KARATESAMBAND ÍSLANDS

Karatesamband Íslands

Keppnisreglur

Janúar 2018

EFNISYFIRLIT

KUMITE HLUTI

GREIN 1:	**KEPPNISSVÆÐIÐ**	**2**
GREIN 2:	**FORMLEGUR KLÆÐNAÐUR**	**3**
GREIN 3:	**SKIPULAG KEPPNI Í KUMITE**	**5**
GREIN 4:	**DÓMARARÁÐ**	**6**
GREIN 5:	**LENGD BARDAGA**	**7**
GREIN 6:	**STIGAGJÖF**	**8**
GREIN 7:	**VIÐMIÐ FYRIR ÚRSKURÐI**	**10**
GREIN 8:	**BANNAÐ ATHÆFI**	**11**
GREIN 9:	**AÐVARANIR OG REFSINGAR**	**14**
GREIN 10:	**MEIÐSLI OG SLYS Í KEPPNI**	**16**
GREIN 11:	**FORMLEG MÓTMÆLI**	**17**
GREIN 12:	**VALD OG SKYLDUR**	**20**
GREIN 13:	**UPPHAF, FRAMÍGRIP OG ENDIR VIÐUREIGNA**	**23**
GREIN 1:	**KEPPNISSVÆÐI FYRIR KATA**	**25**
GREIN 2:	**FORMLEGUR KLÆÐNAÐUR**	**25**
GREIN 3:	**SKIPULAG KEPPNI Í KATA**	**25**
GREIN 4:	**DÓMARARÁÐ**	**26**
GREIN 5:	**VIÐMIÐ FYRIR ÚRSKURÐI**	**27**
GREIN 6:	**FRAMKVÆMD VIÐUREIGNA**	**30**
GREIN 7:	**FORMLEG MÓTMÆLI**	**31**
VIÐAUKI 1: ORÐAFORÐI		**32**

VIÐAUKI 2: HANDAHREYFINGAR OG VEIFUMERKI **34**

TILKYNNINGAR OG HANDAHREYFINGAR AÐALDÓMARA *34*

VEIFUMERKI DÓMARA *41*

VIÐAUKI 3: LEIÐBEININGAR FYRIR AÐALDÓMARA OG DÓMARA **43**

VIÐAUKI 4: MERKINGAR STIGAVARÐA **46**

VIÐAUKI 5: FYRIRKOMULAG Á KEPPNISSVÆÐI Í KUMITE **47**

VIÐAUKI 6: FYRIRKOMULAG Á KEPPNISSVÆÐI Í KATA **48**

VIÐAUKI 7: KARATE GI **49**

VIÐAUKI 8: HEIMSMEISTARAMÓT, SKIPULAG OG FLOKKAR **50**

VIÐAUKI 9: LEIÐBEININGAR UM LIT Á BUXUM DÓMAR **51**

VIÐAUKI 10: Keppni í karate fyrir yngri en 14 ára **52**

KEPPNISREGLUR Í KUMITE

GREIN 1: KEPPNISSVÆÐIÐ

1. Keppnissvæðið skal vera slétt og laust við hættur.

2. Keppnissvæðið skal vera ferningur þakinn dýnum, viðurkennd tegund af WKF, 8 metrar á kant (mælt að utanverðu) og með eins metra öryggissvæði á hverri hlið. Tveggja metra breitt og autt, öryggissvæði skal vera á hverri hlið. Þar sem keppnissvæðið er upplyft, skal öryggissvæðið vera einn (1) auka metri til viðbótar á hverri hlið.

3. Tveimur dýnum er snúið við þannig að rauða hliðin snúi upp einn meter frá miðju keppnissvæðisins og markar skil á milli keppenda. Þegar bardagi hefst eða er endurræstur skulu keppendur standa á miðjum dýnunum andspænis hvor öðrum.

4. Aðaldómari stendur fyrir miðju og snýr í áttina að keppendunum, tvo metra frá öryggissvæðinu.

5. Dómarar eiga að sitja inni í hverju horni öryggissvæðisins. Aðaldómarinn má hreyfa sig um allan völlinn, þar með talið öryggissvæðið þar sem dómararnir sitja. Hver þeirra á að vera með rauða og bláa veifu.

6. Eftirlitsdómari á að sitja rétt fyrir utan öryggissvæðið, fyrir aftan og til vinstri eða hægri við aðaldómarann. Hann á að vera með rauða veifu eða merki og flautu.

7. Yfirstigavörður á að sitja við ritaraborðið, á milli stigavarðar og tímavarðar.

8. Þjálfara eiga að sitja fyrir utan öryggissvæðið, þeim megin sem keppandi þeirra er og snúa í átt að ritaraborðinu. Ef keppnisvöllurinn er upphækkaður sitja þjálfararnir fyrir utan upphækkaða svæðið.

9. Eins metra breið umgjörð um völlinn á að vera í öðrum lit en dýnurnar á vellinum.

ATH: Sjá Viðauka 5: FYRIRKOMULAG Á KEPPNISSVÆÐI Í KUMITE

<u>ÚTSKÝRING:</u>

I. Engin auglýsingaspjöld, veggir eða súlur eða annað slíkt má vera innan eins metra fjarlægðar frá ytri brún öryggissvæðisins.

II. Dýnurnar sem notaðar eru mega ekki renna til á gólfinu og eiga að vera sléttar og hafa lítið viðnám á yfirborðinu. Aðaldómari verður að ganga úr skugga um að dýnurnar geti ekki færst í sundur á meðan á keppni stendur, því rifur á milli þeirra geta valdið meiðslum. Gerð þeirra verður að vera af tegund samþykktri af WKF.

GREIN 2: FORMLEGUR KLÆÐNAÐUR

1. Keppendur og þjálfarar þeirra verða að klæðast formlegum einkennisfatnaði eins og hann er skilgreindur hér á eftir.

2. Dómaranefndin má svipta starfsmenn eða keppendur þátttökurétti sem ekki fara að reglum þessum.

DÓMARAR

1. Aðaldómarar og dómarar verða að vera í opinberum einkennisbúningi tilgreindum af dómaranefnd. Þessum einkennisbúningi skulu þeir klæðast á öllum mótum og námskeiðum.

2. Opinber einkennisbúningur er:
   Einhnepptur Navy-blár ñblazerò-jakki..
   Hvít skyrta með stuttum ermum.
   Opinbert bindi án bindisnælu.
   Látlaus hvít snúra fyrir flautuna.
   Einlitar ljósgráar buxur án uppábrota. (Viðauki 9.)
   Ómunstraðir dökkbláir eða svartir sokkar og svartir inniskór til nota innan vallar.
   Kvendómarar mega vera með hárspennu og höfuðfat trúarlegs eðlis viðurkennt af WKF og látlausa eyrnarlokka.
   Aðaldómari og dómarar mega vera með einfaldan giftingarhring.

3. Fyrir Ólympíuleika, Ólympíuleika Æskunnar, Álfuleika og aðra fjölgreinaleika þar sem, þvert á íþróttagreinar, boðið er upp á einkennisfatnað fyrir dómara á kostnað mótshaldara með sameiginlegt útlit í huga, gæti opinberum klæðnaði dómara verið skipt út fyrir sameiginlegan klæðnað, svo framarlega sem sótt er um það skriflega til Alþjóðakaratesambandsins af mótshaldara og hann verið formlega samþykktur .

KEPPENDUR

1. Keppendur skulu vera í hvítum karate-gi án randa, borða eða persónulegs útsaums öðrum en þeim sem er sérstaklega leyfður af framkvæmdastjórn Alþjóðakaratesambandsins. Merki landsambands eða landsfáni á að vera fest á vinstra brjóst jakkans og má ekki vera stærra en 12 cm sinnum 8 cm á kant að stærð (Viðauki 7). Einungis upprunaleg merki framleiðandans mega vera á gi-inum. Að auki skal keppandi bera á bakinu keppnisnúmer úthlutuðu af mótsstjórninni. Annar keppandinn skal vera með rautt belti, hinn blátt. Beltin skulu vera u.þ.b. 5 cm breið og nógu löng til að hafa lausa 15 cm enda báðu megin við hnútinn, þó ekki lengri en þrjá fjórðu hluta lærleggsins. Beltin eiga að vera í einföldum rauðum eða bláum lit, án persónulegs útsaums, auglýsinga eða annarra merkinga en hefðbundins merkis framleiðanda.

2. Framkvæmdastjórnin má víkja frá reglu 1 og leyfa notkun sérstakra merkja eða vörumerkja frá viðurkenndum styrktaraðilum.

3. Þegar jakkinn er bundinn um mittið með beltinu, verður hann að ná a.m.k. niður fyrir mjaðmir en þó ekki niður fyrir þrjá fjórðu af lærinu. Kvenkyns keppendur mega vera í hvítum T-bol undir karate-jakkanum. Jakkinn verður að vera bundinn saman. Ekki má nota jakka án skábanda.

4. Ermar jakkans mega ekki ná fram fyrir úlnlið en skulu ná a.m.k. yfir hálfan framhandlegg. Ermarnar mega ekki með uppábroti. Skábönd sem notuð eru til að halda jakkanum saman skulu vera bundin í upphafi viðureignar. Ef þau rifna af á meðan á viðureigninni stendur er keppandinn ekki skyldugur til að skifta um jakka.

5. Buxur skulu vera nógu síðar til að hylja a.m.k. tvo þriðju sköflungsins en mega ekki ná niðurfyrir öklabeinið. Þær mega ekki vera með uppábroti.

6. Hver keppandi skal halda hári sínu hreinu og klippa þannig, að það hindri ekki framgang bardagans. Hachimaki (höfuðband) er ekki leyft. Álíti aðaldómarinn hár einhvers keppanda of sítt og/eða óhreint getur hann vísað honum úr keppni. Hárkambar og hárnælur úr járni o.þ.h. eru bannaðar. Borðar, perlur og annað skraut er bannað. Ein eða tvær lítið áberandi teygjur fyrir einfalt tagl eru leyfilegar.

7. Kvenkyns keppendur mega af trúarástæðum vera með WKF viðurkennda svarta slæðu sem hylur hárið en má ekki hylja hálsinn.

8. Neglur keppendur verða að vera stuttklipptar og þeir mega ekki bera málmhluti eða hverja þá hluti sem gætu meitt andstæðinginn. Notkun á tannspöngum úr málmi verður að vera samþykkt af aðaldómara og mótslækni. Keppendur bera alla ábyrgð vegna meiðsla.

9. Eftirfarandi hlífðarbúnað er skylt að nota:
   9.1 Handhlífar viðurkenndar af WKF. Annar keppandinn skal nota rauðar og hinn bláar.
   9.2 Hlífðartanngómur.
   9.3 Búkhlífar viðurkenndar af WKF (fyrir alla keppendur) auk bringuhlífar fyrir kvenkyns keppendur.
   9.4 Legghlífar viðurkenndar af WKF. Annar keppandinn skal nota rauðar og hinn bláar.
   9.5 Fóthlífar viðurkenndar af WKF. Annar keppandinn skal nota rauðar og hinn bláar.

   Skel er ekki skylda en ef notuð þá verður hún að vera af tegund viðurkenndri af WKF.

10. Gleraugu eru bönnuð. Mjúkar linsur eru leyfðar á eigin ábyrgð keppanda.

11. Það er bannað að klæðast óleyfilegum fatnaði eða búnaði.

12. Allur hlífðarbúnaður verður að vera viðurkenndur af WKF.

13. Það er skylda Eftirlitsdómara (Kansa) að sjá til þess fyrir hvern bardaga eða umferð að keppendur séu með viðurkenndan búnað. (Tekið skal fram að samþykkja verður og ekki má neita um notkun á hlíðarbúnaði viðurkenndum að WKF á Álfu-, Alþjóða- eða landsmótum.)

14. Notkun sárabinda eða stoðhækja vegna meiðsla verður að vera samþykkt af aðaldómara eftir ráðleggingum mótslæknis.

ÞJÁLFARAR

1. Á mótstíma skal þjálfarinn vera í opinberum æfingagalla landsambands og sýna skráningarskírteini sitt nema í úrslitum á mótum á vegum WKF þar skulu karlkyns þjálfarar vera í dökkum jakkafötum, með skyrtu og bindi ï en kvenkyns þjálfara geta valið á milli kjóls, buxnadragtar eða jakka og pils í dökkum litum. Kvenkyns þjálfara mega einnig vera með samskonar höfuðfat trúarlegs eðlis viðurkennt af WKF og dómarar.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

I. Keppandi verður að vera með eitt belti. Rautt fyir AKA og blátt fyrir AO. Í keppni á ekki að vera með gráðubelti.

II. Ef notaðar eru gómhlífar þá verða þær að vera vel lagaðar að tönnunum.

III. Ef keppandi kemur inn á keppnissvæðið og er ekki rétt klæddur verður honum ekki vísað strax frá keppni heldur ber að veita honum eina mínútu til að bæta úr því sem ekki er í lagi.

IV. Dómarar mega fara úr jökkunum með leyfi dómaranefndar.

GREIN 3: SKIPULAG KEPPNI Í KUMITE

1. Karatemót getur samanstaðið af keppni í kumite og/eða kata. Keppni í kumite má skipta í sveitakeppni og einstaklingskeppni. Einstaklingskeppni má ennfremur skipta í aldurs og þyngdarflokka. Þyngdarflokkum er að lokum skipt í bardaga. Orðið bardagi lýsir einnig kumitekeppni einstaklinga úr andstæðum sveitum.

2. Keppt er eftir útsláttarkerfi með uppreisn nema annað sé sérstaklega tiltekið fyrir mót. Sé stuðst við allir á móti öllum skal farið eftir skipulagi eins og það er tilgreint í Viðauka 14: FYRIRKOMULAG Á ALLIR-Á-MÓTI-ÖLLUM.

3. Fyrirkomulag viktunar er að finna í Viðauka 13: FYRIRKOMULAG VIKTUNAR.

4. Ekki er hægt að skipta um keppanda í einstaklingskeppni eftir að dregið hefur verið.

5. Einstakir keppendur eða sveitir sem ekki mæta á keppnisvettvang þegar þeir eru kallaðir til keppni skal dæma frá frekari þátttöku í þeim flokki (KIKEN).Í liðakeppni er staðan skráð sem 8-0 fyrir hitt liðið þegar viðureign fer ekki fram. Keppandi sem hefur verið dæmdur úr leik með KIKEN getur ekki keppt frekar í þeim flokki, en það hefur ekki áhrif á þátttöku hans í öðrum flokkum.

6. Hver karlkyns sveit skal samanstanda af sjö keppendum þar sem fimm keppa í hverri umferð. I hverri kvenkyns sveitir skulu vera fjórir keppendur þar sem þrír keppa í hverri umferð.

7. Þátttakendur (keppendur) eru allir hluti keppnissveitar. Það eru engir fyrirfram ákveðnir varamenn.

8. Fyrir hverja viðureign skal fyrirliði sveitar leggja inn á ritaraborð, á sérstöku eyðublaði, nöfn og röð keppanda sveitarinnar. Fyrir hverja lotu má breyta vali keppenda úr fullri 7 manna eða 4 kvenna sveit, sem og bardagaröð svo fremi sem það er gert í upphafi umferðar. Hafi röðin verið tilkynnt, verður henni ekki breytt fyrr en að þeirri umferð lokinni.

9. Ef keppandi eða þjálfari sveitar breytir samsetningu sveitar eða bardagaröð, án þess að leggja fram skriflega tilkynningu fyrir þá umferð, skal sú sveit dæmd úr leik (SHIKKAKU).

10. Í sveitakeppni þegar einstaklingur tapar eftir að verið dæmt Hansoku eða Shikkaku, eru stig þess sem hefur verið vísað frá núll-uð og stigin skráð sem 8-0 í þeirri viðureign fyrir hina sveitina.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

I. "Umferð" í keppni er ákveðinn þáttur hennar sem leiðir í ljós hverjir komast í úrslit. Í útsláttarkeppni fækkar keppendum um helming í hverri umferð, en þeir sem sitja hjá teljast til keppenda. Í þessu sambandi getur umferð verið hluti af undanúrslitum eða uppreisnarflokki. Í "allir á móti öllum" telst umferð vera þegar allir hafa keppt einu sinni.

II. Bardagi er á milli tveggja einsatklinga, meðan að viðureign eru allir bardagar á milli keppenda í liði.

III. Notkun á nöfnum keppenda getur valdið vandræðum vegna framburðar og til að aðgreina þá. Því ber að úthluta og nota keppnisnúmer.

IV. Þegar keppnissveit kemur að vellinum skulu eiginlegir keppendur standa saman. Varamennirnir (-maðurinn) og þjálfarinn skulu sitja til hliðar á svæði sem þeim hefur verið úthlutað.

V. Til að fá að keppa verða karlasveit að kynna að minnsta kosti þrjá keppendur og kvennasveit minnst tvo keppendur. Sveitir sem ekki ná tilskyldum fjölda keppenda gefa bardagann (KIKEN).

VI. Þegar aðaldómari tilkynnir vanhæfni með KIKEN þá bendir hann í áttina að keppnisssvæði keppandans eða liðsins og segir "Aka/Ao Kiken"og síðan "Aka/Ao no Katchi" og gefur til kynna sigur"Kachi" til andstæðingsins.

VII. Þjálfari eða einn tilnefndur keppandi sveitar getur lagt fram lista yfir röð keppenda. Ef þjálfari leggur fram lista yfir keppendur verður hann að vera greinilega merktur sem þjálfari ella getur listanum verið hafnað. Á listanum á að vera nafn lands eða félags, beltislitur sem sveitinni hefur verið úthlutað fyrir umferðina og röð keppenda. Nöfn og númer keppenda verða að koma fram á listanum og hann verður að vera undirritaður af þjálfaranum eða hinum tilnefnda keppanda.

VIII. Þjálfarar verða að leggja fram skráningaskírteini sitt með skráningaskírteinum keppandans eða sveitar við ritaraborðið. Þjálfarinn verður að sitja í stól sem honum er ætlaður og má ekki hafa áhrif á eðlilegan gang bardagans með orðum eða gerðum.

IX. Ef rangir keppendur keppa vegna mistaka í skráningu þá skal dæma keppnina/bardagann ógildan hvernig sem útkoman var. Til að koma í veg fyrir slík mistök verða sigurveigarar hverrar viðureignar/bardaga að staðfesta úrslitin við ritara áður en þeir yfirgefa keppnissvæðið.

GREIN 4: DÓMARARÁÐ

1. Dómararáð hverrar keppni skal samanstanda af einum aðaldómara (SHUSHIN), fjórum dómurum (FUKUSHIN) og einum eftirlitsdómara (KANSA).

2. Aðaldómari og dómarar mega ekki vera sömu þjóðar og annar hvor keppandinn eða vera frá sama landssambandi og annar hvor keppandinn.

3. Skipun Aðaldómara og dómara úthlutun verkefna:

   - Fyrir upphaf undanúrslita afhendir ritari dómaranefndar tæknimanni hugbúnaðins sem sér um rafræna útdráttinn lista yfir þá dómara sem eru til staðar á hverjum keppnisvelli. Listinn er tekinn saman af ritara dómaranefndarinnar eftir að keppendur hafa verið dregnir í riðla og að loknum dómarafundi. Á listanum mega einungis vera þeir dómarar sem voru viðstaddir dómarafundinn og hann verður að vera í samræmi við í fyrrnefnd viðmið. Fyrir dómaravalið

mun tæknimaðurinn lesa inn listann í úthlutunarkerfið og það velur af handahófi 4 dómara, 1 aðaldómara og 1 eftirlitsdómara (KANSA) fyrir hverja viðureign.

- Fyrir viðureignir um verðlaun skal Vallarstjóri láta formanni og ritara dómaranefndar í té lista yfir 8 dómara frá velli sínum eftir að síðasta undanúrslita viðureignin hefur farið fram. Eftir að listinn hefur verið samþykktur af formanni dómarnefndar er hann lesinn inn af tæknimanni í úthlutunarkerfið. Kerfið tilnefnir þá af handahófi 5 dómara af 8 manna listanum frá hverjum keppnisvelli.

4. Til að auðvelda framgang keppninnar skal tilnefna 2 Vallarstjóra, 1 aðstoðarmann Vallarstjóra, 1 Yfirstigvörð og 2 stigaverði. Undantekning eru Ólympíuleikar þar sem verður 1Vallarstjóri.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

I. Við upphaf keppni stendur aðaldómarinn við ytri brún keppnissvæðisins. Fyrsti og annar dómari standa honum til vinstri handar og þriðji og fjórði dómari honum á hægri hönd.

II. Eftir að keppendur og dómarar hafa skipst á formlegum hneigingum, stígur aðaldómarinn eitt skref aftur, dómararnir snúa sér að honum og allir hneigja sig á sama tíma. Síðan fer hver á sinn stað.

III. Þegar skipt er um dómara stilla dómaranir sem eru á förum (fyrir utan eftirlitsdómarann) sér upp eins og í upphafi keppni eða viðureignar, hneigja sig hver fyrir öðrum og ganga saman af keppnisvellinum.

IV. Þegar skipt er um einstaka dómara, fer sá sem er að taka við til þess sem er að fara. Þeir hneigja sig og skipta um stöður.

V. Í liðakeppni, svo framarlega sem að allir dómarar séu með tilskilin réttindi, mega aðaldómari og dómarar skipta um stöður milli bardaga.

GREIN 5: LENGD BARDAGA

1. Lengd bardaga í kumite er þrjár mínútur í karlaflokki (bæði sveita- og einstaklingskeppni). Í kvennaflokki er lengd bardaga tvær mínútur. Í undir 21 árs eru 3 mínútur í karla flokkum og 2 mínútur í kvenna flokki. Bardagar í kadetta- og juniorflokki eru tvær mínútur.

2. Tímataka bardaga byrjar þegar aðaldómari gefur merki um að byrja og stöðvast í hvert sinn er hann kallar YAME.

3. Tímavörður skal gefa auðheyranlegt merki með bjöllu eða flautu, um að ñ15 sekúndur eru eftirò eða ñtíminn er útrunninnò. Merkið um að ñtíminn er útrunninnò merkir lok bardagans.

4. Keppendur eiga rétt á tíma til að hvílast og skipta um búnað jafnan lengd viðureignar á milli viðureigna. Undantekning er þar sem keppandi þarf að skipta um keppnislit á búnaði, þá er timinn lengdur í fimm mínútur.

GREIN 6: STIGAGJÖF

1. Stigagjöfin er eftirfarandi:

   a) **IPPON** Þrjú stig
   b) **WAZA-ARI** Tvö stig
   c) **YUKO** Eitt stig

2. Stig er gefið fyrir tækni sem er gerð, í samræmi við eftirfarandi viðmið, á marksvæði:

   a) Gott form
   b) Íþróttaleg afstaða
   c) Þróttmikil beiting
   d) Einbeitni (ZANSHIN)
   e) Góð tímasetning
   f) Rétt fjarlægð

3. **IPPON** er veitt fyrir:

   a) Jodan spörk.
   b) Skortækni sem beitt er á köstuðum eða felldum andstæðingi.

4. **WAZA-ARI** er veitt fyrir:

   a) Chudan spörk.

5. **YUKO** er veitt fyrir:

   a) Chudan eða Jodan Tsuki.
   b) Jodan eða Chudan Uchi.

6. Árásir takmarkast við eftirfarandi svæði:

   a) Höfuð
   b) Andlit
   c) Háls
   d) Kvið
   e) Bringu
   f) Bak
   g) Síður

7. Áhrifarík tækni er gild sé henni beitt samtímis og merki um lok bardagans. Árás sem gerð er eftir að skipun um stöðvun bardagans er gefin er ógild og getur kallað á refsingu, jafnvel þótt hún sé áhrifarík.

8. Engin tækni skal talin gild, jafnvel tæknilega rétt, ef henni er beitt þegar báðir keppendur eru utan vallar. Hins vegar er hún gild ef annar keppandanna nær að beita tækni meðan hann er innan keppnissvæðis og áður en aðaldómari kallar YAME.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

Til að teljast skortækni verður tæknin að lenda á svæði skilgreindu í málsgrein 6 hér fyrir ofan. Tækninni verður að vera hæfilega stjórnað miðað við svæðið sem gerð er árás á og verður að uppfylla öll sex skilyrði í málsgrein 2 hér fyrir ofan.

Orðaforði	***Tæknileg viðmið***
Ippon *(3 Stig) er veitt fyrir:*	1. *Jodan spörk. Jodan skilgreint sem höfuð, andlit og háls.* 2. *Skortækni sem er beitt á andstæðing sem hefur verið kastað, hefur fallið sjálfur eða er liggjandi.*
Waza-Ari *(2 Stig) er veitt fyrir:*	1. *Chudan spörk. Chudan skilgreint sem kviður, bringa, bak og síður.*
Yuko *(1 Stig) er veitt fyrir:*	1. *Fyrir högg (tsuki) sem lenda á einhverju hinna 7 skilgreindu svæða.* 2. *Fyrir bakhandarhögg (uchi) sem lenda á einhverju hinna 7 skilgreindu svæða.*

I. *Af öryggisástæðum er bannað að kasta andstæðingi með því að grípa í hann neðan mittis, án þess að halda í hann, kasta honum hættulega eða þar sem snúningurinn er fyrir ofan mjöðm og skal veita aðvörun eða refsingu. Undanþegnar eru hefðbundnar karate sóp tæknir, sem krefjast þess ekki að haldið sé í andstæðinginn um leið og bardagatæknini er beitt eins og de ashi-barai, ko uchi gari, kani waza o.s.frv. Eftir að keppanda hefur verið kastað á aðaldómari að veita andstæðingnum tíma til að beita skortækni samstundis.*

II. *Ef keppanda er kastað samkvæmt reglunum, rennur, fellur eða búkurinn kemur við keppnisdýnurnar og verður fyrir skortækni frá andstæðingi á að veita IPPON.*

III. ***"Gott form"*** *bardagatækni er sögð einkennast af mögulegum áhrifum sem tengjast hugmyndum um hefðbundið karate.*

IV. ***Íþróttaleg afstaða*** *er hluti góðs forms og á við árás án óvildar en með fullri einbeitingu þegar skortækni er beitt.*

V. ***Þróttmikil beiting*** *á við kraft og hraða bardagatækni og augljósan vilja til að ná árangri.*

VI. ***Zanshin*** *er sá þáttur sem oftast gleymist er stig eru metin. Það er þegar keppandi er á fullum verði gagnvart andstæðingnum eftir að hafa skorað. Keppandi með zanshin er meðvitaður um möguleika andstæðingsins til gagnárásar. Hann snýr andlitinu ekki undan á meðan hann beitir bardagatækni og snýr áfram í átt að andstæðingnum á eftir.*

VII. ***Rétt tímasetning*** *er að beita bardagatækni á því augnabliki sem hún getur haft mest áhrif.*

VIII. ***Rétt fjarlægð*** *er á sama hátt að beita bardagatækni í þeirri fjarlægð frá andstæðingnum sem hún getur haft mest áhrif. Bardagatækni sem þannig er beitt á andstæðing sem hörfar undan hefur minni möguleika á að vera áhrifarík..*

IX. ***Fjarlægð*** *á einnig við um hvar bardagatæknin lendir á eða við andstæðinginn. Högg eða spark sem er á milli snertingar og 5 sentimetra frá andliti, höfði eða hálsi má telja hafa rétta fjarlægð. Jodan tæknir sem koma innan 5cm frá marki sínu og sem andstæðingurinn gerir enga tilraun til að verjast eða víkja sér undan gefur stig svo framarlega sem öðrum viðmiðum*

er mætt.Í kadett og junior keppni er engin snerting leyfð í andlit, höfuð eða háls nema mjög létt snerting (áður kallað skinn-snerting) fyrir jodan spörk og fjarlægðin er aukin í 10 cm.

X. Einskisnýt tækni er einskisnýt tækni, hvar og hvernig sem henni er beitt.Tækni sem vantar mikið upp á gott form eða er karftlaus gefur ekkert stig.

XI. Bardagatækni sem beitt er undir beltisstað getur gefið stig svo framarlega sem hún er fyrir ofan mjaðargrindarbein. Hnakkin og hálsinn eru marksvæði. Eftir sem áður er öll snerting við háls bönnuð en gefa verður stig fyrir tækni sem er rétt beitt og snertir ekki.

XII. Bardagatækni sem beitt er á herðarblað getur gefið stig. Það svæði axla sem ekki gefur stig er svæðið í kringum axlarliðinn.

XIII. Lokahljóðmerki tímavarðar bindur enda á möguleika á að skora stig þó aðaldómara verði á að stöðva ekki viðureignina strax. Lokahljóðmerki kemur þó ekki í veg fyrir að refsingum sé beitt. Dómararáð geta beitt refsingum til þess tíma er keppendur yfirgefa keppnissvæðið. Einungis dómaranefnd eða Aga- og laganefnd getur beitt refsingum eftir það.

XIV. Ef keppendur hitta hvorn annan á nákvæmlega sama tíma, hefur skilgreiningunni "rétt tímasetning" ekki verið mætt samkvæmt skilgreiningu og ekki er rétt að veita stig .Báðir keppendur geta hins vegar fengið stig fyrir stiggefandi tæknir sínar ef hvor um sig hefur tvö flögg sér í hag og bæði stigin áttu sér stað á undan "yame" – og á undan klukkunni.

XV. Ef keppandi skorar með fleiri en einni samfelldri tækni áður en bardagi er stöðvaður, á að veita keppandanum stig fyrir þá tækni sem gefur fleiri stig, óháð því í hvaða röð stigin voru skoruð. T.D. ef að spark kemur á eftir áhrifaríku höggi þá á að veita stigin fyrir sparkið hvort sem höggið kom á undan eða ekki, þar sem sparkið gefur fleiri stig.

GREIN 7: VIÐMIÐ FYRIR ÚRSKURÐI

Niðurstaða í bardaga fæst ef annar keppandinn hefur náð átta stiga forystu, er með fleiri stig er tíminn er liðinn, fyrsta afgerandi skorstigi (SENSHU), með úrskurði (HANTEI) eða með HANSOKU, SHIKKAKU eða KIKEN, veitt keppenda.

1. Einstaklingsbardagi getur ekki endað með jafntefli. Einungis í sveitakeppni, þegar bardaga líkur með jöfnun stigum eða engum stigum, og hvorugur keppandi hefur náð SENSHU, tilkynnir aðaldómari um jafntefli (HIKIWAKE).

2. Í viðureign, ef stig er jöfn er tíminn er liðinn, er sá keppandi sem hefur náð afgerandi skorstigi (SENSHU) lýstur sigurvegari. Í öllum viðureignum ef, eftir að tíminn er liðinn, engin stigi hafa verið skoruð eða stig eru jöfn og hvorugur hefur náð afgerandi skorstigi, er ákvörðun tekin með lokaúrskurði allra fjögurra dómara og aðaldómarans. Velja verður annan hvorn keppandann sigurvegara og skal ákvörðunin tekin með tilliti til eftirfarandi:
   a) Framkoma, baráttuandi og styrkur sýndur af keppendum.
   b) Yfirburðir í kænsku og tækni.
   c) Hvor keppenda hafi sýnt frumkvæði í viðureigninni..

3. Ef keppandi sem hefur verið úthlutað SENSHU fær aðvörun í Flokki 2 fyrir að forðast bardaga með því að gera eftirfarandi: Jogai, mottuflótti, toga, grípa, glíma, ýta eða standa bringu í bringu þegar minna en 15 sekúndur eru eftir af bardaganum - tapar sjálfkrafa forskoti sínu.

Aðaldómarinn gefur fyrst til kynna viðeigandi aðvörun þá merki fyrir SENSHU og loks merki fyrir að draga til baka (TORIMASEN) til að óska eftir stuðningi frá dómurum. Ef aðaldómari fær stuðning frá minnst tveimur flöggum endurtekur hann merkin með viðeigandi tilkynningu fyrir hvert merki.

Ef SENSHU er dregið til baka þegar minna en 15 sekúndur eru eftir af bardaga er *ekki* hægt að veita aftur SENSHU til annars hvors keppanda.

Þar sem tilkynnt hefur verið SENSHU en endurmat með myndbandi hefur verið jákvætt fyrir hinn keppandann, og skortæknin var þar af leiðandi ekki afgerandi, er beitt sömu aðferð við að fella niður SENSHU.

4. Sigursveit er sú sem hefur flesta bardagasigra, meðtalið þeir sem vinnast á SENSHU. Ef sveitir hafa sama fjölda sigra er sigurinn þeirrar sem keppendurnir hafa skorað flest stig að meðtöldum bæði sigur- og tapbardögum. Mestur skráður munur eða forysta í hverjum bardaga er átta stig.

5. Ef tvær sveitir hafa sama fjölda sigra og stig, þarf úrslitabardaga. Hvor sveit má tilnefna einn keppanda úr sveitinni til að keppa í aukabardaganum, burtséð frá hvort sá hinn sami hafi áður keppt í bardag á milli sveitanna. Ef aukabardaganum lýkur án þess að sigurvegari sé úrskurðaður á stigum, eða keppandi fær SENSHU, skal ákveða bardagann með HANTEI samkvæmt sömu reglum og gilda um einstaklingsbardaga. Niðurstaðan úr HANTEI ákveður þá líka niðurstöðuna í sveitakeppninni.

6. Í sveitakeppni ef sveit nær nægum bardagasigrum eða stigum til að vera lýst sigursveit er keppni tilkynnt lokið og ekki eru fleiri bardagar.

7. Þegar bæði AKA og AO eru dæmdir úr leik í sömu viðureign með HANSUKU, vinnur sá sem á næstu viðureign við annan hvorn með því að sitja hjá (og úrslitin eru ekki tilkynnt), nema tvöfalda brottvísunin eigi sér stað í viðureign um verðlaun en þá er úrskurðað um sigurvegara með Hantei.

ÚTSKÝRING:

I. Þegar ákvarða þarf útkomu bardaga með úrskurði (HANTEI) eftir bardaga sem ekki skilar sigurvegara, færir aðaldómarinn sig að mörkum vallarins og kallar "HANTEI" og blæs tvisvar í flautu sína. Dómarar lýsa vali sínu með veifunum og aðaldómarinn skal á sama tíma lýsa vali sínu með handahreyfingu. Aðalómarinn blæs stutt í flautu sína, fer aftur á stað sinn og tilkynnir niðurstöðuna og lýsir síðan yfir sigurvegara á venjulegan hátt.

II. Með "fyrsta afgerandi skorstigi" (SENSHU) er átt viða að keppandi sé fyrstur til að skora á andstæðingi án þessa að andstæðingurinn nái að svara um leið. Þegar báðir keppendur ná að skora er ekki um "afgerandi skorstig" um að ræða og báðir keppendur geta náð SENSHU síðar í viðureigninni.

GREIN 8: BANNAÐ ATHÆFI

Bannað athæfi skiptist í tvo flokka, Flokk 1 og Flokk 2.

FLOKKUR 1.

1. Tækni þar sem beitt er of mikilli snertingu, miðað við þann stað sem sótt er að, og tækni sem snertir framanverðann hálsinn.
2. Árásir á hand- eða fótleggi, í nára, liði eða ristar.
3. Árásir í andlit með opinni handtækni.
4. Hættuleg eða bönnuð kasttækni.

FLOKKUR 2.

1. Að gera sér upp meiðsli eða ýkja þau.
2. Útganga af keppnissvæðinu (JOGAI) sem ekki er orsökuð af andstæðingnum.
3. Að koma sjálfum sér í slysahættu, með hegðun sinni, frá hendi andstæðingsins og hugsa ekki um að verja sig sem skyldi (MUBOBI).
4. Að hörfa stöðugt undan og koma þannig í veg fyrir að andstæðingurinn nái að skora.
5. Aðgerðaleysi ï tekur ekki þátt í bardaganum. (ekki hægt að úrskurða síðustu 15 sekúndur viðureignar).
6. Að grípa, glíma, hrinda eða standa brjóst í brjóst, án þess að reyna skortækni eða kast.
7. Að grípa andstæðinginn með báðum höndum til annars en að reyna kast eftir að hafa gripið sparkfót hans.
8. Að grípa handlegg eða í karate-gí andstæðingsins án þess að reyna strax skortækni eða kast.
9. Tækni sem er ekki hægt að stjórna með tilliti til öryggis andstæðingsins og hættulegar og stjórnlausar árásir.
10. Að líkja eftir árásum með höfði, hnjám eða olnbogum.
11. Að tala við eða egna andstæðinginn, að fara ekki eftir skipunum dómara, ókurteist hátterni við aðaldómara eða dómara eða önnur brot á siðareglum.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

I. Keppni í Karate er íþrótt og af þeirri ástæðu eru margar af hættulegustu tæknunum bannaðar og hafa verður stjórn á öllum tæknum. Fullorðinn karateiðkandi í góðri þjálfun getur tekið á móti þungum höggum á vöðvamikla líkamshluta eins og kviðinn en eftir sem áður er höfði, andliti, hálsi, nára og liðum sérstaklega hætt við meiðslum. Því getur verið refsað fyrir hvaða tækni sem er sem veldur meiðslum, nema móttakandinn hafi valdið þeim sjálfur. Keppendur verða að hafa stjórn og gott form á framkvæmd allra tækna. Ef þeir geta það ekki, óháð hvaða tækni var beitt, verður að aðvara þá eða beita refsingu. Sérstakrar varúðar verður að gæta í keppni Kadetta og Juniora.

ANDLITS SNERTING — FULLORÐNIR

II. Fyrir fullorðna keppendur er leyfileg, létt, stjórnuð snerting við andlit, höfuð og háls, (en ekki barka) sem ekki veldur meiðslum. Þegar snertingin er talin af aðaldómara vera of mikil en dregur ekki úr líkum að keppandi geti unnið, má veita aðvörun (CHUKOKU). Önnur snerting af sama toga skal aðvara með KEIKOKU. Frekari brot leiðir til HANSOKU CHUI. Frekari snerting þó hún hafi ekki teljandi áhrif á möguleika andstæðingsins til að sigra,mun samt leiða til HANSOKU.

ANDLITS SNERTING — KADETTAR OG UNGLINGAR

III. Fyrir Kadetta og Juniora er öll snerting með handtækni í höfði, andliti eða hálsi bönnuð. Fyrir alla snertingu, sama hversu létt hún er á að refsa fyrir samkvæmt grein II hér fyrir ofan nema það sé andstæðingnum að kenna (MUBOBI). Jodanspörk mega einungis hafa létta "skinnsnertingu". Meira en "skinnsnerting" á að veita aðvörun eða refsingu fyrir, nema andstæðingurinn hafi sjálfur valdið þeim (MUBOBI). Fyrir keppendur undir 14 ára aldri; sjá Viðauka 10 fyrir fleiri takmarkanir.

IV. Aðaldómari verður að fylgjast vel með hinum meidda keppanda. Stutt bið á að dæma leyfir einkennum meiðsla að koma fram, t.d. blóðnasa. Eftirtekt leiðir einnig í ljós ef keppandi reynir að auka á meiðsli sér til hagnaðar. Dæmi um þetta er að blása kröftuglega í gegnum meitt nef eða nudda andlitið fast.

V. Fyrri meiðsli geta aukið á afleiðingar höggs og aðaldómarar verða að taka það með í reikninginn þegar þeir ákveða refsingu fyrir, að því er virðist, of mikla snertingu. Til dæmis gæti að því er virðist létt snerting leitt til þess að keppandi geti ekki haldið áfram vegna uppsafnaðra áverka frá fyrri viðureignum. Fyrir bardaga eða keppni verður Vallarstjóri að fara yfir læknaskýrslur og sjá til þess að keppendur séu færir til bardaga.Upplýsa verður aðaldómarann ef keppandi hefur fengið læknisaðstoð vegna áverka.

VI. Keppendur sem ýkja áhrif léttrar snertingar í þeim tilgangi að láta aðaldómarann refsa andstæðingnum, með því að halda um andlitð og ráfa um eða detta af óþörfu, verður strax veitt aðvörun eða þeim sjálfum refsað.

VII. Að gera sér upp meiðsli, sem ekki eru fyrir hendi, er alvarlegt brot á reglunum. Refsa ber keppanda sem gerir sér upp meiðsli með SHIKKAKU, til dæmis ef keppandi veltist um gólfið og engist allur til og óháður læknir telur að ekki hafi verið um raunveruleg meiðsl að ræða.

VIII. Að ýkja meiðsli er ekki eins alvarlegt en er samt talið óásættanlegur verknaður og því skal refsa fyrir fyrsta brot af ýkjum með aðvörun HANSUKU CHUI. Meiri háttar ýkjur eins og að skjögra um, falla á gólfið, standa upp og falla aftur á gólfið og svo framvegis getur kallað á HANSUKU eftir alvarleika brotsins.

IX. Keppandi sem er refsað með SHIKKAKU fyrir að gera sér upp meiðsli, skal flytja beint frá keppnissvæðinu í hendurnar á læknanefnd WKF., sem skoðar keppandann strax. Læknanefndin skilar inn skýrslu áður en mótinu líkur, til umfjöllunar dómaranefndar sem leggur fram skýrslu sína til Framkvæmdaráðsins ef þeir leggja tiæ frekari refsingar. Þyngstu refsingar skulu gilda fyrir keppanda sem gerir sér upp meiðsli, til og með lífstíðar keppnisbann fyrir endurtekin brot.

X. Barkinn er sérstaklega viðkvæmt svæði og alla snertingu við hann verða að refsa fyrir svo framarlega sem fórnarlambið eigi ekki sökina sjálfur.

XI. Kasttækni skiptist í tvær gerðir. Hefðbundnar karate sóptæknir eins og de ashi barai, ko uchi gari, osfrv., þar sem andstæðingnum er komið úr jafnvægi eða felldur án þess að tekið sé í hann fyrst — og köst sem krefjast þess að gripið er með annarri höndinni í andstæðinginn eða í hann haldið á meðan honum er kastað. Eina tilvikið þar sem má kasta andstæðingi með báðum höndum er kast eftir að hafa gripið sparkfót hans. Snúningurinn má ekki vera fyrir ofan belti kastarans og halda verður í andstæðinginn allan tímann, svo hægt sé að lenda örugglega. Köst yfir öxlina eins og seio nage, kata garuma o.s.frv., eru stranglega bönnuð, eins og svokölluð "sjálfsfórnar" köst eins og tomoe nage, sumi gaeshi o.s.frv. Það er einnig bannað að í andstæðing fyrir neðan mitti og lyfta þeim upp og henda eða beygja sig niður og grípa í lappir til að kippa þeim undan andstæðingnum. Ef andstæðingur meiðist eftir kasttækni, ákveða dómarar hvort refsing eigi við.

Keppandi má grípa í handlegg eða karate-gi með annarri höndinni til að undirbúa kast eða til að ná skortækni – en má ekki halda áfram fyrir ítrekaðar tæknir. Halda með annari hendi þegar samstundis er beitt skortækni eða felling eða til að beita falltækni. Að halda með báðum höndum er einungis leyfilegt eftir að hafa gripið sparkfót andstæðingsins til að reyna kast.

XII. Árásir í andlit með opinn hendi eru bannaðar vegna áhættu fyrir sjón keppenda.

XIII. JOGAI á við þegar fótur keppanda eða einhver annar líkamshluti snertir gólfið fyrir utan keppnisvöllinn. Undantekning er þegar keppanda er hrint eða kastað af vellinum af andstæðingi.Takið eftir að aðvörun skal gefin fyrir fyrsta skipti af JOGAI. JOGAI er ekki lengur skilgreint sem "endurteknar útgöngur" heldur einungis " útganga sem ekki er orsökuð af andstæðingnum". Ef hins vegar minna en tíu sekúndur eru eftir, skal Aðaldómarinn, hið minnsta veita HANSOKU CHUI til hins brotlega.

XIV. Keppandi sem beitir skortækni og stígur síðan út af vellinum áður en aðaldómarinn kallar YAME á að fá stig en ekki fá refsingu fyrir JOGAI. Ef keppandi nær ekki að skora á að refsa fyrir JOGAI.

XV. Ef AO stígur útfyrir eftir að AKA hefur náð að skora þá hefur verið kallað YAME og útafstig AO því ekki skráð. Ef AO stígur útfyrir eða stígur útaf er AKA skorar (AKA er áfram innan vellarins) þá á að veita bæði AKA stig og refsa AO fyrir JOGAI.

XVI. Það er nauðsynlegt að skilja að "forðast bardaga" á við þegar keppandi reynir að koma í veg fyrir að andstæðingurinn nái að skora með því að beita hátterni sem lætur tímann líða. Aðvara eða refsa verður keppanda sem stöðugt hörfar undan án þess að svara fyrir sig, sem grípur ónauðsynlega eða fer vísvitandi útaf og kemur þannig í veg fyrir að andstæðingurinn nái að skora. Þetta gerist oft á síðustu sekúndum viðureignar. Ef brotið á sér stað þegar tíu sekúndur eða lengri tími er eftir af bardaganum og keppandinn hefur ekki áður fengið aðvörun í Flokki 2 þá skal aðaldómari aðvara hinn brotlega með CHUKOKU. Ef keppandi hefur áður brotið af sér í Flokki 2, þá leiðir þetta til KEIKUKU. Ef minna en tíu skúndur er eftir af bardaganum skal aðaldómarinn aðvara hinn brotlega með HANSOKU CHUI (hvort sem áður hefur verið gefin KEIKUKU í Flokki 2 eðe ekki). Ef keppandi hefur áður fengið HankokuChui í Flokki 2, þá á aðaldómarinn að refsa hinum brotlega með HANSUKU og lýsa andstæðinginn sigurvegara. Aðaldómarinn verður að vera viss um að framganga keppandans sé ekki í varnarskini og keppandinn sé ekki að hörfa vegna þess að andstæðingurinn hegðar sér ábyrgðarlaust eða á hættulegan hátt, en þá á að aðvara eða refsa honum.

XVII. Aðgerðarleysi á við aðstæður þegar báðir keppendur reyna ekki að skiptast á tæknum í nokkurn tíma.

XVIII. Dæmi um MUBOBI er þegar keppandi ríkur inn án þess að hugsa um eigið öryggi. Sumir keppendur henda sér inn með löngu gyaku zuki án þess að geta varið sig fyrir svar höggi. Slíkar árásir teljast til MUBOBI og geta því ekki gefið stig. Það er bragð sumra keppenda að snúa sér frá þegar þeir telja sig hafa skorað á andstæðingnum. Þeir hætta að vera á verði og hætta að hugsa um andstæðinginn. Tilgangurinn með því að snú sér frá er að benda aðaldómaranum á tæknina sem þeir beittu. Þetta er augljóslega MUBOBI. Ef keppandinn verður fyrir of fastri tækni og/eða verður fyrir meiðslum þá á aðaldómarinn að veita aðvörun eða refsingu í Flokki 2 og getur ákveðið að refsa ekki andstæðingnum.

XIX. Ókurteis hegðun meðlims opinberrar sendinefndar getur valdið því að keppanda, sveit eða öll sendinefndin sé dæmd frá keppni.

GREIN 9: AÐVARANIR OG REFSINGAR

CHUKOKU:	CHOKUKU er beitt við fyrsta skiptið af minni háttar broti í viðeigandi flokki.
KEIKOKU:	KEIKOKU er beitt við annað skipti af minni háttar broti í viðeigandi flokki eða fyrir brot sem eru ekki nægjanlega alvarleg til að fullnægja HANSOKU-CHUI.
HANSOKU-CHUI:	Þetta er aðvörun um brottrekstur, venjulega veitt fyrir brot þar sem KEIKOKU hefur áður verið beitt í sama bardaga, þó veita megi það strax fyrir alvarleg brot, sem ekki fullnægja HANSOKU.
HANSOKU:	Er refsing með brottrekstri sem veitt er fyrir mjög alvarleg brot eða þegar er búið að veita HANSOKU CHUI. Í sveitakeppni fær andstæðingurinn átta stig og stig hins brotlega verða núlluð.
SHIKKAKU:	Þetta er brottvísun frá yfirstandandi móti , keppni eða bardaga. Til að ákvarða takmörk SHIKKAKU verður að hafa samráð við dómaranefnd. SHIKKAKU má beita þegar keppandi fer ekki eftir fyrirmælum aðaldómara, hagar sér af illgirni, fremur verknað sem rýrir álit og virðingu karate-do eða þegar aðrir verknaðir eru álitnir brjóta reglur mótsins. Í sveitakeppni fær andstæðingurinn átta stig og stig hins brotlega verða núlluð.

.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

I. *Það eru þrjú stig aðvarana: CHUKOKU, KEIKOKU og HANSUKU CHUI. Aðvörun er leiðrétting veitt keppanda sem sýnir að keppandinn er að brjóta keppnisreglurnar en án þess að um refsingu sé að ræða.*

II. *Það eru tvö stig refsinga: HANSOKU og SHIKKAKU, sem báðar leiða til þess að keppandinn sem brýtur keppnisreglurnar er vísað frá i) bardaganum (HANSOKU) eða ii) frá bardaganum og mótinu í heild sinni (SHIKKAKU).Í tilfelli með SHIKKAKU er möguleiki á frekari refsingum af hendi Aganefndar eftir niðurstöðu kæru .*

III. *Aðvaranir úr Flokk 1 og Flokki 2 blandast ekki saman.*

IV. *Hægt er að veita aðvörun beint fyrir brot á reglunum en þegar hún hefur verið veitt verður að veita þyngri aðvörun eða refsingu ef brot úr sama flokki á sér stað. Þannig er ekki hægt að veita aðvörun eða refsingu fyrir of mikla snertingu og veita síðan sömu aðvörun aftur ef beitt of mikilli snertingu.*

V. *CHUKOKU er venjulega veitt fyrir fyrsta brotið gegn reglunum sem ekki hafa minnkað möguleika keppanda á að sigra þrátt fyrir brot andstæðingins.*

VI. *KEIKOKU er venjulega beitt þar sem möguleikar keppanda á að sigra hafi lítillega minnkað vegna brots andstæðings (að mati dómara).*

VII. *Veita má HANSOKU-CHUI beint eða eftir að hafa gefið KEIKOKU og er beitt þegar möguleikar keppanda á að sigra hafa minnkað til muna (að mati dómara) vegna brots andstæðings.*

VIII. HANSOKU er veitt fyrir uppsafnaðar refsingar en má einnig beita beint fyrir alvarleg brot á reglunum. Það er notað þegar möguleikar keppanda til að sigra sé nánast engir vegna brots andstæðings (að mati dómarar).

IX. Hver sá keppandi sem fær HANSOKU fyrir að valda meiðslum og hefur, að áliti dómara og vallarstjóra, hagað sér af kæruleysi eða hættulega, eða telst ekki hafa nógu mikla stjórn á tækni sinni til að taka þátt í keppni á vegum WKF, verður tilkynntur til Dómaranefndar. Dómaranefndin úrskurðar hvort keppandanum verður vísað frá áframhaldandi keppni og/eða næstu mótum.

X. Beita má SHIKKAKU beint án þess að hafa gefið aðvörun áður. Ef aðaldómari álýtur að keppandi hafi hagað sér af illgirni, hvort sem því fylgir líkamleg meiðsl eða ekki, er SHIKKAKU en ekki HANSOKU rétta refsingin.

XI. Þegar aðaldómari álítur að þjálfarinn sé að hafa afskipti af viðureign í framkvæmd, þá mun hann stoppa viðureignina, nálgast þjálfarann og sýna merki um ókurteist hátterni. Eftir það mun aðaldómari hefja viðureignina að nýju (TSUKUKETE HAJIME). Ef þjálfarinn heldur áfram með afskipti af viðureigninni, þá mun aðaldómarinn stöðva viðureignina, nálgast þjálfarann og biðja hann um að yfirgefa keppnissvæðið. Aðaldómarinn mun ekki hefja viðureignina að nýju þar til þjálfarinn hefur yfirgefið keppnissvæðið. Þetta er ekki álitið sem SHIKKAKU aðstæður og á brottvísun þjálfarans einungis við um þessa tilteknu viðureign.

XII. Tilkynna verður SHIKKAKU opinberlega.

GREIN 10: MEIÐSLI OG SLYS Í KEPPNI

1. KIKEN eða afsal keppnisréttar er úrskurður veittur þegar keppandi eða keppendur koma ekki þegar þeir eru kallaðir til, geta ekki haldið áfram, hætta við bardaga eða hætta þátttöku skv. fyrirskipun aðaldómara. Ástæða fyrir neitun til að halda áfram geta verið meiðsli er stafa ekki af gjörðum andstæðingsins. Keppandi sem hefur verið dæmdur úr leik með KIKEN getur ekki keppt frekar í þeim flokki, en það hefur ekki áhrif á þátttöku hans í öðrum flokkum.

2. Ef tveir keppendur slasa hvorn annan á sama tíma eða þjást af völdum meiðsla sem stofnað var til áður og eru úrskurðaðir óhæfir til að halda áfram af mótslækni, fellur sigurinn í hlut þess keppanda sem safnað hefur fleiri stigum á þeirri stundu. Ef stigin eru jöfn í einstaklingskeppni þá skal dómaraúrskurður (HANTEI) ákvarða úrslit bardagans, nema annar keppandi hafi SENSHU. Í sveitakeppni skal aðaldómarinn lýsa yfir jafntefli (HIKIWAKE) , nema annar keppandi hafi SENSHU. Ef staðan kemur upp í í úrslitabardaga í sveitakeppni skal dómaraúrskurður (HANTEI) ákvarða úrslit bardagans, nema annar keppandi hafi SENSHU.

3. Meiddur keppandi sem úrskurðaður hefur verið af mótslækni óhæfur til að berjast má ekki berjast aftur á því móti.

4. Meiddur keppandi sem vinnur bardaga með brottvísun andstæðingsins vegna meiðslanna, getur ekki barist aftur á því móti, án leyfis frá mótslækni.

5. Þegar keppandi slasast, skal aðaldómari strax stöðva bardagann og kalla til lækni. Læknirinn hefur aðeins leyfi til að sjúkdómsgreina og meðhöndla meiðslin.

6. Keppandi sem slasast í yfirstandandi bardaga og þarf á læknisaðstoð að halda skal fá þrjár mínútur til að taka við henni. Ef læknismeðferðinni er ekki lokið á þeim tíma skal aðaldómarinn taka ákvörðun um hvort keppandinn er óhæfur til frekari keppni, (Grein 13, málsgrein 8d), eða hvort veita skuli frekari tíma til læknismeðferðar.

7. Keppandi sem fellur, er skellt eða er sleginn niður og nær ekki að standa fyllileg á fætur innan 10 sekúndna er talinn óhæfur til að halda áfram og er sjálfkrafa vísað frá allri keppni í kumite á mótinu. Ef keppandi fellur, er skellt eða er sleginn niður og nær ekki að standa strax á fætur, skal aðaldómari kalla til lækni og á sama tíma hefur talningu upp að tíu á ensku með því að sýna það með fingri fyrir hverja sekúndu. Í öllum tilfellum þar sem 10 sekúnda talning hefur hafist á að biðja lækni að skoða keppandann áður en bardaginn getur haldið áfram. Skoða má keppandann innan vallar þegar atvikið fellur undir 10 sekúndna regluna.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

I. Þegar læknir hefur úrskurðað keppanda óhæfann til frekari keppni á að skrá það á viðeigandi hátt á þátttökuspjald keppandans. Einnig verður að láta önnur dómararáð vita af meiðslum keppandans.

II. Keppandi getur unnið viðureign eftir að andstæðingur hefur fengið brottvísun vegna uppsafnaðra refsinga fyrir brot í Flokki 1. Ef til vill hefur keppandinn ekki orðið fyrir neinum meiðslum.

III. Aðaldómari á að kalla til lækni ef keppandi meiðist og þarf á læknismeðferð að halda með því að lyfta hendi og kalla "læknir".

IV. Ef keppandi er getur af eigin ramleik fært sig, þá á að vísa honum út af vellinum til skoðunar og læknismeðferðar.

V. Læknirinn má einungis koma með tillögur gagnvart öryggi keppanda eins og þau tengjast meðhöndlun meiðsla þess keppanda.

VI. Dómarar ákveða sigurvegara á grundvelli HANSOKU, KIKEN eða SHIKKAKU eins og við á.

VII. Ef keppandi í sveitakeppni fær KIKEN,eða er vísað frá (HANSOKU eða SIKKAKU) eru stig hans núlluð en andstæðingurinn fær átta stig .

GREIN 11: FORMLEG MÓTMÆLI

1. Enginn má mótmæla dómi við meðlimi dómararáðs.

2. Ef dómaragjörð virðist brjóta gegn reglunum, hafa forseti landsambands eða opinber fulltrúi keppanda einir rétt til að mótmæla.

3. Mótmælin verða að vera á formi skriflegrar skýrslu afhent strax eftir bardagann þar sem atburðurinn átti sér stað. (Eina undantekningin frá þessu er þegar mótmælin varða stjórnunarlegan galla. Það skal tilkynnt vallarstjóra um leið og það uppgötvast).

4. Mótmælin verða að berast til fulltrúa Áfrýjunardóms. Þegar þar að kemur, mun dómurinn fara yfir aðstæður sem leiddu til mótmælanna. Eftir að hafa tekið tillit til allra staðreynda sem fyrir liggja munu þeir skila skýrslu og hafa vald til að framkvæma það sem ber að gera.
5. Mótmæli sem snúast um beitingu reglanna verður að tilkynna af þjálfara innan einnar mínútu frá lokum bardaga. Þjálfarinn biður um opinbert kæruform frá Vallarstjóra og hefur fjórar mínútur til að fylla það út, undirrita og skila því til Vallarstjóra með áfríjunargjaldinu. Vallarstjóri skilar því strax til áfríjunardómstólsins sem hefur 5 mínútur til að skila úrskurði.

6. Sá sem mótmælir verður að leggja fram málskotsgjald, sem framkvæmdastjórn WKF ákveður, og hún og mótmælin verður að skrá hjá fulltrúa áfrýjunardómsins.

7. Samsetning áfrýjunardóms

Áfrýjunardómurinn samanstendur af þremur reyndum aðaldómurum tilnefndum að dómaranefndinni. Engir tveir fulltrúar mega vera frá sama landssambandi. Dómaranefndin tilnefnir einnig þrjá fulltrúa til viðbótar númeraða 1 til 3 sem koma í réttri röð inn í nefndina ef einhver upprunalegu meðlimanna á í hagsmunaárekstri ef hann er frá sama landi, er tengdur blóðböndum eða mægður einhverjum sem á í hlut í kærunni eða tengist einhverjum úr dómararáðinu er tengist kærunni.

8. Ferli við mat á kæru

Það er á ábyrgð þess sem tekur við kæru að kalla saman Áfrýjunardóm og leggja inn málskotsgjaldið hjá gjaldkeranum.
Þegar Áfrýjunardómur hefur komið saman skal hann strax spyrjast fyrir og rannsaka það sem hann telur skipta máli við að ákvarða hvort kæran sé réttmæt. Hver hinna þriggja meðlima verður að taka afstöðu og úrskurða um hvort kæran sé réttmæt. Hjáseta er ekki ásættanleg.

9. Kæru hafnað

Ef kæra er úrskurðuð ógild, skal Áfrýjunardómurinn velja einn af meðlimum sínum sem talsmann sem segir kæranda að kæru hans hafi verið hafnað, merkir kæruna sem ñHAFNAÐò, lætur alla meðlimi Áfrýjunardóms skrifa undir hana áður en hún er lögð inn hjá gjaldkeranum sem síðan kemur henni til Aðalritara.

10. Samþykktar kærur

Ef kæra er samþykkt á Áfrýjunardómur í samvinnu við framkvæmdastjórn og dómaranefnd að grípa til aðgerða sem hægt er beyta til að laga það sem úrskeiðis fór þar með talið:

- Snúa við úrskurði sem gengur gegn reglunum.
- Fella úr gildi niðurstöður bardaga í viðkomandi keppnistré sem hafa átt sér stað eftir atvikið.
- Endurtaka bardaga sem hafa orðið fyrir áhrifum frá atvikinu.
- Gefa út tilmæli til dómaranefndar um að þeir aðaldómarar sem þátt áttu í atvikinu verði beitir viðurlögum.

Það er á ábyrgð Áfrýjunardóms að ígrunda og beita skynsamlega aðgerðum sem hafa meiriháttar áhrif á framkvæmd keppni. Að fara til baka og endurtaka bardaga í flokki á að vera síðasti möguleikinn við að ná fram sanngjarnri niðurstöðu.

Áfrýjunardómurinn skal velja einn af meðlimum sínum sem talsmann sem segir kæranda að kæra hans hafi verið samþykkt, merkir kæruna sem ñSAMÞYKKTò, lætur alla meðlimi Áfrýjunardómsins skrifa undir hana áður en hún er lögð inn hjá gjaldkeranum, sem endurgreiðir málskotsgjaldið til kæranda og kemur kærunni til Aðalritara.

11. Atviksskýrsla

Samhliða því að taka á kærunni eftir fyrrgreindu ferli, kemur Áfrýjunardómur aftur saman og semur einfalda atviksskýrslu, þar sem tekið er fram að hverju dómurinn komst og ástæður þess að kæra var samþykkt eða hafnað. Allir meðlimir Áfrýjunardóms eiga að undirrita skýrsluna og skila henni inn til Aðalritara.

12. Vald og takmörk

Úrskurður Áfrýjunardóms er endanlegur og getur Framkvæmdastjórnin ein snúið honum við. Áfrýjunardóm getur ekki ákvarðað viðurlög eða refsingar. Hann á að úrskurða um hvort kæra á rétt á sér eða ekki og setja í gang aðgerðir hjá dómaranefnd og framkvæmdanefnd til að laga úrskurði dómara sem hafa gengið gegn reglunum.

13. Sérstak ráðstafanir vegna myndbandsupptöku endurskoðunar.

ATHUGIÐ: Þessa grein á að túlkast sérstaklega og óháð öðrum greinum í lið 11 og skýringum á henni.

Skylda er að nota myndbandsupptökur á Heimsmeistaramótum WKF, Ólympíuleikum, Ólympíuleikum æskunnar, Álfuleikum, Heimsleikum og öðrum fjölgreinaleikum. Einnig er mælt með að notast við þær á öðrum mótum þar sam það er hægt. Framkvæmd við notkun myndbandsupptaka kemur fram í viðauka 11.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

*I. Í mótmælunum verður að tilgreina nöfn keppenda, nöfn dómara í dómararáðinu og **nákvæm smáatriði á því sem mótmælt er**. Ekki verður tekið við almennum aðfinnslum um dómgæsluna yfirleitt sem löglegum mótmælum. Sönnunarbirgðin á að mótmæli eigi rétt á sér liggur hjá þeim sem mótmælir.*

II. Áfrýjunardómurinn mun fara yfir mótmælin og þar með fara yfir alla vitnisburði sem lagðir eru fram til stuðnings mótmælunum. Dómurinn skoðar myndbandupptökur og yfirheyra starfsmenn í viðleitni sinni til að ákveða lögmæti mótmælanna.

III. Ef mótmælin eru talin lögmæt af Áfrýjunardómnum verður gripið til viðeigandi aðgerða. Því til viðbótar verður allt gert sem hægt er til að koma í veg fyrir að það sama gerist á öðrum mótum í framtíðinni. Málskotsgjaldið verður endurgreitt af gjaldkera.

IV. Ef Áfrýjunardómurinn telur mótmælin ekki vera réttmæt er málinu vísað frá og gjaldið rennur til WKF.

V. Keppni eða bardagar sem fyrirhugaðir eru skulu ekki tefjast þó formleg mótmæli séu í undirbúningi. Það er á ábyrgð gerðarmanns að sjá til þess að keppnin hafi farið fram samkvæmt reglunum.

VI. Þegar um stjórnunarlegan galla er að ræða á meðan að bardagi stendur yfir getur þjálfari snúa sér beint til vallarstjóra. Vallarstjórinn mun þá láta aðaldómarann vita.

GREIN 12: VALD OG SKYLDUR

DÓMARANEFND

Skyldur og vald dómaranefndar skal vera eftirfarandi:

1. Að tryggja réttan undirbúning fyrir hvert gefið mót í samráði við skipulagsnefnd mótsins með tilliti til skipulagningar keppnissvæðisins, birgða og staðsetningar allra tækja og nauðsynlega aðstöðu, gang keppninnar og yfirumsjón, öryggisráðstafanir o.fl.
2. Að skipa og staðsetja vallarstjóra (yfirdómara) og aðstoðar-vallarstjóra á viðeigandi svæði og fara eftir og gera þær ráðstafanir sem þarf eftir skýrslum Vallarstjóra.
3. Að hafa yfirumsjón og skipuleggja allt starf dómara.
4. Að tilnefna starfsmenn til vara þar sem slíks er þörf.
5. Að láta ganga lokadóma um efni tæknilegs eðlis sem kunna að rísa meðan á tiltekinni keppni stendur og fyrir það sem enginn ákvæði eru til í reglum.

VALLARSTJÓRAR OG AÐSTOÐAR-VALLARSTJÓRAR

Skyldur og vald vallarstjóra skal vera eftirfarandi:

1. Að hafa yfirumsjón og skipuleggja starf aðaldómara og dómara, í öllum keppnum á sínu umsjónarsvæði.
2. Að hafa yfirumsjón með framgöngu aðaldómara og dómara á sínu svæði og sjá til þess að starfsmenn sem skipaðir hafa verið ráði við verkefni sín.
3. Að skipa aðaldómara að stöðva bardaga þegar eftirlitsdómari lætur vita að ekki hafi verið farið eftir keppnisreglunum.
4. Að skila inn daglegum skýrslum um framgöngu allra starfsmanna sem heyra undir þá, með tilmælum til dómaranefndar ef þær eru einhverjar.
5. Að tilnefna 2 dómara í myndbandseftirlit (VRS).

ÞJÁLFARA EFTIRLITSDÓMARAR

Valdsvið Þjálfara eftirlitsdómara er eins og því er líst í Viðauka 11. ï Myndbandseftirlit.

AÐALDÓMARAR

Vald aðaldómara skal vera eftirfarandi:

1. Aðaldómarinn (SHUSHIN) skal hafa vald til að stjórna keppni, meðal annars tilkynna upphaf, framígrip og enda keppninnar.
2. Að veita stig samkvæmt úrskurði dómara.
3. Að stöðva bardaga þegar meiðsli, veikindi eða annað kemur í veg fyrir að keppandi getur haldið áfram.
4. Að stöðva bardaga þegar það er álit aðaldómara að stig hafi verið skorað, brotið hafi verið af sér eða vegna öryggis keppenda.
5. Að stöðva bardaga þegar tveir eða fleiri dómarar gefa til kynna stig eða Jogai.
6. Að benda á brot (meðtalið Jogai), og biðja þannig um stuðning dómara.

7. Að biðja um staðfestingu dómara, þegar aðaldómari álýtur að það sé ástæða til að endurskoða ákvörðun dómara um aðvaranir eða refsingar.
8. Að kalla dómara saman (SHUGO) til að úrskurða Shikkaku.
9. Að útskýra fyrir vallarstjóra, dómaranefnd eða áfrýjunardómi, ef nauðsynlegt er, grundvöllinn fyrir veittum dómi.
10. Að leggja á refsingar og að veita aðvaranir samkvæmt úrskurði dómara.
11. Að tilkynna og hefja auka bardaga þegar við á í sveitakeppni.
12. Að stjórna úrskurði dómara, þar með talið síns eigins (HANTEI) og tilkynna niðurstöðuna.
13. Að úrskurða ef jafnt er.
14. Að tilkynna sigurvegara.
15. Vald aðaldómara eru ekki eingöngu bundin við keppnisvöllinn heldur einnig allt næsta nágrenni, þar með talið að stjórna framkomu þjálfara, annarra keppenda, eða annarra úr fylgdarliði keppanda við keppnissvæðið.
16. Aðaldómari skal gefa allar skipanir og allar tilkynningar.

DÓMARAR
Vald dómara (FUKUSHIN) skal vera eftirfarandi:

1. Að gefa til kynna stig skoruð eða Jogai af eigin frumkvæði.
2. Að gefa til kynna álit þeirra á aðvörunum eða refsingum sem aðaldómari gefur til kynna.
3. Að greiða atkvæði þegar þarf að komast að niðurstöðu.

Dómari skal vandlega fylgjast með gjörðum keppenda og gefa aðaldómara merki um álit í eftirfarandi tilfellum:

a) Þegar hann sér stig.
b) Þegar keppandi hefur farið út af keppnissvæði (JOGAI).
c) Þegar aðaldómari óskar eftir áliti á öðrum brotum.

EFTIRLITSDÓMARI
Eftirlitsdómari (KANSA) aðstoðar vallarstjóra með því að fylgjast með yfirstandandi keppni eða bardaga. Ef úrskurðir aðaldómara eða dómara eru ekki í samræmi við keppnisreglurnar skal eftirlitsdómari strax lyfta rauðri veifu og flauta. Vallarstjóri skal segja aðaldómaranum að stöðva keppnina eða bardagann og laga það sem ekki var í samræmi við reglurnar.

Skrár sem haldnar eru á móti skulu verða opinberar skrár eftir samþykki eftirlitsdómara.

Fyrir hvern bardaga eða umferð skal eftirlitsdómari (Kansa) ganga úr skugga um að keppnisgalli keppenda og búnaður sé í samræmi við keppnisreglur WKF. Þó skipuleggjandi hafi eftirlit með búnaði keppendi fyrir uppstyllingu, þá ber Kansa ábyrgð á að búnaðurinn sé samkvæmt reglum. Eftirlitsdómari skiptir ekki um stöðu í liðakeppni.

Leiðbeiningar

Við eftirfarandi aðstæður á Kansa að lyfta rauðu flaggi og flauta:

Aðaldómari gleymir að veita Senshu.
Aðaldómari veitir röngum keppanda stig.
Aðaldómari veitir röngum keppanda aðvörun/refsingu.
Aðaldómari veitir keppanda stig og flokk 2 aððvörun til hins fyrir ýkjur.
Aðaldómari veitir keppanda stig og hinum Mubobi.
Aðaldómari veitir stig fyrir tækni eftir Yame eða eftir að tíminn er úti.
Aðaldómari veitir stig fyrir stig skorað þegar keppandi er utan Tatami.

Aðaldómari veitir aðvörun eða refsingu fyrir aðgerðarleysi á meðan Ato Shibaraku.
Aðaldómari veitir ranga aðvörun eða refsingi í flokki 2 á meðan Ato Shibaraku.
Aðaldómari stöðvar ekki bardaga þegar tvö eða fleiri flögg gefa til kynna stig eða Jogai til handa sama keppanda.
Aðaldómari stöðvar ekki bardaga þegar ósk um myndbandsendurkoðun kemur frá þjálfara.
Aðaldómari fer ekki eftir meirihluta flagga.
Aðaldómari kallar ekki á lækni þegar 10 sekúndna reglan á við.
Aðaldómarinn gerir Hantei/Hikiwake en Senshu hefur verið náð.
Dómarar eru með flöggin í rangri hendi.
Stigataflan sýnir ekki réttar upplýsingar.
Ósk um tækni frá þjálfara var gerð eftir Yame eða eftir að tíminn er úti.

Í eftirfarandi tilvikum kemur Kansa ekki að ákvörðunum dómararáðsins:

Dómarar gefa ekki til kynna skorstig.
Dómarar gefa ekki til kynna Jogai.
Dómarar styðja ekki Aðaldómara þegar beðið er um stuðning við aðvörun eða refsingu í flokki 1 eða 2.
Ákvörðun dómararáðs um hæfilega refsingar í flokki 1.
Ákvörðun dómararáðs um hæfilega aðvörun eða refsingu í flokki 2.
Kansa hefur ekki atkvæði eða áhrif á úrskurð um hvort stig eru gild eða ekki.
Ef aðaldómari heyrir ekki lokahljóðmerki bardaga, þá er það yfirstigavörður sem blæs í flautu sína en ekki Kansa.

YFIRSTIGAVERÐIR
Yfirstigavörður heldur sjálfstæða skrá yfir stig veitt af aðaldómara og á sama tíma hefur hann yfirumsjón með skipuðum tíma- og stigavörðum.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

I. *Þegar tveir eða fleiri dómarar lýsa yfir stigi eða jogai til handa sama keppanda, skal aðaldómarinn stöðva bardagann og dæma samkvæmt því. Ef aðaldómarinn stöðvar ekki bardagann, á eftirlitsdómari að lyfta rauðu flaggi og blása í flautu sína.Þegar aðaldómari stöðvar bardaga fyrir aðrar ástæður en þegar tveir eða fleiri dómarar gefa merki þá skal hann kalla "Yame" og notar viðeigandi handahreyfingu. Dómararnir gefa þá til kynna álit sitt og aðaldómarinn úrskurðar síðan eins og tveir eða fleiri dómarar eru sammála um.*

II. *Í því tilviki þegar báðir keppendur fá stig, aðvörun eða refsingu frá tveimur eða fleiri dómurum skal veita báðum keppendum stig sín, aðvaranir eða refsingar.*

III. *Ef keppenda hefur stig, aðvörun eða refsingu gefna til kynna af einum eða fleiri dómurum og stigin eða refsingarnar eru mismunandi milli dómara, þá skal lægri stigin, aðvörun eða refsing gilda ef ekki er meirihluti fyrir ákveðnu stigi, aðvörun eða refsingu.*

IV. *Ef það er meirihluti, en ekki allir sammála, hjá dómurum fyrir ákveðnu stigi, aðvörun eða refsingu, þá yfirtekur meirihluta álitið regluna um að veita lægsta stig, aðvörun eða refsingu.*

V. *Við HANTEI hafa aðaldómarinn og dómararnir eitt atkvæði hver.*

VI. *Hlutverk eftirlitsdómara er að sjá til þess að í keppni eða bardagi sé farið eftir keppnisreglunum. Hann er ekki auka dómari. Hann hefur ekki atkvæðisrétt ná neitt vald í*

dómaraúrskurði, svo sem hvort stig hafi verið réttmætt eða hvort JOGAI hafi átt sér stað. Ábyrgð hans liggur einungis í framkvæmd keppninnar. Eftirlitsdómari skiptir ekki um stöðu í liðakeppni.

VII. Ef aðaldómari heyrir ekki lokamerki tímavarðar á yfirstigavörður að blása í flautu sína.

VIII. Þegar dómarar útskýrir ástæður dóms eftir keppni, mega þeir gera það við vallarstjóra, dómaranefndina, eða áfrýjunardóminn. Þeir útskýra þær ekki fyrir öðrum.

IX. Aðaldómari má, einungis byggt á eigin mati, reka þjálfara frá keppnissvæðinu sem ekki fer eftir réttri hegðun, eða að mati aðaldómara, hefur truflandi áhrif á bardaga og stöðvar bardagann þar til þjálfarinn er á braut. Sama vald aðaldómara nær til allra í fylgdarliði keppenada á keppnissvæðinu.

GREIN 13: UPPHAF, FRAMÍGRIP OG ENDIR VIÐUREIGNA

1. Orð og hreyfingar sem aðaldómarar og dómarar skulu nota í gangi keppni skal vera eins og skilgreint er í viðauka 1 og 2.

2. Aðaldómarar og dómarar skulu taka sér stöðu og eftir að keppendur hafa tekið sér stöðu á miðjum úthlutuðum mottum og hafa skipst á hneigingum skal aðaldómari tilkynna SHOBU HAJIME! og bardaginn hefst.

3. Dómarinn skal stöðva bardagann með því að tilkynna YAME. Ef það er nauðsynlegt þá skal aðaldómarinn skipa keppendum að fara í byrjunarstöður sínar (MOTO NO ICHI).

4. Þegar aðaldómarinn snýr aftur til sinnar stöðvar skulu dómararnir gefa til kynna álit sitt með merkjum. Ef veita á stig skal aðaldómarinn auðkenna keppandann (Aka eða Ao), svæðið sem varð fyrir árás og veitir síðan viðeigandi stig með réttum hreyfingum. Aðaldómarinn lætur síðan bardagann hefjast aftur með því að kalla TSUZUKETE HAJIME.

5. Þegar keppandi hefur skorað átta stigum meira en andstæðingurinn í bardaga skal aðaldómarinn kalla YAME og skipa keppendum aftur á upphafslínu um leið og hann fer að sinni línu. Sigurvegari er síðan tilkynntur formlega og bent á hann með reistri hönd aðaldómarans, á þeirri hlið er snýr að sigurvegaranum og tilkynnir AO (AKA) NO KACHI. Bardaganum lýkur á þeirri stundu.

6. Þegar tíminn er úti, þá er keppandinn sem hefur fengið fleiri stig lýstur sigurvegari, bent á hann með reistri hönd aðaldómarans, á þeirri hlið er snýr að sigurvegaranum og tilkynnir AO (AKA) NO KACHI. Bardaganum lýkur á þeirri stundu.

7. Þegar jafnt er í lok bardaga skera dómararáðið (dómarar og aðaldómari) úr um niðurstöðuna með HANTEI.

8. Þegar eftirfarandi aðstæður koma upp, skal aðaldómari tilkynna YAME og stöðva bardagann um stund.
   a. Þegar báðir eða annar keppenda eru komnir útfyrir keppnissvæðið.
   b. Þegar aðaldómari skipar keppanda að lagfæra búning sinn eða hlífar.
   c. Þegar keppandi hefur brotið reglurnar.

d. Þegar aðaldómari álítur að annar eða báðir keppendur geta ekki haldið áfram bardaganum vegna meiðsla, veikinda eða annara orsaka. Eftir að hafa fengið skoðun mótslæknis, ákveður aðaldómarinn hvort bardaginn skuli halda áfram.
e. Þegar keppandi grípur í andstæðinginn og beitir ekki á sömu stundu tækni eða kastar honum.
f. Þegar annar eða báðir keppanda falla eða er kastað og engin áhrifarík tækni fylgir strax á eftir.
g. Þegar báðir keppendur grípa eða halda í hvorn annan án þess að takast kast eða aðra skortækni samstundis.
h. Þegar báðir keppendur standa brjóst í brjóst án þess að reyna samstundis kast eða aðra skortækni.
i. Þegar báðir keppendur liggja eftir fall eða kasttilraun og byrja að glíma.
j. Þegar skor eða jogai er gefið til kynna af tveimur eða fleiri dómurum til handa sama keppanda.
k. Þegar að mati aðaldómara stig hefur verið skorað eða refsivert athæfi hefur átt sér stað ï eða aðstæður kalla á að stöðva bardagan af öryggis ástæðum.
l. Þegar Vallarstjóri fer fram á það.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

I. Þegar viðureign á að hefjast kallar aðaldómari keppendur að byrjunarlínum þeirra. Ef keppandi fer of fljótt inn á keppnisvöllinn verður að benda honum á að fara útaf vellinum aftur. Keppendur verða að hneigja sig almennilega hvor fyrir öðrum - að kinka kolli stuttaralega er bæði ókurteist og ófullnægjandi. Aðaldómari getur beðið um hneigingu þegar hún kemur ekki sjálfviljugt, með því að nota handa hreyfingu eins og lýst er í viðauka 2.

II. Áður en viðureign er hafin á ný ætti aðaldómari að aðgæta að keppendur séu á byrjunarlínum og tilbúnir. Keppendur sem hoppa á byrjunarlínu eða eru á iði verður að róa niður áður en viðureignin hefst á ný. Aðaldómari verður að hefja viðureignina á ný með sem minnstum töfum.

III. Keppendur eiga að hneigja sig fyrir hvor öðru í upphafi og við lok bardaga.

KEPPNISREGLUR Í KATA

GREIN 1: KEPPNISSVÆÐI FYRIR KATA

1. Keppnissvæðið skal vera eins og svæðið fyrir keppni í kumite en fyrir katakeppni skal snúa mottunum sem eru á röngunni til að einkenna upphafsstaði í kumite við, til að hafa einsleitt keppnisgólf.

GREIN 2: FORMLEGUR KLÆÐNAÐUR

1. Keppendur og dómarar verða að klæðast formlegum einkennisbúningum eins og lýst er í grein 2 í kumite reglunum.

2. Hvern þann sem fer ekki eftir þessari reglugerð má dæma frá keppni.

ÚTSKÝRING:

I. Ekki er leyfilegt að fara úr jakkanum á meðan kata er framkvæmd.

II. Keppanda sem ekki er rétt klæddur fyrir keppni á að gefa eina mínútu til að laga klæðnað sinn.

GREIN 3: SKIPULAG KEPPNI Í KATA

1. Katakeppni er sveita- og einstaklingskeppni. Sveitakeppni samanstendur af keppni milli 3ja manna sveita. Hver sveit samanstendur annað hvort af körlum eða konum. Einstaklingskeppni í kata samanstendur af einstaklingsframkvæmd í aðskildum karla- og kvennaflokkum.

2. Keppt er eftir útsláttarkerfi með uppreisn nema annað sé sérstaklega tiltekið fyrir mót. Sé stuðst við allir á móti öllum skal farið eftir skipulagi eins og það er tilgreint í Viðauka 14.

3. Útfærslur eins og þær eru kenndar í stíl (Ryu-ha) keppanda eru leyfilegar.

4. Tilkynna verður ritaraborði um val á kata áður en umferð hefst.

5. Keppendur verða að gera mismunandi kata í hverri umferð. Þegar kata hefur verið framkvæmd má ekki endurtaka hana.

6. Í því tilfelli að keppandi dregur sig í hlé eftir að andstæðingur hans hefur hafið kata má andstæðingurinn framkvæma hana aftur í hvaða næstu umferð sem er, þar sem þá er litið svo á að viðureignin hafi unnist á KIKEN.

7. Keppandi eða lið sem mæta ekki þegar þau eru kölluð inn verða dæmd úr leik (KIKEN) úr þeim flokki. Að vera dæmdur úr leik með KIKEN þýðir að keppandi má ekki keppa frekar í þeim flokki, en það hefur ekki áhrif á þátttöku hans í öðrum flokkum.

8. Í keppni um verðlaun í sveitakeppni í kata, eiga liðin að gera kata sem þau hafa valið á venjulegan hátt. Þau munu síðan sýna BUNKAI fyrir þá kata. Heildartíminn sem veittur er fyrir KATA og BUNKAI er sex mínútur. Tímavörður hefur tímatökuna um leið og liðsmenn hneigja sig áður en þeir framkvæma kata og stöðvar klukkuna við lokahneigingu eftir BUNKAI sýninguna. Lið sem ekki hneigir sig í upphafi og lokin eða er lengur en sex mínútur verður dæmt úr leik. Notkun á hefðbundnum vopnum, aukahlutum eða auka fatnaði er ekki leyfilegur.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

1. *Fjöldi kata fer eftir fjölda keppenda eða liða sem skráð eru til keppni samkvæmt eftirfarandi töflu. Hjásetur eru taldar sem keppendur eða lið.*

Keppendur eða lið	Fjöldi kata
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

GREIN 4: DÓMARARÁÐ

1. Dómararáð sem samanstendur af fimm dómurum skal tilnefnd fyrir hverja keppni af vallarstjóra eða aðstoðar-vallarstjóra.

2. Dómari og meðdómarar í kata keppni mega ekki vera frá sama landi eða frá sama landssambandi og keppendurnir.

3. Skipun Aðaldómara og dómara úthlutun verkefna:

- Fyrir upphaf undanúrslita afhendir ritari dómaranefndar tæknimanni hugbúnaðins sem sér um rafræna útdráttinn lista yfir þá dómara sem eru til staðar á hverjum keppnisvelli. Listinn er tekinn saman af ritara dómaranefndarinnar eftir að keppendur hafa verið dregnir í riðla og að loknum dómarafundi. Á listanum mega einungis vera þeir dómarar sem voru viðstaddir dómarafundinn og hann verður að vera í samræmi við í fyrrnefnd viðmið. Fyrir dómaravalið mun tæknimaðurinn lesa inn listann í úthlutunarkerfið og það velur af handahófi 5dómara fyrir hverja viðureign.

- Fyrir viðureignir um verðlaun skal Vallarstjóri láta formanni og ritara dómaranefndar í té lista yfir 8 dómara frá velli sínum eftir að síðasta undanúrslita viðureignin hefur farið fram. Eftir að listinn hefur verið samþykktur af formanni dómarnefndar er hann lesinn inn af tæknimanni

í úthlutunarkerfið. Kerfið tilnefnir þá af handahófi 5 dómara af 8 manna listanum frá hverjum keppnisvelli.

4. Til viðbótar eru útnefndir tímaverðir, ritarar og kallarar/kynnar.

ÚTSKÝRING:

I. Aðaldómarinn situr við mörk keppnissvæðisins andspænis keppendunum. Hinir dómararnir fjórir sitja við hvert horn keppnisvallarins.

II. Allir dómararnir skulu vera með rauða og bláa veifu eða ef notast er við rafræna stigatöflu, stigagjafa.

GREIN 5: VIÐMIÐ FYRIR ÚRSKURÐI

Opinber kata listi:
Einungis má framkvæma kata frá opinbera listanum:

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1-5
Annanko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichan
Chinto	Kyan No Wanshu	Seichin
Enpi	Kyan No Chinto	Seienchin
Fukygata 1-2	Kururunfa	Seipai
Gankaku	Kusanku	Seiryu
Garyu	Matsumura Rohai	Seisan
Gekisai (Geksai) 1-2	Mattsukaze	Shiho Kousoukun
Gojushiho	Matusumura Bassai	Shinpa
Gojushiho Dai	Meikyo	Shinsei
Gojushiho Sho	Myojo	Shisochin
Hakucho	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Sochin
Hangetsu	Nijushiho	Suparinpei
Haufa	Nipaipo	Tekki 1-3
Heian 1-5	Niseishi	Tensho
Heiku	Ohan	Tomrai Bassai
Ishimine Bassai	Oyadomari No Passai	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Useishi (Gojushiho)
Jiin	Paiku	Wankan
Jion	Papuren	Wanshu
Jitte		

Athugið: Sum nöfn koma fyrir tvisvar þar sem mismundi hefð er fyrir stafsetningu þeirra á ensku. Í mörgum tilvikum er sama kata þekkt undir mismunandi nöfnum á milli stíla (Ryu-ha) ï og í undantekningar tilvikum getur sama nafn verið á mismunandi kata á milli stíla.

Viðmið

Við að meta framkvæmd keppanda eða liða á kata eiga dómararnir að styðjast jafnt við bæði grunn viðmið (tæknileg útfærsla og líkamleg útfærsla).

Framkvæmdin er metin frá hneigingu i upphafi kata til hneigingar í lok kata nema þegar keppt er um verðlaun í liðakeppni, þar sem framkvæmdin, auk tímatöku hefst við hneigingu í upphafi kata og endar þegar keppendurnir hneigja sig eftir að hafa lokið bunkai.

Bæði grunn viðmiðin hafa jafnt vægi við að meta útfærsluna.

Bunkai á að hafa sama vægi og kata.

Útfærsla á kata	**Útfærsla á bunkai** (á við keppni liða um verðlaunasæti)
1. Tæknileg útfærsla a. Stöður b. Tæknir c. Stöðuskipti d. Tímasetning/samhæfing e. Rétt öndun f. Einbeitni (kime) g. Tæknilegur erfiðleiki h. Samkvæmni: Samræmi við kihon og viðmið stíls (Ryu-ha) í kata.	**1.Tæknileg útfærsla** a. Stöður b. Tækni c. Stöðuskipti d. Tímasetning e. Stjórnun f. Einbeiting (kimi) g. Erfiðleiki tækna sem eru sýndar h. Samkvæmni (við kata): Nota eiginlegar hreyfingar eins og sýndar í kata
2. Líkamleg útfærsla a. Styrkur b. Hraði c. Jafnvægi d. Ryþmi	**2. Líkamleg útfærsla** a. Styrkur b. Hraði c. Jafnvægi. d. Tímasetning

Vísað frá keppni

Keppanda eða liði má vísa frá keppni fyrir hvert af eftirfarandi atriðum:

1. Að framkvæma ranga kata eða tilkynna ranga kata.

2. Hneigja sig ekki í upphafi og lok framkvæmdar á kata.

3. Eftirtektarvert hik eða stopp í framkvæmdinni.

4. Að hafa áhrif á störf dómara (að dómari þurfi að færa sig af öryggisástæðum eða að koma við dómara).

5. Keppandi missir beltið á meðan á framkvæmd stendur.

6. Fer fram yfir sex mínútur við framkvæmd á kata og bunkai.

7. Að framkvæma skæra tækni við hálsinn í Bunkai (Jodan Kani Basami).

8. Fer ekki eftir fyrirmælum aðaldómara eða önnur óviðeigandi háttserni.

Villur

Taka verður tillit til eftirfarandi villa við ofangreint mat á framkvæmdinni ef þær eru eftirtektarverðar.

a. Minniháttar jafnvægismissi.

b. Framkvæmd á tækni á rangan eða ófullnægjandi hátt, t.d. að klára ekki varnartækni fullkomlega eða kýla utan marks.

c. Hreyfing án samhæfingar, t. d. að beita tækni áður en líkamsfærslu hefur verið lokið, eða í liðakeppni, að hreyfa sig ekki samtaka.

d. Notast við hljóðmerki (frá annari manneskju, þar með töldum liðsfélögum) eða leikrænir tilburðir eins og að stappa niður fótunum, berja sér á brjóst, á arma eða í karategi-inn eða óeðlileg útöndun, verður að var metið sem alvarleg villa við mat dómara á framkvæmd kata ï á sama hátt og dómari refsar fyrir að missa tímabundið jafnvægi.

e. Belti losnar þannig að það fellur niður fyrir mjaðmir á meðan á framkvæmd stendur.

f. Að eyða tímanum, t.d. langdregnar innágöngur, ýktar hneigingar eða langar biðir áður en framkvæmd hefst.

g. Að trufla dómara með tilfærslum á meðan andstæðingurinn er að framkvæma.

h. Að valda meiðslum vegna lélegrar stjórnar á tækni í bunkai.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

I. Kata er hvorki dans né leikræn tjáning. Fara verður eftir hefðbundnum gildum og venjum. Hún verður að vera raunsönn í árásartækni og verður að sýna einbeitni, kraft og tæknilega mögulegan höggkraft. Hún verður að sýna styrk, kraft og snerpu – en einnig þokka, rytma og jafnvægi.

II. Í sveitakeppni verða allir keppendur í upphafi og enda að snúi í sömu átt og að aðaldómaranum.

III. Meðlimir í sveit verða að sýna færni í öllum þáttum framkvæmdar kata til viðbótar við samhæfingu.

IV. Það er á ábyrgð þjálfara eða keppenda að sjá til þess að kata sem tilkynnt er við ritaraborð sé leyfileg í þeirri umferð.

V. Þó bannað sé að beita skæra tækni við hálsinn (Kani Basami), má beita skæra tækni á búkinn.

GREIN 6: FRAMKVÆMD VIÐUREIGNA

---

1. Í upphafi hverrar viðureignar, eftir að nöfn keppenda hafa verið kölluð, skulu keppendurnir tveir eða liðin, annar með rautt belti (AKA), og hinn með blátt belti (AO), raða sér upp við útlínu keppnissvæðisins andspænis aðaldómaranum. Eftir hneigingu fyrir dómararáðinu og hvor fyrir öðrum, stígur AO afturábak út fyrir keppnissvæðið. Eftir að hafa farið á upphafsstað hneigir AKA sig, segir skýrt nafnið á kata sem sýna á og byrjar. Eftir að hafa lokið kata, hneigir AKA sig og fer af keppnissvæðinu og bíður eftir sýningu AO, sem fer eftir sama ferli við framkvæmd á sinni kata. Eftir að AO hefur lokið kata snúa báðir aftur að útlínu keppnissvæðisins og býða úrskurðar dómararáðs.

2. Ef aðaldómari álítur að keppanda skuli vísað frá, má hann kalla til hina dómarana til að komast að úrskurði.

3. Ef keppandi er dæmdur úr leik á aðaldómari að krossa veifunum og taka þær aftur í sundur og lyfta síðan veifunni sem sýnir sigurveigarann.

4. Eftir að báðum kata er lokið, eiga keppendurnir að standa hlið við hlið á útlínu keppnissvæðisins. Aðaldómari kallar á úrskurð (HANTEI) og blæs tvisvar í flautu sína og dómararnir veita atkvæði sín. Ef bæði AKA og AO hefur verið vísað frá í sömu viðureign, mun keppandi sem átti að keppa við sigurvegarann í næstu umferð sigra með hjásetu (og úrslitin eru ekki tilkynnt), nema um sé að ræða viðureign um verðlaun en þá verður að úrskurða með Hantei.

5. Úrskurðurinn verður til handa AKA eða AO. Jafntefli eru ekki leyfileg. Keppandinn sem fær meirihluta atkvæða er tilkynntur sigurvegari.

6. Keppandi eða lið sem ekki mæta þegar þeir eru kallaðir inn á völlinn verða dæmdir úr leik (KIKEN) í þeim flokki. Að vera dæmdur úr leik með KIKEN þýðir að keppandi er dæmdur úr leik í þeim flokki en hefur ekki áhrif á þátttöku í öðrum flokkum.

7. Þegar tilkynnt er KIKEN, dæmdur úr leik, þá bendir aðaldómari með flaggi sínu í átt að upphafstöðu keppandans og gefur síðan merki um Kachi (sigur) til andstæðingsins.

8. Keppendurnir hneigja sig hvor fyrir öðrum, síðan fyrir dómararáðinu og yfirgefa keppnissvæðið.

<u>ÚTSKÝRING:</u>

I. Upphafsstaða kata er innan útlína keppnissvæðisins.

II. Ef veifur eru notaðar biður aðaldómari um dómaraúrskurð (HANTEI) og blæs tvisvar í flautu sína. Dómararnir lyfta veifum sínum samtímis.Eftir að hafa veitt hæfilegan tíma til að telja stigin (um 5 sekúndur) eru veifurnar látnar síga eftir eitt flaut.

III. Ef keppandi eða lið kemur ekki til keppni þegar hann eða það er kallað til eða dregur sig í hlé (Kiken) á að úrskurða sigur strax til andstæðingsins án þess að hann þurfi að framkvæma kata sem tilkynnt hefur verið.Í því tilfelli má sigurkeppandinn eða sigurlið nota þá kata aftur í seinni umferðum.

GREIN 7: FORMLEG MÓTMÆLI

Formleg mótmæli í kata keppni fara eftir sama fyrirkomulagi og er lýst í kumite reglunum, í grein 11. Formleg mótmæli.

VIÐAUKI 1: ORÐAFORÐI

SHOBU HAJIME	Hefjið bardagann	Eftir tilkynninguna stígur aðaldómarinn skref afturábak.
ATO SHIBARAKU	Smá tími eftir	Tímavörður gefur hljóðmerki 15 sek. fyrir raunverulegan enda bardaga og aðaldómarinn tilkynnir ñAto Shibarakuò.
YAME	Stopp	Framígrip, eða endir bardaga. Aðaldómarinn slær niður hendi og segir um leið YAME
MOTO NO ICHI	Byrjunarstöður	Keppendur og aðaldómari snúa til upphafsstöðva sinna.
TSUZUKETE	Berjist áfram	Skipun um áframhald bardagans þegar óviðurkennd truflun á sér stað.
TSUZUKETE HAJIME	Hefjið bardagann aftur. Byrjið	Aðaldómarinn stendur í zenkutsu-datchi. Um leið og hann segir ñTsuzuketeò réttir hann fram hendurnar með lófana út í átt að keppendunum. Um leið og hann segir ñHajimeò snýr hann lófunum og færir þá hratt saman og á sama tíma stígur hann aftur.
SHUGO	Dómarafundur	Aðaldómarinn kveður til dómarana í lok bardaga eða keppni, eða til að ákvarða um Shikkaku.
HANTEI	Úrskurður	Aðaldómari biður um úrskurð eftir jafnteflis bardaga. Eftir stutt flaut aðaldómara lýsa dómarar úrskurði sínum með veifum og aðaldómarinn notar hendurnar við að lýsir eigin ákvörðun.
HIKIWAKE	Jafnt	Þegar bardagi endar í jafntefli þá krossleggur aðaldómarinn handleggi á brjóst, réttir síðan úr þeim og heldur höndum frá líkamanum með lófana upp.
AKA (AO) NO KACHI	Rauður (Blár) vinnur	Aðaldómarinn réttir skáhalt upp á við úr handleggnum er snýr að sigurvegaranum.
AKA (AO) IPPON	Rauður (Blár) skorar þrjú stig	Aðaldómarinn réttir úr handleggnum er snýr að skoraranum 45 gráður upp á við.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rauður (Blár) skorar tvö stig	Aðaldómarinn réttir úr handleggnum beint út frá öxlinni er snýr að skoraranum.

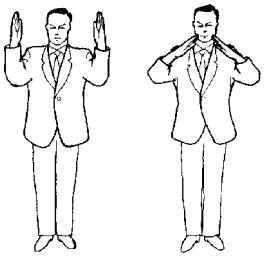
AKA (AO) YUKO	Rauður (Blár) skorar eitt stig	Aðaldómarinn réttir úr handleggnum er snýr að skoraranum 45 gráður niður á við.
CHUKOKU	Aðvörun	Aðaldómari gefur til kynna brot úr Flokki 1 eða Flokk 2.
KEIKOKU	Aðvörun	Aðaldómarinn lýsir yfir broti á Flokki 1 eða 2 og bendir síðan með vísifingri niður á við í átt til hins brotlega.
HANSOKU-CHUI	Aðvörun um brottrekstur	Aðaldómarinn lýsir yfir broti á Flokki 1 eða 2 og bendir síðan með vísifingri lárétt í átt til hins brotlega.
HANSOKU	Brottrekstur	Aðaldómarinn lýsir yfir broti á Flokki 1 eða 2 og bendir síðan með vísifingri 45 gráður upp á við í átt að hinum brotlega og lýsir andstæðinginn sigurvegara.
JOGAI	Útganga sem ekki er orsökuð af andstæðingnum	Aðaldómarinn bendir með vísifingri þeim megin sem hinn brotlegi stendur til að sýna dómurunum að keppandinn hafi farið út fyrir bardagasvæðið.
SENSHU	Fyrsta afgerandi stig	Eftir að hafa tilkynnt stig á hefðbundinn hátt, tilkynnir hann ñAka (Ao) Senshuò um leið og hann heldur bognum handleggnum upp með lófan að andliti sínu.
SHIKKAKU	Brottvísun ñFarðu frá keppnissvæðinuò	Aðaldómarinn bendir fyrst 45 gráður upp í áttina að hinum brotlega og hreyfir höndina síðan út og aftur fyrir sig og segir um leið ñAka (Ao) Shikkaku!ò Hann lýsir síðan andstæðinginn sigurvegara.
TORIMASEN	Ógilding	Stig eða úrskurður ógiltur. Aðaldómari í kumite að aðaldómari í kata krossar hendur niður á við..
KIKEN	Afsalar keppnisrétti	Aðaldómarinn bendir 45 gráður niður á við í átt að upphafslínu keppandans eða liðsins. Í kata gerir aðaldómari það sama með flaggi sínu.
MUBOBI	Sjálfsköpuð hætta	Aðaldómarinn snerti andlit sitt og snýr síðan höndinni með handarjaðrinum fram á við og færir hana fram og til baka, til að sýna dómurunum að keppandinn stofni sjálfum sér í hættu.

VIÐAUKI 2: HANDAHREYFINGAR OG VEIFUMERKI

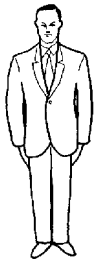
TILKYNNINGAR OG HANDAHREYFINGAR AÐALDÓMARA

SHOMEN-NI-REI
Aðaldómarinn réttir úr handleggjunum með lófana fram.

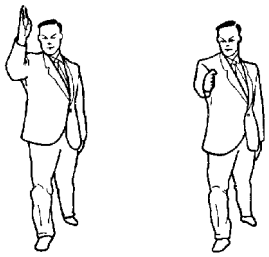
OTAGAI-NI-REI
Aðaldómarinn bendir keppendum á að hneigja sig hvor fyrir öðrum.



SHOBU HAJIME
“Hefjið bardagannò
Eftir tilkynninguna stígur aðaldómarinn eitt skref afturábak.



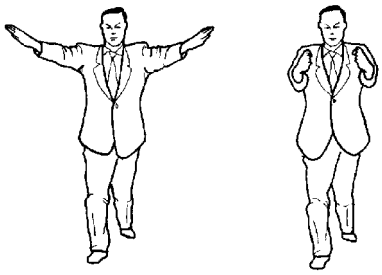
YAME
ñStoppò
Framígrip, eða endir bardaga. Um leið og aðaldómarinn segir YAME slær hann niður hendi.



TSUZUKETE HAJIME

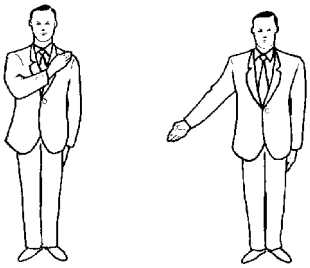
ñHefjið bardagann aftur. Byrjið”

Aðaldómarinn stendur í zenkutsu-datchi. Um leið og hann segir ñTsuzuketeò réttir hann fram hendurnar með lófana út í átt að keppendunum. Um leið og hann segir ñHajimeò snýr hann lófunum og færir þá hratt saman og á sama tíma stígur hann aftur.



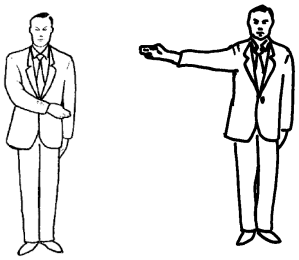
YUKO (Eitt stig)

Aðaldómarinn réttir úr handleggnum er snýr að skoraranum 45 gráður niður á við.



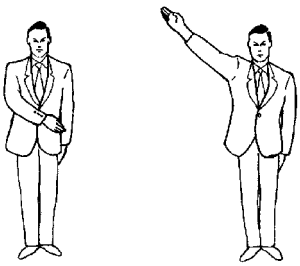
WAZA-ARI (Tvö stig)

Aðaldómarinn réttir úr handleggnum beint út frá öxlinni er snýr að skoraranum.



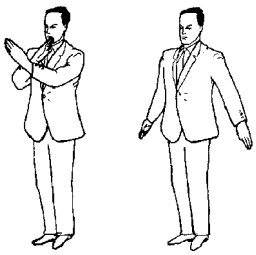
IPPON (Þrjú stig)

Aðaldómarinn réttir úr handleggnum er snýr að skoraranum 45 gráður upp á við.



TORIMASEN / HÆTT VIÐ ÚRSKURÐ

Þegar stig eða refsing hefur verið gefin ranglega. Aðaldómarinn snýr sér að keppanda, tilkynnir ñAkaò eða ñAoò, krossar handleggina og gerir skurðarhreyfingu með lófana niður til að sýna, að hætt hafir verið við síðusta úrskurð.

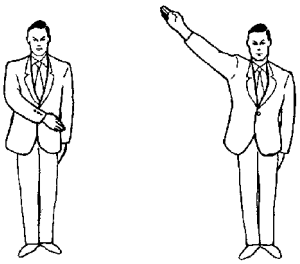


SENSHU (Firsta afgerandi stig)

.

NO KACHI (Sigur)

Við enda bardaga eða keppni réttir aðaldómarinn úr handleggnum, 45 gráður upp á við, er snýr að sigurvegaranum.



KIKEN

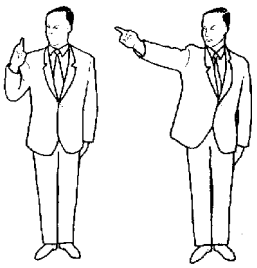
ñAfsalar keppnisréttiò

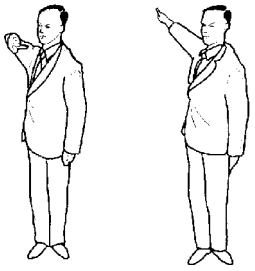
Aðaldómarinn bendir niður á við í átt að upphafslínu keppandans.

SHIKKAKU

ñBrottvísun, Farðu frá keppnissvæðinuò.

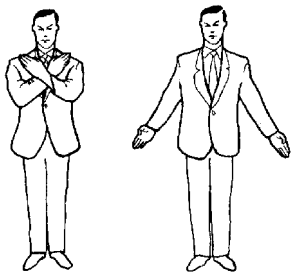
Aðaldómarinn bendir fyrst 45 gráður upp í áttina að hinum brotlega og hreyfir höndina síðan út og aftur fyrir sig og segir um leið ñAka (Ao) Shikkaku!ò Hann lýsir síðan andstæðinginn sigurvegara.





HIKIWAKE

ñJafntò (Á einungis við í liðakeppni.)
Þegar úrskurður eftir Hantei er jafn þá krossleggur aðaldómarinn handleggi á brjóst, réttir síðan úr þeim og heldur höndum frá líkamanum með lófana upp.

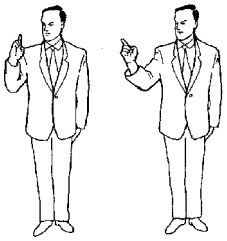


BROT ÚR FLOKKI 1
(notað án frekari merkja fyrir CHUKOKU)

Aðaldómarinn krossar handleggina í bringu hæð með úlnlið annarrar handar í sneringu við úlnlið hinnar.

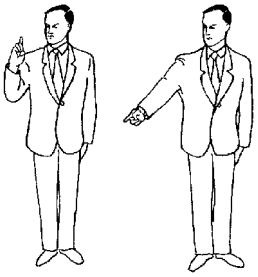
BROT ÚR FLOKKI 2
(notað án frekari merkja fyrir CHUKOKU)

Aðaldómarinn bendir með bognum handlegg í átt að andliti hins brotlega.



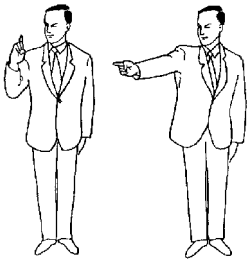
KEIKOKU

ñAðvörunò
Aðaldómarinn lýsir yfir broti á Flokki 1 eða 2 og bendir síðan með vísifingri 45 gráður niður á við í átt til hins brotlega,.



HANSOKU CHUI

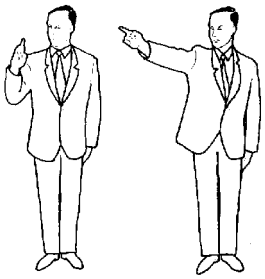
ñAðvörun um brottrekstur.
Aðaldómarinn lýsir yfir broti á Flokki 1 eða 2 og bendir síðan með vísifingri lárétt í átt til hins brotlega.



HANSOKU

ñBrottvísunò

Aðaldómarinn lýsir yfir broti á Flokki 1 eða 2 og bendir síðan með vísifingri uppá við í 45 gráður í átt að hinum brotlega og lýsir andstæðinginn sigurvegara.



AÐGERÐARLEYSI

Aðaldómarinn snýr höndunum utan um hvora aðra fyrir framan bringuna til að láta í ljósi refsingu í flokki 2.

OF MIKIL SNERTING

Aðaldómarinn sýnir dómurunum að of mikil snerting hafi átt sé stað, brot úr Flokki 1.

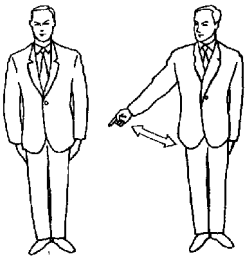
AÐ GERA SÉR UPP MEIÐSLI EÐA ÝKJA ÞAU

Aðaldómarinn heldur báðum höndunum að höfðinu til að gefa til kynna ólöglegt athæfi í Flokki 2.

JOGAI

ñFarið út fyrir bardagasvæðiò

Aðaldómarinn bendir með vísifingri þeim megin sem hinn brotlegi stendur til að sýna dómurunum að keppandinn hafi farið út fyrir bardagasvæðið.

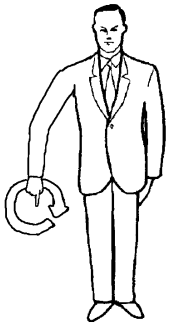


MUBOBI (Sjálfsköpuð hætta)

Aðaldómarinn snerti andlit sitt og snýr síðan höndinni með handarjaðrinum fram á við og færir hana fram og til baka, til að sýna dómurunum að keppandinn stofni sjálfum sér í hættu.

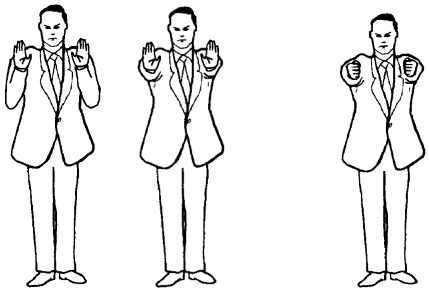
AÐ HÖRFA STÖÐUGT UNDAN

Aðaldómarinn bendir vísifingri niður og snýr honum í hring til að gefa til kynna ólöglegt athæfi í Flokki 2.



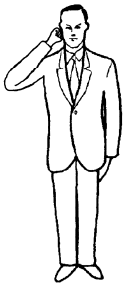
HRINDA, GRÍPA EÐA STANDA MEÐ BRINGUR SAMAN ÁN ÞESS AÐ REYNA SAMSTUNDIS TÆKNI EÐA KAST

Aðaldómarinn heldur krepptum hnefunum í axlarhæð eða ýtir frá sér með opnum höndum til að gefa til kynna ólöglegt athæfi í Flokki 2.



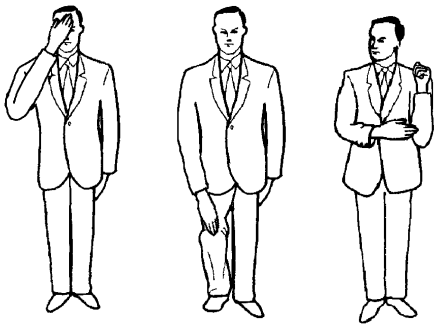
HÆTTULEGAR OG STJÓRNLAUSAR ÁRÁSIR

Aðaldómarinn færir krepptann hnefann meðfram hlið höfuðsins til að gefa til kynna ólöglegt athæfi í Flokki 2.



AÐ LÍKJA EFTIR ÁRÁSUM MEÐ HÖFÐI, HNJÁM EÐA OLNBOGUM

Apaldómarinn snertir enni, hné eða olnboga með lófanum til að gefa til kynna ólöglegt athæfi í Flokki 2.



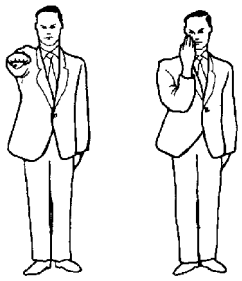
AÐ TALA VIÐ EÐA EGNA ANDSTÆÐINGINN OG ÓKURTEIST HÁTTERNI

Aðaldómarinn leggur vísifingur á varirnar til að gefa til kynna ólöglegt athæfi í Flokki 2.

SHUGO

ñDómarafundurò

Aaldómarinn kveður til dómarana í lok bardaga eða keppni, eða til að ákvarða um Shikkaku.

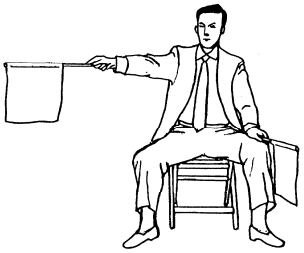


VEIFUMERKI DÓMARA

Dómarar #1 og #4 eru með rauða flaggið í hægri hendi og dómarar #2 og #3 eru með það í vinstri hendi. Í kata eru dómarar #1, 2 og 5 með rauða flaggið í hægri hendi, dómarar #3 og 4 í vinstri hendi.

YUKO

WAZA-ARI



IPPON

BROT

Bent á brot. Viðeigandi veifu er veifað í hring og síðan gert merki um Flokk 1 eða 2.

BROT ÚR FLOKKI 1

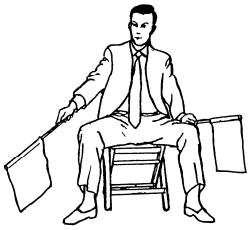
Veifunum er krossað og þeim haldið frammi með beinum handleggjum í átt til AKA (AO) eftir því hvor hinn brotlegi er.

BROT ÚR FLOKKI 2

Dómari bendir með veifunni með bognum olnboga.

JOGAI

Dómarinn bankar í gólfið með veifu.



KEIKOKU

HANSOKU CHUI

HANSOKU

Þessi viðauki er hugsaður til að leiðbeina aðaldómurum og dómurum þar sem ekki eru ákveðnar reglur eða útskýringar til viðmiðunar.

OF MIKIL SNERTING

Þegar keppandi nær skortækni og fylgir henni eftir með annarri tækni með of mikilli snertingu þá eiga dómarar ekki að veita stig heldur á að aðvara eða refsa í Flokki 1 (nema andstæðingurinn hafi valdið því sjálfur).

OF MIKIL SNERTING OG ÝKJUR

Karate er bardagaíþrótt og því er búist við miklu í framkomu frá keppendum. Það er því óviðunandi að keppendur sem verða fyrir léttri snertingu, nuddi andlitið, labbi eða skjögri um, beygi sig, togi eða skyrpi út úr sér tannhlífinni eða á annan hátt láti eins og snertingin hafi verð meiri en hún var til að sannfæra aðaldómarann um að refsa andstæðingnum meira. Þannig framkoma er svindl og gerir lítið úr íþrótt okkar. Fyrir hana á að refsa strax.

Þegar keppandi þykist hafa orðið fyrir of mikilli snertingu og dómarar ákveða að tæknin hafi verið vel stjórnað og uppfylli öll sex skorviðmið, þá á að veita stig til andstæðingsins og veita keppandanum aðvörun eða refsingu í Flokki 2 fyrir að gera sér upp meiðsli Rétt refsing fyrir að gera sér upp meiðsli þegar dómarar hafa komist að því að um stig var að ræða, er hið minnsta Hansoku og í alvarlegum atvikum Shikkaku.

Erfiðara er að takast á við þegar keppandi verður fyrir þungu höggi og fellur í gólfið, stendur stundum upp (til að stöðva 10 sekúndu klukkuna) og fellur svo aftur í gólfið. Aðaldómarar og dómarar verða að muna að jodan spark gefur 3 stig og þar sem keppendum í liði og í einstaklingskeppni sem fá fjárhagslega umbun fyrir að vinna til verðlauna fjölgar verður freistingin til að grípa til óheiðarlegrar framkomu sterkari. Það er mikilvægt að gera sér grein fyrir þessu og beita viðeigandi refsingum.

MUBOBI

Aðvörun eða refsing fyrir Mubobi er veitt þegar keppandi verður **fyrir höggi eða meiðist af eigin völdum eða vegna eigin vanrækslu**. Þetta getur orsakast af því að snúa baki í andstæðinginn, árás með löngu og lágu gyaku tsuki chudan án þessa að hugsa um jodan gagnárás andstæðingsins, hætta bardaga áður en aðaldómarinn kallar ñYameò, hætta að verja sig eða missa einbeitinguna og reynir ekki endurtekið að verjast eða neitar að verjast árásum andstæðingins. Útskýring XVIII í kafla 8 segir:

Ef keppandinn verður fyrir of fastri tækni og/eða verður fyrir meiðslum og sökin er talin liggja hjá honum sjálfum, þá á aðaldómarinn að veita aðvörun eða refsingu í Flokki 2 og getur ákveðið að refsa ekki andstæðingnum.

Keppandi sem verður fyrir höggi vegna eigin mistaka og ýkir síðan afleiðingarnar til að villa um fyrir dómurum getur fengið aðvörun eða refsingu fyrir Mobobi og **auk þess** refsingu fyrir að ýkja meiðsli, þar sem tvö brot hafa verið framin.

Tekið skal fram að aldrei er hægt að veita stig fyrir tækni sem beitt er með of mikilli snertingu.

ZANSHIN
Zanshin er lýst sem ástandi sem byggir á viðvarandi einbeitingu þar sem keppnandi er með óskipta einbeitingu, athygli og gerir sér grein fyrir möguleikum andstæðingsins til gagnárásar. Sumir keppendur snúa sér hálfvegis undan andstæðingnum eftir að hafa beitt tækni en eru enn með fulla athygli og tilbúnir til að halda áfram bardaganum. Dómarnir verður að gera greinarmun á þessari áframhaldandi athygli og því þegar keppandi hefur snúið sér undan, hættir að verja sig og missir einbeitinguna, er í rauninni hættur bardaganum.

CHUDAN SPARK GRIPIÐ

Eiga dómarar að veita stig þegar keppandi beitir chudan sparki og andstæðingurinn nær að grípa legginn áður en hann er dreginn til baka?

Svo framarlega sem keppandinn sem sparkar heldur ZANSHIN er engin ástæða fyrir því að þessi tækni gefi ekki stig ef skorviðmiðin sex eru til staðar. Samkvæmt kenningunni mundi, í raunverulegum bardaga, spark með fullum krafti, vera talið hafa gert andstæðinginn óhæfann til frekari bardaga og því væri leggurinn ekki gripinn. Rétt stjórn, skor svæðið og að uppfylla öll sex skorviðmið eru þeir þættir sem skera úr um ef veita á stig fyrir tækni eða ekki.

KÖST OG MEIÐSLI

Þar sem leyft er að haldi í og kasta andstæðingi við vissar aðstæður er sú skylda sett á þjálfara að keppendur þeirra hafi hlotið æfingu í og geti beitt öruggum fall-/lendingar-tæknum.

Keppandi sem reynir kast tækni verður að fara eftir reglunum eins og þær eru tilgreindar í grein 6 og grein 8 í útskýringunum. Ef keppandi kastar andstæðingi í fullu samræmi við reglurnar og meiðsli hljótast vegna þess að andstæðingurinn beitti ekki viðeigandi falltækni þá er sá meiddi ábyrgur og ekki á að refsa þeim sem kastar. Sjálfssköpuð meiðsli geta orðið þegar keppandi sem er kastað, í stað þess að beita falltækni lendir á útréttum handlegg eða olnboga eða heldur í kastarann og togara hann ofan á sig í fallinu.

Mögulega hættulegar aðstæður skapast þegar keppandi grípur í báðar fætur til að fella andstæðing á bakið eða þegar keppandi beygir sig niður og lyftir andstæðingnum upp áður en honum er skellt. Í grein 8, úrskýringu XI segir ñ...*og halda verður í andstæðinginn allan tímann, svo hægt sé að lenda örugglega*..ò Þar sem það er erftt að tryggja öruggt fall, teljast köst sem þessi ólögleg.

SKOR Á FALLINN ANDSTÆÐING

Þegar keppanda er kastað eða sópað undan honum fótunum og er skorað á þegar búkurinn snertir keppnisvöllinn þá er gefið IPPON.

Ef keppandi verður fyrir höggi á meðan hann er að detta eiga dómararnir að taka með í reikninginn áttina sem keppandinn fellur því ef hann fellur frá högginu telst það einskisvert og ekki á að veita stig fyrir það.

Ef efri hluti keppanda snertir ekki keppnisvöllinn þegar stiggefandi tækni er beitt þá á að veita stig eins og er tilgreint í Grein 6. Því eru stigin sem gefa á þegar skorað er á keppanda sem er að falla, situr, er á hnjánum, stendur eða er hoppandi í loftinu og allar aðstæður þar sem búkurinn snertir ekki keppnisvöllinn svohljóðandi:

1. Jodan spörk, þrjú stig (IPPON)
2. Chudan spörk , tvö stig (WAZA-ARI)
3. Tsuki og Uchi, eitt stig (YUKO)

FYRIRKOMULAG ÚRSKURÐA

Þegar aðaldómari ákveður að stöðva bardaga kallar hann YAME og á sama tíma beitir hann viðeigandi handahreyfingu. Þegar aðaldómarinn er kominn á upphafsstöðu sína gefa dómararnir til kynna stig eða jogai. Ef hann spyr þá álits, þá gefa þeir til kynna skoðun sína á öðru ólöglegu athæfi. Þar sem aðaldómarinn er sá eini sem getur hreyst sig um keppnissvæðið, nálgast keppendur og tala við lækninn þá verða dómarar að taka alvarlega það sem aðaldómarinn er að gefa til kynna áður en þeir veita loka úrskurð sinn þar sem ekki er leyfilegt að biðja um endurmat.

Þar sem fleiri en ein ástæða er fyrir að stöðva bardaga þá á aðaldómarinn að takast á við hverja fyrir sig. Til dæmis þegar annar keppandinn hefur náð að skora stig og of mikil snerting frá hinum keppandanum eða þegar það hefur verið MUBOBI og ýkt meiðsli af sama keppanda.

Þar sem stuðst er við myndbands endurskoðun, þá verða báðir dómarar að vera sammála ef þeir vilja breyta úrskurði. Eftir endurskoðun gefa þeir strax til kynna niðurstöðu sína til aðaldómara sem tilkynnir breytingu á upprunalega úrskurðinum, ef það á við.

JOGAI

Dómarar verða að muna að þegar þeir gefa til kynna Jogai eiga þeir að banka í gólfið með viðeigandi veifu. Þegar aðaldómarinn stoppar bardagann og snýr aftur til stöðu sinnar eiga þeir að gefa til kynna úrskurð sinn um brot í Flokki 2.

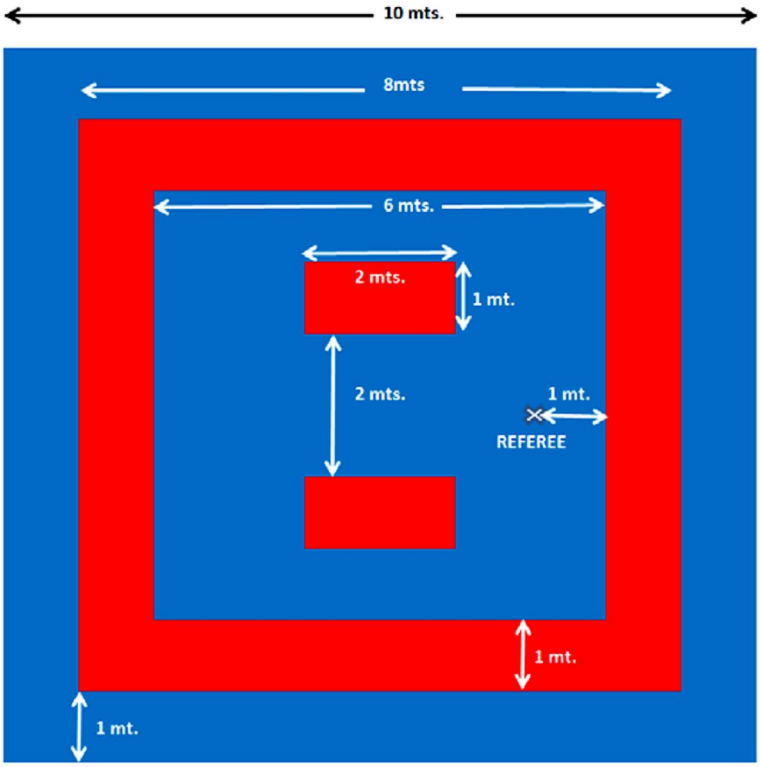
GEFA TIL KYNNA BROT Á REGLUNUM

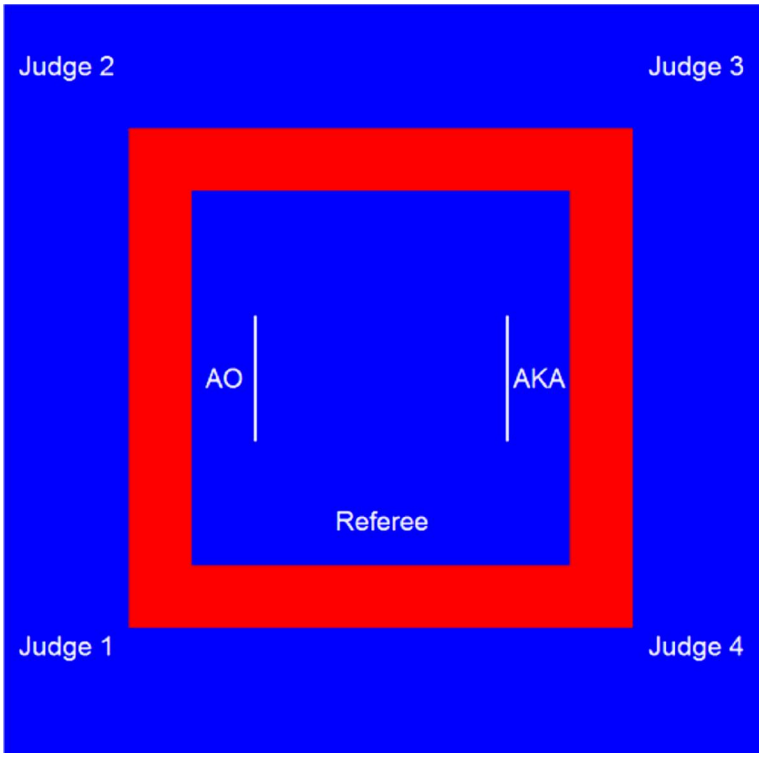
Fyrir brot í Flokki1 eiga dómara að halda frá sér krossuðum veifunum til vinstri fyrir Aka, með rauða veifu fyrir framan og til hægri fyrir AO, með bláa veifu fyrir framan. Þetta hjálpar aðaldómaranum að sjá skýrt hvor keppandinn er talinn brotlegur.

VIÐAUKI 4: MERKINGAR STIGAVARÐA

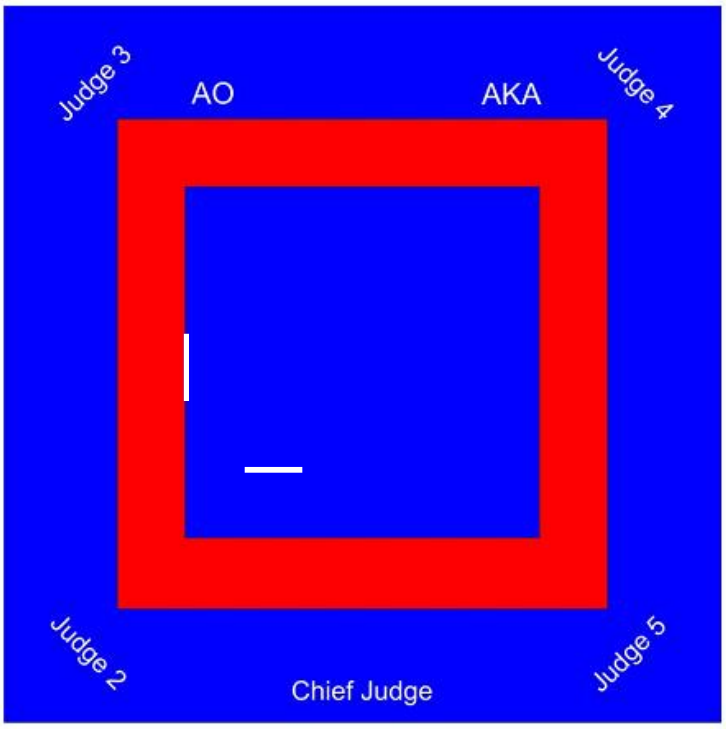
●ð ❍	IPPON	Þrjú stig
●	WAZA-ARI	Tvö stig
❍	YUKO	Eitt stig
✓	SENCHU	Fyrsta afgerandi skorstig
❑	Kachi	Sigrar
X	Make	Tapar
▲	Hikiwake	Jafnt
C1C	Flokkur 1 brot — Chukoku	Aðvörun
C1K	Flokkur 1 brot — Keikoku	Aðvörun
C1HC	Flokkur 1 brot — Hansoku Chui	Aðvörun um brottrekstur
C1H	Flokkur 1 brot — Hansoku	Brottrekstur
C2C	Flokkur 2 brot — Chukoku	Aðvörun
C2K	Flokkur 2 brot — Keikoku	Aðvörun
C2HC	Flokkur 2 brot — Hansoku Chui	Aðvörun um brottrekstur
C2H	Flokkur 2 brot — Hansoku	Brottrekstur
KK	Kiken	Gefur viðureignina
S	Shikkaku	Alvarlegur brottvísun

VIÐAUKI 5: FYRIRKOMULAG Á KEPPNISSVÆÐI Í KUMITE

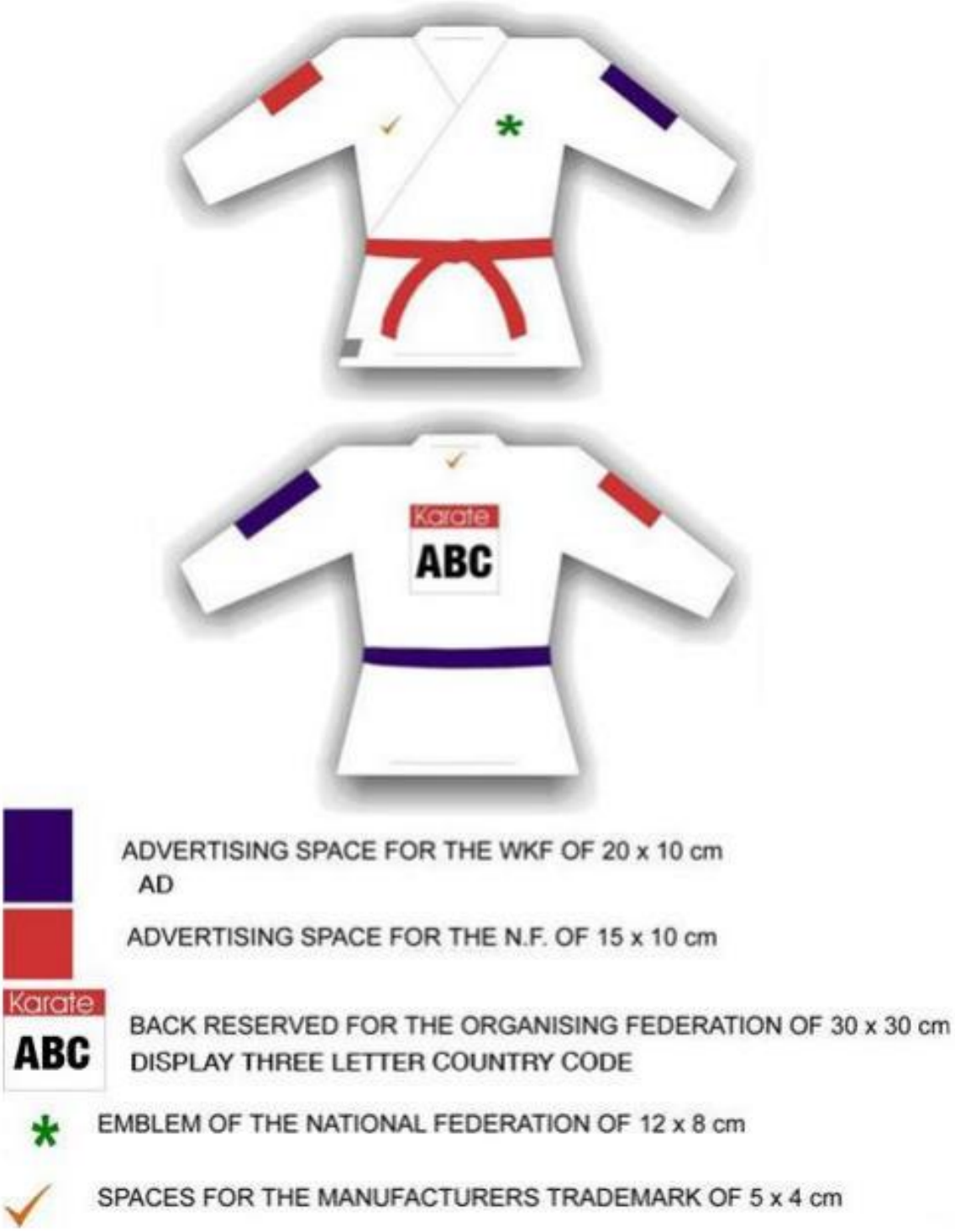




VIÐAUKI 6: FYRIRKOMULAG Á KEPPNISSVÆÐI Í KATA



VIÐAUKI 7: KARATE GI



APPENDIX 8: WORLD CHAMPIONSHIPS: CONDITIONS & CATEGORIES

WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS

GENERAL

- The competition will last for 5 days.
- Each National Federation can register maximum one (1) competitor per category.
- At the draw, the four finalists of the previous championships will be split as much as possible. (The competitors in the case of individual events and the National Federations in the case of the team events).
- The Championships will be displayed in five (5) or six (6) competition areas, depending on the stadium's features.
- Kumite bouts duration will be in all cases 2 minutes for Cadet and Junior and for female under 21 and 3 minutes for male under 21.
- Bunkai in Kata team (male & female) to be performed in the bouts for medals .

CATEGORIES

UNDER 21	CADET	JUNIOR
Individual Kata (age 18, 19, 20)	***Individual Kata (age14/15)***	***Individual Kata (age 16/17)***
Male Female	Male Female	Male Female
Male Individual Kumite (age 18, 19, 20)	***Male Individual Kumite (age 14/15)***	***Male Individual Kumite (age 16/17)***
-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.
Female Individual Kumite (age 18, 19, 20)	***Female Individual Kumite (age 14/15)***	***Female Individual Kumite (age 16/17)***
-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.
+68 Kg.	/	***Team Kata (age 14/17)***
/	/	Male Female
Total	**12**	**10**	**13**

WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS

GENERAL

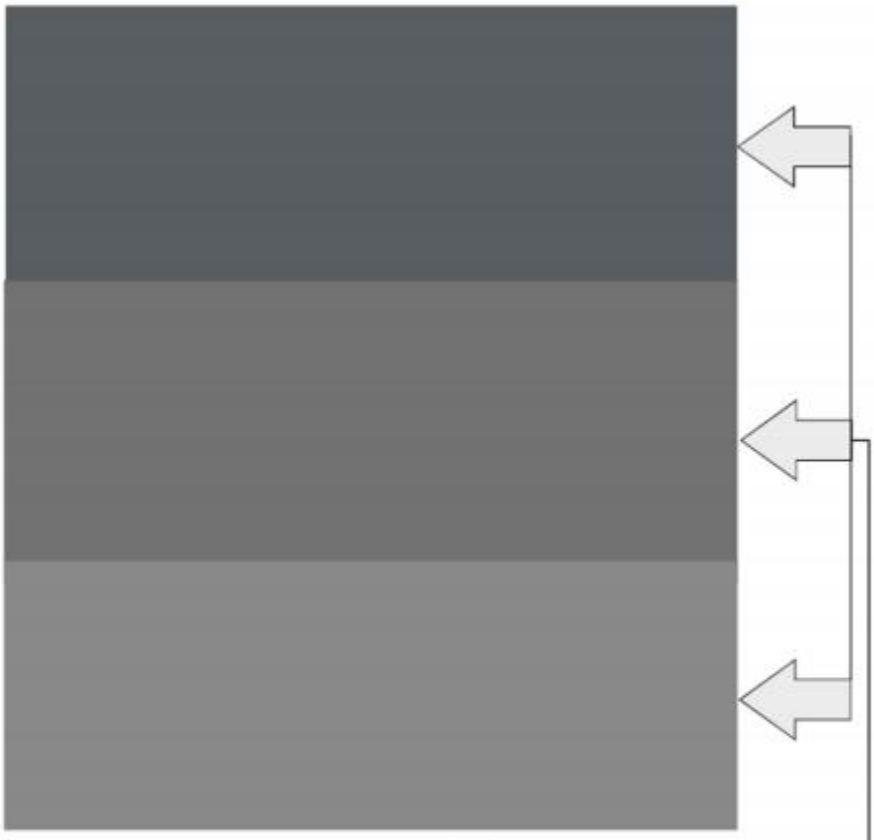
- The competition will last for 6 days.
- Team Kumite eliminations will be held after the individual eliminations.
- Each National Federation can register one (1) competitor per category.
- At the draw, the four finalists of the previous Championships will be split as much as possible. (The competitors in the case of individual events and the National Federations in the case of team events).
- The Championships will be displayed in four (4) competition areas in line (3 days) and in one (1) elevated area for the medal bouts and the finals (2 days)
- For catering service of referees and officials, specific areas and timetables must be provided.
- Kumite bouts duration will be 3 minutes for male and 2 minutes for female categories,
- Bunkai in Kata team (male & female) to be performed in the final and bouts when the round is to determine the winner of a medal.

CATEGORIES

Individual Kata (age +16)
Male Female
Male individual Kumite (age +18)
-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
Female individual Kumite (age +18)
-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.
Team Kata (age +16)
Male Female
Team Kumite (age +18)
Male Female
16

Note: Allocation to age category is determined by the age of the athlete at the first day of the championship.

VIÐAUKI 9: LEIÐBEININGAR UM LIT Á BUXUM DÓMAR



Jacket: Color navy blue Color Nr. 19-4023 TPX

VIÐAUKI 10: KEPPNI Í KARATE FYRIR YNGRI EN 14 ÁRA

Skylda fyrir unglinga búðir WKF og WKF Youth League
Tilmæli fyrir álfu- og landsambönd innan WKF

Keppnisflokkar notaðir fyrir þá sem eru yngri en 14 ára.

U12 Male Kumite (10 og 11 ára): -30kg, -35kg, -40 kg, -45kg, +45kg
U12 Female Kumite (10 og 11 ára): -30kg, -35kg, -40 kg, +45kg
U12 Male Kata (10 og 11 ára)
U12 Female Kata (10 og 11 ára)

U14 Male Kumite (12 og 13 ára): -40kg, -45kg, -50 kg, -55kg, +55kg
U14 Female Kumite (12 og 13 ára): -42kg, -47kg, +47kg
U14 Male Kata (12 og 13 ára)
U14 Female Kata (12 og 13 ára)

Breytingar við keppnisreglur fyrir þá sem eru undir 14 ára

Kumite fyrir börn á milli 12 og 14 ára:

- Engin snerting í höfuð og háls (Jodan svæði) er leyfileg,
- Fyrir alla snerting í Jodan svæðið, hversu lítilsháttar, á í meginatriðum að refsa fyrir.
- Rétt skortækni í áttina að höfði eða hálsi á að gefa stig í allt að 10 cm fjarlægð.
- Viðureignin stendur í eina og hálfa mínútu.
- Ekki má nota hlífðarbúnað annan en viðurkenndan að WKF.
- Nota á andlitsgrímu WKF og bringuvesti fyrir börn.

Kumite fyrir börn yngri en 12 ára:

- Skortæknir í áttina að skorsvæðum (Jodan og Chudan) á að stjórna rétt við skorsvæðin.
- Fyrir alla snerting í Jodan svæðið, hversu lítilsháttar, á í meginatriðum að refsa fyrir.
- Rétt skortækni í áttina að höfði eða hálsi á að gefa stig í allt að 10 cm fjarlægð.
- Jafnvel stjórnuð tækni í áttina að líkamanum (Chudan svæði) ætti ekki að teljast stig ef snertingin er meiri en skinn snerting.
- Allar sóp og kasttæknir eru bannaðar.
- Viðureignin stendur í eina og hálfa mínútu.
- Minnka má keppnissvæðið úr 8x8m í 6x6m ef skipuleggjandinn óskar þess.
- Keppendur ættu að fá að keppa að minnsta kosti tvisvar í flokki.
- Ekki má nota hlífðarbúnað annan en viðurkenndan að WKF.
- Nota á andlitsgrímu WKF og bringuvesti fyrir börn.

Fyrir börn undir 10 ára aldri er keppnin skipulögð sem keppni milli para þar sem hvort par hjálpast að við að sýna skortæknir í eina og hálfa mínútu. Framkvæmdin er dæmd út frá pari gegn pari, með Hantei sem styðst við hefðbundna skilgreiningu á úrskurði á hantei í kumite, en her er metinn árangur annars parsins gegn hinu.

Kata keppni fyrir yngri en 14 ára:
Ekki er vikið frá venjubundnum reglum, en notast má einfaldari kata lista eða einfaldari kata.

Kata keppni fyrir yngri en 12 ára:
Ekki er vikið frá venjubundnum reglum, en notast má einfaldari kata lista eða einfaldari kata.

Keppandi sem ekki nær að ljúka kata á að fá annað tækifæri án þess að það hafi áhrif á stigagjöfina.