



World Karate Federation

KATA JA KUMITE KILPAILUSÄÄNNÖT

SUOMENKIELINEN

PIRKKO HEINONEN

SISÄLTÖ

KARATEN KUMITEOTTELUN SÄÄNNÖT	3
ARTIKLA 1: KUMITEOTTELUN KILPAILUALUE	3
ARTIKLA 2: VIRALLINEN ASU	4
ARTIKLA 3: KILPAILUJÄRJESTELYT	6
ARTIKLA 4: TUOMARISTO	8
ARTIKLA 5: OTTELUN KESTO	8
ARTIKLA 6: PISTEIDEN ANTO	9
ARTIKLA 7: PÄÄTÖKSEN PERUSTEET	12
ARTIKLA 8: KIELLETYT TOIMINNOT	13
ARTIKLA 9: RANGAISTUKSET	17
ARTIKLA 10: LOUKKAANTUMISET JA ONNETTOMUUKSET KILPAILUSSA	19
ARTIKLA 11: VIRALLINEN PROTESTI	21
ARTIKLA 12: OIKEUDET JA VELVOLLISUUDET	24
ARTIKLA 13: OTTELUIDEN ALOITUS, KESKEYTYS JA LOPETUS	27
ARTIKLA 14: MUUTOKSET	28
KARATEN KATASÄÄNNÖT	28
ARTIKLA 1: KATAN KILPAILUALUE	28
ARTIKLA 2: VIRALLINEN ASU	29
ARTIKLA 3: KATAKILPAILUN JÄRJESTÄMINEN	30
ARTIKLA 4: TUOMARISTO	31
ARTIKLA 5: ARVOSTELUPERUSTEET	31
ARTIKLA 6: KATAOTTELUIDEN KULKU	33
LIITE 1: TERMINOLOGIA	34
LIITE 2: KÄSILIHKET JA LIPPUMERKIT	36
- PÄÄTUOMARIN JULISTUKSET JA KÄSILIHKKEET	36
- APUTUOMAREIDEN LIPPUMERKIT	44
LIITE 3: PÄÄ- JA APUTUOMAREIDEN TOIMINNAN YLEISOHJEET	43
LIITE 4: KIRJANPITÄJÄN MERKINNÄT	50
LIITE 5: KUMITEOTTELUALUEEN POHJAPIIRROS	51

LIITE 6:	KATAKILPAILUALUEEN POHJAPIIRROS	52
LIITE 7:	PAKOLLISET KATAT	52
LIITE 8:	W.K.F. TOKUI KATA LISTA	54
LIITE 9:	KARATE GI	53
LIITE 10:	MAAILMANMESTARUUSKILPAILUJEN OLOSUHTEET JA SARJAT	54
LIITE 11:	TUOMAREIDEN HOUSUJEN VÄRIOHJE	57

On huomioitava että kaikki miehiin viittaavat sanonnat tässä tekstissä pätevät myös naisiin.

KUMITEOTTELUN SÄÄNNÖT

ARTIKLA 1: KUMITEOTTELUN KILPAILUALUE

1. Kilpailualueen tulee olla tasainen ja ilman esteitä.
2. Kilpailualueen tulee olla mattopintainen neliö, WKF:n hyväksymää tyyppiä, jonka sivunpituus on 8 metriä (mitattuna ulkoreunasta), jonka lisäksi 2 metriä joka toimii turva-alueena. Joka puolelle kilpailualueella on oltava 2 metrin turva-alue.
3. Päätuomarin (Referee, Shushin) sijoittamiseksi on merkittävä 0,5 metrin mittainen viiva 2 metrin päähän ottelualueen keskipisteestä.
4. Kilpailijoiden sijoittamiseksi on merkittävä kaksi yhdensuuntaista metrin mittaista viivaa, jotka ovat kohtisuorassa päätuomarin viivaan, ja 1,5 metrin päässä kilpailualueen keskipisteestä, sen molemmin puolin.
5. Kulmatuomarit (Judge, Fukushin) istutetaan turva-alueelle tatamin kulmiin. Päätuomari voi liikkua vapaasti koko tatamin alueella, sekä turva-alueella, jossa kulmatuomarit istuvat. Kaikki neljä kulmatuomaria varustetaan sinisellä ja punaisella lipulla.
6. Ottelun valvoja (Match Supervisor, Kansa) istuinpaikka on turva-alueen ulkopuolella, päätuomarin takana vasemmalla tai oikealla. Ottelun valvoja varustetaan punaisella lipulla tai merkillä sekä pillillä.
7. Pistevalvojan (Score-supervisor) istuinpaikka on pistepöydässä, ajanottajan ja pisteiden kirjanpitäjän välissä.
8. Huoltajien paikka on turva-alueen ulkopuolella kasvot kohti toimitsijapöytää. Jos tatami on korotettu, huoltajat istuvat korotetun alueen ulkopuolella.
9. Ottelualueen sisäpuolen ulommainen yhden metrin levyinen alue tulee olla erivärinen kuin jäljelle jäävä osa ottelualueesta.

SELITYS:

- I. *Metriä lähempänä turva-alueen rajaa ei saa olla mainoskylttejä, seiniä, pylväitä tai muuta sellaista.*
- II. *Matot eivät saa liukua lattian pinnalla mutta niiden yläpinnan tulee olla sopivan liukuva. Matot eivät saa olla Judo-tyyppisiä sillä liian*

paksut matot estävät Karaten liikkeitä. Päätuomarin tulee varmistaa että matot eivät liiku toisistaan ottelun aikana, sillä raot aiheuttavat vammoja ja vaaratekijöitä. Mattojen rakenteen täytyy olla WKF:n hyväksymä.

ARTIKLA 2: VIRALLINEN ASU

1. Kilpailijoiden ja heidän huoltajiensa tulee käyttää virallisia asuja, jotka ovat myöhemmin säännöissä kuvattu.
2. Tuomarikomitea voi hylätä virkailijan tai kilpailijan, joka ei noudata tätä sääntöä.

TUOMARISTO

1. Tuomareiden tulee käyttää tuomarikomitean määrittelemää virallista asua. Tätä asua tulee käyttää kaikissa kilpailuissa ja kaikilla tuomarikursseilla.
2. Virallinen asu on seuraava:
 - Yksirivinen laivastonsininen takki kahdella hopeanapilla.
 - Valkoinen lyhythihainen paita.
 - Virallinen solmio ilman solmioneulaa.
 - Vaalean harmaat suorat housut ilman käänteitä lahkeissa (LIITE 11)
 - Kuvioimattomat tummansiniset tai mustat sukat ja mustat sisäkengät ottelukäyttöön.
 - Naistuumaristo voi käyttää hiussolkea

KILPAILIJAT

1. Kilpailijoiden tulee käyttää valkoista, ilman merkkejä olevaa karatepukua, jossa ei ole raitoja, tereitä eikä henkilökohtaisia brodeerauksia. Vain kansallisuustunnus tai lippu on sallittu. Tämän täytyy sijaita takin vasemmassa rintamuksessa eikä sen koko saa ylittää 12 kertaa 8 neliösenttimetriä. (Katso liite 9). Vain alkuperäisten valmistajien merkit saavat olla näkyvissä Gi:ssä. Lisäksi järjestelytoimikunnan jakamia kilpailunumeroita voidaan pitää takin selkämyksessä. Kilpailijoista toisen täytyy käyttää punaista ja toisen sinistä vyötä. Punaisen ja sinisen vyön leveys tulee olla noin viisi senttimetriä ja pituus sopiva niin että solmittaessa vyön vapaiden päiden tulee jäädä noin 15 senttimetrin pituisiksi. Vöiden tulee olla puhtaasti sinisiä tai punaisia, eikä niissä saa olla henkilökohtaisia brodeerauksia, mainoksia tai merkintöjä valmistajan merkin lisäksi.
2. Huolimatta artiklasta 1. yllä voi WKF / EC valtuuttaa kilpailijoita käyttämään hyväksytyjen sponsoreiden mainoksia tai tuotemerkkejä.
3. Takin vyöllä kiristettynä vyötärölle täytyy minimissään peittää lantio mutta ei saa olla pidempi kuin kolme neljäsosaa reidestä. Naiset saavat käyttää yksinkertaista valkoista T-paitaa takin alla.

4. Takin hihojen maksimipituus on ranteen taitteeseen ja minimipituus käsivarren puoliväliin. Takin hihoja ei saa kääriä.
5. Housujen lahkeiden täytyy peittää kaksi kolmasosaa säärestä, eivätkä ne saa olla pitemmät kuin nilkan kehräsluuhun asti. Housujen lahkeita ei saa kääriä.
6. Kilpailijoiden hiuksien tulee olla puhtaat sekä leikattuna sellaiseen pituuteen ettei se häiritse ottelun sujuvaa kulkua. Otsanauha (hachimaki) on kielletty. Jos päätuomari katsoo jonkin kilpailijan hiukset liian pitkiksi ja/tai likaisiksi hän voi poistaa kilpailijan ottelusta. Hiussoljet ovat kiellettyjä kuten myös metalliset hiuspinnit. Nauhat, helmet ja muut koristeet ovat kiellettyjä. Hillitty kuminauha on sallittu.
7. Kilpailijoiden kynsien täytyy olla lyhyet, eivätkä he saa käyttää mitään metallisia tai muita koruja jotka voivat vahingoittaa vastustajaa. Metallisten hammastukien käyttö täytyy hyväksyttää päätuomarilla ja virallisella lääkärillä. Ottelijan joka käyttää metallisia hammastukia täytyy kantaa itse täysi vastuu mahdollisista vammoista.
8. Seuraavat suojavarusteet ovat pakolliset:
 - 8.1 WKF hyväksymät käsisuojat, toisella ottelijalla punaiset ja toisella ottelijalla siniset.
 - 8.2. Hammassuojat.
 - 8.3.WKF:n hyväksymä vartalosuojaus (kaikilla kilpailijoilla) sekä naisilla WKF:n hyväksymät rintasuojat.
 - 8.4. WKF hyväksymät säärisuojat, toisella ottelijalla punaiset ja toisella ottelijalla siniset.
 - 8.5. WKF hyväksymät jalkasuojat, toisella ottelijalla punaiset ja toisella ottelijalla siniset.
 - 8.6 Kadeteilla tulee lisäksi olla WKF:n hyväksymä kasvomaski.

Alasuojat eivät ole pakolliset, mutta jos niitä käytetään, niiden tulee olla WKF hyväksymät.

1. Silmälasit ovat kielletyt. Kilpailija saa käyttää pehmeitä piilolaseja omalla vastuullaan.
2. Epävirallisten asujen tai suojavarusteiden käyttö on kielletty.
3. Suojavarusteiden on täytettävä WKF:n vastaavuusstandardi.
4. Ottelunvalvojan (Kansa) velvollisuus on varmistaa ennen jokaista ottelua, että kilpailijat käyttävät hyväksytyjä varusteita. (Jos kyseessä maanosaliiton, tai muu kansainvälinen, tai kansallisen liiton mestaruuskilpailu niin on myös huomiotava että WKF hyväksymät suojavarusteet on hyväksyttävä ja niiden käyttöä ei voi evätä).
5. Siteiden, pehmusteiden tai tukien käyttö loukkaantumisen vuoksi on sallittua vain päätuomarin luvalla, virallisen lääkärin suosituksesta.

HUOLTAJAT

1. Huoltajien tulee käyttää koko kilpailun ajan kansallisen liiton virallista verryttelyasua ja pitää nähtävillä virallista henkilökorttia.

SELITYS:

- I. *Kilpailijat käyttävät yhtä vyötä, Aka punaista ja Ao sinistä. Ottelijat eivät käytä omaa vyötään.*
- II. *Hammassuojien täytyy sopia asianmukaisesti.*
- III. *Jos ottelija saapuu ottelualueelle pukeutuneena väärin, ei häntä heti hylätä, vaan annetaan minuutti aikaa korjata asuste.*
- IV. *Tuomarikomitean luvalla tuomarit voivat riisua pikkutakkinsa.*

ARTIKLA 3: KILPAILUJÄRJESTELYT KUMITEKILPAILUSSA

1. Karatekilpailu muodostuu kumitekilpailusta ja/tai katakilpailusta. Kumitekilpailu voidaan edelleen jakaa joukkuekilpailuun ja henkilökohtaiseen kilpailuun. Henkilökohtainen kilpailu voidaan edelleen jakaa painoluokkiin. Painoluokat jaetaan otteluihin. Ottelut tarkoittavat myös yksittäisiä kamppailuja kilpailevien joukkueiden jäsenten kesken.
2. Henkilökohtaisissa otteluissa ottelijaa ei voi vaihtaa.
3. Ne kilpailijat tai joukkueet jotka eivät saavu kilpailupaikalle kutsuttaessa hylätään (KIKEN) kyseessä olevasta sarjasta. Joukkueotteluissa toteutumattomien otteluiden pisteet asetetaan 8-0 toisen joukkueen hyväksi.
4. Miesten joukkueeseen kuuluu 7 ottelijaa joista kullakin kierroksella ottelee
5. Naisten joukkueeseen kuuluu 4 ottelijaa joista kullakin kierroksella ottelee 3
5. Kaikki ottelijat ovat joukkueen jäseniä. Joukkueessa ei ole erillisiä varamiehiä.
6. Ennen jokaista kilpailua joukkueen edustaja antaa virallisille toimitsijoille viralliselle kaavakkeelle joukkueen jäsenten nimet ja ottelujärjestyksen. Ottelijat tulee olla valittu joukkueen seitsemän, tai naisten kilpailuissa neljän, ilmoitetun ottelijan listalta. Ottelujärjestystä voi muuttaa jokaisella kierroksella, mutta kun se on kierrokselle ilmoitettu, sitä ei voi sillä kierroksella muuttaa.

7. Joukkue hylätään jos sen jäsen tai huoltaja vaihtaa joukkueen kokoonpanoa toimittamatta kirjallista ottelujärjestystä ennen kierrosta.
8. Joukkueotteluissa, joissa yksilö häviää ottelunsa saaden Hansokun tai Shikkakun, hänen saamansa pisteet nollataan, ja tulos 8-0 kirjataan toisen joukkueen hyväksi.

SELITYS:

- I. *Kierrokset kumitekilpailussa tarkoittavat ottelujen sarjaa, joissa aina puolet kilpailijoista putoaa pois. Voittajat jatkavat seuraavalla kierroksella, ja niin edelleen siten että lopulta loppuottelussa on kaksi ottelijaa. Kilpailu voidaan järjestää joko suoralla eliminoinnilla jolloin ei keräillä tai keräilyjen kanssa jolloin keräilyyn pääsevät loppuottelijoille hävinneet. Kilpailu voidaan myös järjestää poolina jolloin kaikki kilpailijat ottelevat toisiaan vastaan. Poolikilpailussa kierros tarkoittaa ottelujen sarjaa jossa jokainen kilpailija on käynyt yhden ottelun*
- II. *Kilpailijoiden nimien käyttö aiheuttaa vaikeuksia ääntämisessä ja tunnistamisessa. Kilpailunumerot täytyy arpoa ja niitä täytyy käyttää.*
- III. *Joukkueen järjestäytyessä riviin ennen joukkuekilpailua, vain ottelevat kilpailijat tulevat tatamille. Joukkueen niiden kilpailijoiden jotka eivät ottele ja joukkueen huoltajan tulee istua ottelualueen ulkopuolella heille varatussa paikassa.*
- IV. *Voidakseen otella täytyy miesten joukkueen esittää vähintään kolme ottelevaa ottelijaa ja naisten joukkueen vähintään kaksi ottelevaa ottelijaa. Joukkue jolla ei ole esittää minimimäärää ottelijoita, joutuu luopumaan ottelusta (Kiken).*
- V. *Joukkueen ottelujärjestyskaavakkeen voi jättää joko joukkueen huoltaja tai nimetty ottelija. Jos se on huoltaja, hänet on voitava selvästi tunnistaa joukkueen huoltajaksi tai kaavaketta ei vastaanoteta. Kaavakkeessa tulee olla seuran/maan nimi, joukkueen otteluvöiden väri, sekä kunkin ottelijan nimi ottelujärjestyksen mukaan numeroituna. Kaavakkeessa on ottelijoiden nimien lisäksi oltava heidän kilpailunumeronsa sekä se on oltava allekirjoitettu joko huoltajan tai nimetyn henkilön toimesta*
- VI. *Huoltajien sekä kilpailijoiden täytyy esittää tunnisteensa toimitsijapöydälle. Huoltajan tulee istua hänelle osoitetulla tuolilla, eikä hän saa sanoin eikä teoin häiritä ottelun sujuvaa kulkua.*
- VII. *Jos erehdyksessä väärät ottelijat käyvät ottelua, tuloksesta riippumatta, ottelu tai koko joukkuekilpailu julistetaan mitättömäksi. Tämänkaltaisten erehdysten välttämiseksi jokaisen ottelun voittajan tulee varmistaa voittonsa toimitsijoilta ennen poistumistaan ottelualueelta.*

ARTIKLA 4: TUOMARISTO

1. Jokaisen ottelun tuomaristoon kuuluu yksi päätuomari (SHUSHIN), neljä kulmatuomaria (FUKUSHIN) ja yksi ottelun valvoja (KANSA).
2. Pää- ja kulmatuomarit kumiteottelussa eivät saa olla kummankaan ottelijan kanssa samaa kansallisuutta.
3. Lisäksi nimetään otteluiden kulun helpottamiseksi useita ajanottajia, kuuluttajia, pöytäkirjanpitäjiä ja pistelaskun valvojia.

SELITYS:

- I. Ottelun alkaessa päätuomari seisoo tatamin ulkorajalla. Kulmatuomarit 1 ja 2 seisovat hänen vasemmalla puolellaan sekä kulmatuomarit 3 ja 4 hänen oikealla puolellaan.
- II. Ottelijoiden ja tuomariston virallisten kumarrusten jälkeen päätuomari ottaa askeleen taaksepäin, kulmatuomarit kääntyvät päätuomariin päin ja he kumartavat yhtä aikaa toisilleen, jonka jälkeen tuomaristo siirtyy paikoilleen.
- III. Vaihdettaessa tuomaristoja, lähtevä tuomaristo ottelun valvojaa lukuun ottamatta siirtyy aloituspaikoilleen, kumartaa toisilleen ja poistuu ottelualueelta yhtäaikaaisesti.
- IV. Yksittäisen kulmatuomarin vaihtuessa, tuleva kulmatuomari menee lähtevän kulmatuomarin luokse, he kumartavat toisilleen ja vaihtavat paikkaa.
- V. Joukkueotteluissa päätuomari ja kulmatuomarit kiertävät jokaisen ottelun jälkeen, edellyttäen että kaikilla tuomareilla on vaadittava pätevyys.

ARTIKLA 5: OTTELUN KESTO

1. Kumiteottelun kesto on miehillä kolme minuuttia (sekä henkilökohtaisessa että joukkuekilpailussa) ja neljä minuuttia mitaliotteluissa. Naisten otteluiden kesto on kaksi minuuttia ja kolme minuuttia mitaliotteluissa. Kadettien ja junioreiden otteluiden kesto on kaksi minuuttia.
2. Ottelun ajanotto alkaa aina päätuomarin antaessa aloitusmerkin sekä lakkaa aina hänen komentaessaan YAME.

3. Ajanottajan tulee antaa merkit selvästi kuuluvalla kongilla tai summerilla sekä 10 sekuntia ennen ottelun päättymistä että otteluajan täytyessä. Otteluajan täytyessä annettu merkki merkitsee ottelun päättymistä.

ARTIKLA 6: PISTEIDEN ANTO

1. Pisteet ovat seuraavat:

- | | | |
|----|-----------------|----------------|
| a) | IPPON | Kolme pistettä |
| b) | WASA-ARI | Kaksi pistettä |
| c) | YUKO | Yksi piste |

2. Suoritus tuottaa pisteitä kun se on suoritettu sallitulle osuma-alueelle seuraavien arvosteluperusteiden mukaisesti:

- | | |
|----|----------------------|
| a) | Hyvä suoritustapa |
| b) | Urheilullinen asenne |
| c) | Tehokas suoritus |
| d) | Tietoisuus (ZANSHIN) |
| e) | Oikea ajoitus |
| f) | Oikea etäisyys |

3. **IPPON** annetaan:

- | | |
|----|--|
| a) | Jodan potkut. |
| b) | Mikä tahansa pistetekniikka suoritettuna heitettyyn tai kaatuneeseen vastustajaan. |

4. **WASA-ARI** annetaan:

- | | |
|----|----------------|
| a) | Chudan potkut. |
|----|----------------|

5. **YUKO** annetaan:

- | | |
|----|-------------------------|
| a) | Chudan tai Jodan Tsuki. |
| b) | Jodan tai Chudan Uchi. |

6. Hyökkäykset ovat rajoitettuja seuraaville alueille:

- | | |
|----|--------|
| a) | Pää |
| b) | Kasvot |
| c) | Kaula |
| d) | Vatsa |
| e) | Rinta |
| f) | Selkä |
| g) | Kyljet |

7. Tehokas suoritus, joka tehdään samanaikaisesti ottelun päättymistä ilmoittavan merkin kanssa, tuo pisteen. Tehokaskin hyökkäys, joka suoritetaan ottelun keskeyttämistä tai lopettamista tarkoittavan komennon jälkeen, ei tuo pistettä, ja voi johtaa rangaistukseen.
7. Teknisesti hyväkään suoritus ei tuo pistettä, mikäli se tehdään silloin, kun molemmat ottelijat ovat ottelun alueen ulkopuolella. Kuitenkin, jos ottelija itse on ottelurajan sisäpuolella ja tekee pistesuorituksen ennen päätuomarin YAME-komentoa, suoritus tuottaa pisteen.

SELITYS:

Ollakseen pistesuoritus tekniikan täytyy osua pistealueeseen, joka on määritelty yllä olevassa kappaleessa 6. Tekniikan täytyy olla tarkoituksenmukaisesti kontrolloitu ottaen huomioon osuma-alue ja sen täytyy täyttää kaikki kuusi pistearvosteluperustetta jotka on määritelty yllä olevassa kappaleessa 2.

Sanasto	Tekninen arviointiperuste
Ippon (3 pistettä) annetaan:	1. Jodan potkut. Jodan on määritelty olevan kasvot, pää ja kaula. 2. Mikä tahansa pistetekniikka, joka on suoritettu vastustajaan, joka on heitetty, kaatunut omaa syytään tai on muusta syytä jaloiltaan.
Wasa-Ari (2 pistettä) annetaan:	1. Chudan potkut. Chudan on määritelty olevan vatsa, rinta, selkä ja kyljet.
Yuko (1 piste) annetaan:	1. Mikä tahansa suora lyönti (tsuki) suoritettuna mihin tahansa seitsemästä piste-alueesta. 2. Mikä tahansa kiertolyönti (uchi) suoritettuna mihin tahansa seitsemästä piste-alueesta.

- I. Turvallisuuden vuoksi, kaadot joissa vastustajaan tartutaan lantion alapuolelta, ei saateta mattoon ja vaaralliset kaadot ja kaadot joissa liike suoritetaan yli lantiotason, ovat kiellettyjä ja johtavat varoitukseen tai rangaistukseen. Poikkeuksia ovat perinteiset karaten jalkapyyhkäisytekniikat kuten ashi-barai, ko uchi gari, kani waza, jne., joiden jälkeen vastustajaa ei tarvitse saattaa mattoon. Kun kaato on suoritettu, tulee päätuomarin antaa kaksi sekuntia aikaa tehdä pistetekniikka.
- II. Jos ottelija on heitetty sääntöjen mukaisesti, liukastuu, kaatuu tai on muutoin jaloiltaan, ja johon vastustaja tekee pistesuorituksen silloin kun ottelijan vartalo on tatamissa, annetaan IPPON.

- III. *Tekniikka jossa on **hyvä suoritustapa** pitää sisällään ne luonteenomaiset piirteet jotka antavat sen tehokkuuden joka on perinteisen karaten perusta.*
- IV. ***Urheilullinen asenne** on hyvän muodon osatekijä. Se tarkoittaa rehtiä, ei vahingoittamisaikeista, asennetta vastustajaa kohtaan, siten että suoritettussa tekniikassa ilmenee hyvä keskittyminen.*
- V. ***Tehokas suoritus** edellyttää tekniikalta voimaa ja nopeutta sekä suorittajalta todellista tahtoa tekniikan onnistumiseksi.*
- VI. ***Tietoisuus**(ZANSHIN) on se osa joka jää useimmin puuttumaan kun arvostellaan pistettä. Se tarkoittaa ottelijan jatkuvaa valppautta, joka jatkuu suorituksen jälkeenkin ja kykyä jatkaa tarvittaessa jatkotekniikalla. Ottelija jolla on ZANSHIN säilyttää täydellisen keskittymisen sekä tietoisuuden vastustajan mahdollisuuksista vastahyökkäykseen. Hän ei käännä kasvojaan pois vastustajasta tekniikan suorituksen aikana ja säilyttää asemansa vastustajaan päin suorituksen jälkeen.*
- VII. ***Oikea ajoitus** tarkoittaa tekniikan suorittamista silloin kun sillä on suurin mahdollinen vaikutus.*
- VIII. ***Oikea etäisyys** samoin tarkoittaa tekniikan suorittamista täsmälleen siltä etäisyydeltä jolla sillä on suurin mahdollinen vaikutus. Nopeasti taaksepäin liikkuvaan vastustajaan suoritettun tekniikan vaikutus vähenee.*
- IX. ***Etäisyyden arviointi koskee** myös kohdetta johon loppuun viedyt tekniikat päätyvät tai lähes päätyvät. Jos lyönti tai potku päätyy jonnekin ihokosketuksen ja 5 cm etäisyyden välimaille kasvoista, päästä tai niskasta, on etäisyys oikea. Kuitenkin tekniikat, jotka päätyvät kohtuulliselle etäisyydelle osumakohteesta, ja joita vastustaja ei osoita mitenkään aikovansa torjua tai väistää, tulee arvostella pistetekniikoiksi edellyttäen että ne täyttävät muut arvosteluperusteet. Kadettien ja junioreiden otteluissa ei sallita muuta osumaa päähän, kasvoihin tai niskaan (eikä kasvomaskiin), kuin ainoastaan erittäin kevyt kosketus (aiemmin tunnettu ”skin touch”) Jodan potkuissa. Etäisyys pisteen saamiselle on kasvanut 10 senttimetriin asti.*
- X. ***Kehno tekniikka** on keuhko tekniikka – riippumatta siitä missä ja miten se on suoritettu. Tekniikka joka on pahasti vajavainen hyvän suoritustavan suhteen tai voimaton, ei tuota pisteitä.*
- XI. *Tekniikat jotka osuvat vyön alapuolelle voivat tuottaa pisteen, kunhan osumakohta on häpyluun yläpuolella. Kaula samoin kuin kurkku ovat piste-alueita. Kuitenkaan kurkunpäähän ei saa osua minkäänlainen suoritus, mutta piste voidaan antaa oikein hallitusta tekniikasta, jossa ei ole kosketusta.*

- XII. Tekniikka joka osuu lapaluihin voi tuottaa pisteen. Olkapäiden pistettä tuottamaton alue on olkanivelen, solisluun ja lapaluun yläreunan välinen alue.*
- XIII. Ottelun päättymistä ilmaisevan merkin jälkeen ei pisteitä voi enää saada, vaikka päätuomari ei epähuomiossa ottelua välittömästi keskeyttäisikään. Ottelun päättymistä ilmaiseva merkki ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei rangaistuksia voitaisi enää antaa. Rangaistuksia voidaan ottelun tuomariston päätöksellä antaa siihen hetkeen saakka kunnes ottelijat ovat poistuneet alueelta ottelun päätyttyä. Myös sen jälkeen voidaan antaa rangaistuksia mutta vain tuomarikomitean ja kurinpitovaliokunnan päätöksellä.*
- XIV. Jos kaksi ottelijaa lyö toisiaan täsmälleen samalla hetkellä, pisteen saamisen kriteeri ”hyvä ajoitus” ei määritelmän mukaan ole täyttynyt, ja oikea tuomaripäätös on jättää piste antamatta. Molemmat ottelijat voivat kuitenkin saada pisteen, jos molemmat saavat kaksi kulmatuomarin lippua puolelleen, ja molemmat pistesuoritukset tapahtuvat ennen YAME -komentoa ja ajan päättymistä.*
- XV. Jos ottelija tekee useamman kuin yhden pisteen arvoisen suorituksen ennen ottelun pysäyttämistä, piste annetaan korkeimman pisteen tuottavasta tekniikasta. Esimerkiksi jos lyönnin jälkeen tehty potku tuottaa pisteen, ottelijalle annetaan piste potkusta, koska se tuottaa korkeamman pisteen.*

ARTIKLA 7: PÄÄTÖKSEN PERUSTEET

Kamppailun voitto ratkaistaan ottelijalle jolla on kahdeksan pisteen johtoasema, tai otteluajan päättyessä korkeampi pistemäärä, tai tuomariston päätöksen (HANTEI) perusteella, tai vastustajalle määrätyn HANSOKUn, SHIKKAKUn tai KIKENin perusteella.

1. Henkilökohtainen ottelu ei voi päättyä tasapeliin. Vain joukkuekilpailussa, kun ottelu päättyy tasapisteisiin tai ilman pisteitä, päätuomari julistaa tasapelin (HIKIWAKE).
2. Mikäli henkilökohtainen ottelu päättyy tasapisteisiin tai ilman pisteitä, äänestyspäätöksen voittajasta tekevät päätuomari ja neljä kulmatuomaria, joista jokainen osallistuu äänestykseen. Päätös täytyy tehdä jommankumman ottelijan eduksi, ja se tehdään perustuen seuraavaan:
 - a) Ottelijan esittämä asenne, taistelutahto ja voima
 - b) Esitettyjen tekniikoiden ja taktiikan ylivoimaisuus
 - c) Kumpi ottelijoista on ollut aktiivisempi

3. Voittava joukkue on eniten kamppailuvoittoja saanut joukkue. Jos molemmilla joukkueilla on yhtä monta voittoa, on voittava joukkue se, jolla on enemmän pisteitä, ottaen huomioon sekä voitettut että hävityt ottelut. Maksimissaan piste-ero tai johtoasema voi olla kahdeksan pistettä.
4. Jos molemmilla joukkueilla on sama määrä kamppailuvoittoja ja pisteitä, käydään ratkaisuoottelu. Joukkue voi nimittää yhden ottelijan joukkueestaan ratkaisuootteluun, riippumatta siitä, onko ottelija jo ottellut aiemmin siinä ottelussa. Jos voittaja ei selviä ratkaisuoottelussa pisteiden perusteella, päätös tehdään HANTEILLA samoin kuin henkilökohtaisessa ottelussa. Ratkaisuoottelun HANTEI -päätös siis ratkaisee koko joukkueottelun tuloksen.
5. Joukkuekilpailussa, joukkue joka saavuttaa riittävän määrän kamppailuvoittoja ja/tai pisteitä tullakseen voittajaksi, vahvistetaan voittajaksi siinä kohdassa, joukkueiden otteluiden todetaan päättyneen, eikä enempää otteluita enää oteta.

SELITYS:

- I Päätettäessä ottelun ratkaisusta HANTEILLA tuloksettoman ottelun jälkeen, päätuomarin tulee siirtyä tatamin rajan ulkopuolelle, komentaa "HANTEI", ja puhalttaa pitkä ja lyhyt vihellys pillistään. Kulmatuomarit näyttävät mielipiteensä lipuilla ja päätuomari nostamalla kätensä voittajan puolelta. Päätuomari puhalttaa lyhyen merkin pillillään, siirtyy tatamille alkuperäiseen paikkaansa ja julistaa enemmistöpäätöksen*

ARTIKLA 8: KIELLETYT TOIMINNOT

Kiellettyjä toimintoja on kaksi kategoriaa, Katgoria 1 ja Katgoria 2.

KATEGORIA 1.

1. Suoritukset joissa on kohtuuton kontakti, huomioiden alue johon suoritus osuu, ja suoritukset jotka osuvat kurkkuun.
2. Hyökkäykset käsiin tai jalkoihin, nivusiin, niveliin tai jalkapöytään.
3. Hyökkäykset kasvoihin avokäsitemuokoin.
4. Vaaralliset tai kielletyt kaatotekniikat ja niiden yritykset.

KATEGORIA 2.

1. Loukkaantumisen teeskentely tai vamman liioittelu.
2. Poistuminen ottelualueelta (JOGAI), jos se ei ole vastustajan aiheuttama.
3. Itsensä vaarantaminen, heittäytymällä sillä lailla että ottelija asettaa itsensä alttiiksi loukkaantumiselle vastustajan toimesta, tai jättämällä riittävät itsensä suojelun toimenpiteet tekemättä, (MUBOBI).

4. Kamppailun välttäminen, tarkoituksena estää vastustajan mahdollisuus pistesuorituksiin.
5. Passiivisuus -ei yritäkään osallistua otteluun
6. Sitominen, painiminen, työntäminen, tarttuminen tai seisominen rintaa vasten ilman aikomusta suorittaa kaatoa tai muuta tekniikkaa
7. Tekniikat, joita ei voi luonteensa vuoksi kontrolloida vastustajan turvallisuuden säilyttämiseksi, ja vaaralliset sekä kontrolloimattomat hyökkäykset.
8. Hyökkäysten yritykset päällä, polvilla tai kyynärpäillä.
9. Vastustajalle puhuminen tai yllytys, päätuomarin määräysten noudattamatta jättäminen, epäkohtelias käyttäytyminen tuomaristoa kohtaan, tai muut rikkomukset etiketin sääntöjä vastaan.

SELITYS:

- I.** *Karatekilpailu on urheilua, ja sen vuoksi eräät kaikkein vaarallimmat tekniikat ovat kiellettyjä, ja kaikki tekniikat täytyy tehdä kontrolloidusti. Hyvin harjoitelleet kamppailijat voivat ottaa suhteellisen kovia iskuja vastaan lihaksistonsa alueelle kuten vatsaan, mutta pää, kasvot, kaula, nivuset ja nivelet ovat erityisen alttiita vammoille. Siksi mikä tahansa tekniikka joka aiheuttaa vamman voidaan rangaista, ellei se ole aiheutunut vastustajan toimesta. Ottelijoiden täytyy tehdä kaikki tekniikat kontrolloidusti ja oikeamuotoisesti. Jos niin ei tehdä, tulee määrätä varoitus tai rangaistus, riippumatta käytetystä tekniikasta. Erityistä huomiota tähän tulee kiinnittää kadettien ja junioreiden kilpailuissa.*

KASVOKONTAKTI — SENIORIT

- II.** *Senior kilpailijoilla, ei-vahingoittava, kevyt, kontrolloitu "kosketus" kontakti kasvoihin, päähän tai kaulaan on sallittu (mutta ei kurkkuun). Jos päätuomari pitää kontaktia liian kovana, mutta se ei vähennä kilpailijan mahdollisuuksia voittaa, voidaan tuomita varoitus (CHUKOKU). Toinen kontakti samantyyppisissä olosuhteissa johtaa rangaistukseen KEIKOKU. Kolmas vastaava tilanne johtaa rangaistukseen HANSOKU CHUI. Seuraava vastaava tilanne johtaa hylkäykseen, HANSOKU.*

KASVOKONTAKTI — KADETIT JA JUNIORIT

- III.** *Kadeteilla ja junioreilla kaikki käsikontaktit päähän, kasvoihin ja kaulaan (sekä kasvomaskiin) ovat kiellettyjä. Kaikista käsikontakteista, olivatpa ne kuinka kevyitä tahansa, annetaan rangaistus, kuten paragrafissa II yläpuolella sanotaan, elleivät ne ole vastustajan aiheuttamia (MUBOBI). Potkutekniikoilla päähän, kasvoihin ja kaulaan sallitaan vain erittäin kevyt "ihokosketus", josta voi saada pisteen. Niiden tekniikoiden kohdalla joissa kontakti arvioidaan kovemmaksi kuin "Ihokosketus" ottelun tuomari antaa varoituksen tai rangaistuksen, ellei se ole vastustajan itsensä aiheuttama (MUBOBI).*
- IV.** *Päätuomarin tulee jatkuvasti tarkkailla loukkaantunutta kilpailijaa. Lyhyt viivytys päätöksen antamisessa tuo esiin mahdollisen vamman seuraukset, kuten verenvuodon nenästä. Tarkka huomiointi myös*

paljastaa ottelijan yritykset liioitella pientä vammaa taktisista syistä. Esimerkkeinä voimakas puhallus loukkaantuneen nenän läpi, tai kasvojen voimakas hankaaminen.

- V. *Aikaisemman vamman vuoksi voi ilmetä seurauksia aivan kohtuuttomassa suhteessa suorituksen kovuuteen nähden, ja päätuomarin tulee ottaa tämä huomioon harkitessaan tuomiota näennäisesti liian kovasta kontaktista. Esimerkiksi suhteellisen kevyt kontakti voi jo johtaa tilanteeseen, jossa ottelija ei voi jatkaa, koska hänellä on loukkaantumisia aikaisemmista otteluista. Ennen ottelun alkua tatamin päällikön on tarkastettava ottelukorteista lääkärien merkinnät ja varmistettava että ottelijat ovat kykeneviä ottelemaan. Ottelun päätuomaria täytyy informoida jos ottelijaa on hoidettu loukkaantumisen vuoksi.*
- VI. *Kevyen kontaktin saaneita ottelijoita jotka ylireagoivat, esimerkiksi pitelemällä kasvojaan ja horjahtelemalla tai kaatumalla tarpeettomasti, vaikuttaakseen päätuomarin rangaistukseen vastustajalle, tulee itseään välittömästi varoittaa tai rangaista.*
- VII. *Olemattoman vamman teeskentely on vakava sääntörikkomus. SHIKKAKU annetaan heti ottelijalle joka teeskentelee vammaa, eli jos hän kaatuu ja pyörii lattialla eikä näyttöä sen mukaisesta vammasta neutraalin lääkärinkään mukaan ole olemassa.*
- VIII. *Todellisen vamman vaikutusten liioittelu on vähemmän vakava rikkomus mutta ei silti ole hyväksyttävää ja sen vuoksi ensimmäisestä havaittavasta liioittelusta annetaan minimirangaistuksena HANSOKU CHUI). Vakavamasta liioittelusta, kuten hoipertelusta ympäriinsä, kaatumisesta lattialle, nousemisesta ylös ja kaatumisesta uudelleen jne. voi saada suoraan HANSOKUN riippuen rikkomuksen vakavuudesta.*
- IX. *Ottelijat jotka saavat SHIKKAKUN loukkaantumisen teeskentelystä, täytyy viedä ottelualueelta suoraan kilpailujen lääkärin (WKF Medical Commission) välittömään tarkastukseen. Kilpailujen lääkärin (Medical Commission) täytyy toimittaa kirjallinen raportti ennen kilpailujen päättymistä tuomarikomitean harkintaan. Kilpailijoille jotka teeskentelevät loukkaantuvansa on langetettava ankarimmat mahdolliset rangaistukset aina elinikäiseen kilpailukieltoon asti toistuvista rikkomuksista.*
- X. *Kurkku on erityisen herkkä alue ja vähäisimmästäkin kontaktista tulee varoittaa tai rangaista, ellei se ole vastustajan omaa syytä.*
- XI. *Kaatotekniikat on jaettu kahteen eri tyyppiin. Vakiintuneet "tavanomaiset" karate jalkapyyhkäisytekniikat kuten ashi barai, ko uchi gari jne. , joissa vastustaja pyyhkäistään tasapainosta tai kaadetaan ilman että tartutaan ensin – ja toisaalta ne heitot jotka vaativat vastustajaan tarttumisen tai kiinnipitämisen kaatosuorituksen aikana. Kaadon kääntopiste ei saa olla heittäjän vyön yläpuolella ja vastustajaa täytyy kannatella alas asti, niin että voidaan tehdä*

turvallinen maahanlasku. Olkapäiden yli tehtävät heitot kuten seio nage, kata guruma, jne. ovat nimenomaan kiellettyjä kuten myös niin sanotut ”uhrautumisheitot” joita ovat tomoe nage, sumi gaeshi, jne. Kiellettyä on myös tarttua vastustajaan lantion alapuolelta ja nostaa sekä heittää tai vetää jalat hänen altaan. Jos ottelija loukkaantuu kaatotekniikan seurauksena, tuomaristo päättää pitäisikö siitä rangaista.

- XII. *Avokäsitekniikat kasvoihin ovat kiellettyjä koska ne vaarantavat kilpailijan näkökyvyn.*

- XIII. *JOGAI liittyy tilanteeseen jossa kilpailijan jalka tai mikä tahansa ruumiinosa koskettaa lattiaa ottelualueen ulkopuolella. Poikkeuksena on tilanne jossa kilpailija fyysisesti työnnetään tai kaadetaan alueelta vastustajan toimesta. On huomioitava, että varoitus tulee antaa ensimmäisestä JOGAISTA. Jogaista ei määritellä enää toistuvaksi poistumiseksi ottelualueelta, vaan poistumiseksi, joka ei ole vastustajan aiheuttama.*

- XIV. *Jos ottelija tekee onnistuneen tekniikan, ja sen jälkeen välittömästi poistuu ottelualueelta ennen kuin päätuomari kommentaa "Yame", tulee ottelijalle antaa piste, eikä Jogaista tule rangaista. Jos pistesuoritus epäonnistuu, ottelualueelta poistumisesta rangaistaan.*

- XV. *Jos AO ylittää ottelualueen rajan heti sen jälkeen kun AKA tekee pistesuorituksen, tulee "Yame" kommentaa pisteen suorituksen hetkellä, eikä AO:n ylimenoa oteta huomioon. Jos AO ylittää rajan samalla hetkellä AKA:n suorituksen kanssa tai ennen sitä (AKA:n pysyessä ottelualueella) tulee sekä AKA:n piste että AO:n rajanylitys huomioida.*

- XVI. *On tärkeää ymmärtää, että ottelun välttäminen viittaa tilanteisiin, joissa kilpailija pyrkii estämään vastustajan mahdollisuudet pistesuorituksiin hukkaamalla aikaa. Kilpailijaa, joka jatkuvasti peräytyy ilman tehokkaita vastahyökkäyksiä, joka sitoo tarpeettomasti ja joka tarkoituksellisesti poistuu ottelualueelta mieluummin kuin antaa vastustajalle mahdollisuutta tehdä pistettä, täytyy varoittaa tai rangaista. Tämä ilmenee usein ottelun viimeisten sekuntien aikana. Jos rikkomus tapahtuu kun on kymmenen sekuntia tai sitä enemmän otteluaikaa jäljellä, eikä ottelijalla ole aikaisempia C2 varoituksia, päätuomarin tulee varoittaa rikkomuksen tehnyttä CHUKOKULLA. Jos ottelijalla on ennestään Kategoria 2 rikkomus tai rikkomuksia, se johtaa KEIKOKUN määräämiseen. Kuitenkin jos otteluaikaa on jäljellä vähemmän kuin kymmenen sekuntia, tulee päätuomarin rangaista rikkomuksen tehnyttä Kategoria 2 HANSOKU CHUI -rangaistuksella (riippumatta siitä onko aikaisempaa Kategoria 2 Keikokua vai ei). Jos rikkomuksen tehneellä on ennestään Kategoria 2 HANSOKU CHUI, tulee häntä rangaista HANSOKULLA ja julistaa vastustaja voittajaksi. Päätuomarin tulee kuitenkin varmistaa, ettei kilpailija peräydy, koska vastustaja toimii rämäpäisesti tai vaarallisesti, jolloin hyökkääjää tulee varoittaa tai rangaista.*

- XVII. *Passiivisuus viittaa tilanteeseen, jossa toinen tai molemmat ottelijat eivät yritäkään tehdä tekniikkaa tietyn ajan kuluessa.*
- XVIII. *Esimerkki MUBOBISTA on tilanne, jossa ottelija suorittaa hyökkäyksen välittämättä omasta turvallisuudestaan. Jotkut ottelijat heittäytyvät pitkään vastakkaislyöntiin, ja ovat kykenemättömiä torjumaan vastustajan vastahyökkäystä. Tällaiset avoimet hyökkäykset muodostavat MUBOBIN eikä niistä anneta pistettä. Taktisena ja teatraalisena liikkeenä jotkut ottelijat kääntyvät ympäri, ivallisesti näyttäen ylivoimansa, osoittaakseen saaneensa pisteen. He pudottavat suojauksensa ja menettävät tietoisuuden vastustajan liikkeistä. Kääntymisen tarkoituksena on kiinnittää tuomarin huomio heidän tekniikkansa. Tämä on selvä MUBOBI rikkomus. Jos rikkomuksen tekijä vastaanottaa kovan kontaktin ja/tai saa vamman, tulee päätuomarin esittää Kategoria 2 huomautusta tai rangaistusta ja olla rankaisematta vastustajaa 1.*
- XIX. *Mikä tahansa epäkohtelias käyttäytyminen virallisen delegaation jäsenen taholta, voi johtaa joko ottelijan, koko joukkueen tai koko delegaation julistamiseen esteelliseksi kilpailuihin.*

ARTIKLA 9: RANGAISTUKSET

CHUKOKU:	CHUKOKU voidaan määrätä ensiasteena pienestä rikkomuksesta sovellettavissa olevassa kategoriassa.
KEIKOKU:	KEIKOKU määrätään toisen kerran tapahtuvista pienistä sääntörikkeistä tai sääntörikkeistä jotka eivät ole niin vakavia että niistä olisi annettava HANSOKU-CHUI.
HANSOKU-CHUI:	Tämä on varoitus diskvalifioinnista, jota yleensä sovelletaan silloin, kun KEIKOKU on jo aiemmin annettu samassa ottelussa, tai se voidaan määrätä suoraan vakavista rikkomuksista jotka eivät ole vielä HANSOKUn arvoisia.
HANSOKU:	Tämä määrätään seurauksena erittäin vakavasta rikkomuksesta tai jos HANSOKU CHUI on jo annettu. Se johtaa kilpailijan diskvalifiointiin. Joukkuekilpailuissa sääntöjen vastaisesti toimineen kilpailijan pisteet nollataan ja vastustajalle kirjataan kahdeksan pistettä.

SHIKKAKU:

Tämä on diskvalifiointi koko kilpailusta, meneillään olevasta sarjasta tai ottelusta. Jotta voitaisiin määritellä SHIKKAKUn aste, tulee neuvotella tuomarikomitean (Referee Commission) kanssa. SHIKKAKU voidaan esittää kun kilpailija ei noudata päätuomarin määräyksiä, käyttäytyy ilkeämielisesti, tai tekee teon joka loukkaa Karate-do:n arvoa ja kunniaa, tai kun kilpailijan muiden tekojen katsotaan rikkovan sääntöjä ja loukkaavan kilpailujen henkeä. Joukkuekilpailuissa sääntöjen vastaisesti toimineen kilpailijan pisteet nollataan ja vastustajalle kirjataan kahdeksan pistettä.

SELITYS:

- I. Varoituksia on kolme astetta: *CHUKOKU*, *KEIKOKU* ja *HANSOKU CHUI*. Varoitus on ottelijalle annettava nuhtelu, jonka avulla tehdään selväksi, että ottelija on rikkonut kilpailun sääntöjä, mutta kuitenkin siitä ei anneta rangaistusta.
- II. Rangaistuksissa on kaksi astetta: *HANSOKU* ja *SHIKKAKU*, jotka molemmat johtavat sääntöjä rikkoneen ottelijan diskvalifointiin joko i)ottelusta (*HANSOKU*) – tai ii)koko kilpailusta (*SHIKKAKU*), mistä saattaa seurata myös määräaikainen kilpailukiello.
- III. *Kategoria 1* ja *Kategoria 2* rangaistukset eivät kovene ristiin.
- IV. Sääntöjen rikkomisesta voidaan suoraan antaa rangaistus, mutta kun tietty rangaistus on annettu, tulee saman kategorian sääntörikkomuksesta seurata ankarampi rangaistus. Jos esimerkiksi kohtuuttoman kovasta kontaktista on jo annettu varoitus tai rangaistus, ei sen jälkeen ole mahdollista antaa varoitusta toisesta kohtuuttoman kovasta kontaktista.
- V. *KEIKOKU* annetaan normaalisti, jos kilpailijan mahdollisuus voittoon on hieman vähentynyt (ottelun tuomariston näkemyksen mukaan) vastustajan virheen vuoksi.
- VI. *HANSOKU CHUI* voidaan antaa suoraan tai *KEIKOKUN* jälkeen. *HANSOKU-CHUI* annetaan kun ottelijan mahdollisuudet voittoon ovat merkittävästi vähentyneet (ottelun tuomariston näkemyksen mukaan) vastustajan rangaistavan teon vuoksi.
- VII. *HANSOKU* annetaan toistuvista rikkomuksista, mutta se voidaan antaa myös suoraan vakavasta sääntörikkomuksesta. Sitä käytetään kun ottelijan mahdollisuudet voittaa ovat vähentyneet käytännössä olemattomiksi (ottelun tuomariston näkemyksen mukaan) vastustajan rangaistavan teon vuoksi.

- VIII. *Kuka tahansa kilpailija joka on saanut HANSOKUN vamman aiheuttamisesta, ja joka tuomariston ja tatamin päällikön mielestä on käyttäytynyt rämäpäisesti tai vaarallisesti, ja jonka taitoja kontrolloida arvioidaan riittämättömiksi WKF:n kilpailujen tasolle, tulee raportoida tuomarikomitealle. Tuomarikomitea päättää pitäisikö ottelijalta estää kilpailun loppujen ottelujen käynti ja/tai seuraaviin kilpailuihin osallistuminen.*
- IX. *SHIKKAKU voidaan antaa suoraan ilman minkäänlaisia varoituksia. Kilpailijan itse ei tarvitse tehdä mitään saadakseen SHIKKAKUN, riittää jos huoltaja tai ei-kilpailevat joukkueen jäsenet käyttäytyvät tavalla joka loukkaa karate-don arvoa ja kunniaa Jos päätuomari arvioi ottelijan toimivan vahingoittamistarkoituksessa, vaikka fyysistä vammaa ei tulisikaan, Shikkaku, ei Hansoku, on oikea rangaistus.*
- X. *Päätös SHIKKAKUSTA täytyy kuuluttaa / julkistaa.*

**ARTIKLA 10: LOUKKAANTUMISET JA ONNETTOMUUDET
KILPAILUSSA**

1. KIKEN eli luovutus on päätös, joka annetaan kun ottelija tai ottelijat, eivät kutsuttaessa saavu ottelemaan, kieltäytyvät jatkamasta, keskeyttävät ottelun tai joutuvat luovuttamaan päätuomarin komennosta. Keskeyttämisen syy voi johtua vammasta, joka ei ole vastustajan aiheuttama.
2. Jos ottelijat vammauttavat toisensa samanaikaisesti tai kärsivät aikaisemman vamman vaikutuksista ja kilpailujen lääkäri julistaa heidät kyvyttömiksi jatkamaan, julistetaan voittajaksi kilpailija jolla lopettamishetkellä oli enemmän pisteitä. Henkilökohtaisessa ottelussa mikäli pisteet olivat tasan, tehdään päätös äänestämällä (HANTEI). Joukkuekilpailuissa mikäli pisteet ovat tasan päätuomari julistaa tasapelin (HIKIWAKE), paitsi jos kyseessä on joukkuekilpailun ratkaisuoottelu, niin tuomariäänestys (HANTEI) ratkaisee tuloksen.
3. Loukkaantunut ottelija, jonka kilpailujen lääkäri on julistanut kyvyttömäksi jatkamaan ottelua, ei voi enää otella samoissa kilpailuissa.
4. Loukkaantunut ottelija joka on voittanut ottelunsa vastustajan hylkäyksen johdosta, ei voi enää otella kilpailuissa ilman lääkärin lupaa. Loukkaantunut ottelija voi voittaa toisenkin ottelun vastustajan hylkäyksen vuoksi, mutta suljetaan välittömästi muista kumiteotteluista samoissa kilpailuissa.

5. Kun ottelija loukkaantuu, tulee päätuomarin heti keskeyttää ottelu ja kutsua lääkäri. Lääkäri on valtuutettu vain arvioimaan ja hoitamaan vammaa.
6. Lääkinnällinen hoito ottelijalle, joka on loukkaantunut kuluvaan ottelun aikana, on sallittua kolmen minuutin ajan. Jos lääkintää ei saada suoritettua sallitussa ajassa, päätuomari päättää tuleeko ottelija julistaa kykenemättömäksi jatkamaan ottelua. (Artikla 13, Paragrafi 9d), vai tuleeko antaa lisäaikaa lääkinnälle
7. Ottelija joka on tyrmätty, kaatunut tai heitetty maahan ja joka ei 10 sekunnissa nouse jaloilleen, katsotaan kykenemättömäksi jatkamaan ottelua ja automaattisesti suljetaan pois kaikista kumiteotteluista samoissa kilpailuista. Tilanteissa joissa ottelija kaatuu, on heitetty tai tyrmätty maahan, eikä heti nouse sieltä jaloilleen, päätuomari antaa merkin ajanottajalle viheltämällä pilliinsä, samaan aikaan nostaen kätensä kutsuakseen lääkäriä, kuten kohdassa 5 yläpuolella sanotaan. Ajanottaja pysäyttää kellon kun päätuomari nostaa kätensä. Kaikissa tapauksissa, joissa 10 sekunnin ajanotto on käynnistetty, kutsutaan lääkäri tutkimaan kilpailija. Tapauksissa, jotka jäävät alle tämän 10 sekunnin säännön, kilpailija voidaan tutkia tatamilla.

SELITYS:

- I. *Lääkärin ilmaistua ottelijan kykenemättömäksi jatkamaan, täytyy merkintä tästä tehdä ottelijan ottelukorttiin. Kykenemättömyyden keston merkintä täytyy olla selvä koko tuomaristolle.*
- II. *Ottelija voi voittaa diskvalifioinnilla vastustajan kertautuneiden pienten Kategoria 1 sääntörikkeiden vuoksi. Mahdollisesti voittaja ei ole saanut merkittäviä vammoja. Toinen voitto samalla perusteella johtaa hylkäykseen vaikka ottelijan olisikin fyysisesti mahdollista jatkaa.*
- III. *Päätuomarin tulee kutsua lääkäri kun ottelija on loukkaantunut ja kaipaa lääketieteellistä hoitoa nostamalla kätensä ja huutamalla ”lääkäri”.*
- IV. *Jos fyysisesti on mahdollista, ottelija pitäisi ohjat pois tatamilta lääkärin tutkimusta ja hoitoa varten.*
- V. *Lääkäri on velvollinen antamaan turvallisuus suosituksia ainoastaan milloin ne liittyvät nimenomaisen loukkaantuneen ottelijan asianmukaiseen lääketieteelliseen hoitoon.*
- VI. *Kun sovelletaan ”10 sekunnin sääntöä”, aikaa ottaa tähän nimenomaiseen tehtävään nimetty ajanottaja. Varoitusmerkki annetaan 7 sekunnin kohdalla jota seuraa varsinainen merkki 10 sekunnin kohdalla. Ajanottaja käynnistää kellon vain päätuomarin merkistä. Ajanottaja pysäyttää kellon kun ottelija on täysin pystyssä ja päätuomari nostaa kätensä ylös.*

- VII. *Kulmatuomarit päättävät voittajan HANSOKUn, KIKENin ,tai SHIKKAKUn perusteella riippuen tapauksesta.*
- VIII. *Jos joukkuekilpailuissa joukkueen kilpailija saa KIKENin, tai hänet diskvalifioidaan (HANSOKU tai SHIKKAKU), hänen pisteensä nollataan ja vastustajalle kirjataan kahdeksan pistettä.*

ARTIKLA 11: VIRALLINEN PROTESTI

1. Kukaan ei saa protestoida ottelun tuomariston jäsenelle saamastaan tuomiosta.
2. Jos tuomitessa ilmeisesti rikotaan näitä sääntöjä, kansallisen liiton presidentti tai virallinen edustaja on ainoa joka voi tehdä protestin.
3. Protestin tulee olla kirjallinen raportti, joka jätetään heti sen ottelun jälkeen joka antoi aiheita protestiin. (Ainoa poikkeus tästä on protesti joka koskee hallinnollista virhettä. Ottelualueen päällikköä tulee huomauttaa välittömästi kun virhe havaitaan.)
4. Protesti tulee jättää WKFn valituslautakunnan (Appeals Jury) jäsenelle. Lautakunta tutkii protestin aiheuttaneen päätöksen olosuhteet. Tutkittuaan kaikki saatavilla olevat tiedot he tekevät raportin ja heillä on valtuudet ryhtyä asian vaatimiin toimenpiteisiin.
5. Mikä tahansa protesti, joka koskee sääntöjen tulkintaa, täytyy tehdä WKFn johtavan komitean (Executive Committee) määräämän menettelytavan mukaan ja toimittaa kirjallisena ja joukkueen tai kilpailijan (kilpailijoiden) virallisen edustajan allekirjoittamana.
6. Valituksen tekijän täytyy tallettaa WKFn johtavan komitean (Executive Committee) määräämä protestiprovisio. Tämä kuitti sekä protesti esitetään valituslautakunnan edustajalle.
7. **Valituslautakunnan (Appeals Jury) kokoonpano**
Valituslautakunta (Appeals Jury) koostuu kolmesta kokeneesta tuomarijäsenestä, jotka nimittää tuomarikomitea (Referee Commission). Kukaan kolmesta tuomarista ei saa olla kummankaan toisen tuomarin kanssa saman kansallisen liiton edustajana. Tuomarikomitean tulee myös nimittää kolme varajäsentä etukäteen numeroituna yhdestä kolmeen. Varajäsenet automaattisesti korvaavat ne lautakunnan jäsenet, jotka ovat eturistiriitatilanteessa, jossa joku protestin tehneistä tai protestin kohteena oleva on samaa kansallisuutta, tai samaa sukua, tai puoliso, tai puolison sukua, kuin valituslautakunnan jäsen. Protestitapahtuman kohteena oleviin sisältyy myös kaikki ko. ottelun tuomarit.

8. Valituksen arvioinnin menetelmä

On protestin vastaanottajan vastuulla kutsua koolle valituslautakunta (Appeals Jury) ja tallentaa protestiprovisio rahastonhoitajan kanssa.

Kun valituslautakunta on kutsuttu koolle, täytyy sen välittömästi tehdä sellaiset kyselyt ja tutkimukset, joita he pitävät tarpeellisina, voidakseen objektiivisesti selvittää protestin. Jokaisen heistä tulee antaa mielipiteensä protestin paikkansapitävyydestä. Pidätykset äänestyksestä eivät ole sallittuja

9. Hylätyt protestit

Jos protesti katsottu pätemättömäksi, valituslautakunta asettaa yhden jäsenensä kertomaan suullisesti protestin tekijälle että protesti on hylätty ja merkitä alkuperäiseen dokumenttiin sana "HYLÄTTY", jonka kaikki kolme valituslautakunnan jäsentä allekirjoittavat, ennen protestin tallentamista rahastonhoitajan kanssa, joka toimittaa sen edelleen pääsihteerille.

10. Hyväksytyt protestit

Jos protesti hyväksytään, valituslautakunta, yhteistyössä kilpailujärjestäjien kanssa, (Organizing Committee), ja tuomarikomitean kanssa, ryhtyy toimenpiteisiin, jotka käytännössä voidaan suorittaa korjataksean tilanteen, sisältäen seuraavat mahdollisuudet:

- Kumota aikaisemmat päätökset jotka ovat ristiriidassa sääntöjen kanssa.
- Mitätöidä vaikuttavien otteluiden tulokset sarjasta, tapahtumasta alkaen.
- Uudelleen käydä ne ottelut joihin tapahtumalla on ollut vaikutusta.
- Antaa suosituksen tuomarikomitealle jotta tapahtumaan osalliset tuomarit arvioidaan ojennusta tai seuraamusta varten.

On valituslautakunnan vastuulla tutkia, käytetäänkö kilpailujen pysäyttämistä ja tuomioiden muuttamista oikeudenmukaisiksi, sellaisissa kanteissa jotka voivat keskeyttää kilpailujen käynnissä olevan sarjan merkittävällä tavalla. Eliminointiprosessin kumoaminen on viimeinen käytettävissä oleva keino varmistaa oikeudenmukainen lopputulos.

Valituslautakunta asettaa yhden jäsenensä kertomaan suullisesti protestin tekijälle että protesti on hyväksytty ja merkitsee alkuperäiseen dokumenttiin sana "HYVÄKSYTTY", jonka kaikki kolme valituslautakunnan jäsentä allekirjoittavat, ennen protestin toimittamista rahastonhoitajalle, joka palauttaa talletetun summan protestin tekijälle, ja vuorostaan toimittaa sen edelleen pääsihteerille.

11. Tapahtuman raportointi

Seuraavana toimenä, kun tapahtumaa on käsitelty yllä kerrotulla tavalla, tulee valituslautakunnan kokoontua uudelleen ja valmistella yksinkertainen protestitapahtuman raportti, joissa kerrotaan mitä on tapahtunut, ja millä perusteella protesti on joko hyväksytty tai hylätty. Kaikkien kolmen valituslautakunnan jäsenen täytyy allekirjoittaa raportti, ja toimittaa se pääsihteerille.

12. Valtuudet ja rajoitteet

Valituslautakunnan päätös on lopullinen, ja voidaan kumota vain WKF johtavan komitean (Executive Committee) päätöksellä.

Valituslautakunta ei voi määrätä tuomioita tai rangaistuksia. Heidän tehtävänsä on kertoa protestin tulos, ja suosittaa tarvittavia toimenpiteitä tuomarivaliokunnalle (RC), ja kilpailujärjestäjille (OC), tehdä oikaisutoimenpiteet, joilla korjataan, mahdollisesti ristiriidassa sääntöjen kanssa olevat menettelytavat tuomaritoiminnassa.

SELITYS:

- I. *Protestissa täytyy ilmetä ottelijoiden nimet, ottelun tuomaristo **ja tarkat yksityiskohdat mitä protestoidaan**. Mitään yleisiä valituksia toiminnan tasosta ei hyväksytä viralliseen protestiin. Protestin paikkansa pitävyyden todistaminen on valituksen tekijällä.*
- II. *Protestin tutkii valituslautakunta (Appeals Jury) ja osana tätä tutkimusta lautakunta perehtyy todisteisiin joita on esitetty protestin tueksi. Lautakunta voi myös tutkia videoita ja haastatella virkailijoita, voidakseen objektiivisesti tutkia protestin paikkansapitävyys.*
- III. *Jos protesti todetaan valituslautakunnan (Appeals Jury) taholta paikkansapitäväksi, tarvittavat toimenpiteet pannaan toimeen. Lisäksi tehdään kaikki mahdolliset toimenpiteet, ettei vastaava pääse tapahtumaan tulevissa kilpailuissa. Maksetun protestiprovisiotalletuksen rahasto (Treasury) hyvittää takaisin.*
- IV. *Jos protesti todetaan valituslautakunnassa (Appeals Jury) pätemättömäksi se kumotaan ja protestiprovisiotalletus siirretään WKF:lle*
- V. *Seuraavat ottelut tai kierrokset eivät viivästy vaikka virallista protestia valmisteltaisiinkin. On ottelun valvojan vastuulla että ottelut on tuomittu sääntöjen mukaisesti.*
- VI. *Hallinnollisen virheen tapahtuessa ottelun kuluessa, huoltaja voi huomauttaa siitä suoraan tatamin päällikölle. Tatamin päällikkö vuorostaan huomauttaa päätuomaria.*

ARTIKLA 12: OIKEUDET JA VELVOLLISUUDET

TUOMARIKOMITEA (REFEREE COMMISSION)

Tuomarikomitean oikeudet ja velvollisuudet ovat:

1. Varmistaa yhdessä kilpailujärjestäjien (Organising Committee) kanssa että kilpailujärjestelyt ovat asianmukaisia, mitä tulee ottelualueeseen, kaikkien varusteiden saatavuuteen ja käytettävyyteen, otteluiden johtoon ja valvontaan, turvallisuustoimenpiteisiin, jne.
2. Nimittää ja sijoittaa tatamin päälliköt (Chief Referees) omille alueilleen ja toimia sen mukaan mitä tatamien päälliköiden raportit edellyttävät.
3. Valvoa ja järjestää tuomareiden yleinen toiminta.
4. Nimittää sijaisvirkailijat missä sellaisia tarvitaan
5. Tehdä päätös teknisistä kysymyksistä, joita saattaa esiintyä jonkin ottelun aikana, ja joista ei ole mainintaa säännöissä.

TATAMIN PÄÄLLIKÖT

Tatamin päällikön oikeudet ja velvollisuudet ovat seuraavat:

1. Valtuuttaa, nimittää ja valvoa päätuomareita ja kulmatuomareita kaikissa otteluissa heidän valvomillaan alueilla.
2. Tarkkailla päätuomareiden ja kulmatuomareiden toimintaa alueillaan ja varmistaa että nimetyt toimihenkilöt ovat tehtäviensä tasalla.
3. Määrätä päätuomaria keskeyttämään ottelu jos ottelun valvoja ilmaisee että on toimittu vastoin ottelusääntöjä.
4. Valmistaa päivittäinen raportti kaikista alueen tuomareista suosituksineen tuomarikomitealle.

PÄÄTUOMARIT

Päätuomarin oikeudet ovat seuraavat:

1. Päätuomarilla (Referee) ("SHUSHIN") on oikeus johtaa otteluita, johon sisältyy otteluiden aloituksen, keskeytyksen ja lopetuksen ilmoittaminen.

2. Antaa pisteet, jotka perustuvat kulmatuomareiden päätöksiin.
3. Pysäyttää ottelu, jos hänen mielestään on tehty pistesuoritus, rangaistava teko tai varmistaakseen kilpailijoiden turvallisuus.
4. Pyytää kulmatuomareilta vahvistus heidän esittämilleen päätöksille koskien pisteitä tai rangaistuksia niissä tapauksissa, joissa päätuomarin mielestä saattaa olla perusteita pyytää heiltä uudelleenharkintaa.
5. Selittää tatamipäällikölle, tuomarikomitealle tai valituslautakunnalle annetun päätöksen perusteet, jos se on tarpeen.
6. Määrätä rangaistukset ja varoitukset.
7. Saada kulmatuomareiden mielipiteet ja toimia niiden mukaan.
8. Julistaa ja aloittaa ratkaisuoottelu, silloin kun joukkuekilpailussa on tarpeen.
9. Johtaa tuomariston äänestystä, oma äänensä mukaan lukien, (HANTEI) ja julistaa tulos.
10. Ratkaista tasatulokset.
11. Julistaa voittaja.
12. Päätuomarin valta ei ulotu vain ottelualueeseen, vaan myös sen välittömään läheisyyteen.
13. Päätuomari antaa kaikki komennot ja ilmoitukset.

KULMATUOMARIT

Kulmatuomareiden (Judges) ("FUKUSHIN") oikeudet ovat seuraavat:

1. Ilmaista lipuilla pistesuoritukset, varoitukset ja rangaistukset.
2. Käyttää oikeuttaan äänestää päätöstä tehtäessä.

Kulmatuomareiden tulee huolellisesti tarkkailla ottelijoiden toimia ja liputtaa päätuomarille mielipide seuraavissa tapauksissa:

- a) Kun havaitaan pistesuoritus.
- b) Kun ottelija on tehnyt kielletyn toiminnon ja/tai tekniikan.
- c) Kun havaitaan ottelijan loukkaantuneen tai sairastuneen.
- d) Kun molemmat tai toinen ottelija on siirtynyt pois ottelualueelta (JOGAI).
- e) Muissa tapauksissa missä on syytä kiinnittää päätuomarin huomio.

OTTELUN VALVOJAT

Ottelun valvoja (Match Supervisor) ("KANSA") avustaa tatamin päällikköä valvomalla käynnissä olevaa ottelua. Jos päätuomarin ja/tai kulmatuomareiden ratkaisut eivät ole ottelusääntöjen mukaiset, tulee ottelun valvojan nostaa välittömästi punainen lippu ja viheltää pillillään. Tatamin päällikkö ohjaa päätuomaria lopettamaan ottelun tai kierroksen ja korjaamaan virheen. Ottelusta pidetty pöytäkirja tulee viralliseksi ottelun valvojan hyväksyttyä sen. Ennen

jokaista ottelun valvojan tulee varmistaa, että kilpailijat käyttävät hyväksytyjä varusteita.

PISTEVALVOJAT

Pistevalvoja (Score Supervisor) pitää päätuomarin antamista pisteistä erillistä kirjaa, ja samanaikaisesti valvoo ajanottajien ja kirjanpitäjien toimia.

SELITYS:

- I. *Kun kaksi tai useampi kulmatuomari näyttää samaa merkkiä tai esittää pistettä samalle ottelijalle täytyy päätuomarin keskeyttää ottelu ja tehdä päätös sen mukaisesti. Jos päätuomari ei huomaa keskeyttää ottelua, tulee ottelun valvojan nostaa punainen lippu ja puhaltaa pilliinsä.*
- II. *Kun kaksi tai useampi kulmatuomari näyttää samaa merkkiä tai pistettä samalle ottelijalle, tulee päätuomarin keskeyttää ottelu ja ilmoittaa kulmatuomarien päätös.*
- III. *Kun päätuomari päättää keskeyttää ottelun muusta syystä kuin kulmatuomarien merkistä, hän huutaa Yame ja pysäyttää ottelun käyttäen sovittua merkkiä. Kulmatuomarit silloin liputtavat mielipiteensä, ja päätuomari tekee sen päätöksen (päätökset), johon hänellä on kahden tai useamman kulmatuomarin tuki.*
- IV. *Tilanteessa jossa kaksi tai useampi kulmatuomaria esittää pistettä, varoitusta tai rangaistusta molemmille ottelijoille, ne annetaan kummallekin.*
- V. *Jos useampi kuin yksi kulmatuomari ilmaisee pisteen, varoituksen tai rangaistuksen ottelijalle, ja kulmatuomareiden merkit eroavat toisistaan, alhaisin piste, varoitus tai rangaistus annetaan, jos kulmatuomareiden merkeissä ei ole minkään tason pisteen, varoituksen tai rangaistuksen enemmistöä.*
- VI. *Jos enemmistöpäätös on, mutta kulmatuomarit ovat erimielisiä pisteen, varoituksen tai rangaistuksen tasosta, enemmistöpäätös ratkaisee.*
- VII. *Äänestyksessä (HANTEI) päätuomarilla ja neljällä kulmatuomarilla on kaikilla yksi ääni.*
- VIII. *Ottelun valvojan tehtävä on varmistaa että ottelu tai kierros tuomitaan ottelusääntöjen mukaisesti. Hän ei ole ylimääräinen kulmatuomari. Hänellä ei ole äänioikeutta tai sananvaltaa sellaisissa päätöksissä kuten oliko piste perusteltu tai oliko kyseessä JOGAI. Hänen ainoa vastualueensa on menettelytapavirheet.*
- IX. *Jos päätuomari ei kuule ottelun loppumerkkiä, pistevalvoja puhaltaa pilliinsä.*

- X. *Selittäessään päätöksiensä perusteita ottelun jälkeen, kulmatuomarit keskustelevat tatamin päällikön, tuomarikomitean tai valituslautakunnan kanssa. He eivät perustele päätöksiään kellekään muille.*

ARTIKLA 13: OTTELUIDEN ALOITUS, KESKEYTYS JA LOPETUS

1. Päätuomarin ja kulmatuomareiden ottelun tuomitsemiseen käyttämät komennot ja merkit tulee olla kuten on määritelty liitteissä 1 ja 2.
2. Päätuomari ja kulmatuomarit asettuvat paikoilleen, ja ottelijoiden kumarrettua toisilleen, päätuomari komentaa ottelun alkaneeksi sanoilla ”SHOBU HAJIME”.
3. Päätuomari keskeyttää ottelun komentamalla YAME. Jos on tarpeen päätuomari määrää ottelijat aloituspaikoilleen (MOTO NO ICHI).
4. Kun päätuomari palaa paikalleen, kulmatuomarit liputtavat mielipiteensä. Pistesuorituksen ollessa kyseessä päätuomari tunnistaa ottelijan (Aka tai AO), osuma-alueen (Chudan tai Jodan), pistetekniikan (Tsuki, Uchi tai Keri), sekä tuomitsee asiaankuuluvaan pisteen, tehden kädellään sovitun liikkeen. Sen jälkeen päätuomari uudelleen aloittaa kamppailun komentamalla ”TSUZUKETE HAJIME”.
5. Kun ottelija on saavuttanut ottelun aikana kahdeksan pisteen johtoaseman, päätuomari komentaa YAME ja määrää ottelijat aloituspaikoilleen ja palaa itse omalle paikalleen. Hän julistaa tämän jälkeen voittajan nostamalla voittajan puoleisen käden ja julistamalla AO (AKA) NO KACHI. Ottelu päättyy tähän.
6. Ajan päättyessä, päätuomari julistaa sen ottelijan jolla on pistejohto voittajaksi, nostamalla voittajan puoleisen käden, ja julistamalla AO (AKA) NO KACHI. Ottelu päättyy tähän.
7. Seuraavissa tilanteissa päätuomarin tulee komentaa YAME ja keskeyttää ottelu:
 - a. Kun toinen tai molemmat ottelijat ovat alueen ulkopuolella.
 - b. Kun päätuomari määrää ottelijan korjaamaan Karate-gi:tä tai suojavarusteita.
 - c. Kun ottelija on rikkonut sääntöjä.
 - d. Kun päätuomarin mielestä toinen tai molemmat ottelijat ovat kykenemättömiä jatkamaan ottelua loukkaantumisen, sairauden tai muun syyn vuoksi. Ottaen huomioon kilpailujen lääkärin mielipiteen, päätuomari päättää tuleeko ottelua jatkaa.
 - e. Kun ottelija tarttuu vastustajaansa, eikä tee välitöntä tehokasta tekniikkaa tai kaatoa, kahden sekunnin kuluessa.

- f. Kun toinen tai molemmat ottelijat kaatuvat tai tulevat heitetyiksi, eikä sitä seuraa tehokas tekniikka kahden sekunnin kuluessa.
- g. Kun molemmat ottelijat repivät tai tarttuvat toisiinsa ilman aikomusta heittää tai suorittaa pistetekniikkaa kahden sekunnin kuluessa.
- h. Kun molemmat ottelijat seisovat rinta rinta vasten ilman aikomusta heittää tai suorittaa pistetekniikkaa kahden sekunnin kuluessa.
- i. Kun molemmat ottelijat ovat jaloiltaan kaaduttuaan, tai aiotun kaadon seurauksena, ja alkavat painia.
- j. Kun kaksi tai useampi kulmatuomaria on havainnut pistesuorituksen tai virheen samalle ottelijalle.
- k. Kun päätuomarin mielestä on tapahtunut pistesuoritus tai virhe, tai jos tilanne vaatii pysäyttämään ottelun turvallisuussyistä.
- l. Kun tatamin päällikkö niin pyytää.

SELITYS:

- I. *Ottelun alkaessa päätuomari pyytää ottelijat aloituspaikoille. Jos ottelija saapuu ottelualueelle liian aikaisin, täytyy hänet ohjata pois. Ottelijoiden täytyy kumartaa kunnolla vastustajilleen, nopea nyökkäys on sekä epäkunnioittava että riittämätön. Päätuomari voi pyytää ottelijoilta kumarrusta, jos he eivät sitä vapaaehtoisesti tee, näyttämällä käsillään kuten on esitetty sääntöjen liitteessä 2*
- II. *Aloittaessaan ottelua keskeytyksen jälkeen tulee päätuomarin tarkastaa että molemmat ottelijat ovat aloituspaikoillaan ja kunnolla rauhoittuneet. Ottelijat jotka hyppivät ylös ja alas, tai ovat muuten rauhattomia, täytyy rauhoittaa, ennen kuin ottelu voidaan käynnistää. Päätuomarin tulee aloittaa ottelu uudelleen minimi viiveellä.*
- III. *Kilpailijoiden tulee kumartaa toisilleen ottelun alussa ja lopussa.*

ARTIKLA 14: MUUTOKSET

Ainoastaan WKF Urheilukomissio (WKF Sports Commission), WKF johtavan komitean (WKF Executive Committee) hyväksyessä, voi korjata tai muuttaa näitä sääntöjä.

KARATEN KATASÄÄNNÖT

ARTIKLA 1: KATAN KILPAILUALUE

1. Kilpailualueen tulee olla tasainen ja esteetön.
2. Kilpailualueen tulee olla sopivan kokoinen, jotta se sallii katan esittämisen keskeytyksettä.

SELITYS:

- I. *Jotta kataa pystyttäisiin esittämään oikein, tulee alustan olla tasainen ja sileä. Normaalisti kumitekilpailussa käytetty tatami on sopiva.*

ARTIKLA 2: VIRALLINEN PUKU

1. Kilpailijoiden ja tuomareiden tulee käyttää virallista pukua, joka on määritelty kumiteottelusääntöjen 2. Artiklassa.
2. Jokainen, joka ei noudata tätä sääntöä, voidaan hylätä.

SELITYS:

- I. *Takkia ei saa riisua katan esityksen aikana.*
- II. *Kilpailijalle, joka esiintyy virheellisesti pukeutuneena, annetaan yksi minuutti aikaa korjata asia.*

ARTIKLA 3: KATAKILPAILUN JÄRJESTÄMINEN

1. Katakilpailut käydään joukkuekilpailuna ja henkilökohtaisena kilpailuna. Joukkueeseen kuuluu kolme kilpailijaa. Joukkue koostuu yksinomaan miehistä tai yksinomaan naisista. Henkilökohtainen katakilpailu käydään erikseen naisten ja miesten sarjoissa.
2. Katakilpailu käydään kumitekilpailujen tapaan eliminointisysteemillä, jossa on myös keräilyt.
3. Kilpailijoiden odotetaan esittävän sekä pakollisia ("SHITEI") että vapaavalintaisia ("TOKUI") katoja kilpailun aikana. Katojen tulee noudattaa WKF:n tunnistamia karate-do:n tyyliuuntia, jotka pohjautuvat Gojuryu, Shitoryu, Shotokan ja Wadoryu –systeemeihin. Kahdella ensimmäisellä kierroksella muunnelmia ei sallita. Pakollisten katojen lista on liitteessä 7 ja vapaavalintaiset katat ovat liitteessä 8.
4. Esitettäessä Shitei katoja mitään muunnelmia ei sallita.
5. Seuraavilla kierroksilla kilpailija voi valita esitettävän katan vapaavalintaisista katoista, jotka ovat liitteessä 8. Koulukuntakohtaiset erot katassa ovat sallittuja.
6. Kilpailijan tulee ilmoittaa esitettävä kata toimitsijalle ennen sarjan alkua.
7. Kilpailijan tulee esittää eri kata jokaisella kierroksella. Kerran esitettyä kataa ei saa toistaa.
8. Kilpailija voi esittää SHITEI tai TOKUI-katan keräilykierroksella huomioiden paragraafi 7. yllä.
9. Joukkuekatakilpailun mitaliotteluissa finalistijoukkueet esittävät vapaavalintaisen katansa (liite 8) tavalliseen tapaan. Tämän jälkeen he esittävät demonstraation katan merkityksestä (BUNKAI). Sallittu aika BUNKAIN esittämiseen on viisi minuuttia. Virallinen ajanottaja aloittaa ajan mittaamisen siitä kun joukkue kumartaa varsinaisen kataesityksen lopettamiseksi ja lopettaa ajan mittaamisen viimeiseen kumarrukseen Bunkain esittämisen jälkeen. Joukkue, joka ei suorita kumarrusta Katan esittämisen jälkeen tai ylittää viiden minuutin sallitun ajan, diskvalifioidaan. Traditionaalisten aseiden, apulaitteiden, tai lisävarusteiden käyttö on kielletty.

SELITYS:

1. *Tarvittavien katojen lukumäärä ja tyyppi riippuu kilpailuun osallistuvien yksittäisten ottelijoiden tai joukkueiden määrästä, kuten on osoitettu alla olevassa taulukossa. Lukumäärä tarkoittaa ottelijoita tai joukkueita.*

Ottelijoita tai joukkueita	Tarvittavat katat	Tokui	Shitei
65-128	7	5	2
33-64	6	4	2
17-32	5	3	2
9-16	4	3	1
5-8	3	3	0
4	2	2	0

ARTIKLA 4: TUOMARISTO

1. Tuomarineuvosto tai ottelualueen valvoja nimeää viisihenkisen tuomariston kuhunkin kataotteluun.
2. Kataottelun tuomarit eivät saa olla samaa kansallisuutta kummankaan ottelijan kanssa.
2. Lisäksi määrätään ajanottajat, pisteiden laskijat ja kuuluttajat.

SELITYS:

- I. Päätuomari istuu keskipaikalla kasvot kilpailijoihin päin ja neljä muuta tuomaria istuvat kilpailualueen kulmissa.*
- II. Kaikilla tuomareilla on sininen ja punainen lippu, tai jos elektroninen pistetaulu on käytössä niin tiedonsiirtopäät.*

ARTIKLA 5: ARVOSTELUPERUSTEET

1. Kata tulee suorittaa taidolla, ja esityksessä tulee näkyä sisällön perinteisten periaatteiden selkeä ymmärtäminen. Arvioitaessa kilpailijan tai joukkueen suoritusta tuomareiden tulee etsiä seuraavia asioita:
 - a. Katan tarkoituksen realistinen esittäminen.
 - b. Käytettyjen tekniikoiden ymmärtäminen (BUNKAI).
 - c. Oikea ajoitus, rytmi, nopeus, tasapaino, sekä voiman kohdistaminen (KIME).
 - d. Oikea hengityksen käyttö KIMEN apuna.
 - e. Oikea kohde huomiolle (CHAKUGAN) ja keskittyminen.

- f. Oikeat asennot (DACHI), ja oikea jännite asennoissa sekä jalkojen ote lattiassa.
 - g. Asianmukainen jännitys vatsassa (HARA) eikä lantion pomppimista ylös ja alas liikkeiden aikana.
 - h. Oikea muoto (KIHON), josta tyyliuuntapiirteet näkyvät.
 - i. Esitys tulee myös näkemyksellisesti arvostella hahmottaen myös muut seikat, kuten esitetyn katan vaikeus.
 - j. Joukkuekatassa yhdenaikaisuus ilman ulkoisia merkkejä on myönteinen tekijä.
2. Kilpailija, joka muuntelee SHITEI-kataa, diskvalifioidaan.
 3. Kilpailija jonka esitys pysähtyy, hänen esittäessään SHITEI- tai TOKUI-kataa, tai jos hän esittää eri kataa, kuin on ilmaissut tai ilmoittanut toimitsijapöydälle, diskvalifioidaan.
 4. Kilpailija joka esittää arvosteltavaksi kelpaamatonta kataa tai toistaa katan diskvalifioidaan.

SELITYS:

- I. *Kata ei ole tanssi tai teatraalinen esitys. Katan tulee pohjautua perinteisiin arvoihin ja periaatteisiin. Katan tulee olla realistinen taistelu ja osoittaa keskittymistä, voimaa ja tekniikoiden mahdollista vaikutusta. Katasta tulee ilmetä voima ja nopeus –mutta myös kauneus, rytmi ja tasapaino.*
- II. *Joukkuekatassa kilpailijoiden tulee esittää kata niin, että kaikki kolme kilpailijaa aloittavat katan samaan suuntaan kohti päätuomaria.*
- III. *Kaikkien katajoukkueen jäsenten tulee esittää kykyjään katan ymmärtämisessä kaikin puolin, mukaanlukien yhdenaikaisuus.*
- IV. *Komennot katan aloittamiseksi ja lopettamiseksi, tömistelyt jalalla, läpsyttely rintaan, käsivarsiin tai karatepukuun, samoin kuin liioiteltu uloshengitys ovat kaikki esimerkkejä ulkopuolisista vihjeistä. Nämä seikat tulee ottaa huomioon päätöstä tehtäessä.*
- V. *On täysin huoltajan tai kilpailijan vastuulla varmistaa, että se kata joka on ilmoitettu toimitsijapöydälle, on käypä tuolle nimenomaiselle kierrokselle.*

ARTIKLA 6: KATAOTTELUIDEN KULKU

1. Kunkin kierroksen alussa kilpailijoiden nimien kuuluttamisen jälkeen kaksi kilpailijaa, joista toisella on punainen otteluvyö (AKA), ja toisella sininen otteluvyö (AO), astuvat riviin kilpailualueen ulkopuolelle kasvot päätuomaria kohti. Kumarruksen jälkeen AO ottaa askeleen taaksepäin kilpailualueelta. AKA siirtyy katan aloituspisteeseen, ja ilmoitettuaan selkeästi esitettävän katan nimen, aloittaa suorituksensa. Suorituksensa jälkeen AKA siirtyy kilpailualueen ulkopuolelle odottamaan, kunnes AO on tehnyt suorituksensa. Kun AO on esittänyt katansa, kumpikin kilpailija palaavat kilpailualueen reunalle odottamaan tuomariston päätöstä.
2. Jos kata ei noudata sääntöjä, tai siinä on virheitä, päätuomarilla on lupa kutsua muut tuomarit luokseen päästäkseen ratkaisuun tuomiosta.
3. Jos kilpailija hylätään, päätuomari osoittaa päätöksen lipuilla ristiin heilauttamalla (kuten kumitessa TORIMASEN –signaali.)
4. Kun kumpikin kata on esitetty, kilpailijat seisovat vieretysten kilpailualueen reunalla. Päätuomari komentaa HANTEI, ja puhalttaa kaksiosaisen puhalluksen pillillään, jolloin tuomarit antavat äänensä.
5. Kilpailun voittaa joko AKA tai AO. Tasapeli ei ole mahdollinen. Kilpailija, joka saa enemmistön äänistä, julistetaan voittajaksi.
6. Kilpailijat kumartavat toisilleen, sen jälkeen tuomaristolle ja poistuvat kilpailualueelta.

SELITYS:

- I. Katan aloituspiste on kilpailualueen sisäpuolella*
- II. Jos käytetään lippuja, päätuomari julistaa HANTEI ja puhalttaa pillistään kaksiosaisen vihellyksen. Tuomarit nostavat lippunsa yhtäaikaaisesti. Kunhan on annettu riittävästi aikaa tuloksen laskemiseksi, liput lasketaan lyhyen lisävihellyksen jälkeen.*
- III. Jos kilpailija ei saavu otteluun kuulutettaessa tai hän luovuttaa (KIKEN), niin voitto myönnetään automaattisesti vastustajalle, jonka ei tarvitse esittää ennalta ilmoittamaansa kataa .*

LIITE 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Aloita ottelu	Julistuksen jälkeen päätuomari ottaa askeleen taakse.
ATOSHI BARAKU	Vähän aikaa jäljellä	Ajanottaja antaa äänisignaalin 10 sekuntia ennen ottelun loppua ja päätuomari sanoo "Atoshi Baraku".
YAME	Seis	Keskeytys tai ottelun loppu. Julistaessaan päätuomari tekee alaspäin leikkaavan liikkeen kädellään.
MOTO NO ICHI	Aloituspaiakalle	Ottelijat ja päätuomari siirtyvät aloituspaikoilleen.
TSUZUKETE	Otelkaa	Otteluun kehoitus, epävirallisen keskeytyksen jälkeen.
TSUZUKETE HAJIME	Jatkakaa ottelua- Alkakaa	Päätuomari seisoo etuseisonnassa. Kun hän sanoo "Tsuzukete" hän levittää kätensä kämmenet ulospäin kohden ottelijoita. Kun hän sanoo "Hajime" hän kääntää kämmenensä ja tuo ne nopeasti vastakkain, samaan aikaan ottaen askeleen taakse.
SHUGO	Kulmatuomarien kutsu	Päätuomari kutsuu kulmatuomareita ottelun tai kierroksen päätteeksi tai ehdottaakseen Shikkakua.
HANTEI	Ratkaisu	Päätuomari pyytää mielipidettä SAI SHIA:in päätyttyä. Lyhyen vihellyksen jälkeen aputuomarit ilmaisevat mielipiteensä lipuilla ja päätuomari ilmaisee mielipiteensä samanaikaisesti nostamalla kätensä.
HIKIWAKE	Tasan	Tasatulokseen päättyneessä äänestyksessä, Hantei, päätuomari ristii käsivartensa sekä avaa ne edessään näyttäen kämmenensä.
TORIMASEN	Ei hyväksyttävä pistetekniikaksi	Päätuomari ristii käsivartensa sekä tekee niillä leikkaavan liikkeen, kämmenet alaspäin.
AKA (AO) NO KACHI	Punaisen (sinisen) voitto	Päätuomari ojentaa kätensä viistosti ylös voittajan puolelle.

AKA (AO) IPPON	Punaiselle (siniselle) kolme pistettä	Päätuomari ojentaa kätensä ylös 45 asteen kulmaan pisteiden saajan puolelle.
AKA (AO) WASA-ARI	Punaiselle (siniselle) kaksi pistettä	Päätuomari ojentaa kätensä suoraan sivulle pisteiden saajan puolelle.
AKA (AO) YUKO	Punaiselle (siniselle) yksi piste	Päätuomari ojentaa kätensä 45 asteen kulmaan alaspäin pisteen saajan puolelle.
CHUKOKU	Ensimmäinen kategorian 1 tai kategorian 2 varoitus	Kategoria 1 varoituksessa päätuomari kääntyy ottelijan suuntaan ja ristii käsivartensa rinnan korkeudella. Katgoria 2 varoituksessa päätuomari osoittaa etusormella ottelijan kasvoihin (käsi taivutettuna).
KEIKOKU	Varoitus	Päätuomari näyttää ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan alaspäin 45 asteen kulmassa.
HANSOKU-CHUI	Varoitus Nihon rangaistuksella	Päätuomari näyttää ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan vaakasuoraan.
HANSOKU	Diskvalifiointi (hylkäys)	Päätuomari näyttää ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan ylöspäin 45 asteen kulmassa ja julistaa vastustajan voittajaksi.
JOGAI	Poistuminen ottelualueelta	Päätuomari näyttää etusormellaan ottelijan puoleisen sivun suuntaan osoittaakseen aputuomareille että ottelija oli siirtynyt ottelualueen ulkopuolelle.
SHIKKAKU	Diskvalifiointi "Poistu alueelta"	Päätuomari osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan ylöspäin 45 asteen kulmassa ja osoittaa hänet ulos ja taakse yhtäaikaan julistaen "Aka (Ao) Shikkaku!" ja julistaa vastustajan voittajaksi.
KIKEN	Luovutus	Päätuomari osoittaa alaspäin 45 asteen kulmassa ottelijan aloitusviivan suuntaan.
MUBOBI	Itsensä vaarantaminen	Päätuomari koskettaa kasvojaan jonka jälkeen hän kääntää kädensyrjään eteen, liikuttaa sitä edes takaisin osoittaakseen aputuomareille että ottelija on vaarantanut itsensä.

LIITE 2: KÄSILIIKKET JA LIPPUMERKIT

PÄÄTUOMARIN JULISTUKSET JA KÄSILIIKKEET

SHOMEN-NI-REI

Päätuomari ojentaa kätensä, kämmenet auki eteenpäin.



OTAGAI-NI-REI

Päätuomari kehottaa ottelijoita kumartamaan toisilleen.



SHOBU HAJIME

“Aloita ottelu”

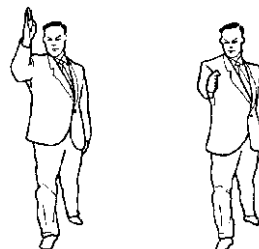
Julistuksen jälkeen päätuomari astuu askeleen taakse.



YAME

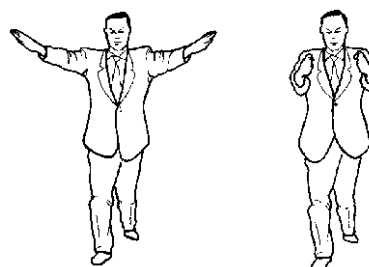
“Seis”

Ottelun tai kierroksen keskeytys tai lopetus. Julistaessaan, päätuomari tekee alaspäin katkaisevan liikkeen kädellään.

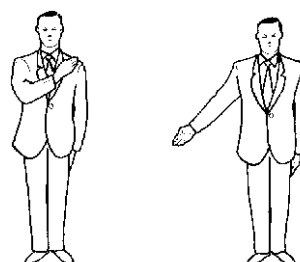
**TSUZUKETE HAJIME**

“Jatkakaa ottelua - Alkakaa”

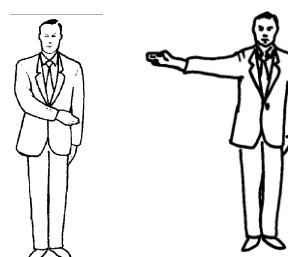
Päätuomari sanoo “Tsuzukete”, ja seisoo etuseisonnassa, ojentaen käsivartensa ulospäin kämmenet ottelijoita kohti. Kun hän sanoo “Hajime” hän kääntää kämmenet vastakkain ja liikuttaa ne nopeasti vastakkain samanaikaisesti ottaen askeleen taakse.

**YUKO (yksi piste)**

Päätuomari ojentaa käsivartensa alaspäin 45 asteen kulmaan pisteen tehneen puolelle.

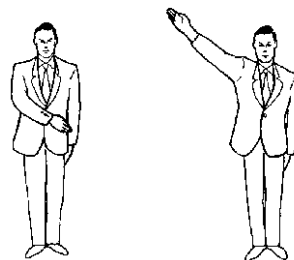
**WASA-ARI (kaksi pistettä)**

Päätuomari ojentaa käsivartensa olkapäälinjassa pisteen tehneen puolelle.

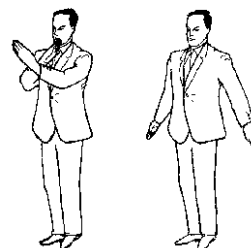


IPPON (kolme pistettä)

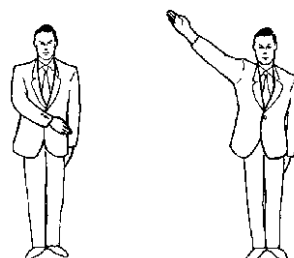
Päätuomari ojentaa käsivartensa ylöspäin 45 asteen kulmaan pisteen tehneen puolelle.

**EDELLISEN PÄÄTÖKSEN MITÄTÖINTI**

Päätuomari kääntyy ottelijaa kohti ja julistaa “Aka” tai “Ao”, ristien käsivartensa ja tehden leikkaavan liikkeen kämmenet alaspäin, näyttäen siten että edellinen päätös on peruttu.

**NO KACHI (voitto)**

Ottelun tai kierroksen päättyessä, päätuomari ojentaa käsivartensa ylöspäin 45 asteen kulmaan voittajan puolelle.

**KIKEN**

“Luovutus”

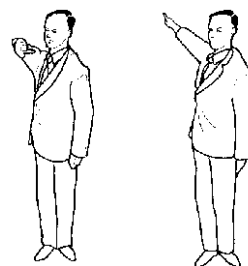
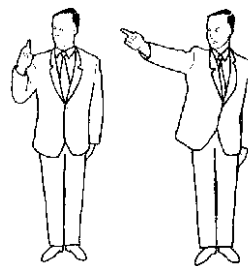
Päätuomari osoittaa alaspäin 45 asteen kulmassa luovuttavan ottelijan aloitusviivan suuntaan, jonka jälkeen julistaa vastustajan voittajaksi.



SHIKKAKU

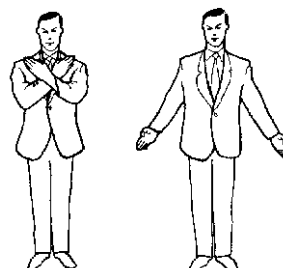
“Diskvalifiointi, poistu alueelta”

Päätuomari näyttää etusormellaan ottelijan suuntaan ylöspäin 45 asteen kulmassa ja osoittaa hänet ulos ja taakse yhtäaikaan julistaen “Aka (Ao) Shikkaku!” ja julistaa vastustajan voittajaksi.

**HIKIWAKE**

“Tasan” (käytetään vain joukkueotteluissa)

Tasatulokseen päätyneessä äänestyksessä, Hantei, päätuomari ristii käsivartensa sekä avaa ne edessään näyttäen kämmenensä.

**KATEGORIA 1 RIKKOMUS**

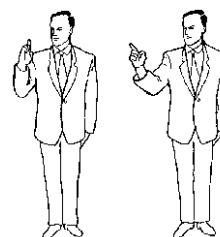
(käytetään ilman lisämerkkejä chukokuna)

Päätuomari ristii avoimet käsivartensa niin että ranteen reuna vastaa toisen ranteen reunaan rinnan korkeudella.

**KATEGORIA 2 RIKKOMUS**

(käytetään ilman lisämerkkiä chukokuna)

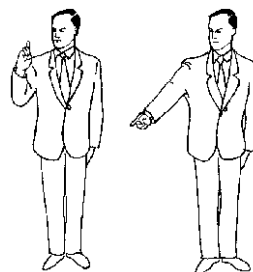
Päätuomari osoittaa koukistetun käden etusormella rikkojan kasvoihin.



KEIKOKU

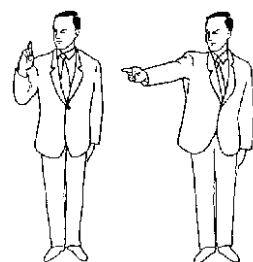
”varoitus”

Päätuomari näyttää ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan alaspäin 45 asteen kulmassa.

**HANSOKU CHUI**

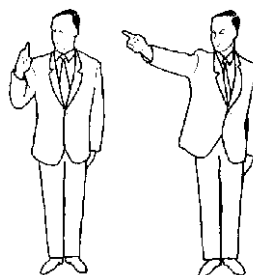
”varoitus diskvalifioinnista”.

Päätuomari näyttää ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan vaakasuoraan.

**HANSOKU**

”Diskvalifiointi”

Päätuomari osoittaa ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan ylöspäin 45 asteen kulmassa ja julistaa vastustajan voittajaksi.

**PASSIIVISUUS**

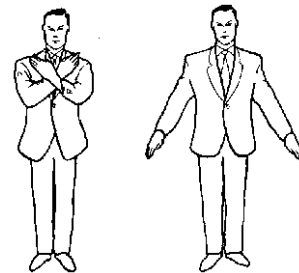
Päätuomari pyörittää nyrkkejään toistensa ympäri rintansa edessä osoittaakseen kategoria 2 virhettä.



TORIMASEN

“Ei hyväksyttävä pistetekniikaksi”

Päätuomari ristii käsivartensa sekä tekee niillä leikkaavan liikkeen, kämmenet alaspäin. Kun päätuomari tekee tämän merkin kulmatuomareille, jota seuraa uudelleenharkinnan merkki, se tarkoittaa että tekniikka oli vajaa yhden tai useamman pisteiden arvosteluperusteen suhteen.



AKA (AO) TEKI PISTESUORITUKSEN ENSIN

Päätuomari osoittaa kulmatuomareille, että Aka teki pistesuorituksen ensin, tuomalla avoin oikea käsi vasempaan kämmeneen. Jos Ao teki pistesuorituksen ensin, vasen käsi osoittaa oikeaan käteen.



TEKNIikka TORJUTTU TAI OHI KOHTEEN

Päätuomari asettaa avoimen kätensä toisen käsivartensa päälle, näyttääkseen kulmatuomareille että tekniikka torjuttiin tai osui alueelle jolta ei saa pistettä.



TEKNIikka OHI

Päätuomari liikuttaa suljettua nyrkkiä vartalon edessä, osoittaakseen kulmatuomareille että tekniikka meni ohi tai vain hipaisi pistealuetta



LIIAN KOVA KONTAKTI

Päätuomari ilmaisee kulmatuomareille että on tapahtunut liian kova kontakti, kategoria 1 rikkomus.

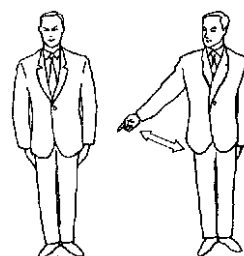
**LOUKKAANTUMISEN TEESKENTELY TAI VAMMAN LIIOITTELU**

Päätuomari pitelee molemmin käsin kasvojaan ilmaisten kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.

**JOGAI**

“Ottelualueelta poistuminen”

Päätuomari ilmaisee poistumisen kulmatuomareille näyttämällä etusormellaan ottelualueen rajaa, rikkomuksen tekijän puolelta.

**MUBOBI (Itsensä vaarantaminen)**

Päätuomari koskettaa kasvojaan jonka jälkeen hän kääntää kädensyrjään eteen, liikuttaa sitä edestakaisin kasvojen edessä, osoittaakseen kulmatuomareille että ottelija on vaarantanut itsensä.

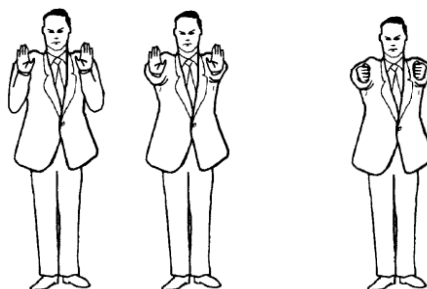
**KAMPPAILUN VÄLTTÄMINEN**

Päätuomari tekee ympyräliikkeen alaspäin suunnatulla etusormellaan ilmaistakseen kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.



**VÄLTTELY, SITOMINEN, PAINIMINEN,
TYÖNTÄMINEN TAI SEISOMINEN RINTA RINTAA
VASTEN ILMAN SEURAAVAA TEKNIKKAA**

Päätuomari pitää nyrkkiin puristettuja käsiään hartioiden korkeudella, tai tekee työntämistä kuvaavan eleen avoimin kämmenin ilmaistakseen kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.



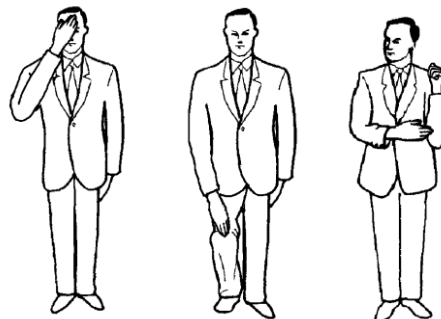
**VAARALLISET JA KONTROLLOIMATTOMAT
HYÖKKÄYKSET**

Päätuomari vie nyrkinsä pänsä sivuitse ilmaistakseen kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.



**HYÖKKÄYKSET PÄÄLLÄ, POLVILLA TAI
KYYNÄRPÄILLÄ**

Päätuomari koskettaa avokädellä otsaansa, polvea tai kyynärpäätä ilmaistakseen kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.



**VASTUSTAJALLE PUHUMINEN TAI YLLYTYS JA
EPÄKOHTELIAS KÄYTTÄYTYMINEN**

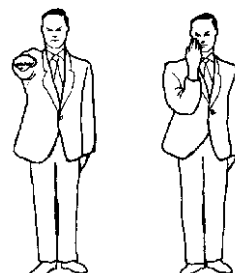
Päätuomari asettaa etusormensa huulilleen ilmaistakseen kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.



SHUGO

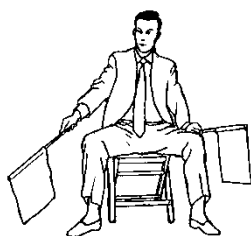
“Kulmatuomarit kutsuttu”

Päätuomari kutsuu kulmatuomareita ottelun tai kierroksen päättyessä: tai neuvotellakseen Shikkakusta.

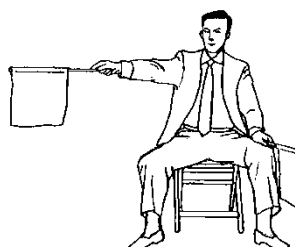


KULMATUOMARIN LIPPUMERKIT

Huomaa: Kulmatuomareiden lippumerkkien kuvat osoittavat vain yksittäisiä merkkejä. Selvyyden vuoksi, kulmatuomarit voivat näyttää tarpeen vaatiessa merkkejä molemmilla käsillä yhtä aikaa osoittaakseen pistettä toiselle ja varoitusta tai rangaistusta toiselle ottelijalle.



YUKO



WASA-ARI

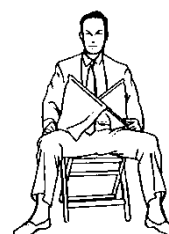


IPPON



RIKKOMUS

Varoitus rikkomuksesta. Asianomaisella lipulla heilutetaan ympyrää, jonka jälkeen näytetään kategoria 1 tai kategoria 2 merkki.



KATEGORIA 1 RIKKOMUS

Liput ristitään ja ojennetaan eteen käsivarret suorina.

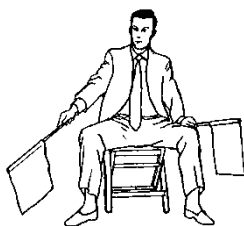


KATEGORIA 2 RIKKOMUS



KATEGORIA 2 RIKKOMUS

Kulmatuomari osoittaa lipulla käsivarsi taivutettuna.

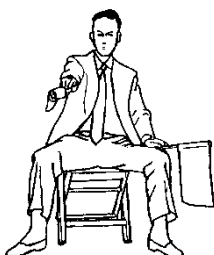


JOGAI

Kulmatuomari naputtaa lattiaa asianomaisella lipulla.



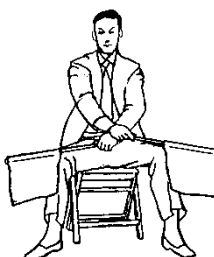
KEIKOKU



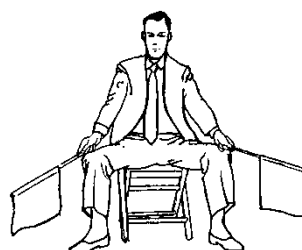
HANSOKU CHUI

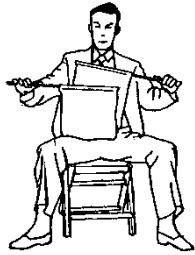


HANSOKU



TORIMASEN



**PASSIIVISUUS**

Lippuja pyöritetään toistensa ympäri rinnan edessä.

LIITE 3: TOIMINTAOHJEITA PÄÄ- JA KULMATUOMAREILLE

Tämän liitteen tarkoituksena on avustaa pää- ja kulmatuomareita kysymyksissä joista ei ole itsestään selvää ohjeistusta säännöissä tai niiden selityksissä.

KOHTUUTON KONTAKTI

Jos ottelija tekee pistetekniikan jota seuraa välittömästi toinen tekniikka jossa on kohtuuton kontakti tuomaristo ei anna pistettä vaan antaa kategoria 1 varoituksen tai rangaistuksen, (ellei kyseessä ollut vastustajan oma virhe).

KOHTUUTON KONTAKTI JA LIIOITTELU

Karate on taistelulaji ja kilpailijoilta edellytetään hyvää käytöstä. Ei ole hyväksyttävää, jos kilpailijat saatuaan kevyen osuman, hierovat kasvojaan, kävelevät tai hoipertelevat ympäriinsä, polvistuvat, sylkevät tai ottavat hammassuojat pois tai muulla tavoin teeskentelevät osuman vakavuutta vaikuttaakseen tuomariin, jotta tämä antaisi vakavamman rangaistuksen vastustajalle. Tämän kaltainen käytös on huijausta ja alentavaa lajillemme; siitä pitää heti rangaista.

Jos kilpailija teeskentelee saaneensa kohtuuttoman kontaktin, mutta ottelun tuomaristo päättää sen sijaan että suoritus oli kontrolloitu, täyttää kaikki 6 pisteen arvosteluperustetta, annetaan vastustajalle piste ja annetaan vilpilliselle kilpailijalle kategoria 2 rangaistus vamman teeskentelystä tai liioittelusta. (Aina ottaen huomioon että vakavat teeskentely tapaukset antavat oikeutuksen Shikkakuun) Vaikeampi tilanne muodostuu, kun kilpailija vastaanottaa kovemman kontaktin ja kaatuu lattialle, nousee ylös (pysäyttääkseen 10 sekunnin ajanoton), ja kaatuu sitten uudelleen lattialle. Tuomareiden tulee muistaa, että Jodan potku on kolmen pisteen arvoinen suoritus, ja kun ottelijoiden ja joukkueiden saamat rahapalkinnot yleistyvät, niin myös houkutus epäeettiseen käyttäytymiseen lisääntyy. On tärkeää tunnistaa tämä ja soveltaa tarkoituksenmukaista rangaistusta.

MUBOBI

Varoitus tai rangaistus Mubobista annetaan kun kilpailijaa **on lyöty tai hän on loukkaantunut omaa syytään tai varomattomuuttaan**. Tämä voi tapahtua jos kilpailija kääntää selkensä vastustajalle, hyökkää pitkällä matalalla gyaku tsukilla ilman että huomioi vastustajan jodan vastahyökkäystä, lopettaa ottelemisen ennen kuin päätuomari kommentaa "Yame", pudottaa suojauksensa tai keskittyneisyytensä ja toistuvasti riittämättömästi tai epäonnistuneesti torjuu vastustajan hyökkäykset. Selitys XVI, Artiklassa 8 määrittelee:

Jos rikkomuksen tekijä vastaanottaa kovan kontaktin ja/tai saa vamman, tulee päätuomarin esittää Kategoria 2 huomautusta tai rangaistusta ja olla rankaisematta vastustajaa

Kilpailija jota on lyöty omaa syytään, ja joka liioittelee seurauksia, tarkoituksenaan johtaa harhaan ottelun tuomaristoa, voi saada huomautuksen tai rangaistuksen Mubobista, sekä myös **lisärangaistuksen** liioittelusta, koska kaksi rikkomusta on tehty.

On huomioitava ettei missään tilanteessa tekniikasta, jossa on ollut kohtuuton kontakti, voida antaa pistettä.

ZANSHIN

Zanshin kuvataan jatkuvan sitoutumisen tilaksi, jolloin kilpailija ylläpitää täydellisen keskittymisen, havainnoinnin ja tietoisuuden vastustajan mahdollisuuksista hyökätä vastaan. Jotkin kilpailijat, tekniikan suorituksen jälkeen, kääntävät vartalonsa osittain pois vastustajasta, mutta silti katsovat häntä ja ovat valmiita jatkamaan toimintaa. Ottelun tuomariston täytyy pystyä erottamaan tämä jatkuvan valmiuden tila siitä tilanteesta jossa kilpailija kääntyy pois päin, laskee suojauksensa ja keskittyneisyytensä, ja käytännöllisesti katsoen keskeyttää ottelemisensa.

TARTTUMINEN CHUDAN POTKUUN

Pitäisikö ottelun tuomariston antaa piste kun kilpailija suorittaa chudan potkun ja jolloin vastustaja ottaa kiinni jalan ennen kuin se voitiin palauttaa?

Edellyttäen että potkaiseva kilpailija säilyttää ZANSHINin ei ole mitään syytä miksei tekniikasta voisi antaa pistettä, edellyttäen että se täyttää kaikki kuusi pisteen arvosteluperustetta. Kahden lähes samanaikaisen gyaku tsukin tapauksessakin on normaali käytäntö antaa piste kilpailijalle jonka suoritus osuu ensin, vaikka molemmat tekniikat arvioitaisiin tehokkaiksi. Teoreettisesti, kuviteltaessa oikeaa taistelua, täyden voiman potkun olisi pitänyt vammauttaa vastustaja, ja siksi potkuun ei voitaisi tarttua. Tarkoituksenmukainen kontrolli, osuma alue ja kuuden arvosteluperusteen saavuttaminen, ovat ne ratkaisevat tekijät pitäisikö jostain tekniikasta antaa piste vai ei.

KAATAMINEN JA LOUKKAANTUMISET.

Koska tarttuminen vastustajaan ja kaataminen on sallittua tietyillä ehdoilla, on kaikkien huoltajien velvollisuutena varmistaa että heidän kilpailijansa ovat harjaantuneet ja osaavat tehdä vaimennetut kaatumis / turvalliset maahantulotekniikat.

Kilpailija joka yrittää tehdä kaatotekniikan tulee noudattaa ehtoja jotka on määritelty Artikkelin 6 ja Artikkelin 8 selityksissä. Jos kilpailija kaataa vastustajansa täysin määrättyjen sääntöjen mukaan ja loukkaantuminen on seurausta epäonnistuneesta vaimennetusta kaatumisesta, on loukkaantunut osapuoli vastuullinen, eikä kaatajaa rangaista. Itse aiheutettu vamma voi syntyä kun ottelija jota kaadetaan, sen sijaan että tekisi vaimennetun kaatumisen, tulee maahan ojennettu käsi tai kyynärpää edellä, tai pitää kiinni kaatajasta ja vetää kaatajan päälleen.

Mahdollisesti vaarallinen tilanne syntyy kun kilpailija tarttuu vastustajan molempiin jalkoihin kaataakseen hänet selälleen tai kun kilpailija syöksyy vastustajaa kohti ja vartalolla nostaa tämän ilmaan ennen heittoa. Artikkelin 8, Selitys X määrittelee seuraavaa " ... ja vastustajaa täytyy kannatella alas asti, niin että voidaan tehdä turvallinen maahanlasku. ". Koska turvallinen maahanlasku on vaikea varmistaa, tällaiset heitot luokitellaan kielletyiksi.

PISTESUORITUS KAAATUNEeseen VASTUSTAJAAN

Kun ottelija on heitetty tai pyyhkäisty jaloiltaan ja pistesuoritus tehdään kun torso (vartalo) on tatamissa, annetaan IPPON. Jos suoritus osuu vastustajaan, silloin kun hän on vielä putoamassa, kulmatuomarit ottavat huomioon putoamisen suunnan, koska jos ottelija putoaa pois päin tekniikasta, se todetaan tehottomaksi eikä tuota pistettä.

Jos vastustajan vartalo ei ole tatamissa, kun pistesuoritus tehdään, piste annetaan, kuten artiklassa 6 todetaan. Sen vuoksi kun ottelija on putoamassa tatamiin, istuu, on polvillaan, seisoo, hyppii ilmassa tai kaikissa tilanteissa, joissa torso ei ole tatamissa annetaan piste seuraavasti:

1. Jodan potkut, kolme pistettä (IPPON)
2. Chudan potkut, kaksi pistettä (WASA-ARI)
3. Zuki ja Uchi, yksi piste (YUKO)

ÄÄNESTYSMENETTELY

Kun päätuomari päättää keskeyttää ottelun hän huutaa YAME samaan aikaan käyttäen sovittua käsimerkkiä. Kun päätuomari palaa viivalleen, kulmatuomarit osoittavat mielipiteensä ja päätuomari julistaa päätöksen niiden mukaan. Koska päätuomari on ainoa, joka voi liikkua tatamilla, lähestyä kilpailijoita ja puhua lääkärin kanssa, tulee kulmatuomarien vakavasti harkita mitä päätuomari esittää heille ennen kuin antavat lopullisen päätöksensä, koska uudelleenharkinta ei ole sallittu.

Tilanteissa, joissa on enemmän kuin yksi syy ottelun keskeyttämiselle päätuomari käsittelee asiat yksi kerrallaan. Esimerkiksi, jos toinen on saanut pisteen, ja toinen rangaistuksen, tai jos sama kilpailija saa MUBOBIn ja rangaistuksen vamman liioittelusta.

TUPLAMERKKIEN KÄYTTÖ

Kuvat kulmatuomareiden merkeistä osoittavat vain yhden merkin käyttämistä kerrallaan. Selvyyden vuoksi, kulmatuomarit voivat tarpeen vaatiessa käyttää molempia käsiään samanaikaisesti osoittaakseen pistettä toiselle ja varoitusta toiselle ottelijalle., esimerkiksi näyttämällä pistettä AOlle ja samaan aikaan varoitusta AKAlle.

JOGAI

Kulmatuomareiden täytyy muistaa taputtaa lattiaa oikean värisellä lipullaan milloin he näyttävät Jogain. Kun päätuomari pysäyttää ottelun ja palaa paikalleen heidän tulee silloin näyttää kategoria 2 rikkomuksen merkkiä.

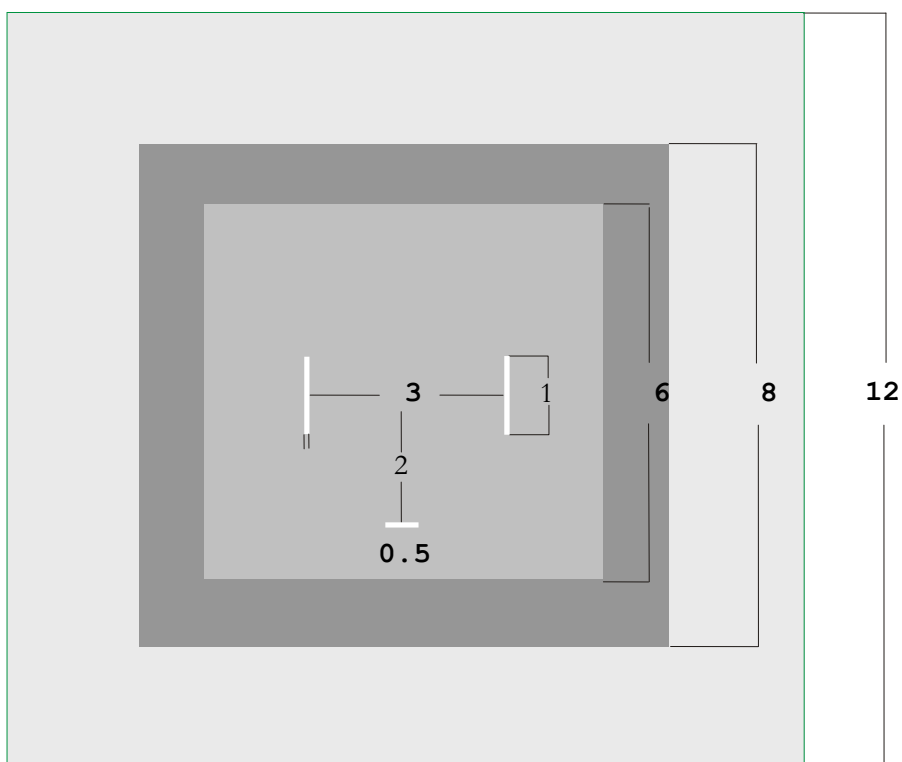
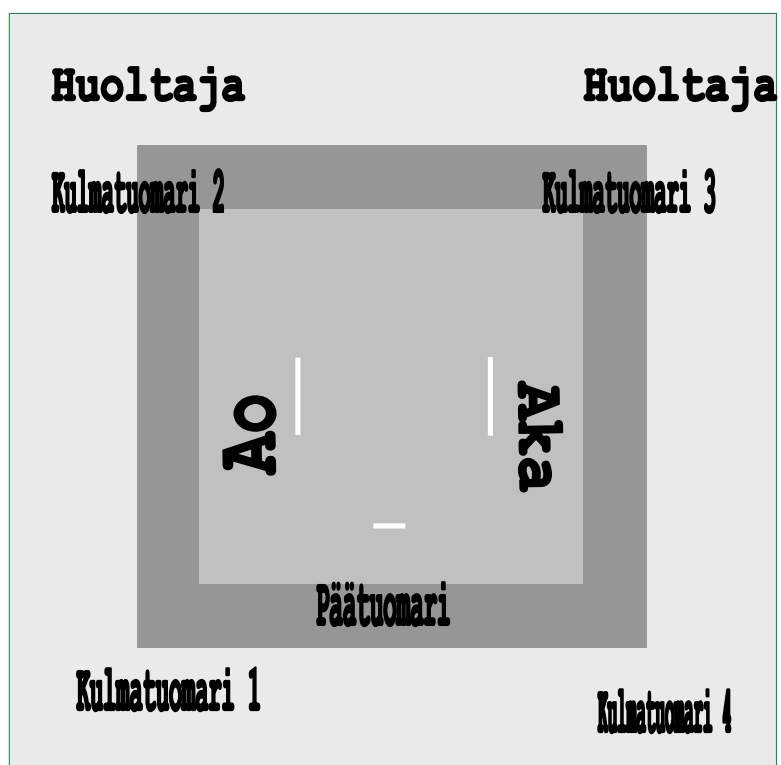
SÄÄNTÖRIKKOMUSTEN ILMAISU

Kategoria 1 rikkomuksissa, kulmatuomareiden tulee ensin pyörittää oikean väristä lippua, jonka jälkeen jos Aka on syyllinen, ojentaa ristityt liput heistä vasemmalle, jättäen punainen lippu päällimmäiseksi, ja jos Ao on syyllinen niin oikealle, jättäen sininen lippu päällimmäiseksi. Tämä mahdollistaa päätuomarin selvästi nähdä, kumpaa ottelijoista pidettiin syyllisenä

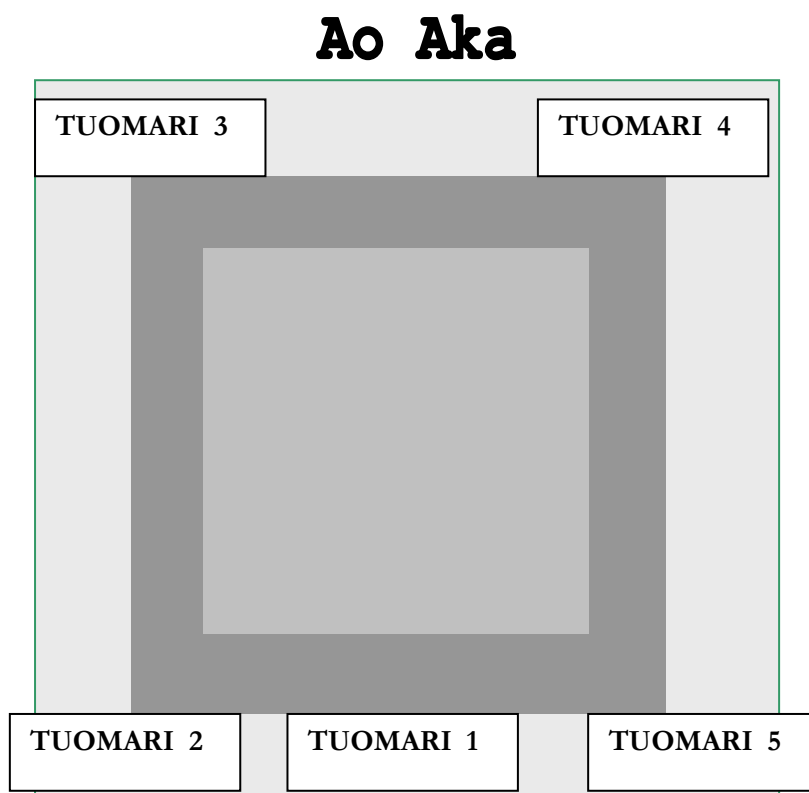
LIITE 4: KIRJANPITÄJÄN MERKINNÄT

○—●	IPPON	Kolmen pisteen suoritus
●	WASA-ARI	Kahden pisteen suoritus
○	YUKO	Yhden pisteen suoritus
□	Kachi	Voittaja
X	Make	Häviäjä
▲	Hikiwake	Tasan
C1W	Kategoria 1 Rikkomus — CHUKOKU	Varoitus
C1K	Kategoria 1 Rikkomus — KEIKOKU	Varoitus
C1HC	Kategoria 1 Rikkomus — HANSOKU CHUI	varoitus diskvalifioinnista
C1H	Kategoria 1 Rikkomus — HANSOKU	Diskvalifiointi
C2W	Kategoria 2 Rikkomus — CHUKOKU	Varoitus
C2K	Kategoria 2 Rikkomus — KEIKOKU	Varoitus
C2HC	Kategoria 2 Rikkomus — HANSOKU CHUI	varoitus diskvalifioinnista
C2H	Kategoria 2 Rikkomus — HANSOKU	Diskvalifiointi
KK	Kiken	Luovutus
S	Shikkaku	Vakava diskvalifiointi

LIITE 5: KUMITE OTTELUALUEEN POHJAPIIRROS



LIITE 6: KATA KILPAILUALUEEN POHJAPIIRROS



LIITE 7: PAKOLLISET KATAT

W.K.F. PAKOLLISET (SHITEI) KATAT

Goju	Seipai Saifa
Shoto	Jion Kanku Dai
Shito	Bassai Dai Seienchin
Wado	Seishan Chinto

LIITE 8: W.K.F. TOKUI KATA LISTA

**TOKUI KATA LISTA
WORLD KARATE FEDERATION**
GOJU-RYU KATAT

1. Sanchin
2. Saifa
3. Seiyunchin
4. Shisochin
5. Sanseru
6. Seisan
7. Seipai
8. Kururunfa
9. Suparimpei
10. Tensho

WADO-RYU KATAT

1. Kushanku
2. Naihanchi
3. Seishan
4. Chinto
5. Passai
6. Niseishi
7. Rohai
8. Wanshu
9. Jion
10. Jitte

SHOTOKAN KATAT

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. Bassai-Dai | 12. Jion |
| 2. Bassai-Sho | 13. Sochin |
| 3. Kanku-Dai | 14. Nijushiho Sho |
| 4. Kanku-Sho | 15. Goju Shiho-Dai |
| 5. Tekki – Shodan | 16. Goju Shiho-Sho |
| 6. Tekki – Nidan | 17. Chinte |
| 7. Tekki – Sandan | 18. Unsu |
| 8. Hangetsu | 19. Meikyo |
| 9. Jitte | 20. Wankan |
| 10. Enpi | 21. Jiin |
| 11. Gankaku | |

SHITO-RYU KATAT

1.	Jitte	22.	Naifanchin Shodan
2.	Jion	23.	Naifanchin Nidan
3.	Jiin	24.	Naifanchin Sandan
4.	Matsukaze	25.	Aoyagi (Seiryu)
5.	Wanshu	26.	Jyuroku
6.	Rohai	27.	Nipaipo
7.	Bassai Dai	28.	Sanchin
8.	Bassai Sho	29.	Tensho
9.	Tomari Bassai	30.	Seipai
10.	Matsumura Bassai	31.	Sanseiru
11.	Kosokun Dai	32.	Saifa
12.	Kosokun Sho	33.	Shisochin
13.	Kosokun Shiho	34.	Kururunfa
14.	Chinto	35.	Suparimpei
15.	Chinte	36.	Hakucho
16.	Seienchin	37.	Pachu
17.	Sochin	38.	Heiku
18.	Niseishi	39.	Paiku
19.	Gojushiho	40.	Annan
20.	Unshu	41.	Annanko
21.	Seisan	42.	Papuren
		43.	Chatanyara Kushanku

LIITE 9: KARATE-GI

Graafinen esitys hyväksytystä gi:stä mainoksineen.



ADVERTISING SPACE FOR WKF, size 20 x 10 cm.



ADVERTISING SPACE FOR N.F., size 15 x 10 cm.



BACK RESERVED FOR ORGANISING FEDERATION, size 30 x 30 cm.



EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION, size 12 x 8 cm.



SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK, size 5 x 4 cm.

LIITE 10: MAAILMANMESTARUUSKILPAILUJEN OLOSUHTEET JA SARJAT

WORLD CHAMPIONSHIPS (updated June 2010)				
WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS			WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS	
GENERAL	CATEGORIES			CATEGORIES
♦ The competition will last for 4 days. ♦ 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 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 final and bouts when the round is to determine the winner of a medal.	UNDER 21	CADET	JUNIOR	Individual Kata (age +16)
	Individual Kata (age 18, 19, 20)	Individual Kata (age 14/15)	Individual Kata (age 16/17)	Male Female
	Male Female	Male Female	Male Female	Male individual Kumite (age +18)
	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.
	-68 Kg. -78 Kg. +78 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)
	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. +68 Kg.
	-53 Kg. -60 Kg. +60 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.	Team Kata (age +16)
	/	/	Team Kata (age 14/17)	Male Female
	/	/	Male Female	Team Kumite (age +18)
	/	/	Male Female	Male Female
Total	8	10	13	16

LIITE 11: TUOMAREIDEN HOUSUJEN VÄRIOHJE

Referees and Judges Trousers Colour Guide

