KARATE

Tävlingsregler för Sverige

KUMITE

KARATE
SWEDEN

ARTIKEL 1: MATCHYTAN (Tatami)

1. Matchytan skall vara en mattförsedd fyrkant (godkänd enligt WKF/SKF) med måtten 8 x 8 meter, mätt från linjens ytterkant samt innehålla en säkerhetsyta på 1m runt om. Det skall finnas ett fritt säkerhetsområde på 2 meter på varje sida. Tävlingsområdet får upphöjas till 1m ovanför golvet, om detta används skall ytterligare 1 meter säkerhetsyta finnas.

2. Två mattor skall vändas om med den andra sidan uppåt 1 meter från mattans centrum för att ge en gräns mellan de tävlande. (Tillägg 4 Illustration). När matchen startar eller återupptas skall de tävlande stå i framkant av området, mot varandra.

3. SHUSHIN står centrerad mellan de två mattområdena vänd mot de tävlande på ett avstånd av 2 meter in från säkerhetsytan.

4. Varje FUKUSHIN skall sitta utanför matchytans hörn inom säkerhetsområdet. SHUSHIN kan förflytta sig över hela matchytan inklusive säkerhetsområdet där FUKUSHIN sitter. Varje FUKUSHIN skall ha en röd och en blå flagga.

5. KANSA skall sitta precis utanför säkerhetsområdet, bakom och till vänster eller höger om SHUSHIN. Denne skall utrustas med en röd flagga och en visselpipa.

6. Poängkontrollanten skall vara placerad mellan protokollförare och tidtagare vid sekretariatet.

7. Coacherna skall sitta på varsin sida (AKA eller AO) utanför säkerhetsområdet vid den bortre sidlinjen och vara vända mot matchsekretariatet. Om matchytan är upphöjd skall coacherna placeras utanför denna upphöjning.

8. Säkerhetsområdet inom matchytan skall vara 1m runt om från ytterkanten samt av enannan färg än resten av mattan.

Regeltolkning:

I. *Ingen form av annonsering, pelare, vägg o.s.v. får förekomma närmare än 1m från säkerhetsområdets ytterkant.*

II. *Mattorna skall vara av sådant slag att de utan att vara hala ändå inte ökar friktionen så att skador kan uppstå. SHUSHIN är ansvarig för att de enskilda mattorna ligger så tätt intill varandra att skaderisk inte föreligger. Mattorna skall vara av WKF/SKF godkänd typ.*

ARTIKEL 2: OFFICIELL KLÄDSEL

1. Tävlande och coacher skall vara klädda enligt dessa regler.

2. Chefsdomaren / DK kan avvisa den funktionär eller tävlande som inte följer dessa regler.

DOMARE

Samtliga domare skall bära den officiella klädsel som beslutas av domarkommittén. Denna klädsel skall bäras vid alla kurser och tävlingar.

Den officiella klädseln består av följande:

Enkelknäppt marinblå blazer (färgkod 19-4023 **TPX**)
Vit skjorta med kort ärm.
Officiell slips utan slipsnål.
En svart visselpipa.
Ett diskret vitt band till visselpipan.
Enkla ljusgrå byxor utan slag.
Omönstrade mörkblå eller svarta strumpor samt svarta skor av typ loafer utan skosnöre att användas innanför matchytan.
En religiöst motiverad huvudbonad som är WKF-godkänd får användas (gäller tävlande, coacher och domare).
Domare får bära en enkel vigselring.
Kvinnliga domare får bära hårspännen samt diskreta örhängen.

TÄVLANDE

1. Tävlande skall bära en vit omärkt karate-GI utan revärer, påsydda prydnadsdetaljer eller egna broderier, undantaget speciellt godkända av WKF EC. Ett klubbmärke, nationsemblem eller eget lands flagga får bäras. Märket skall placeras på jackans vänstra bröst och inte överstiga 12 x 8 cm i storlek (Tillägg 7). Endast tillverkarens originaletikett får finnas på dräkten. Tävlande får ha ett identifikationsmärke utfärdat av organisations-kommittén. Märket skall sitta på ryggen. Den ena tävlande skall bära ett blått bälte och den andra ett rött. De blåa och röda bältena skall vara ca 5 cm breda och skall korrekt knutna lämna två st.15cm långa ändar, men inte nå längre ned än till tre fjärdedelar av låret. Bältena skall ha en enkel röd och blå färg och varken ha personliga broderier, reklam eller andra märken. Endast tillverkarens brukliga varumärkesetikett får finnas.

2. Utan att motsäga ovanstående stycke kan WKF EC/ SKF besluta om att speciella märken eller etiketter från godkända sponsorer får bäras.

3. GI-jackan skall när bältet är knutet vara minst så lång att den går ned över och täcker höften men inte nå längre ned än till tre fjärdedelar av låret. Damer kan bära vit T-shirt under GI-jackan. Jacka måste knytas, GI-jackor utan knytband får inte användas.

4. Jackans ärmar får varken nå längre ned än till handleden eller vara kortare än att de täcker halva underarmen eller vara upprullade. Banden som man knyter jackan med måste vara knutna vid matchstarten. Om de slits av under matchen, måste inte den tävlande byta jacka.

5. Byxorna måste täcka minst två tredjedelar av underbenet och får inte gå längre ned än till vristerna. Byxbenen får inte vara upprullade.

6. De tävlande skall ha håret rent och av en sådan längd att det inte stör matchen. HACHIMAKI (hårband) tillåts inte. Anser SHUSHIN en tävlandes hår smutsigt eller för långt kan denne avstänga den tävlande. Hårspännen liksom metalliska hårklämmor förbjudna. Hårspännen och/eller hårklämmor är förbjudna. Rosetter, pärlor och/eller andra hårdekorationer är förbjudna. Ett eller två diskreta gummiband eller snoddar som håller en hästsvans på plats är tillåtet.

7. Tävlande får bära en enkel svart huvudbonad som uppfyller WKF:s angivna standard, svart och som täcker håret men inte halsen.

8. De tävlandes naglar skall vara kortklippta. Inga föremål av metall eller dylikt som kan förorsaka skada får bäras. Användande av tandställning i metall måste godkännas av SHUSHIN och tävlingsläkaren samt under förutsättning att skador som kan uppstå sker på den tävlandes eget ansvar.

9. **Följande skyddsutrustning är obligatorisk:**

9.1 WKF/SKF-godkända handskydd. Den ena tävlande skall bära röda och den andra tävlande blåa skydd.
9.2 Tandskydd.
9.3 WKF/SKF-godkänt bröstskydd (för kvinnor). Kroppsskydd är frivilligt att bära.
9.4 WKF/SKF-godkända, skenbensskydd. Den ena tävlande skall bära röda och den andra blåa skydd.
9.5 WKF/SKF-godkända fotskydd. Den ena tävlande skall bära röda och den andra tävlande blå skydd.

Det är inte obligatoriskt med suspensoar, men om en sådan bärs skall det vara godkänt av WKF/SKF. ***Det är inte obligatoriskt med kroppsskydd i Sverige, men om sådant bärs skall det vara godkänt av WKF/SKF.***

10. Glasögon är förbjudna. Mjuka kontaktlinser får användas på egen risk.

11. Det är inte tillåtet att använda annan klädsel och/eller utrustning utöver denföreskrivna.

12. All skyddsutrustningen måste vara godkänd av WKF, EKF och/eller SKF.

13. Det är KANSA: s uppgift att inför varje match säkerställa att de tävlande bär den godkända utrustningen. (Vid tävlingar på kontinental eller nationell nivå samt på internationella tävlingar måste användande av WKF-godkänd skyddsutrustning tillåtas).

14. Användande av bandage, tejp och lindor beroende på skador måste godkännas av SHUSHIN efter rekommendation av tävlingsläkaren.

COACHER

1. Coacher skall under hela tävlingen bära föreningens (coacher i Sverige) /nationella förbundets träningsoverall (landslagscoach) och den officiella id-brickan väl synlig. Kvinnliga coacher får också bära huvudbonad, av religiösa skäl, som är godkänd av WKF.

Regeltolkning:

I. Tävlande skall endast bära ett bälte. AKA bär rött och AO blått. Egna bälten får inte bäras.

II. Tandskydd skall sitta ordentligt.

III. Om en tävlande kommer till matchytan o-reglementsenligt klädd skall denne inte diskvalificeras utan ges 1 minut att rätta till klädseln/utrustning.

IV. Det är domarkommittén som avgör om domarna får ta av sig kavajerna.

ARTIKEL 3: ORGANISATION AV KUMITETÄVLINGAR

1. En karatetävling kan bestå av Kumite och/eller Katatävling. Tävlingen kan indelas i lagtävling och individuell tävling. Individuell Kumite kan delas upp i vikt- och åldersklasser som i sin tur består av enskilda matcher. Med match menas också de enskilda kamperna i lagtävlingar.

2. Vid WKF VM och Kontinentala mästerskap samt Karate 1 Premier League och SM skall seedning ske, enligt beskrivning i WKF-regelverk.

3. Elimineringssystem med återkval används om inget annat specifikt bestämts för tävlingen. Då Round-Robin system används skall detta följa strukturen som beskrivs i Appendix 14: ROUND-ROBIN EXEMPEL.

4. Invägningsproceduren beskrivs i WKF APPENDIX 13: INVÄGNINGS PROCEDURER, i Sverige gäller svenska Tävlingsbestämmelser.

5. I individuell tävling får ingen tävlande ersättas av någon annan efter att lottningen är gjord.

6. Individuella tävlande eller lag som inte kommer när de blir kallade skall diskvalificeras från den aktuella kategorin. Om detta händer i lagtävling blir det slutliga matchresultatet 8-0 till förmån för det andra laget. Diskvalificering via KIKEN innebär att den tävlande är diskvalificerad från denna kategori, det påverkar dock inte deltagande i andra kategorier.

7. Ett herrlag består av sju medlemmar varav fem tävlar i en lagmatch. Ett damlag består av fyra medlemmar varav tre tävlar i en lagmatch. ***I Sverige tillämpas praxis att lagmatcher kan anordnas med tre tävlande om arrangören anger detta i inbjudan.***

8. Det finns inga fasta reserver i lagtävling, alla räknas som lagmedlemmar.
   Före varje lagmatch måste en representant för varje lag lämna in en matchordning till sekretariatet. Det skall vara ett officiellt formulär som anger de tävlandes namn och match-

ordning. De tävlande hämtas från de sju lagmedlemmarna, och deras matchordningsföljd kan ändras inför varje ny lagmatch, förutsatt att ordningen meddelas innan lagmatchen,men efter att den lämnats in kan den inte ändras, innan matchen är klar.
Matchordningen kan ändras före varje omgång, men väl inlämnad får den inte ändras förrän nästa omgång.

9. Ett lag diskvalificeras (SHIKKAKU) om dess sammansättning eller matchordning ändras av en lagmedlem eller coach utan att sekretariatet skriftligen underrättats innan lagmatchen.
I lagmatcher, om en tävlande förlorar sin match pga. Hansoku eller Shikkaku, nollas dennes ev. poäng och 8 - 0 skrivs in i favör till det andra laget som vinner den aktuella matchen.

Regeltolkning:

I. Med "omgång" menas den del av tävlingen där lag/tävlande slås ut och som slutligen leder fram till en final. I en utslagnings Kumitetävling är "omgång" när 50 % av de tävlande, inklusive de som vunnit på "by", har eliminerats. På samma sätt kan en omgång ses som det skede i tävlingen där antingen den första elimineringen eller återkval äger rum. Vid avgörande genom s.k. "Round Robin", dvs. alla möter alla, innebär en omgång att alla tävlande har gått varsin match och mött alla andra tävlande i poolen.

II. Notera att en "match" refererar till en enskild match mellan två tävlande, medan en "lagmatch" är summan av alla matcher mellan medlemmarna i två lag.

III. Då de tävlandes ibland likalydande eller svåruttalade namn ofta leder till problem bör de tävlande tilldelas ID-nummer.

IV. När ett lag ställer upp före match får endast de tävlande som är anmälda till just den lagmatchen ställa upp. De övriga samt coachen skall befinna sig på därför anvisad plats.

V. För att kunna tävla måste ett herrlag bestå av minst tre tävlande och ett damlag av två. Ett lag med färre tävlande än det föreskrivna antalet skall tilldömas KIKEN.

VI. När diskvalificering via KIKEN meddelas skall SHUSHIN signalera genom att peka med sitt finger mot den sida den saknade tävlande, eller lag, skull ha stått samt annonsera Aka/Ao Kiken, och sen Aka/Ao no Kachi, samt använda signalen för vinst (Kachi) till motståndaren.

VII. Matchordningen kan lämnas in av antingen coachen eller en utsedd lagmedlem. Om det är coachen som gör det ska han/hon kunna identifieras som sådan. Annars kan matchordningen komma att inte tas emot. Listan skall innehålla lands- eller klubbnamn, AKA/AO samt de tävlandes namn och skrivna i den ordning de tävlar. Både tävlandes namn och deras ID-nummer måste anges, och blanketten skall signeras av coachen eller nominerad person. Matchordningen skall vara underskriven av coachen eller den som är utsedd för uppdraget.

VIII. Coacherna måste lämna sin ID-bricka tillsammans med den tävlandes eller lag till sekretariatet. Coachen måste sitta på för ändamålet angiven plats (stol) och får inte verbalt eller med handlingar störa matchens genomförande.

IX. Om fel utövare av misstag tävlar skall matchen förklaras ogiltig, oavsett resultat. För att undvika administrativa fel skall vinnande lag eller tävlande konfirmera segern hos sekretariatet innan tävlingsområdet lämnas.

ARTIKEL 4: DOMARPANELEN

1. Domarpanelen i en match består av 1st SHUSHIN (huvuddomare), 4st FUKUSHIN (flaggdomare) och 1st KANSA (matchkontrollant).

2. SHUSHIN och samtliga FUKUSHIN i en Kumite-match får inte ha samma nationalitet, eller komma från samma Nationella Förbund som någon av de tävlande.

3. SHUSHIN och FUKUSHIN, domarpanel och placering:

Inför elimineringsomgångarna skall DK sekreteraren till den systemtekniker som handlägger lottningssystemet lämna en lista om omfattar all SHUSHIN och FUKUSHIN på mattorna. Denna lista görs av RDK-sekreteraren efter domarbriefingen. Listan skall endast innehålla de domare som var närvarande vid domargenomgången och uppfyller kriterierna. Sen sker ett urval av domarpaneler, systemteknikern skriver in listan i systemet, som sen slumpvis väljer ut domarpanelen inför varje match, 1 SHUSHIN, 4 FUKUSHIN samt 1 KANSA, en ny panel tas fram inför varje match.

För medaljmatcherna skall den Mattansvarige till DK ordförande och sekreterare överlämna en lista omfattande 8 st domare från den egna mattan, efter att sista elimineringsronden är klar. När lista godkänts av DK ordförande ges den till systemteknikern som lägger in den i systemet. Datorsystemet kommer sen att slumpmässigt göra domarpaneler, som endast innehåller 5st av de 8st listade från var och en av mattorna.

4. Dessutom för att underlätta genomförandet av matcherna/omgångarna skall 2st Matt-ansvariga, 1st Mattansvarig assistent, 1st Poängkontrollant, 1st Protokollförare utses. Med undantag för Olympiska event då det endast skall vara 1 st Mattansvarig.

Regeltolkning:

I. I början av en Kumitematch skall SHUSHIN stå utanför matchytans kant. Till vänster om honom/henne står FUKUSHIN 1 och 2 och på höger sida FUKUSHIN 3 och 4.

II. Efter den formella bugningen mellan de tävlanden och domarpanelen, tar SHUSHIN ett steg bakåt, FUKUSHIN vänder sig inåt och alla bugar mot varandra. Därefter intar domarna sina positioner.

III. Vid byte av domarpanelen skall de utgående domarna (förutom KANSA) inta de positioner som de hade innan matchen började, buga mot varandra och lämna tävlingsytan tillsammans.

IV. Vid byte av en FUKUSHIN går den inkommande flaggdomaren till den utgående, de bugar mot varandra och byter positioner.

V. Lagtävling: Förutsatt att alla har licens för att döma i alla positioner kandomarpanelen rotera mellan varje enskild match.

ARTIKEL 5: MATCHTID

1. Matchtiden är 3 minuter för herrar/damer seniorer (både lag- och ind. matcher). Matchtiden för U21 (18-20 år) är 3 minuter för herrar/damer. Matchtiden för yngre juniorer (kadetter) och juniorer är två minuter, för båda könen.

2. Tidtagningen startar då SHUSHIN startar matchen och bryts varje gång SHUSHIN beordrar YAME.

3. Tidtagaren skall signalera tydligt med gong-gong, ringsignal eller liknande “15 sekunder kvar” och “tiden ute”. Signalen för “tiden ute” markerar matchslut.

4. Tävlande har rätt till vila mellan matcherna, lika lång som den aktuella matchtiden. Det enda undantaget gällande detta är det vid fall av byte av färg på utrustning/skydd, då utökas tiden till 5 minuter.

ARTIKEL 6: POÄNG

1. **Poängen är enligt följande:**

IPPON	3 poäng
WAZA-ARI	2 poäng
YUKO	1 poäng

2. **Poäng utdelas** när en godkänd attackteknik utförs mot godkänd attackyta med:
   a) God form
   b) Sportslig attityd
   c) Kraft
   d) ZANSHIN (medvetenhet)
   e) God timing
   f) Korrekt avstånd

3. **IPPON utdelas vid:**
   a) Höga sparkar (JODAN GERI)
   b) När en tävlande kastas eller faller varefter motståndaren utför en poänggivande teknik.

4. **WAZA-ARI utdelas vid:**
   a) Sparkar mot kroppen (CHUDAN GERI)

5. **YUKO utdelas vid:**
   a) Slag mot CHUDAN eller JODAN Tsuki
   b) Runda slag CHUDAN eller JODAN Uchi

6. **Följande sju (7) attackytor är godkända:**

Huvud	Ansikte	Hals	Buk
Bröst	Rygg	Sida	

7. En poänggivande teknik utförd samtidigt som matchslut signaleras skall godkännas. En teknik (även om den är av poänggivande kvalitet) utförd efter att SHUSHIN beordrat YAME skall inte godkännas och kan resultera i en varning eller bestraffningför den som utfört den.

8. Ingen teknik får godkännas när bägge tävlande befinner sig utanför matchytan. Om den som utför tekniken befinner sig inom matchytan och tekniken är poänggivande samt utförs före YAME, skall den däremot godkännas.

Regeltolkning:

För att få poäng måste en teknik utföras mot ett godkänt attackområde enligt de definitioner som finns i ovanstående paragraf 6. Tekniken måste vara välkontrollerad med hänsyn tagen till attackområde och måste uppfylla samtliga sex kriterier för poäng enligt ovanstående paragraf 2.

Uttryck	Tekniska krav
Ippon 3 poäng utdelas för:	Sparkar mot Jodan. Jodan definieras som ansikte, huvud och nacke. Alla poänggivande tekniker som utförs mot en motståndare som har kastats, själv fallit ned eller av annan anledning inte står upp.
Waza-Ari 2 poäng utdelas för:	Sparkar mot Chudan. Chudan definieras som buk, bröst, rygg och sida.
Yuko 1 poäng utdelas för:	Alla poänggivande slag (Tsuki) som utförs mot något av de sju attackområdena. Alla poänggivande slag (Uchi) som utförs mot något av de sju attackområdena.

I. *Av säkerhetsskäl skall en tävlande varnas eller bestraffas vid farliga kast, dvs. sådana kast där motståndaren inte kan antas falla säkert, kast som utförs på högre nivå än den tävlandes bälte och när motståndaren håller tag under midjan och kastar. Undantag är traditio*nella *bensveptekniker som inte kräver fasthållning av motståndaren, t.ex. ASHI-BARAI, KO UCHI GARI, KANI WAZA mm. Efter att ett kast utförts skall den tävlande omedelbart utföra ett försök till poänggivande teknik.*

II. När en tävlande kastas i enlighet med regelverket, själv halkar, faller eller av annan anledning, har torso i mattan och motståndaren utför en poänggivande teknik ges IPPON.

*III. **GOD FORM** innebär att tekniken i fråga skall med traditionell karate som grund kunna antagas ha den effekt som en bra attack förutsätts ha.*

*IV. **SPORTSLIG ATTITYD** innebär att även om tekniken utförs med tydlig koncentration och god form, får dess syfte inte vara att skada motståndaren.*

*V. **KRAFT** innebär också att tekniken skall vara utförd med hastighet och intention.*

*VI. **ZANSHIN,** som är det mest förbisedda kriteriet vid poängbedömning, innebär att koncentrationen och uppmärksamheten på motståndarens möjlighet till kontringsattack kvarstår även efter det att egen attack har lyckats. Den tävlande skall inte vända bort ansiktet under det att tekniken utförs samt vara fortsatt vänt mot motståndaren efter attacken.*

*VII. **GOD TIMING** innebär att attacken utförs i just det ögonblick dess möjliga effekt (kraftpotential) är som störst.*

*VIII. **KORREKT AVSTÅND** innebär likaledes att tekniken skall vara utförd på just det avstånd där dess möjliga effekt är som störst. En spark- eller slagteknik som träffar samtidigt som motståndaren snabbt rör sig baklänges kan inte sägas ha hög kraftpotential.*

*IX. **Korrekt avstånd** har exempelvis ett slag på ett avstånd mellan "skin touch" och **5 centimeter** från ansiktet, huvudet eller halsen. Dock skall en JODAN teknik som når inom ett realistiskt avstånd från målet och som motståndaren inte gör något försök att undvika eller blockera vara poänggivande, förutsatt att övriga kriterier är uppfyllda. I kadett och junior tävling tillåts ingen kontakt mot huvud, ansikte, eller hals annat än att mycket lätt nudda attackytan (tidigare benämnt ”skin touch”) och då endast med JODAN GERI. Avståndet för poäng är utökad till **10 centimeter**.*

X. En dålig teknik är en dålig teknik oavsett var och hur den utförs. Således kan en teknik som saknar god form eller kraft inte ge någon poäng.

XI. Tekniker som hamnar under bältet kan vara poänggivande förutsatt att de är högre upp än blygdbenet. Även hals och strupe är del av godkänd attackyta och attack mot dessa kan resultera i poäng, dock får ingen som helst kontakt ske mot strupen.

XII. Tekniker mot skuldrorna kan vara poänggivande. Däremot skall domarna vara observanta och inte ge poäng för tekniker som träffar axelleden och nyckelbenet.

XIII. Tidssignalen markerar slut på möjligheten att erhålla poäng även om SHUSHIN inte råkar höra signalen och stoppar matchen omedelbart. Bestraffningar däremot kan utdelas efter tidssignalen, så länge de tävlande befinner sig på matchytan eller i dess omedelbara närhet. Bestraffningar utdelas även senare, men då endast av Disciplinnämnden/ FS.

XIV. Om båda tävlande träffar varandra samtidigt gäller inte kriteriet "God Timing" och den korrekta bedömningen är att inte ge poäng. Båda tävlande kan ändå få poäng om defår två flaggor var och teknikerna utfördes före Yame och tidssignalen.

XV. Om en tävlande utför flera poänggivande tekniker i följd innan matchen har stoppats skall domarpanelen prioritera den teknik som har högst poängvärde – oavsett i vilken ordning teknikerna utförs. Ett exempel: Om ett poänggivande slag åtföljs av en lyckad spark skall poäng utdelas för sparken även om slaget kom först. Sparken har nämligen högre poängvärde.

ARTIKEL 7: KRITERIER FÖR DOMSLUT

En match avgörs när en tävlande leder med 8 poängs skillnad, när en tävlande efter matchtidens slut har flest poäng, första egna poängfördel (SENSHU), genom HANTEI eller genom att en tävlande bestraffas med HANSOKU, SHIKKAKU eller KIKEN.

1. Ingen individuell match kan sluta oavgjort. Endast i lagtävling, när en match slutar med lika antal poäng, inga poäng alls samt ingen av de tävlande har fått SENSHU, skall SHUSHIN annonsera oavgjort HIKIWAKE.

2. I alla matcher, efter full tid då poängen är lika men då en tävlande har fått första egna poängfördel, SENSHU, skall denna tävlande utropas som vinnare. I en match där ingen poäng utdelats till någon av de tävlande, eller utan att någon tävlande har SENSHU, skall beslut om vinnare ske genom röstning, de 4 FUKUSHIN och SHUSHIN skall avge var sin röst.

3. Ett beslut till favör för den ena eller den andra tävlande är obligatoriskt och tas på basis av följande kriterier;
   a) De tävlandes attityd, fighting spirit och styrka
   b) Överlägsenhet i taktik och uppvisade tekniker
   c) Den tävlande som har initierat merparten av de tekniska handlingarna

4. Skulle en tävlande som fått SENSHU erhålla en Kategori 2 varning för undvikande av kamp, grundat på någon av följande incidenter: Jogai, undvika kamp, ta tag i motståndaren, fasthållning, brottas, knuffas eller stå bröst mot bröst, med mindre än 15 sekunder kvar av matchen - kommer den tävlande att automatiskt förlora denna fördel. SHUSHIN skall först visa signalen för den typ av regelbrott den tävlande gjort, för att få support från FUKUSHIN. När SHUHIN fått support av minst två flaggor skall denne visa tillämplig Kategori 2-varning följt av signalen för SENSHU och slutligen signalera annullering (TORIMASEN) och samtidigt annonsera Aka/Ao SENSHU TORIMASEN.

   Om SENSHU är borttagen med mindre än 15 sekunder kvar av matchen, kan <u>ingen</u> ytterligare SENSHU delas ut, till någon av de tävlande.

   I de fall då SENSHU redan har delats ut, men då en Videprotest godkänns och ytterligare poäng delas ut, vilket innebär att det inte är fråga om en första egen poängfördel, används samma procedur för borttagande av SENSHU.

Det lag som har flest antal vinster utses som vinnare, inkluderat de som vunnits via SENSHU. Skulle båda lag ha samma antal vinster vinner det lag som tagit flest poäng i både vunna och förlorade matcher. Matchen stoppas vid den tidpunkt skillnaden i poäng uppgår till åtta- eller fler poäng.

5. Om bägge lag har lika antal segrar och lika antal poäng skall matchen avgöras genom en avgörande kamp mellan en representant från respektive lag. Varje lag kan utse vilken lagmedlem som helst att tävla i den avgörande kampen oavsett om han/hon har tävlat i en match mellan de två lagen tidigare. Om den avgörande matchen slutar utan poäng eller med lika ställning, och att ingen av de tävlande erhållit SENSHU fattar domarpanelen beslut, (HANTEI) baserat på samma kriterier som för individuella matcher (se ovan). Resultatet i den extra matchen avgör även vilket lag som är vinnare.

6. När ett lag har vunnit tillräckligt med lagmatcher eller erhållit tillräckligt antal poäng som omöjliggör för motståndarlaget att vinna skall laget utses till segrare. Resterande ytterligare matcher kommer inte äga rum.

7. I det fall när både AKA och AO blir diskvalificerade i samma match pga. HANSOKU, skall motståndaren i nästkommande match vinna via ”walk over” (resultatet inte annonseras), om det inte är fråga om en medaljmatch och i detta fall ska en vinnare utses efter HANTEI.

Regeltolkning:

I. Vid HANTEI efter en oavgjord match skall SHUSHIN stå utanför matchytan, utropa HANTEI följt av en två-toning visselsignal varvid samtliga fyra FUKUSHIN visar sina åsikter med flaggorna. SHUSHIN skall med handsignaler, samtidigt som alla FUKUSHIN, visa sin åsikt. Därefter blåser SHUSHIN ännu en signal, flaggorna tas ner varefter han/hon går tillbaka till sin linje innanför matchytan och meddelar det angivna majoritetsbeslutet på normalt vis.

II. Med ”första egna poängfördel” (SENSHU) menas att en tävlande har tagit den första poängen, utan att motståndaren också och tagit poäng före signalen. I de fall båda tävlande tar poäng innan signalen, delas ingen första egna poängfördel ut och båda tävlande har fortfarande möjligheten att få SENSHU senare under matchen.

ARTIKEL 8: FÖRBJUDNA HANDLINGAR

Förbjudna handlingar delas in i två kategorier:

Kategori 1

1. Tekniker med överdriven kontakt med hänsyn tagen till attackområde och tekniker som träffar strupen.
2. Direkta attacker mot armar, ben, underlivet, leder samt fotens ovansida.
3. Attacker mot ansiktet med öppen hand.
4. Farliga eller förbjudna kast.

Kategori 2

1. Att spela skadad eller överdriva eventuell skada.
2. Mattflykt (JOGAI) som inte orsakats av motståndaren.
3. Att utsätta sig för fara, MUBOBI, där man själv riskerar skadas av motståndaren.
4. Att medvetet undvika kamp så att motståndaren inte kan attackera eller göra poäng.
5. Passivitet - att inte försöka fightas. (Kan inte utdelas efter att det är mindre än 15 sekunder kvar av matchen).
6. Att ta tag i sin motståndare, brottas, knuffas, eller stå bröst mot bröst utan att försök att göra ett attackförsök eller kast.
7. Att ta tag i motståndaren med båda händerna oavsett skäl, med undantag av att utföra ett kast efter att fångat/tagit tag i motståndarens ben efter en spark.
8. Att ta tag i motståndarens arm eller karate-GI med en hand utan ett omedelbart utföra ett attackförsök eller kast.
9. Tekniker som inte kan utföras utan att motståndarens säkerhet riskeras samt farliga och okontrollerade tekniker.
10. Simulerade attacker med huvud, knä eller armbåge.
11. Att tala till eller hetsa upp motståndaren, att inte lyda domares direktiv samt ovärdigt och/eller oartigt uppträdande.

Regeltolkning:

I. Tävlingskarate är idrott. Därför är de flesta farliga tekniker förbjudna och alla tekniker skall utföras med kontroll. Vältränade vuxna tävlande kan tåla hård kontakt över muskler, t.ex. buken, medan huvudet, ansiktet, nacken, leder och underlivet är särskilt känsliga för skador. Tekniker som orsakar skada skall resultera i bestraffning, såvida den träffade själv inte är skyldig. Alla tekniker som utförs måste vara kontrollerade och ha god form. Är de inte det skall, oavsett vilken teknik det gäller, varning eller bestraffning utdelas. Särskild försiktighet appliceras vid kadett och juniortävling.

II. Kontakt mot ansikte – seniorer och junior

Tekniker mot ansikte, huvud och hals vara mycket väl kontrollerade och endast lätt beröring (skin touch) kan tillåtas. Alla tekniker som träffar strupen är förbjudna och skall resultera i varning eller bestraffning. När SHUSHIN anser att en teknik har varit för hård, men inte reducerar motståndarens vinstchans, skall en varning (CHUKOKU) ges. En andra förseelse under samma omständigheter skall medföra en ny varning (KEIKOKU). En tredje förseelse resulterar i HANSOKU CHUI. I händelse av ytterligare en förseelse skall den skyldige diskvalificeras genom HANSOKU även om den träffades vinstchans inte har reducerats väsentligt

III. Kontakt mot ansikte – kadetter

Ingen kontakt tillåts mot ansikte, huvud eller hals med handtekniker vid tävlingar för kadett. Allt kontakt oavsett hur lätt, skall bestraffas i enlighet med II ovan, såvida kontakten inte orsakats av den träffade själv (MUBOBI). Vid JODAN spark-tekniker tillåts endast mycket lätt träff (”skin touch”) för att kunna ge poäng. Allt utöver skin touch skall leda till varning eller bestraffning om inte kontakten orsakats av den som träffats (MUBOBI).

III. SHUSHIN skall hela tiden observera den träffade/skadade tills matchen återupptas. En kort paus före eventuell poängutdelning kan visa eventuella skadesymptom som näsblod. En kortare rutinmässig observation avslöjar också försök att i taktiskt syfte

förvärra småskador. Ett exempel är att framkalla näsblod genom att snyta sig överdrivet eller gnida sig hårt i ansiktet.

IV. Tidigare uppkomna skador kan orsaka oproportionerliga symptom i förhållande till senare kontaktsituationer. Domarna måste ta hänsyn till detta när de bedömer till synes hårda kontakter. En mindre träff kan exempelvis resultera i att en tävlande inte kanfortsätta p.g.a. erhållna skador i tidigare matcher. Innan en match börjar skall den mattansvarige kontrollera tävlingskorten (licenserna) för att försäkra sig om att de tävlande är i tävlingsdugligt skick. SHUSHIN skall informeras om en tävlande har vårdats för skada.

V. En tävlande som, för att vinna fördel, överdriver skada genom att t.ex. hålla händerna för ansiktet, stappla omkring eller falla omkull i onödan skall varnas eller bestraffas omedelbart.

VI. Tävlande som överreagerar vid lätt kontakt, med syftet att få SHUSHIN att varna/ bestraffa motståndaren, som att stappla runt, ramla omkull, stå upp och falla nerigen utan att skada är bevisligen orsaken. Skall omedelbart bestraffas själva.

VII. Att spela skadad, när det inte finns någon skada, är ett allvarligt regelbrott. SHIKKAKU skall utdelas till den tävlande som spelar skadad. Som att stappla runt, ramla omkull, stå upp och falla ner igen utan att skada bevisligen är orsaken, som konstaterats avläkaren.

VIII. Överdriva effekten av en verklig skada är mindre allvarligt men fortfarande att ses som ett oacceptabelt uppförande och där för skall vid första fallet av överdrivande utdelas minimum HANSOKU CHUI. Vid allvarligare fall av överdrivande, som att stappla runt, ramla omkull, stå upp och falla ner igen och liknade kan HANSOKU utdelas direkt, beroende på att regelbrottet är allvarligt.

IX. Tävlande som erhåller SHIKKAKU för att de spelat skadade skall tas ut från tävlings-området och direkt hänskjutas till WKF: s medicinska kommitté som omedelbart skall utföra en undersökning av den tävlande. Medicinska kommittén skall framlägga en rapport före mästerskapets slut, till av domarkommittén, för utvärdering/behandling. Som i sin tur innan tävlingens slut lämnar en rapport till Exekutiv Kommittén, i de fall de anser att ytterligare sanktioner är motiverade. En tävlande som spelar skadad skall erhålla det strängaste straffet, till och med livstids avstängning för upprepadeförsök.

X. Strupen är det område som inkluderar struphuvud och halspulsåder. All kontakt mot dessa skall resultera i varning eller bestraffning såvida kontakten inte orsakats av den träffade själv.

XI. Kasttekniker delas in i två typer. Den första är traditionella bensveptekniker som inte kräver fasthållning av motståndaren, t.ex. ASHI-BARAI, KO UCHI GARI mm, där motståndaren kastas eller försätts i obalans. Den andra typen är kast som kräver att motståndaren tas tag eller hålls i med en hand under kastets utförande. Det enda tillfälle då ett kast får utföras genom att hålla med två händer är kast efter att man fångat motståndarens ben. Kastet får inte utföras högre upp än bältet på den som kastar. Motståndaren måste hållas i under hela kastet så att denne kan falla säkert.

Kast som utförs över axelhöjd, såsom SEIO NAGE, KATA GARUMA mm, är strängt förbjudna. Detta gäller även för s.k. ”offerkast” såsom TOMOE NAGE, SUMI GAESHI mm.

Om en tävlande skadas under ett kast skall domarpanelen besluta om motståndaren skall varnas eller bestraffas. Det är också förbjudet att ta tag i motståndaren under midjan for att lyfta och kasta eller att böja sig ner och dra undan benen. Domarpanelen har att besluta om någon ska varnas/bestraffas för en kastteknik som orsakar skada.

Den tävlande får gripa tag i motståndarens arm eller karate-gi med en hand i syfte att utföra ett kast eller en omedelbar poängteknik – men får inte fortsätta hålla tag för ytterligare tekniker. Hålla tag med en hand när man omedelbart utför en poängteknik eller kast/svep samt då man själv blir kastad. Att ta tag med två händer är tillåtet endast då man griper tag i motståndarens ben efter en spark i syfte att svepa/kasta.

XII. Tekniker med öppen hand mot ansiktet är förbjudna av hänsyn till motståndarens synförmåga.

XIII. JOGAI definieras som den situation när en tävlandes fot eller vilken annan del avkroppen som helst hamnar (vidrör området) utanför matchytan. Undantaget är då en tävlande knuffas eller kastas ut av motståndaren. Notera att en varning skall erhållas första gången en tävlande är JOGAI. Definitionen av JOGAI är inte längre "upprepade mattflykter" utan nu "mattflykt som inte orsakats av motståndaren". Om det är mindre än 15 sekunder kvar av matchen skall dock SHUSHIN, direkt utdela minimum HANSOKU CHUI.

XIV. Om en tävlande först utför en poänggivande teknik och därefter korsar linjen bör YAME gälla tekniken och JOGAI anses då skett efter YAME. Om däremot attacken misslyckats gäller JOGAI för den som lämnat matchytan.

XV. Om AO korsar linjen just efter AKAs lyckade attack skall samma sak gälla. Således ges endast poängen för tekniken. Om AO däremot korsar linjen samtidigt som AKA utför en lyckad attack (med AKA innanför matchytan) och före YAME, ges både poäng för AKA och JOGAI för AO.

XVI. Det är viktigt att förstå att "undvika kamp" avser en situation där en tävlande försöker att förhindra motståndaren att ta poäng genom handlingar som slösar tid. En tävlande som undviker kamp, griper tag i motståndaren i onödan, medvetet går utanför match-ytan eller omöjliggör motståndarens chans att attackera skall varnas eller bestraffas. Detta brukar förekomma i slutsekunderna av en match. Om förseelsen sker innan de femton sista sekunderna har påbörjats skall SHUSHIN varna den tävlande med CHUKOKU (om ingen annan varning i kategori 2 redan finns). Har den tävlande redan en tidigare varning av kategori 2 skall KEIKOKU ges.

Om tiden är mindre än 15 sekunder kvar skall SHUSHIN bestraffa den skyldige med HANSOKU-CHUI (oavsett om det har utdelats en KEIKOKU i kategori 2 eller inte) Har den tävlande redan tidigare en HANOSKU-CHUI i kategori 2 skall denne bestraffas med HANSOKU och vinsten ges till motståndaren. SHUSHIN måste dock försäkra sig om att den tävlande inte undviker kamp p.g.a. att motståndaren agerar vårdslöst eller farligt. I så fall skall motståndaren varnas eller bestraffas.

XVII. Passivitet avser sådana situationer där den ena eller båda tävlande under en längre tid inte ens försöker utföra en teknik.

XVIII. MUBOBI kan beskrivas med exemplet då en tävlande gör en attack utan hänsyn tagen till den egna säkerheten. Vissa tävlande "dyker in" med en lång attack-teknik på ett sätt som omöjliggör egen blockering. En sådan "öppen" attackingång är ett fall av MUBOBI och kan inte resultera i poäng. För att i taktiska syften påverka domarna genom att vända ryggen till eller höja handen då man tror sig ha lyckats ta poäng är ett annat exempel på MUBOBI. En sådan poäng får inte utdelas. Detta gäller även om en tävlande släpper garden och inte är observant på motståndaren. Om den skyldige ådrar sig en hård kontakt och eller skada och förseelsen anses vara självförvållad skall SHUSHIN utdela en varning eller bestraffning i kategori 2 och inte bestraffa motståndaren.

XIX. Ovärdigt, oartigt uppträdande från någon representant för en officiell delegationkan medföra diskvalificering av den skyldige eller hela delegationen från den aktuella tävlingen.

ARTIKEL 9: BESTRAFFNINGAR

CHUKOKU Utdelas vid första smärre regelbrottet i kategori 1 eller 2.

KEIKOKU Utdelas vid smärre regelbrott i kategori 1 eller 2 för vilka varning tidigare givits eller för sådana regelbrott som inte kan anses allvarliga nog för att medföra HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI Utdelas vid allvarliga regelbrott i kategori 1 eller 2, vid upprepande av smärre regelbrott där KEIKOKU tidigare utdelats eller för sådana regelbrott som inte kan anses allvarliga nog för att medföra HANSOKU.

HANSOKU Utdelas vid synnerligen allvarliga regelbrott i kategori 1 eller 2 eller vid upprepande av smärre där HANSOKU-CHUI tidigare utdelats och medför att motståndaren diskvalificeras. I lagmatcher, då en tävlande erhåller HANSOKU, nollställs först samtliga poäng och motståndaren vinner med 8-0.

SHIKKAKU Detta är en diskvalifikation från hela tävlingen inkluderat eventuellt senare kategorier den som bestraffats är anmäld till. SHIKKAKU kan utdelas då en tävlande inte lyder domarens direktiv, agerar ovärdigt, uppträder oartigt eller när karatens prestige och goda rykte skadats samt vid andra handlingar som bryter mot tävlingens bestämmelser. I lag-matcher, då en tävlande erhåller SHIKKAKU, nollställs först samtliga poäng och motståndaren vinner med 8 - 0.

För att underlätta flödet i matchen kan domaren, förutsatt att det är mer än 15 sekunder som återstår av matchtiden, informellt uppmana de tävlande att börja vara mer aktiva genom att signalera och göra en gest (samma gest som används då domaren signalerar till de tävlande att gå in på mattan, eller att gå lite framåt) kombinerat med ordern TZUZUKETE. Samt att avbryta en clinch (genom att använda samma gest som vanligtvis används för att få de tävlande att lämna mattan) kombinerat med att ge ordern WAKARETE, båda kommandon ges utan att stoppa matchen. Dessa åtgärder är inte menat att ersätta varningar för uppenbara överträdelser eller om de tävlande inte omedelbart agerar på domarens order.

Regeltolkning:

I. Det finns tre typer av varningar: CHUKOKU, KEIKOKU och HANSOKU-CHUI. En varning är en tillsägelse som ges i syfte att markera för en tävlande att han/hon har begått ett regelbrott, dock utan att bestraffa.

II. Det finns två typer av bestraffningar: HANSOKU och SHIKKAKU. Dessa medför att den tävlande som har begått regelbrottet diskvalificeras från antingen en enskild match (HANSOKU) eller från hela tävlingen (SHIKKAKU) vilket i sin tur även kan innebära en tidsbestämd avstängning. I fall av SHIKKAKU kan vidare sanktioner fortfarande åläggas av Legal-/ Disciplinkommittén / FS, baserat på resultatet av klagomålen.

III. Varningar i Kategori 1 och 2 adderas inte korsvis.

IV. Vid utdelande av bestraffningar kan man gå in i varnings- och bestraffningsskalan var som helst med hänsyn tagen till regelbrottets art. Dock måste skalan följas uppåt vid nästa regelbrott av samma art, genom en ökning i bestraffnings-skalan eller en diskvalifikation, beroende på vad som är tillämpligt Det är alltså inte möjligt att efter en varning för kontakt ge en till varning för kontakt vid nästa liknande regelbrott.

*V. **CHUKOKU** (varning) utdelas vid smärre regelbrott dvs. sådana där motståndarens vinstchans enligt domarna inte har reducerats.*

*VI. **KEIKOKU** kan utdelas direkt eller vid upprepning av regelbrott som tidigare givit CHUKOKU och gäller regelbrott där **motståndarens vinstmöjlighet reducerats något**.*

*VII. **HANSOKU-CHUI kan** utdelas direkt eller vid upprepning av regelbrott som tidigare givit KEIKOKU och gäller regelbrott där **motståndarens vinstmöjlighet väsentligt reducerats**.*

VIII. HANSOKU** kan utdelas direkt eller vid upprepning av regelbrott som tidigare givit HANSOKU-CHUI och gäller regelbrott där **motståndarens vinstmöjlighet reducerats totalt.

IX. En tävlande som har bestraffats med HANSOKU p.g.a. att ha orsakat motståndaren skada, och enligt domarpanelen samt mattansvarige anses ha handlat farligt och vårdslöst, eller som inte anses ha den tillräckliga kontroll som krävs för tävling, skall rapporteras till domarkommittén. Kommittén avgör om den tävlande skall förvägras fortsatt deltagande i den aktuella tävlingen eller därpå följande tävlingar.

*X. **SHIKKAKU** kan även utdelas direkt utan föregående varningar. Om domaren anser att en tävlande handlar hänsynslöst eller farligt, oavsett om skada har skett eller inte, är **SHIKKAKU den korrekta bestraffningen** och inte HANSOKU.*

XI. Om SHUSHIN anser att Coachen stör eller blandar sig i matchen skall denne stoppa matchen (YAME), gå fram mot coachen och visa signalen för störande uppförande. Därefter skall SHUSHIN återstarta matchen (TSUZUKETE HAJIME). Om coachen fortsätter att agera störande, skall SHUSHIN stoppa matchen, gå fram mot coachen igen och be honom/henne att lämna mattan. SHIÙSHIN kommer inte att återstarta matchen förrän coachen har lämnat mattområdet. Detta är inte att anses vara en SHIKKAKU-situation och avvisandet av coachen är endast för den aktuella matchen/ lagmatchen.

XII. Ett offentligt tillkännagivande av SHIKKAKU måste göras.

ARTIKEL 10: SKADOR OCH OLYCKOR

1. **KIKEN** eller walk-over ges när en tävlande, inte kommer när kallad, inte kan fortsätta, lämnar matchen eller av SHUSHIN vägras fortsätta. Grunden för att inte fortsätta kan inkludera skada som inte kan tillskrivas motståndarens handlingar. Förlust genom KIKEN innebär att den tävlande är diskvalificerad från just denna kategori, men detta påverkar inte möjligheten att delat i en annan kategori.

2. Om bägge tävlande samtidigt skadar varandra eller om tidigare skador förvärras på ett sådant sätt att tävlingsläkaren inte kan tillåta fortsatt tävlande, tilldöms matchen den tävlande som vid sagda tillfälle erhållit flest poäng. Vid lika ställning avgörs matchen genom HANTEI, om inte en av de tävlande har SENSHU. I lagmatcher skall SHUSHIN, om inte en av de tävlande har SENSHU, döma oavgjort (HIKIWAKE). Om detta inträffar i en extra avgörande kamp i en lagtävling skall majoritetsbeslut (HANTEI) avgöra vem som vinner, om inte en av de tävlande har SENSHU.

3. En skadad tävlande som av läkare förklarats olämplig för fortsatt tävlande får inte delta mer i Kumite-klasser under samma tävling.

4. En skadad tävlande som vinner en match på HANSOKU får inte vidare tävla utan läkarens tillåtelse.

5. När en tävlande skadas skall SHUSHIN omedelbart stoppa matchen och tillkalla läkare, denne får endast ställa diagnos och behandla skadan.

6. En tävlande som skadas under en pågående match och behöver behandling av läkaren, då får denna tre minuter på sig att behandla en skada. Därefter beslutar SHUSHIN om den tävlande skall behandlas ytterligare en tid eller förklaras oförmögen att fortsätta matchen (Art. 13 p. 8 d).

7. En tävlande som faller, kastas eller slås ned och inte står upp själv inom 10 sekunder anses vara inkapabel att fortsätta tävla och blir automatiskt avstängd från fortsatt **deltagande i Kumite-klasser** i denna tävling. När en tävlande faller, kastas eller slås ned och inte står upp själv omedelbart, skall SHUSHIN kalla in läkaren och samtidigt starta att verbalt räkna till tio, på engelska, och indikera sin räkning genom att höja ett finger för varje sekund. I alla fall då 10-sekunders räkningen startats skall läkaren bes undersöka den tävlande innan matchen kan fortsätta. Vid 10-sekundersincidenter kan den tävlande undersökas på mattan.

Regeltolkning:

I. När tävlingsläkaren förklarar en tävlande som olämplig för fortsatt tävlande skall en anteckning härom göras på i läkarrapporten. Graden av avstängning skall klart framgå och vid huvudskada ska den tävlandes licens omhändertas och skickas in till SKF kansli tillsammans med rapporten.

II. En tävlande kan vinna genom HANSOKU (diskvalificering kategori 1) utan att kanske uppvisa allvarliga skador, dvs. genom att flera mindre träffars bestraffningar adderas.

III. SHUSHIN skall kalla in läkaren när en tävlande är skadad och behöver behandling genom en handrörelse, höja handen och utropa "Doktor".

IV. En skadad tävlande skall föras vid sidan av mattan för att undersökas och behandlas av läkaren om det är fysiskt möjligt.

V. Tävlingsläkaren får endast yttra sig angående skada och den tävlandes säkerhet i samband med den speciella skada denne inkallats för att behandla.

.

VI. Domarpanelen skall fatta beslut om vem som blir vinnaren baserat på HANSOKU, KIKEN eller SHIKKAKU, beroende på vad som hänt.

VII. I lagmatcher, då en tävlande erhåller KIKEN, eller diskvalificeras, (HANSOKU eller SHIKKAKU), nollställs först samtliga ev. poäng och motståndaren vinner med 8 -0.

ARTIKEL 11: OFFICIELL PROTEST

1. Ingen får protestera om ett domslut direkt hos domarpanelen.

2. Om något beslut i matchen verkar strida mot reglerna är den tävlandes coach eller officiella representant de enda som tillåts lämna in en protest.

3. Protesten skall vara skriftlig och lämnas in omedelbart efter matchen. (Enda undantaget är en sådan protest som gäller administrativa procedurer. Den mattansvarige skall omedelbart underrättas om eventuella administrativa fel upptäckts).

4. Protesten skall lämnas till en representant från tävlingsjuryn som skall behandla densamma samt efter att ha granskat tillgängliga fakta och omständigheter vidtaga nödvändiga åtgärder och lämna en officiell rapport i ärendet.

5. Alla protester gällande tolkning av dessa regler skall meddelas av coachen inom 1 minut efter matchen. Coachen begär att få en officiell protestblankett från den mattansvarige och har sen 4 minuter på sig att färdigställa, signera och överlämna protesten till den mattansvarige, tillsammans med protestavgiften. Den mattansvarige skall omedelbart överlämna protesten till en representant för protestjuryn, som sen har 5 minuter att fatta ett beslut.

6. Protesten åtföljs av den summa som WKF-EC/SKF beslutat om och som deponeras. Protesten samt depositionen skall inlämnas till representanten förtävlingsjuryn.

7. **Sammansättning av tävlingsjuryn**
   Tävlingsjuryn består av tre ordinarie seniordomare vilka utses av Domarkommittén. Två medlemmar från samma land/klubb får inte utses. Domarkommittén skall även utse tre suppleanter vilka numreras från 1 - 3. Dessa ersätter automatiskt en ordinarie medlem om intressekonflikt uppstår. Några exempel är om någon medlem samma nationalitet/klubb,

släktskap eller är ingift (motsvarande). Man kan då inte delta i handläggandet av protesten. Detta gäller även alla medlemmar i domarpanelen som har varit inblandade i händelsen.

8. Handläggningsprocessen

Det är den kärande parten som skall överlämna protesten till tävlingsjuryn och deponera avgiften till kassören. Väl inlämnad skall tävlingsjuryn omedelbart påbörja undersökningarna såsom den tycker är nödvändiga för att kunna värdera protestens giltighet. Varje medlem skall för sig ge sin åsikt om huruvida protesten är korrekt. Blankröster är inte tillåtna.

9. Avslagna protester

Om en protest avslås skall tävlingsjuryn utse en av sina egna medlemmar att muntligt meddela den kärande parten om beslutet. Protesten skall märkas med ”AVSLÅS” och signeras av alla medlemmar innan den överlämnas till kassören. Protesten skall sedan vidarebefordras av kassören till generalsekreteraren.

10. Godkända protester

Om en protest godkänns skall juryn etablera kontakt med organisationskommittén och domarkommittén för att kunna vidta nödvändiga åtgärder. Det som kan göras är att:

- Ta tillbaka tidigare beslut som har stridit mot reglerna.
- Radera matchresultat från och med den inträffade händelsen.
- Låta matcher gå om som har påverkats av den inträffade händelsen.
- Rekommendera domarkommittén om iblandade domare skall bestraffas eller stängas av.

När tävlingsjuryn gör sin undersökning har det ett ansvar att störa det pågående tävlingsprogrammet så lite som möjligt. Att låta en eliminering gå om är den sista utvägen för att säkerställa ett rättvist resultat.

Tävlingsjuryn skall utse en av sina egna medlemmar att muntligt meddela den kärande parten om beslutet. Protesten skall märkas med ”GODKÄND” och signeras av alla medlemmar innan den överlämnas till kassören, som sen skall sedan ge tillbaka protestavgiften till den kärande parten och vidarebefordra dokumentet till generalsekreteraren.

11. Rapport av händelsen

Efter ovanstående process skall juryn träffas igen för att skriva en rapport om protesten där de ska redovisa sina slutsatser och anledningarna till varför den avslogs eller godkändes. Rapporten skall undertecknas av alla tre medlemmarna och vidarebefordras till generalsekreteraren.

12. Befogenheter och begränsningar

Tävlingsjuryns utslag är slutgiltigt och kan endast överstyras av WKF: s Exekutiv Kommittee. Tävlingsjuryn kan inte utfärda sanktioner eller dela ut bestraffningar, utan bedömer endast en protests giltighet. Är den giltig skickas ärendet vidare till domarkommittén och organisationskommittén så att de kan korrigera ett domslut som strider mot reglerna.

13. Särskilda bestämmelser för användande av Videogranskning

NOTERA: Denna särskilda bestämmelse skall tolkas som separat och självständig från andra regler i Artikel 11, samt relaterade förklarningar.

I WKF Senior VM, Olympiska Spel, Ungdoms OS, Continental Games, World Games, samt multisport Games är Videogranskning av matcherna nödvändigt och obligatoriskt. Användande av Videogranskning vid andra tävlingar rekommenderas att användas om detta är möjligt. Proceduren för Videogranskning är bifogad i APPENDIX 11.

Regeltolkning:

*I. Protesten måste innehålla de tävlandes och domarnas namn. Vidare måste det **klart framgå vad protesten gäller**, inga allmänna klagomål om generell standard accepteras som en giltig protest. Bevisbördan ligger hos den som protesterar.*

II. Protesten kommer att behandlas av tävlingsjuryn, som skall undersöka de bevis som finns inlämnade med protesten, samt kan granska officiella videoupptagningar och göra förfrågningar hos mattansvarige och domare för att få underlag till en objektiv granskning av protesten.

III. Om tävlingsjuryn godkänner protesten skall lämpliga åtgärder vidtagas. Det skall också vidtagas åtgärder för att undvika återkommande problem i framtida tävlingar. Kassören skall återbetala den deponerade protestavgiften.

IV. Om tävlingsjuryn inte godkänner protesten skall den avslås och den deponerade summan tillfaller WKF/SKF.

V. Påföljande matcher skall inte försenas pga. att en protest skall inlämnas. Det är KANSAS uppgift att se till att matchen har genomförts enligt gällande tävlingsregler.

VI. Vid ett administrativt fel under en pågående match kan coachen påtala detta för Mattansvarige, TM direkt. Denne skall i sin tur meddela SHUSHIN.

ARTIKEL 12: ARBETSUPPGIFTER OCH BEFOGENHETER

På domarkommittén ankommer följande:

1. Att tillsammans med arrangören försäkra sig om att alla förberedelser och säkerhetsåtgärder gällande matchytor, materiel, funktionärer och liknande är tillfyllest.

2. Att i förväg utse mattansvarig (Tatami Manager/Mattchef) samt mattchefsassistenter till respektive TATAMI samt att vidta nödvändiga åtgärder med anledning av de mattansvarigas rapporter.

3. Att övervaka och organisera domarnas arbete i allmänhet.

4. Att vid behov utse ersättare.

5. Att i sista hand avgöra frågor av teknisk natur som uppkommer under tävlingen och för vilka det inte finns något entydigt svar i reglerna.

På den mattansvarige (Tatami Manager/mattchef samt assistenter) ankommer följande:

1. Att delegera, utse samt övervaka samtliga SHUSHIN och FUKUSHIN under alla matcher på den ansvariges TATAMI.

2. Att övervaka SHUSHINs och FUKUSHINs prestationer inom deras respektive arbetsområden för att försäkra sig om att domarpanelen och övriga funktionärer är kapabla att utföra de arbetsuppgifter de blivit tilldelade.

3. Att beordra SHUSHIN att stoppa matchen när KANSA signalerar att det har förekommit ett regelbrott.

4. Att iordningställa en daglig skriftlig rapport över varje domares prestation under dennes överseende, tillsammans med egna rekommendationer om några sådana finns. Rapporten skall inlämnas till domarkommittén.

5. Att utse 2st SHUSHIN med WKF RA- licens att utföra uppgiften som Videogranskare.

Coach övervakare

Arbetsuppgiften som Coach övervakare är beskrivna i APPENDIX 11 - Videogranskning

På SHUSHIN ankommer följande:

1. SHUSHIN skall ensam leda matchen. Han/hon skall starta, stoppa och avsluta matchen samt eventuell förlängning.
2. Att utdela poäng baserat på FUKUSHINs beslut.
3. Att stoppa matchen vid skada, sjukdom eller om den tävlande är oförmågan att fortsätta.
4. Att stoppa matchen när domaren anser att ett regelbrott har begåtts eller för att garantera de tävlandes säkerhet.
5. Att stoppa matchen när två eller fler FUKUSHIN har indikerat poäng eller JOGAI
6. Att indikera då domaren sett förbjudna tekniker/handlingar (inkluderat JOGAI), därefter begära samtycke från FUKUSHINs
7. Att begära FUKUSHINS bekräftelse då domaren finner skäl att omvärdera ett majoritetsbeslut för varning eller bestraffning.
8. Att kalla in FUKUSHINs vid överläggning (SHUGO) för att rekommendera SHIKAKKU.
9. Att om nödvändigt förklara sina domslut till mattansvarige, domarkommittén eller tävlingsjuryn.
10. Att utdela varningar och bestraffningar baserat på beslut från FUKUSHINs
11. Att vid behov starta den avgörande extramatchen i lagtävling.
12. Att begära omröstning (HANTEI), inkluderat egen röst, och meddela beslutet.
13. Att lösa lika ställning.
14. Att meddela vinnare.
15. SHUSHINs arbetsområde inkluderar förutom själva matchytan även dess omedelbara närhet, inkluderat coachernas uppträdande, andra tävlande, eller någon annan i de tävlandes sällskap som finns närvarande vid tävlingsmattan.
16. Endast SHUSHIN har rätt att tala och ge kommandon under en match.

På FUKUSHIN ankommer följande:

1. Att signalera poäng, och JOGAI med flaggor på eget initiativ.
2. Att signalera sitt domslut vid varningar eller bestraffningar som indikerats av SHUSHIN.
3. Att utöva sin röst- och beslutsrätt.

FUKUSHIN skall noga observera de tävlande. I följande fall skall denne signalera sin uppfattning:

a. När en poäng observerats.
b. När en eller båda tävlande hamnar utanför matchytan, JOGAI.
c. När SHUSHIN begär att FUKUSHIN skall signalera sitt domslut vid andra varningar/bestraffningar.

På Kansa (matchkontrollant) ankommer följande:

1. Att assistera den mattansvarige genom att övervaka pågående match. Om SHUSHIN och/eller FUKUSHIN gör en handling som strider mot gällande regler skall KANSA larma den mattansvarige genom att höja den röda flaggan och blåsa i sin visselpipa. Den mattansvarige beordrar därefter SHUSHIN att stoppa matchen och ändra på det som skall ändras. Matchprotokoll är officiella handlingar och skall godkännas av KANSA.

   Före varje matchstart skall KANSA säkerställa att de tävlande bär den godkända klädseln och skyddsutrustningen enligt WKF tävlingsregler. Även om arrangören har kontrollerat utrustningen innan uppställning, vid matchstart, så är det fortfarande KANSAs ansvar att säkerställa att utrustningen är reglementsenlig. KANSA roterar inte med domarpanelen vid lagtävling.

Guidelines

I följande situationer skall KANSA höja sin röda flagga och blåsa i visselpipan:

1. SHUSHIN glömmer att indikera SENSHU.
2. SHUSHIN glömmer att ta bort SENSHU.
3. SHUSHIN ger poäng till fel tävlande.
4. SHUSHIN ger varning/bestraffning till fel tävlande.
5. SHUSHIN ger poäng till en tävlande och Överdrivande av skada Kat. 2 till den andra.
6. SHUSHIN ger poäng till en tävlande och MUBOBI till den andra.
7. SHUSHIN ger poäng för en teknik om gjorts efter YAME eller att tiden var slut.
8. SHUSHIN ger poäng till en tävlande då hon/han är utanför TATAMIN.
9. SHUSHIN ger en varning eller bestraffning för passivitet under ATOSHI BARAKU.
10. SHUSHIN ger en felaktig varning eller bestraffning Kat. 2 under ATOSHI BARAKU.
11. SHUSHIN stoppar inte matchen då det är två eller fler flaggor som visar poäng eller JOGAI för samma tävlande.
12. SHUSHIN stoppar inte matchen när en Videogranskning är begärd av en coach.
13. SHUSHIN följer inte majoriteten av flaggorna.
14. SHUSHIN kallar inte in doktorn i en 10-sekunders situation.
15. SHUSHIN gör HANTEI / HIKIWAKE trots att det utdelats SENSHU.
16. En FUKUSHIN håller flaggorna i fel hand.
17. Poängtavlan visar inte rätt information.
18. Tekniken (Video granskning) begärd av en coach var utförd efter YAME eller då tiden var slut.

I följande situationer skall KANSA inte involvera sig i Domarpanelens beslut:

1. FUKUSHIN signalerar/ flaggar inte för en poäng.
2. FUKUSHIN signalerar/ flaggar inte för JOGAI.
3. FUKUSHIN supportar inte Referee då denne begär ber om stöd för Kat. 1 eller Kat. 2 varning/bestraffning.
4. Den nivå av kontakt i Kat. 1 som panelen beslutar.
5. Den nivå av varning/bestraffning Kat. 2 som panelen beslutar.
6. KANSA har ingen rösträtt eller beslutsrätt i frågor gällande bedömningar, som huruvida en teknik var poänggivande eller inte.
7. Om domaren inte hör slutsignalen skall poängkontrollanten blåsa i visselpipan, inte Kansa.

På poängkontrollanten ankommer följande:

1. Att föra eget, fristående protokoll över poäng som utdelats av SHUSHIN samt att samtidigt övervaka sekretariatets tidtagare och protokollförare.

Regeltolkning:

I. När <u>två eller flera FUKUSHIN</u> ger samma signal eller visar poäng för samma tävlande skall SHUSHIN stoppa matchen och meddela majoritetsbeslutet. Om denne missar att stoppa matchen skall KANSA höja den röda flaggan och blåsa i sin visselpipa. När SHUSHIN beslutar att stoppa matchen för något annat skäl än att flaggsignal från FUKUSHIN skall denne ropa YAME och samtidigt använda förskriven handsignal. FUKUSHIN skall signaler sina beslut och SHUSHIN meddelar beslutet för vilket det finns samstämmighet mellan två eller fler flaggor.

II. I en situation där båda tävlande erhåller flaggor av två eller flera FUKUSHIN skall SHUSHIN utdela poäng, varning eller bestraffning för båda tävlande.

III. Om en tävlande får en flagga för poäng, varning eller bestraffning av mer än en FUKUSHIN och poängvärdet/varningsnivån skiljer sig åt mellan dem skall SHUSHIN utdela den lägre nivån av poäng / varning eller bestraffning såvida det inte finns en majoritet för samma nivå.

IV. Om det finns en majoritet för en nivå av poäng/varning eller bestraffning för samma tävlande överstyr detta principen om att lägsta nivå gäller.

V. Vid HANTEI har SHUSHIN och samtliga FUKUSHIN varsin röst.

*VI. KANSAs uppgift är att säkerställa att matchen genomförs enligt tävlingsreglerna. Han/hon är inte där som extra FUKUSHIN, **har inte rösträtt och får inte delta i beslut** som t.ex. poängutdelning, JOGAI mm. Hans/hons ansvarsområde sträcker sig endast till procedur-frågor. KANSA roterar inte med domarpanelen vid lagtävling.*

VII. Om SHUSHIN inte hör ljudsignalen för matchslut skall Poängkontrollanten omedelbart signalera med sin visselpipa.

*VIII. Ombedd att förklara ett domslut får domarpanelen göra detta **endast** till den matt-ansvarige, domarkommittén eller tävlingsjuryn. De får inte tala med någon annan.*

IX. *SHUSHIN kan, baserat på enbart hans/hennes egna åsikt, avhysa en coach från tävlings området om denne enligt domarens åsikt inte följer brukligt uppträdande utan miss-sköter sig. Att uppskjuta fortsättningen av matchen till dess coachen samarbetar. Samma auktoritet utökas även att gälla andra medlemmar av den tävlandes sällskap som finns på tävlingsområdet.*

ARTIKEL 13: MATCHLEDNING

1. De av domarna använda termerna och gesterna i en match skall vara de som beskrivs i tillägg 1 och 2.

2. SHUSHIN och FUKUSHIN skall inta sina bestämda utgångspunkter och efter de tävlandes bugande, som är positionerade i framkant av deras startområde närmast motståndaren, skall domaren starta matchen med orden **SHOBU HAJIME.**

3. SHUSHIN stoppar matchen med ordet **YAME.** Om det behövs skall de tävlande beordras till sina respektive utgångspunkter, **MOTO NO ICHI**.

4. När SHUSHIN går tillbaka till sin utgångspunkt visar FUKUSHIN med en flaggsignal sin uppfattning. Vid poängutdelning skall först den tävlande **AKA - AO**, därefter attackområdet **JODAN - CHUDAN**, därefter tekniken **UCHI - TSUKI - KERI**, och slutligen själva poängen YUKO – WAZA-ARI – IPPON i nu nämnd ordning tydligt sägas. Därefter återupptas matchen med orden **TSUZUKETE HAJIME**.

5. När en tävlande **leder med 8 poängs skillnad** skall SHUSHIN stoppa matchen med ordet YAME, beordra de tävlande till sina utgångspunkter samt genom att höja sin hand mot vinnaren döma **AKA (AO) NO KACHI**. Därmed är matchen avslutad.

6. När matchtiden är ute skall den tävlande som har flest poäng förklaras som vinnare. Detta gör SHUSHIN genom att höja sin hand mot vinnaren och döma **AKA (AO) NO KACHI**. Därmed är matchen avslutad.

7. När matchtiden är ute och ställningen är lika skall domarpanelen (SHUSHIN + 4 FUKUSHIN) avgöra matchen genom HANTEI.

8. Ställd inför följande situationer skall SHUSHIN temporärt avstanna matchen genom att beordra YAME:

a. När en eller båda tävlande hamnar utanför matchytan.
b. När SHUSHIN anser att en tävlande skall rätta till sin GI eller skyddsutrustning.
c. När en tävlande har begått ett regelbrott.
d. När SHUSHIN anser att en eller båda tävlande är oförmögna att fortsätta matchen pga. skador, sjukdom eller andra orsaker. Efter konsultation med tävlingsläkaren skall SHUSHIN avgöra huruvida matchen skall fortsätta.
e. När en tävlande griper tag i sin motståndare utan att omedelbart utföra en teknik eller kast.
f. När en eller båda tävlande faller eller kastas och ingen effektiv teknik omedelbart utförs av någon tävlande.
g. När båda tävlande tar tag i varandra utan att göra ett omedelbart attackförsök, kast eller poängteknik.
h. När båda tävlande står bröst mot bröst utan att omedelbart göra ett attackförsök, kast eller annan teknik.
i. När båda tävlande har kastat eller försöker att kasta varandra och börjar brottas.

j. När två eller flera FUKUSHIN flaggar för poäng eller Jogai för samma tävlande.
k. När SHUSIN anser att ett regelbrott begåtts eller situationen kräver att matchen stoppas av säkerhetsskäl.
l. När mattchefen beordrar detta.

Regeltolkning:

I. Vid matchstart kallar SHUSHIN in de tävlande till sina resp. startlinjer. Ingen tävlande går in själv utan de väntar på SHUSHINs signal utanför matchytan, annars skall den tävlande avvisas. De tävlande skall utföra en korrekt bugning, inte en oartig nick. SHUSHIN kan uppmana de tävlande att buga korrekt, OTAGAI-NI-REI, se bilden i tillägg 2.

II. Matchen återupptas först då bägge tävlande står stilla; inget hoppande strax bakom sina linjer. Dock skall matchen återupptas med minsta möjliga fördröjning.

III. De tävlande skall buga mot varandra vid matchstart och efter matchen slut.

ARTIKEL 14: KLASSINDELNING

1. Obligatoriska klasser/viktklasser SM/DM:

Damer seniorer -50 kg, -55 kg, -61 kg, -68 kg, +68 kg.
Individuell kumite samt kumitelag (standard och mix).
Damer U-21-50 kg, -55 kg, -61 kg, -68 kg, +68 kg
Individuell kumite
Herrar seniorer -60 kg, **-**67 kg, **-**75 kg, **-**84 kg, +84 kg.
Individuell kumite samt kumitelag (standard och mix)
Herrar U21 -60 kg, -67 kg, -75 kg, -84 kg, +84 kg
Individuell kumite
Damer juniorer -48 kg, -53 kg, -59 kg, +59 kg.
Individuell kumite samt kumitelag (standard och mix)
Herrar juniorer -55 kg, -61 kg, -68 kg, -76 kg, +76 kg
Individuell kumite samt kumitelag (standard och mix)
Damer yngre juniorer -47 kg, **-**54 kg, +54 kg.
Individuell, kumite samt lagkumite.
Herrar yngre juniorer -52 kg, **-**57 kg, **-**63 kg, **-**70 kg, +70 kg.
Individuell, kumite samt lagkumite.

2. Övriga tävlingar
Tillstånd ges för samma klasser som punkt 14:1.
Tillägg kan göras enligt barnregeltillägget.
Tillägg kan göras för Mastersklasser i Kumite med följande åldersindelning och viktklasser:
Dam; 40-49 år, 50 + år, viktklasser -68 kg, +68 kg Herr; 40-49 år, 50 + år, viktklasser -84 kg, +84 kg

TILLÄGG 1: TERMINOLOGI

TERM	BETYDELSE	HANDLING
SHOBU HAJIME	Starta matchen.	Efter tillkännagivande tar Shushin ett steg bakåt.
ATOSHI BARAKU	Lite tid kvar.	En signal ges av tidtagaren **15 sek.** före matchslut och Shushin meddelar ”Atoshi Baraku”.
YAME	Stopp	Matchen avbryts eller avslutas. Shushin gör “shuto” nedåt. Matchuret stoppas.
MOTO NO ICHI	Till utgångsläget.	Tävlande och Shushin återvänder till sina respektive utgångspunkter.
TSUZUKETE	Fortsätt tävla.	Order om fortsatt tävlande om matchen avbrutits utan order från Shushin.
TSUZUKETE HAJIME	Återuppta, starta om matchen.	Shushin står på sin linje och faller bakåt i Zenkutsu-dachi “Tsuzukete” och för ihop sina handflator framför bröstet “Hajime” samtidigt som denne tar ett steg bakåt.

SHUGO	Samtliga Fukushin kallas in.	Shushin kallar in alla fyra Fukushin när matchen är slut eller för att rekommendera Shikkaku.
HANTEI	Beslut	Shushin begär genom att blåsa i sin visselpipa, beslutet visas med flaggsignal samtidigt som Shushin visar sin egen åsikt genom att höja sin arm uppåt.
HIKIWAKE	Oavgjort	Armarna hålls korsade över bröstet och förs 45° nedåt med handflatorna framåt.
AKA (AO) NO KACHI	**Vinst** för röd (blå).	Shushin höjer sin arm snett uppåt, med öppen hand mot vinnarens sida.
AKA (AO) IPPON	Röd (blå) får **tre** poäng.	Shushin lyfter sin arm 45° uppåt med öppen hand mot den tävlandes sida.
AKA (AO) WAZA-ARI	Röd (blå) får **två** poäng.	Shushin sträcker ut sin arm i axelhöjd med öppen hand mot den tävlandes sida.
AKA (AO) YUKO	Röd (blå) får **en** poäng.	Shushin sänker sin arm 45° nedåt med öppen hand mot den tävlandes sida.
CHUKOKU	Varning	**För förseelser i kategori 1:** Shushin korsar händerna(brösthöjd) mot den skyldige, med raka fingrar uppåt och tummarna mot kroppen. **För förseelser i kategori 2:** Shushin pekar med böjd arm mot den skyldiges ansikte.
KEIKOKU	Varning	Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne 45° nedåt mot den skyldiges fötter
HANSOKU-CHUI	Varning	Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne med pekfingret rakt mot den skyldiges bröstparti.

HANSOKU	Diskvalifikation	Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne med pekfingret 45° i riktning mot den skyldige samt ger vinsten till motståndaren (No Kachi).
JOGAI	Mattflykt	Shushin pekar med pekfingret mot mattlinjen bakom den skyldige.
SHIKKAKU	Diskvalifikation “Lämna Mattan”.	Shushin gör två gester. Först pekar denne 45° i riktning mot den skyldige, därefter bakåt bort från matchytan och meddelar “Aka (AO) Shikkaku” samt ger vinsten till motståndaren.
TORIMASEN	Ogiltigförklarande	Poäng eller beslut ogiltigförklaras. Shushin eller Kata Chefsdomaren korsar hans/hennes händer i en nedåtriktad rörelse.
KIKEN	Walk over	Shushin pekar på platsen där den tävlande skulle ha stått samt ger vinst till motståndaren.
MUBOBI	Varning för bristande omtanke om egen säkerhet.	Shushin vidrör sitt ansikte samtidigt som denne för handen fram och tillbaka med handkanten framåt. Detta för att visa Fukushin att den tävlande brister i omtanke om egen säkerhet.

TILLÄGG 2: GESTER OCH FLAGGSIGNALER

SHUSHINS TILLKÄNNAGIVANDEN och GESTER

SHOMEN-NI REI

SHUSHIN sträcker ut handflatorna framåt.

OTAGAI-NI-REI

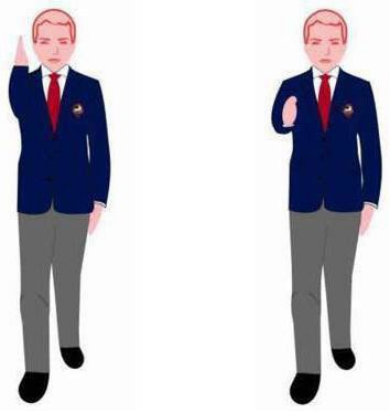
Shushin beordrar de tävlande
att buga korrekt mot varandra.

SHOBU HAJIME

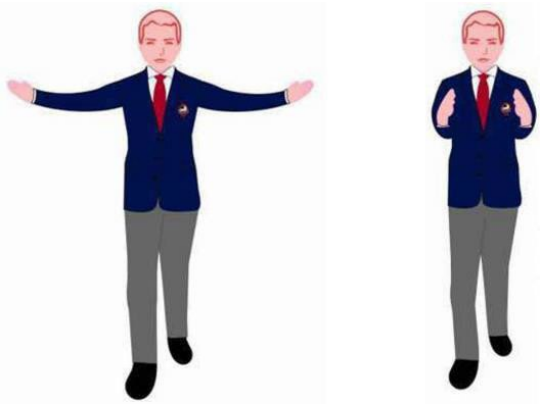
”Starta matchen”
Shushin står vid sin linje och
tar därefter ett steg bakåt.

YAME

“Stopp”. Matchen avbryts eller avslutas.
Shushin gör “shuto” nedåt, matchuret
stoppas.



TSUZUKETE HAJIME
”Återuppta matchen”
Shushin står på sin linje och faller
bakåt i Zenkutsu-dachi “Tsuzukete”
och för ihop sina handflator framför
bröstet “Hajime” samtidigt som denne
tar ett steg bakåt.



SENSHU - Första poängfördel
Shushin håller handen inåtvänd med böjd arm, mot den sida som får första poängfördel.

YUKO - 1 Poäng
Shushin sträcker ut sin arm 45° nedåt med öppen hand mot den sida (tävlande) som får poäng.

WAZA-ARI - 2 Poäng
Shushin sträcker sin arm rakt ut i axelhöjd med öppen hand mot den sida (tävlande) som får poäng.

IPPON - 3 Poäng
Shushin höjer upp sin arm 45° med öppen hand mot den sida (tävlande) som får poäng.

NO KACHI
“Vinst”
Shushin höjer sin arm snett uppåt
med öppen hand mot vinnarens sida.

KIKEN
”Walk over”
Shushin pekar på platsen där den tävlande
skulle ha stått samt ger vinst till motståndaren.

SHIKKAKU
Diskvalifikation, “Lämna Mattan”.
Shushin gör två gester. Först pekar denne 45° i riktning mot den skyldige, därefter bakåt bort från matchytan och meddelar “Aka (Ao) Shikkaku” samt ger vinsten till motståndaren (No Kachi).

HIKIWAKE
“Oavgjort” (endast i lagmatcher)
Armarna hålls korsade över bröstet och förs 45° nedåt med handflatorna framåt.

UPPHÄVA SENASTE BESLUT
Shushin vänder sig mot den tävlande, säger "Aka" eller "Ao" korsar armarna gör en skränade rörelse, handflatorna nedåt, för att visa att det senaste beslutet har blivit upphävt.

FÖRSEELSE KATEGORI 1
(används utan följande signaler för att ge Chukoku). Shushin korsar händerna.

FÖRSEELSE KATEGORI 2
(används utan följande signaler för att ge Chukoku).
Shushin pekar med böjd arm
mot den skyldiges ansikte.

KEIKOKU
”Varning”
Först visar Shushin om det är Kategori 1 eller 2, därefter pekar denne 45° nedåt mot den skyldiges fötter.

HANSOKU CHUI
”Varning”
Först visar Shushin om det är Kategori 1 eller 2, därefter pekar denne rakt mot den skyldiges bröstparti.

HANSOKU
“Diskvalifikation”
Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne 45° i riktning mot den skyldige samt ger vinsten till motståndaren, **No Kachi**.

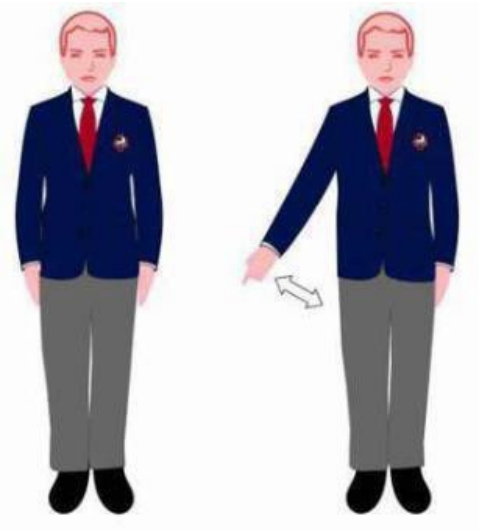
PASSIVITET
Shushin rullar knytnävarna om varandra framför bröstet för att markera regelbrott i Kategori 2.

ÖVERDRIVEN KONTAKT
Shushin visar sina Fukushin att det har varit för hård kontakt.
En förseelse tillhörande Kategori 1.

ÖVERDRIVA SKADA
SHUSHIN håller båda handflatorna mot sina kinder, Kategori 2.

SPELA SKADAD
SHUSHIN håller båda handflatorna mot varandra vid sidan av sitt ansikte,
Kategori 2.

JOGAI
"Mattflykt"
Shushin pekar mot mattlinjen bakom den skyldige.



MUBOBI
"Bristande omtanke om egen säkerhet"
Shushin vidrör sitt ansikte samtidigt som denne för handen fram och tillbaka med handkanten framåt. Detta för att visa Fukushin att den tävlande brister i omtanke om egen säkerhet, Kategori 2.

UNDVIKANDE AV KAMP
Shushin gör en cirkelrörelse med pekfingret nedåt. Det är en förseelse i Kategori 2.

KNUFFAS, TA TAG I, ELLER STÅ BRÖST MOT BRÖST MOT MOTSTÅNDAREN UTAN ETT OMEDELBART ATTACKFÖRSÖK ELLER SVEP/KAST
Shushin håller båda knytnävarna i axelnivå eller gör en skjutande rörelse med öppna händer framåt. Det är en förseelse i Kategori 2.

FARLIGA OCH OKONTROLLERADE ATTACKER
Shushin för knytnäven förbi sidan av sitt huvud. Det är en förseelse i Kategori 2.

ATTACKER MED HUVUDET, KNÄ ELLER ARMBÅGE
Shushin vidrör pannan, knät eller armbågen med handflatan. Det är en förseelse i Kategori 2.

ATT TALA TILL, HETSA UPP MOTSTÅNDAREN SAMT OVÄRDIGT UPPTRÄDANDE
Shushin sätter pekfingret för munnen. Det är en förseelse i Kategori 2.

SHUGO
"Fukushin kallas in"
Shushin kallar in alla fyra Fukushin när matchen är slut eller för att rekommendera Shikkaku.

FUKUSHINS FLAGGSIGNALER

Notera att Judge 1 och Judge 4 håller AKA-flaggan i höger hand, samt Judge 2 och Judge 3 håller AKA-flaggan i vänster hand. I Katatävling håller Judge 1, 2 och 5 AKA-flaggan i höger hand – Judge 3 och Judge 4 i vänster hand.

YUKO

WAZA-ARI

IPPON

FÖRSEELSE

”Varning” Fukushin gör en cirkelrörelse med flaggan och
därefter visar vilken kategori som gäller.

FÖRSEELSE KATEGORI-1

Flaggorna korsas med sträckta ärmar
och i riktningen mot Aka eller Ao.

FÖRSEELSE KATEGORI-2

Fukushin ”flaggar” med böjd arm.

JOGAI

Fukushin **slår** flera gånger
mot golvet med lämplig flagga

KEIKOKU

HANSOKU CHUI

HANSOKU

TILLÄGG 3: TOLKNINGAR

Det här regeltillägget syftar till att hjälpa domare när varken reglerna eller tolkningarna ger ett klart svar

HÅRD KONTAKT
Domarpanelen skall inte ge poäng för en godkänd teknik som åtföljs av en annan där kontakten är för hård. Istället skall panelen varna eller bestraffa i kategori 1 (såvida det inte är den träffades eget fel).

HÅRD KONTAKT OCH ÖVERDRIFT AV SKADA
Karate är en kampkonst och ett mycket gott uppförande förväntas av de tävlande. Det är oacceptabelt att tävlande som blivit lätt träffade börjar gnuggar sig i ansikte, stapla omkring eller i övrigt försöker att överdriva skadan för att påverka domarna. Denna typ av utförande är fusk och skadar karates goda rykte därför skall den skyldige omedelbart bestraffas.

När en tävlande vill ge/ger intryck av att ha fått en hård kontakt men domarpanelen tycker att tekniken var kontrollerad (och uppfyller alla 6 kriterier), skall poäng ges till motståndaren, därefter skall en bestraffning i kategori 2 ges till den skyldige, för att ha spelat skadad efter kontaktsituationen. Det korrekta straffet för att ha spelat skadad, när domarpanelen beslutat att tekniken faktiskt var poänggivande, är minimum HANSOKU CHUI för att spela skadad och i allvarligare fall HANSOKU eller SHIKKAKU. En tävlande ska inte bestraffas då man tappat luften (som en följd av en teknik) eller att enkelt reagera på en träff även om den är poänggivande för mot-ståndaren. En tävlande som tapper luften som en följd av kontakt skall ges tid att återfå andan innan matchen startas igen.

Mer problematiska situationer uppstår när en tävlande blir hårt träffad, sedan faller i mattan, därefter står upp (för att 10-sekundersklockan ska stoppas) och till sist faller ner igen. SHUSHIN och FUKUSHIN måste komma ihåg att en Jodan geri är värd 3 poäng och att lag och individuella tävlande ibland får ekonomisk bonus om de tar medaljer. Lockelsen att agera osportsligt kan därmed bli starkare. Det är viktigt att kunna känna igen detta och tillämpa de korrekta varningarna och bestraffningarna.

MUBOBI
En varning och bestraffning för Mubobi då en tävlande **träffas hårt eller skadas p.g.a. eget misstag eller oaktsamhet skall varning eller bestraffning utdelas**. Det kan ha orsakats av att den tävlande har vänt ryggen till motståndaren, attackerat med en lång och låg Gyaku-zuki utan att skydda sig för motattack, slutat att fightas före domarens YAME, sänkt garden, tappat koncentrationen eller missat/struntat att blockera motståndarens attackförsök. Regeltolkningen i artikel 8 säger:
Om den skyldige ådrar sig en skada eller hård träff skall SHUSHIN utdela en varning eller bestraffning i kategori 2 och inte bestraffa motståndaren.

En tävlande som träffas p.g.a. ett eget misstag och sedan överdriver skadan med avsikt att förleda domarpanelen kan erhålla en varning eller bestraffning för Mubobi, **dessutom** kan panelen utdela en bestraffning för att ha överdrivit skada eftersom två förseelser har begåtts.
En tävlande kan aldrig få poäng för en teknik vars kontakt har varit för hård.

ZANSHIN
Zanshin är ett begrepp som beskriver den situation där en tävlande bibehåller koncentrationen, blicken och uppmärksamheten på motståndarens möjlighet att utföra en kontringsattack. Efter att ha utfört en attack vänder somliga tävlande bort kroppen ifrån motståndaren men behåller blicken och koncentrationen framåt. Domarpanelen måste kunna skilja på detta och andra situationer där den tävlande vänder sig bort och tappar garden och koncentrationen, d.v.s. slutar fightas.

ATT FÅNGA EN SPARK I SIDAN
Ska domarpanelen ge poäng för en spark som träffar i sidan om motståndaren fångar upp den innan den dras tillbaka?

Förutsatt att den tävlande som sparkar har Zanshin finns ingen anledning att inte ge poäng så länge som sparken uppfyller alla sex kriterier. Om man jämför situationen med två Gyaku-zukis´s som utförs nästan samtidigt, så anses den teknik vara bäst som landade först, även om båda i sig är poänggivande. Om man i teorin skulle jämföra med ett riktigt slagsmål skulle en spark med full kraft oskadliggöra motståndaren så pass att man aldrig skulle kunna fånga den. Korrekt kontroll, träffyta och de sex kriterierna är de avgörande faktorerna för poänggivning.

KAST OCH SKADOR
Eftersom fasthållning av motståndaren på vissa villkor är tillåtet måste alla coacher säkerställa att deras tävlande tränar och kan använda säkra fallteknikker.

En tävlande som försöker utföra en kastteknik måste uppfylla villkoren enligt artikel 6 och 8. Om en tävlande kastar sin motståndare enligt regelboken och en skada ändå uppstår p.g.a. av den som kastas inte behärskar fallteknik ska denne, och inte den som utför kastet, bestraffas. Självorsakade skador kan uppstå när den tävlande faller på sin arm eller armbåge eller håller fast i den som kastar och drar ner honom/henne över sig själv.

ATT TA POÄNG PÅ EN LIGGANDE MOTSTÅNDARE
Om en tävlande blir kastad eller svept och motståndaren tar poäng när överkroppen (torso) ligger på mattan skall IPPON ges.

Om den tävlande träffas med en teknik <u>under</u> själva fallet måste FUKUSHIN ta hänsyn till i vilken riktning fallet sker. Om en tävlande faller ifrån en teknik anses den nämligen vara ineffektiv och kan inte vara poänggivande.

Om den tävlandes överkropp (torso) inte ligger på mattan skall poäng ges enligt artikel 6. Således skall följande poäng ges när motståndaren utför godkända tekniker på en tävlande som faller, sitter, står på knäna, står upp, hoppar upp i luften och alla andra situationer där överkroppen (torso) inte ligger på mattan:

1. Jodan sparkar: 3 poäng (IPPON)
2. Chudan sparkar: 2 poäng (WAZA-ARI)
3. Tsuki eller Uchi: 1 poäng (YUKO)

BESLUTSPROCEDUREN
När SUSHIN beslutar att stoppa matchen skall denne beordra YAME och använda gällande handsignal. När SHUSHIN återvänder till sin utgångspunkt skall FUKUSHIN visa sin uppfattning gällande poäng och Jogai, om SHUSHIN så begär skall de signalera sin åsikt gällande annat som varning eller bestraffning. SUSHIN därefter meddela majoritetsbeslutet. Eftersom SHUSHIN är den ende som har möjlighet att röra sig runt på matchytan, gå fram till de tävlande samt tala med tävlingsläkaren måste FUKUSHIN noga bedöma vad SHUSHIN vill kommunicera med den innan de avger sitt beslut eftersom omprövning av beslut inte är tillåtet.

I situationer då det finns fler än en anledning att stoppa matchen skall SHUSHIN behandla varje situation var för sig och i tur och ordning. T.ex. när det varit en poänggivande teknik från en tävlande och kontakt från den andra, eller när det har varit MUBOBI och överdrivande av skada från samma tävlande.

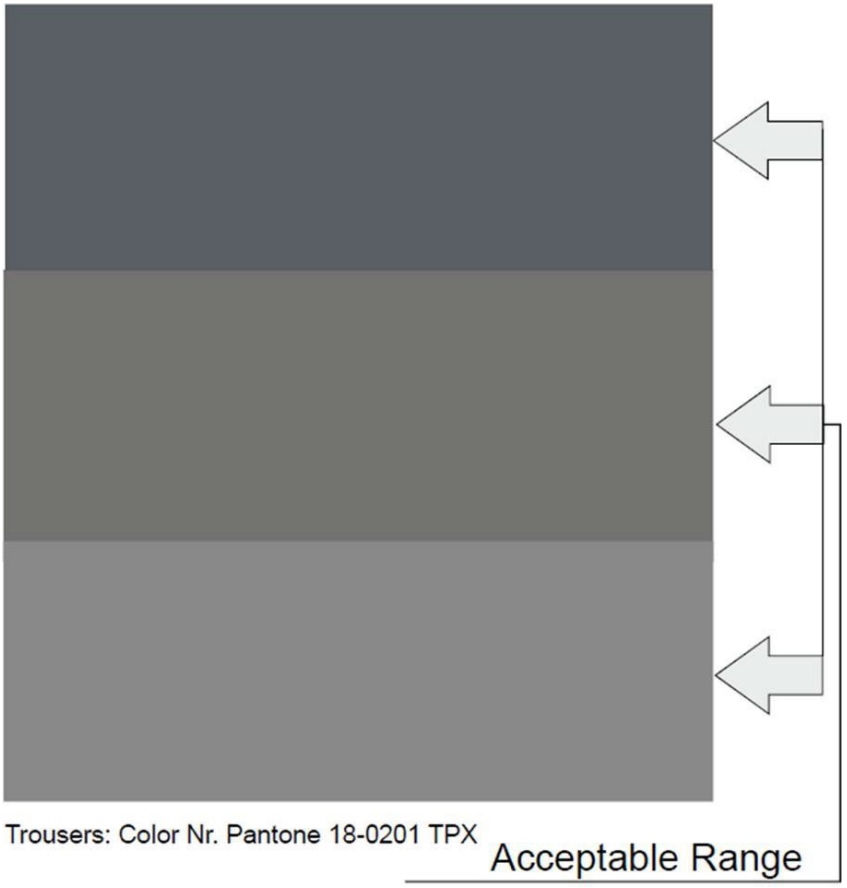
I de fall videogranskning används kan videopanelen endast ändra ett domslut om båda medlemmarna i panelen är överens. Efter granskning skall de omedelbart förmedla sitt beslut till SHUSHIN som då annonserar eventuell ändring av det första domslutet.

JOGAI
FUKUSHIN måste komma ihåg att knacka i golvet med rätt flagg då en Jogai-situation uppstår. När SUSHIN stoppar matchen och återvänder till utgångspunkten skall de även indikera varning eller/och bestraffning i kategori 2.

ATT VISA TECKEN FÖR REGELBROTT
Vid regelbrott i kategori 1 skall FUKUSHIN korsa båda flaggorna, till sidan det gäller AKA (med röd färg framför blå) och till sidan om det gäller AO (med blå färg framför röd). Detta hjälper då SUSHIN att klarare se vilken sida som har begått regelbrottet.

TILLÄGG 1: DOMARBYXOR

Byxor färgkod; Pantone 18-0201 TPX



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

TILLÄGG 2: GODKÄNDA REKLAMYTOR KARATE-GI

Reklamyta för förbundssponsor max 20 x 10 cm

Reklamyta för egen sponsor max 15 x 10

Karate 124 Reserverad för organisatören max 30 x 30 cm

* Klubbmärke max 12 x 8 cm

✓ Tillverkarens märke max 5 x 4 cm

TILLÄGG 3: SYMBOLER

• ↓○	**IPPON**	**Tre poäng**
○↓○	**WAZA-ARI**	**Två poäng**
○	**YUKO**	**En poäng**
✓	**SENSHU**	**Första poäng fördel**
□	**KACHI**	**Vinnare**
x	**MAKE**	**Förlorare**
▲	**HIKIWAKE**	**Oavgjort**
C1C	**Category 1 Foul — CHUKOKU**	**Varning**
C1K	**Category 1 Foul — KEIKOKU**	**Varning**
C1HC	**Category 1 Foul — HANSOKU CHUI**	**Varning om diskvalificering**
C1H	**Category 1 Foul — HANSOKU**	**Diskvalificering**
C2C	**Category 2 Foul — CHUKOKU**	**Varning**
C2K	**Category 2 Foul — KEIKOKU**	**Varning**
C2HC	**Category 2 Foul — HANSOKU CHUI**	**Varning om diskvalificering**
C2H	**Category 2 Foul — HANSOKU**	**Diskvalificering**
KK	**KIKEN**	**Walk-over**
S	**SHIKKAKU**	**Diskvalificering grav förseelse**

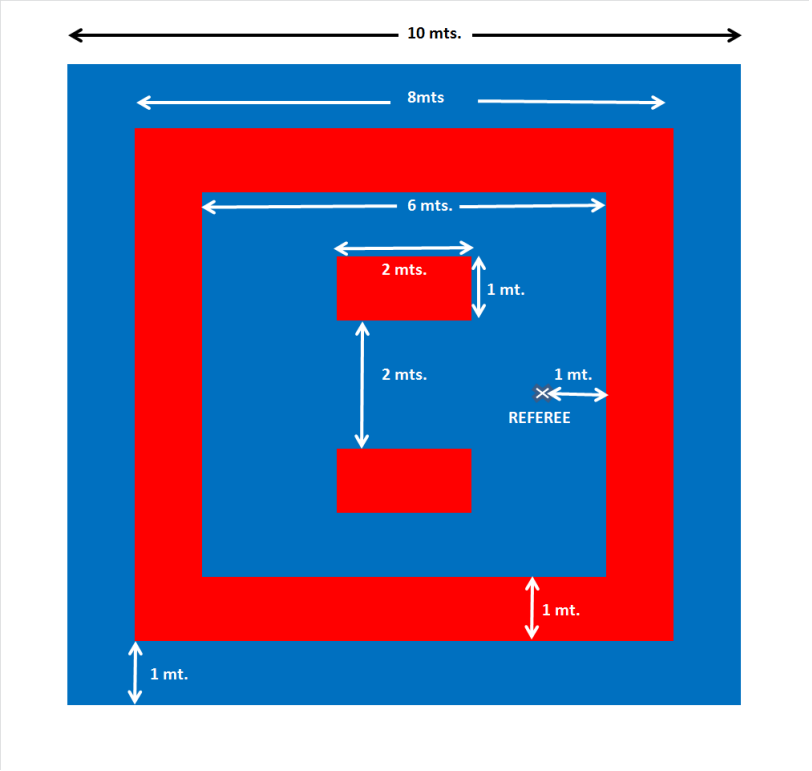
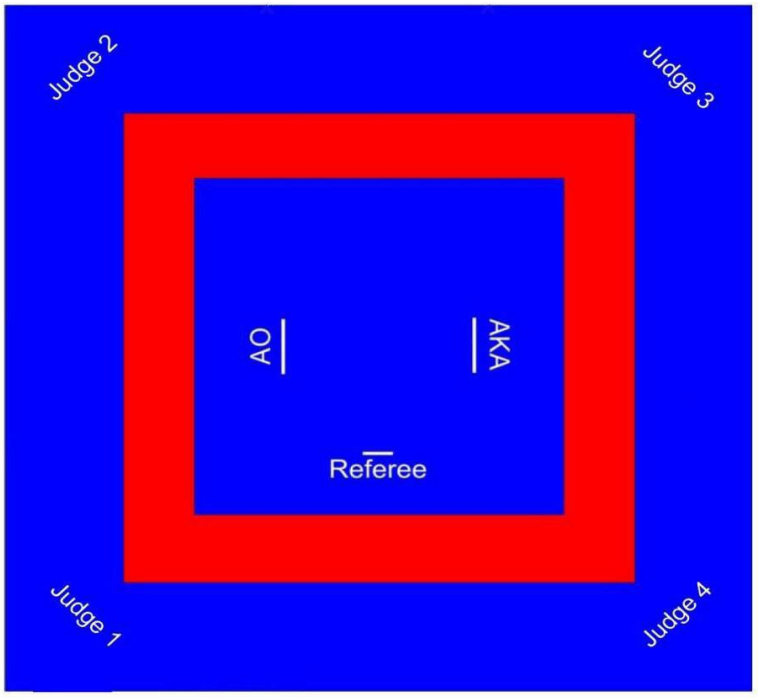
TILLÄGG 4: SYMBOLER

KUMITE - SYMBOLER

SYMBOL	B E N Ä M N I N G	BETYDELSE
●↓○	**IPPON**	3 poäng
●	**WAZA-ARI**	2 poäng
○	**Y U K O**	1 poäng
✓	**S E N S H U**	Första egna poängfördel
□	**K A C H I**	Vinst
X	**M A K E**	Förlust
Δ	**H I K I W A K E**	Oavgjort

C1W	Varning Kategori 1	**Chukoku**	Varning
C1K	Varning Kategori 1	**Keikoku**	Varning
C1HC	Varning Kategori 1	**Hansoku Chui**	Varning
C1H	Bestraffning Kategori 1	**Hansoku**	Diskvalificering (I lag = 8-0)

C2W	Varning Kategori 2	**Chukoku**	Varning
C2K	Varning Kategori 2	**Keikoku**	Varning
C2HC	Varning Kategori 2	**Hansoku Chui**	Varning
C2H	Bestraffning Kategori 2	**Hansoku**	Diskvalificering (I lag = 8-0)

S	**SHIKKAKU**	Diskvalificering (I lag = 8-0)
KK	**KIKEN**	Walk over (I lag = 8-0)

TILLÄGG 4: MATCHYTANS LAYOUT KUMITE