



Yhteenveto sääntömuutoksista versio 7, 1.1.2011

1. Neljän kulmatuomarin systeemi on käytössä (4 kulmatuomaria ja 1 päätuomari). Jokainen kulmatuomari istuu turva-alueella tatamin kulmissa. Päätuomari voi liikkua vapaasti koko tatamin alueella, mukaan lukien turva-alue, jolla kulmatuomarit ovat.
2. Huoltajat istuvat turva-alueen ulkopuolella tatamin reunoilla toimitsijapöydän vastakkaisella puolella.
3. Vartalosuojaus on pakollinen WKF:n sarjoissa. Lisäksi naisurheilijoille rintasuojus on pakollinen (sääntö on hyväksytty jo aiemmin).
4. Pisteitä ja varoituksia annetaan silloin, kun kaksi tai useampi kulmatuomari niitä ehdottaa. Päätuomarilla on ääni ainoastaan tasatilanteessa (esimerkiksi jos kahdella kulmatuomarilla on erilainen mielipide verrattuna kahteen muuhun kulmatuomariin), sekä HANTEI –tilanteessa, kun ottelu päättyy tasapisteisiin tai ilman pisteitä.
5. Kulmatuomarit voivat ehdottaa pistettä tai varoitusta ennen kuin päätuomari pysäyttää ottelun. Päätuomarin täytyy pysäyttää ottelu, jos kaksi tai useampi kulmatuomaria liputtaa pistettä, varoitusta tai rangaistusta samalle ottelijalle.
6. Päätuomari voi pysäyttää ottelun ennen kulmatuomarien ehdotusta, mutta hänen täytyy saada kulmatuomarien tuki ennen kuin hän voi antaa pisteen, varoituksen tai rangaistuksen.
7. Kontaktitilanteessa päätuomari voi pyytää kulmatuomareilta uudelleenharkintaa riippumatta siitä, mitä on liputettu, jos kilpailijan tutkiminen paljastaa vamman.
8. Jos molemmat kilpailijat saavat kulmatuomareilta kaksi lippua pisteestä, päätuomari antaa molemmat pisteet.
9. Jos sama ottelija saa kaksi lippua pisteestä ja kaksi lippua C1 rangaistuksesta, voi päätuomari päättää tuloksen, koska hän on parhaiten sijoittunut nähdäkseen, oliko tilanteessa varoitukseen johtava kontakti vai ei.
10. Jos kaksi kulmatuomarin lippua samalle ottelijalle osoittavat eri pistettä, alempi piste annetaan. Sama pätee varoituksiin ja rangaistuksiin. Kuitenkin, jos tilanteessa on pisteen tasoa koskien enemmistö, jää enemmistöpäätös voimaan pisteissä, varoituksissa ja rangaistuksissa.
11. "Sai Shiai" on poistettu. Jos ottelijoilla on samat pisteet, tai ei lainkaan pisteitä, ottelu ratkaistaan HANTEilla otteluajan päättyessä. Jos joukkueottelussa ei saada ratkaisua otteluvoittojen tai pisteiden perusteella, kukin joukkue valitsee yhden ottelijansa ylimääräiseen otteluun. Mikäli ylimääräinen ottelukin päättyy ratkaisemattomana, tehdään päätös HANTEilla, mikä myös määrittää joukkueottelun tuloksen.
12. KANSAA kutsutaan ottelun valvojaksi ("match supervisor"). Aiemmin käytetty nimitys oli Arbitrator, eli välitystuomari. Aiemmin käytetty termi "ottelualueen valvoja" (Match Area Controller, MAC) korvataan termillä, tatamin päällikkö "Tatami Manager".
13. Ottelun valvoja (aiemmin välitystuomari) ei enää osallistu rivissä tehtyihin kumarruksiin. Niihin osallistuu ainoastaan tatamilla toimiva tuomaripaneeli (päätuomari ja neljä kulmatuomaria).

14. Päätuomarit ja kulmatuomarit kiertävät (vaihtavat paikkaa joka ottelussa) kaikissa joukkueotteluissa, aina kun se on mahdollista.
15. Kun varoitus tai rangaistus annetaan, vastustajaa ei hyvitetä pisteellä. Poikkeuksena on joukkueottelussa rangaistuksilla saavutettava kahdeksan pisteen voitto.
16. Vamman liioittelusta annettava minimirangaistus on C2 Hansoku Chui.
17. Pakoilusta, ottelun välttämisestä ja ajan hukkaamisesta Atoshi Barakun aikana(viimeiset 10 sekuntia) annetaan suoraan C2 Hansoku Chui.
18. Passiivisuus on lisätty kiellettyjen toimintojen listaan. Uusi päätuomarin merkki on nyrkkien pyörittäminen toistensa ympäri rinnan edessä. Vastaava kulmatuomarin merkki on sisäänpäin käännettyjen lippujen pyörittäminen toistensa ympäri.
19. Ensimmäinen poistuminen ottelualueelta (JOGAI) tuottaa CHUKOKU varoituksen.
20. Pääsääntöisesti lääkäri tutkii loukkaantunutta ottelijaa tatamin ulkopuolella, ellei vamman laatu vaadi tutkimista tatamilla.
21. Nimitykset muuttuvat:
 - Ippon→YUKO (1 piste)
 - Nihon →WASA-ARI (2 pistettä)
 - Sanbon → IPPON (3 pistettä)
22. Jos ottelija tekee pistesuorituksen yhdistelmätekniikoilla, ennen kuin päätuomari huutaa YAME, ottelija saa pisteen korkeimman pisteen tuottavasta tekniikasta. Esimerkiksi jos lyönnin jälkeen tehty potku tuottaa pisteen, ottelijalle annetaan piste potkusta, koska se tuottaa korkeamman pisteen.