



Shobu Ippon

tävlingsregler

Version 1.5, 10 juni 2025

**SKF Shobu Ippon Tävlingskommitté
regler för nationella tävlingar.**

Innehåll

1 ORDLISTA	5
2 INTRODUKTION	6
2.1 Mål	6
2.2 Syftet med tävlingsreglerna	6
2.3 Tävlingsstandard	6
2.4 Tillägg till tävlingsreglerna	7
2.5 Övrigt	7
2.6 Etikettregler	7
3 ALLMÄNNA REGLER FÖR DOMARE	8
3.1 Matchstyrning	8
3.2 Domare	8
3.3 Domares uppgifter	8
3.4 Huvuddomares ansvar och skyldigheter	8
3.5 Domare/Shushin, ansvar och skyldigheter	9
3.6 Hörndomare/Fukushin, ansvar och skyldigheter	9
3.7 Skiljedomare/Kansa, ansvar och skyldigheter	9
3.8 Mattchefs ansvar och skyldigheter	10
3.9 Terminologi och signaler	10
3.10 Signaler	10
3.11 Beslut	10
3.12 Övrigt	10
4 KUMITE TÄVLINGSREGLER	11
4.1 Kumite tävling	11
4.2 Matchtyper	11
4.3 Styrning av kumite match	11
4.4 Deltagande i kumite match	11
4.5 Utförande av individuell kumite match	12
4.6 Starta, stanna och avsluta kumite match	12
4.7 Varaktigheten av en individuell kumite match	13
4.8 Extra kumite matcher	13
4.9 Utförande av lag kumite match	13
4.10 Antalet tävlande i en lagkumite match	14
5 REGLER FÖR BEDÖMNING AV KUMITE MATCHER	14
5.1 Vinstkriterier för individuell kumite match	14
5.2 Ipponkriterier	14
5.3 Kriterier för vinst genom domarepanelens beslut	14
5.4 Godkända målytor	15
5.5 Kriterier för poänggivande teknik	15
5.6 Utvärdering av en poänggivande teknik	15
5.7 Poängkriterier för Waza-Ari	15
5.8 Poängkriterier för Ippon	16
5.9 Ytterligare poängkriterier för Ippon	16
5.10 Icke giltiga tekniker	16
5.11 Förbjudna handlingar och tekniker	17
5.12 Varningar och diskvalifikation	17
5.13 Säkerhetsaspekter	18
5.14 Vinstkriterier för lagkumite match	18
5.15 Domslut i en kumitematch	19
5.16 Domarepanel för kumitematch	19
5.17 Domare/Shushins uppgifter i en kumitematch	19

5.18 Domare/Shushins terminologi och signaler.....	20
5.19 Hörndomare/Fukushin uppgifter i en kumite match.....	20
5.20 Hörndomare/Fukushin terminologi och signaler.....	21
6 ALLMÄNNA ANGELÄGENHETER.....	21
6.1 Hur protestera mot beslut.....	21
6.2 Hantering av protester.....	21
6.3 I händelse av skador eller olyckor.....	22
6.4 Befogenheter vid skador och olyckor.....	22
6.5 Beslut relaterat till skada eller olycka.....	22
6.6 Beslut att avsluta match.....	22
6.7 Generella säkerhetsfrågor.....	22
6.8 Specifika säkerhetsfrågor.....	23
6.9 Walk-over (KIKEN).....	23
6.10 Coaching.....	23
6.11 Officiell klädsel.....	23
6.12 Tävländande.....	23
6.13 Ej godkänd klädsel eller utrustning.....	24
6.14 Matchyta.....	24
6.15 Utrustning.....	24
6.16 Tävlingsledare.....	24
6.17 Tävlingsläkare.....	24
6.18 Tävlingsfunktionärer.....	24
Appendix 1: Termer	25
Appendix 2: Domare/Shushins tecken.....	26
Appendix 3: Hörndomare/Fukushin tecken.....	27
Appendix 4: Beslutsregler	28
Appendix 5: Tävlingspersonal	29
Appendix 6: Utrustning	30
Appendix 7: Utformning av matchyta/Tatami.....	31
Appendix 8: Officiell klädsel	32
Appendix 9: Deltagande i en match.....	33
Appendix 10: Medicinska bestämmelser.....	34
Appendix 11: Tävlingsklasser	35

1

ORDLISTA

Klass:	Det totala antalet matcher för att nå en titel t.ex. kumite damer seniorer
Tävling:	Alla klasser tillsammans på en specifik tid och plats. T.ex. Shobu Ippon SM 2011 i Malmö.
Tävlingsarrangör:	Arrangör av en tävling.
Domarkommitté:	Kommitté för att leda, styra och genomföra en tävling enligt SKF Shobu Ippon tävlingskommittés regler.
Huvuddomare:	Ansvarig domare för tävlingen.
Chef för matchyta eller mattchef:	Erfaren domare som ansvarar för att leda och fördela arbetet på en matchyta. Mattchefen ska även "coacha" domarna, dvs ge feedback och råd.
Domare:	Huvuddomare, Skiljedomare/Kanza, Domare/Shushin, Hörndomare/Fukushin.
Matchdomare:	Kanza, Domare/Shushin och Hörndomare/Fukushin utsedda att döma på en matchyta.
Domarpanel:	Domare/Shushin och Hörndomare/Fukushin på en matchyta.
Zanshin:	Medvetenhet.
Sai Shiai:	Extra (ny) kumite match. Inga poäng eller bestraffningar följer med till denna match.
Tävlingskommitté:	Kommitté bestående av Shobu Ippon tävlingskommittén och huvuddomaren.
Dojo Kun:	- Att sträva efter perfektion av personlighetskaraktär - Att skydda den sanna vägen - Att utveckla uthållighet - Att respektera etikett principer - Att undvika oöverlagda handlingar

2 INTRODUKTION

§1: Allmänt beträffande tävlingsreglerna

2.1 Mål

SKF Shobu Ippon tävlingskommitté:s mål är att:

- Utveckla traditionell Shotokan Karate-Do i Sverige genom att stärka goda relationer och gott samarbete mellan dess medlemmar.
- Vara en referens för traditionell Shotokan Karate-Do i Sverige.
- Underhålla och utveckla kvalitén i den traditionell Shotokan Karate-Do i Sverige.

Not:

”Traditionell Shotokan Karate” refererar till den definition som finns dokumenterad av Masatoshi Nakayama i bokserien ”Best Karate”.

2.2 Syftet med tävlingsreglerna

Dessa regler är upprättade med följande syfte:

- att respektera och följa SKF Shobu Ippon tävlingskommitté:s målsättning.
- att säkerställa strikt rättvisa och enhetliga metoder vid bedömning av karatematcher.
- att definiera och upprätthålla domarens auktoritet.
- att både fysiskt och psykiskt skydda de tävlandes hälsa.

Dessa regler skall användas vid alla matcher under SKF Shobu Ippon tävlingskommitté:s beskydd.

2.3 SKF Shobu Ippon tävlingskommittés tävlingsstandard

1. Generella standarder:

Eftersom SKF Shobu Ippon tävlingskommitté främjar traditionell Shotokan Karate är följande normer väsentliga i en SKF Shobu Ippon tävlingskommitté tävling.

- **Stridskonst Attityd:** Genom att använda Ippon-principen och respektera stridskonstens normvärden (dojo-kun).
- Användning av **Kime:** Att överföra maximal energi (total kroppsvikt, kraft, acceleration) till en målyta genom en total muskelanspänning på ett kontrollerat sätt.
- Användning av **Zanshin:** Att ha medvetenhet före, under och efter utförandet av en karateteknik så att energin kvarstår efter teknikens genomförande.

2. Kumite standarder:

- Endast tekniker som finns med i bokserien ”Best Karate” accepteras.
- Tävlade ska respektera motståndaren fysiskt och mentalt.
- Handlingar och tekniker ska vara totalt kontrollerade av utföraren.

2.4 Tillägg till tävlingsreglerna

Förändringar av dessa regler måste godkännas av Shobu Ippon tävlingskommittén. Sedan måste godkännande av ändringen sökas och godkännas av kampsportsdelegationen.

2.5 Övrigt

Om något är förbisett i dessa regler eller något är otydligt, så ska domarekommittén diskutera detta och komma till en lösning på tvivelsmålet.

Alla tävlingsfunktionärer ska delges beslutet och beslutet ska annonseras ut.

§2: Uppförande

2.6 Etikettregler

Uppförande av alla som är delaktiga i en SKF Shobu Ippon tävlingskommitté tävling såsom tävlande, coacher, domare och funktionärer ska följa Karate-Do:s Dojo-Kun dvs. uppvisa en god karaktär, integritet, engagemang, artighet och självkontroll.

Allt dåligt uppförande och uppförande som kan skapa dåligt rykte för karate bland tävlande, coacher, delegationsmedlemmar, supportrar, etc. kan resultera i diskvalifikation av tävlingsdeltagare och/eller lag.

3 ALLMÄNNA REGLER FÖR DOMARE

3.1 Matchstyrning

1. Domslut i en match görs av en panel av domare.
2. Domarna skall döma matcherna i enlighet med SKF Shobu Ippon tävlingskommitté:s tävlingsregler.
3. Domarna har inte några befogenheter utöver vad som beskrivs av SKF Shobu Ippon tävlingskommitté:s tävlingsregler.
4. Domarnas beslut gäller oinskränkt.

3.2 Domare

1. Följande roller utses för att döma matcher i en Ippon Shobu tävling:
 - Huvuddomare
 - Domare/Shushin
 - Skiljedomare/KANSA
 - Hörndomare/Fukushin
 - Mattchef (optionell)
2. Huvuddomare utses av tävlingsarrangören i samråd med Shobu Ippon tävlingskommittén. Huvuddomare utser mattchefer.
3. Domare/Shushin, Skiljedomare/Kansa och Hörndomare/Fukushin utses av Huvuddomaren inför varje match. Domaregruppen får inte förändras utan Huvuddomarens godkännande.

3.3 Domares uppgifter

1. Domare måste vara objektiva och uppriktiga.
2. Domare ska uppträda opartiskt och rättvist.
3. Domare ska uppföra sig värdigt och med självbehärsknig.
4. Anständighet, eller avsaknad av, vid bedömning av en match är avgörande för den bild som förmedlas till publiken av Karate-Do. Domarna måste agera snabbt och bestämt, då de har ett stort inflytande och betydelse över matchens utgång.
5. Domare/Shushin och hörndomarna måste fokusera sin fulla uppmärksamhet på matchen, för att kunna observera och bedöma båda deltagarna i matchen på ett rättvist och korrekt sätt.
6. Under matchen får inte Domare/Shushin eller hörndomarna tala med någon annan än skiljedomare, de andra domarna eller de tävlande.

3.4 Huvuddomares ansvar och skyldigheter

Huvuddomaren:

- Har det högsta ansvaret för allt gällande domslut i en tävling.
- Är ansvarig att matcherna följer SKF Shobu Ippon tävlingsregler och händer något skall han ta beslut med utgångspunkt enligt dessa regler.

- Skall utse Domare/Shushin, Skiljedomare/Kansa och Hörndomare/Fukushin i matchen.

3.5 Domare/Shushin, ansvar och skyldigheter

1. Domare/Shushin ska:
 - Leda matchen, inklusive start och stopp.
 - Annonsera domarnas beslut.
 - Om nödvändigt förklara på vilka grunder beslutet är taget.
 - Utdela varningar.
 - Utdela andra disciplinära åtgärder (t.ex. att diskvalificera eller avfärda en tävlande från en match).
 - Lyssna på hörndomarnas åsikter.
 - Utdela segern baserad på domarmajoriteten/poängutvecklingen (se appendix).
 - Vid behov förlänga matchen.
2. Om det är nödvändigt att omplacera Domare/Shushin, skiljedomare/Kansa eller Hörndomare/Fukushin p.g.a. av en olycka under matchen skall Domare/Shushin omedelbart stoppa matchen och be Huvuddomaren att utse ersättare. Om Domare/Shushin får svårigheter med att ta beslut så ska Huvuddomare konsulteras.

3.6 Hörndomare/Fukushin, ansvar och skyldigheter

1. Hörndomare/Fukushin ska:
 - Assistera Domare/Shushin.
 - Delge Domare/Shushin sin åsikt under matchen.
 - Meddela sina beslut i matchen med flagga och visselpipa
 - Utöva sin rätt att rösta för matchresultat.
 - Noga bedöma de tävlande med utgångspunkt från sin placering. Varje Hörndomare/Fukushin ska kontinuerligt utvärdera och jämföra de tävlande, för att skapa en sin egen oberoende uppfattning om de tävlandes förmågor.
 - I följande fall skall Hörndomare/Fukushin genast uppmärksamma Domare/Shushin via flagga eller visselpipa sin uppfattning:
 - Enligt omständigheter som nämns i kapitel 5.19: "Hörndomarnas(Fukushin) uppgifter i en kumite match" och kapitel 7.11: "Hörndomarnas(Fukushin) uppgifter i en kata match".
 - När han uppmärksammar sjukdom eller skada före Domare/Shushin.
 - Vid de tillfälle när han anser att det är nödvändigt att få uppmärksamhet från Domare/Shushin.
5. När det uppstår en skillnad mellan Domare/Shushin och hörndomare/Fukushin, kan hörndomarna gå emot Domare/Shushin.
6. När Domare/Shushin dömer "Hantei" skall hörndomarna ge sin bedömning.

3.7 Skiljedomare/Kansa, ansvar och skyldigheter

1. Skiljedomare/Kansa ska utses inför varje match för att säkerställa att tävlingsreglerna efterlevs.
2. Skiljedomare/Kansa skall övervaka matchen och att om så behövs svara på frågor ifrån Domare/Shushin.
3. När ett beslut från Domare/Shushin inte följer reglerna skall Skiljedomare/Kansa be om motivering ifrån Domare/Shushin och/eller hörndomare/Fukushin. Om Skiljedomare/Kansa finner att de inte följt reglerna skall han kräva att domarna ändrar sitt beslut.
4. Skiljedomare/Kansa skall övervaka matchen, tidkontrollanten och protokollföraren.
5. Matchprotokoll skall bli officiella om Skiljedomare/Kansa kräver så.

3.8 Mattchefs ansvar och skyldigheter

Mattchefen ska styra och coacha domarna på en speciell matchyta.

3.9 Terminologi och signaler

Terminologi och signaler ska användas av Domare/Shushin enligt specifikation i appendix.

Terminologi och signaler ska användas av Hörndomare/Fukushin enligt specifikation i appendix.

3.10 Signaler

De signaler (flagg eller visselpipa) från Hörndomare/Fukushin som används under match skall vara enligt appendix.

De visselsignaler som används av Domare/Shushin skall vara enligt följande:

- (lång/normal)(kort/starkt): "Hantei" (Beslut).
- (kort/starkt): "Yame" (Stanna) eller sänk flaggorna eller tavlorna med poängsiffrorna.

3.11 Beslut

När Domare/Shushin delar ut ett beslut med utgångspunkt av hörndomarnas signaler skall han följa reglerna som det står i appendix.

3.12 Övrigt

Övrigt gällande beslut som inte finns beskrivet i dessa regler skall diskuteras mellan domarna och hänskjutas till skiljedomaren och huvuddomaren för godkännande.

4 KUMITE TÄVLINGSREGLER

§1: Allmänt

4.1 Kumite tävling

1. En kumitetävling mellan individuella utövare eller mellan lag av utövare för att vinna en titel, utförs genom individuella kumitematcher.
2. Individuella utövare eller lag av utövare tävlar mot varandra efter en lottad tävlingsordning. Hur lottningen går till bestäms av den tekniska kommittén.
3. Tävlingsformen är av cup-karaktär, så att endast vinnaren av en kumitematch kan fortsätta till nästa omgång i tävlingen.

4.2 Matchtyper

Typerna som finns är följande:

- Individuell kumite match.
- Lag kumite match

4.3 Styrning av kumite match

Kumitematch leds genom instruktioner ifrån Domare/Shushin.

4.4 Deltagande i kumite match

Deltagande i en kumitematch styrs av reglerna i appendix

”Deltagande i en match”.

§2: Individuell kumitematch

4.5 Utförande av individuell kumitematch

1. En individuell match är en match mellan två deltagare.
2. Det finns två typer av individuell match
 - °2.1 "Ippon Shobu" (en poängs match = 1 ippon)
 - ▣ 2 minuter effektiv tid
 - ▣ Deltagare som inom denna tiden fått en poäng (1 ippon), har vunnit
 - °2.2 "Sanbon Shobu" (Tre poängs match = 3 ippon)
 - ▣ 3 minuter effektiv tid
 - ▣ Deltagare som inom denna tiden fått 2 poäng (2 ippon) utav de tre möjliga, har vunnit
 - °2.3 "Sakidori Shobu"
 - ▣ Deltagare som tar första poängen har vunnit
 - ▣ Gäller endast extra matcher
3. Endast finalmatchen i en individuell seniortävling är av typen "Sanbon Shobu".

4.6 Starta, stanna och avsluta kumite match

1. Starta:
 - När de tävlande ropas upp så ska de omedelbart ställa upp utanför matchytan.
 - Domare/Shushin ska inta sin position.
 - På given signal ifrån Domare/Shushin så ska de tävlande buga in mot matchytan, gå in till sina startpositioner (se Appendix), buga mot varandra och vänta i "Yoi"-läge på matchstart.
 - Genom kommandot "Shobu Ippon/Sanbon hajime", så startar Domare/Shushin matchen.
2. Stoppa och återstarta:
 - Genom kommandot "Yame", så stoppar Domare/Shushin matchen tillfälligt och beordrar de tävlande till sina startpositioner.
 - De tävlande skall återgå till sina startpositioner och vänta på belöning/bestrafning eller annat kommando från Domare/Shushin.
 - Genom kommandot "Tsuzukete hajime", återstartar Domare/Shushin matchen.
3. Avsluta:
 - Genom kommandot "Yame", så stoppar Domare/Shushin matchen och beordrar de tävlande till sina startpositioner. Genom kommandot "Soremade", avslutar Domare/Shushin matchen.
 - När vinsten utdelats av Domare/Shushin skall de tävlande buga mot varandra och lämna matchytan. De tävlande ska stanna till utanför matchytan och buga in mot matchytan. Därmed är matchen avslutad.

4.7 Varaktigheten av en individuell kumite match

1. Den effektiva tiden av en match startar med Domare/Shushins kommando "Shobu Ippon/Sanbon hajime".
2. Möjligheten att ta poäng upphör då matchslut signaleras. Det är kommando "Yame" ifrån Domare/Shushin, som gäller som matchslut.
3. På Domare/Shushins kommando "Yame", så stoppas tiden. På Domare/Shushins kommando "Tsuzukete hajime", återstartas tiden.
4. När en tävlande går utanför matchytan stoppas tiden i och med Domare/Shushins kommando "Yame".
5. Tiden som används vid skada eller diskussion mellan domarna skall inte räknas till matchtiden.

4.8 Extra kumite matcher

1. Vid oavgjort i en individuell match skall det bli en förlängning av matchen (Encho Sen):
 - Förlängningen är en minut effektiv tid.
 - Förlängningen avslutas i och med första poängen (Sakidori shobu/sudden death)
 - Varningar och bestraffningar följer med till förlängningen.
0. Vid förlängningens slut så måste varje domare utse en vinnare. Beslutet ska bara baseras på förlängningen.

§3: Lag kumite match

4.9 Utförande av lag kumite match

1. En lag kumitematch är en match mellan två lag av tävlande.
2. Varje lag ska göra upp en matchordning för sina individuella medlemmar.
3. Individuella kumite matcher ska genomföras enligt förutbestämd matchordning.
4. De individuella matcherna är av typen "Ippon Shobu".

4.10 Antalet tävlande i en lagkumite match

1. Antalet tävlande i ett lag ska vara udda och ska vara definierat i inbjudan till tävlingen.
2. I första matchen i en lagtävling så måste laget vara komplett (i en 3-lags-deltagare tävling så måste det finnas 3 deltagare per lag och i en 5-lags-deltagare tävling så måste det finnas 5 deltagare per lag). Alla lagdeltagare måste tävla i sin första match om de inte fått tillåtelse att avstå av tävlingskommittén.
3. Om inte ett lag kan ställa upp med komplett manskap i första matchen, så ska beslut om detta tas av tävlingskommittén.
4. Om ett lag inte är komplett, dvs en förverkad plats i matchordningen är fri. Detta måste klart framgå av inlämnad lista på matchordning.
5. Ett lag som ställer upp och tävlar i annan ordning än den inlämnade matchordningen föreskriver, ska diskvalificeras.

5 REGLER FÖR BEDÖMNING AV KUMITE MATCHER

§1: Kriterier för beslut i individuell kumite match

5.1 Vinstkriterier för individuell kumite match

Vinst i individuell kumite match ska ges till tävlande:

1. Som har tagit en Ippon, gällande "Ippon Shobu".
2. Som har tagit två Ippon, gällande "Sanbon Shobu".
3. Vid första poänggivande teknik, gällande "Sakidori Shobu" (sudden death).
4. I övriga fall genom beslut av domare panelen.

5.2 Ipponkriterier

Ippon ska ges till tävlande som gjort en Ippon-teknik eller en "Awasete Ippon":

1. Ippon:
 - °1.1 Den tävlande belönas med Ippon, vid Ippon teknik som godkänts av domarepanelen
 - °1.2 Den tävlande belönas med Ippon, om motståndaren förlorar genom bestraffningar, blir diskvalificerad eller ger upp.
2. Awasete Ippon:

När en tävlande tilldöms två Waza-ari under en match, dessa Waza-ari:s i kombination ska ses som en "Awasete Ippon".
3. Om tävlande först fått en Waza-ari och sedan gör en Ippon-teknik.

5.3 Kriterier för vinst genom domarepanelens beslut

Vid avsaknad av Ippon eller seger via skada, diskvalificering och bruten match då tiden gått ut, så skall ett beslut tas på följande grunder:

- Om det varit en Waza-Ari.
- Om det varit en varning.

- Antal mattflykter (Jogai).
- De tävlandes fightingattityd.
- De tävlandes förmåga och skicklighet.
- De tävlandes kraft och fightingspirit.
- Antal attackförsök.
- Jämföra de tävlandes strategiska överlägsenhet.

5.4 Godkända målytor

Målytorna är begränsade till följande:

- Huvudet
- Halsen
- Brösten
- Buken
- Ryggen

5.5 Kriterier för poänggivande teknik

1. En poänggivande teknik är en kraftfull teknik med absolut kontroll som levereras mot en godkänd målyta under följande omständigheter:
 - God form.
 - Bra attityd.
 - Full kraft.
 - Zanshin (medvetenhet).
 - Korrekt timing.
 - Korrekt avstånd.
2. Tekniker kan endast ge poäng om de är:
 - Levererade med engagemang av alla kroppens muskler (Kime).
 - Levererade vinkelrätt mot målytan.
 - Riktade mot kroppens centralmeridian.

5.6 Utvärdering av en poänggivande teknik

1. För att utvärdera en teknik så måste domarna beakta teknikens potential, dvs den effekt tekniken skulle haft om den träffat. Kontakt är inte något krav för poänggivande teknik. Endast "Skin touch"(markerande teknik) är tillåten, ej penetrerande kraft
2. För att utvärdera en teknik så ska domarna inte endast beakta teknikens potential utan även utövarens attityd då tekniken utförs.
3. En poänggivande teknik som levereras samtidigt som Domare/Shushins "Yame", ska räknas med i det totala resultatet.

5.7 Poängkriterier för Waza-Ari

När en teknik bedöms som effektiv, ska den klassas som en Waza-Ari. En teknik ska anses vara effektiv om den har en tydlig potential att minska motståndarens förmåga att fortsätta tävla, om än för en kortare tid.

5.8 Poängkriterier för Ippon

När en teknik bedöms som avgörande, ska den klassas som en Ippon. En avgörande teknik om den har en tydlig potential att totalt minska motståndarens förmåga att fortsätta tävla, om än för en kortare tid.

5.9 Ytterligare poängkriterium för Ippon

Effektiva tekniker som levereras under följande omständigheter ska också klassas som Ippon:

- En attack utdelad med perfekt timing när motståndaren börjar en förflyttning mot den som attackerar.
- En kombination av effektiva tekniker efter varandra.
- En kombination av nage(kast, svep) och effektiva tekniker.
- En attack då motståndaren tappat sin "fighting spirit" och vänder ryggen mot den som attackerar.
- En attack utförd mot en oförsvarad del av motståndaren.
- En attack som det inte finns chans att försvara sig emot.

5.10 Icke giltiga tekniker

1. Tekniker som levereras på följande sätt, trots att de är utförda med tillräcklig potential, ska inte anses giltiga:
 - När en tävlande missar att leverera en teknik i samband med att han greppat motståndaren.
 - När en tävlande missar att leverera en teknik i samband med att han fått motståndaren ur balans.
2. En teknik som är levererad efter domarens kommando "Yame", ska inte bedömas som poänggivande teknik.
3. En teknik som är levererad utanför matchytan ska inte kunna ge poäng. Om tekniken är levererad innanför matchytans linjer och sedan den tävlande trampar över linjen, så ska denna teknik beaktas som giltig.
4. Om en teknik kombineras med en förbjuden teknik eller handling, så ska tekniken inte räknas som giltig. Domarna ska istället besluta om lämplig åtgärd för den förbjudna tekniken eller handlingen.
5. Tekniker levererade av de båda tävlande samtidigt, ska inte vara poänggivande (Ai uchi)..

5.11 Förbjudna handlingar och tekniker

Följande handlingar och tekniker är förbjudna:

1. Farliga handlingar: Handlingar eller tekniker som innebär skaderisk eller nämnvärt påverkar motståndarens möjlighet att fortsätta tävla:
 - °1.1 Okontrollerade attacker eller tekniker.
 - °1.2 Tekniker med för hård kontakt i förhållande till vilken målyta det gäller.
 - °1.3 Attacker mot armar och ben.
 - °1.4 Öppen handteknik mot ansiktet.
 - °1.5 Attack mot skrevet.
 - °1.6 Attacker mot höftlederna, knälederna, vristerna och smalbenen.
 - °1.7 Att greppa utan en direkt uppföljning av attack, gå in och låsa motståndaren eller att kollidera med motståndaren i onödan.
 - °1.8 Brottnings eller onödig kroppskontakt med motståndaren.
 - °1.9 Farliga kast.
 - °1.10 Brist på eget försvar.
2. Olämplig uppförande (Taïdo):
 - °2.1 Att inte lyda Domare/Shushins order.
 - °2.2 Övertändning, så att domarna uppfattar den tävlande som en fara för sin motståndare.
 - °2.3 Handlingar som uppsåtligt har för avsikt att kränka reglerna som ska förhindra desamma.
 - °2.4 Ett osportsligt uppträdande såsom verbal smädelse, provocerande eller onödiga uttryck.
 - °2.5 All form av uppträdande som är vanhedrande för Karate (detta inkluderar tränare, lagledaren och/eller de som är medhjälpare till den tävlande).
 - °2.6 Att bära karate-gi som inte uppfyller kraven (se Appendix "Officiell klädsel")
 - °2.7 Alla handlingar som bedöms strida mot matchreglerna.
3. Undvika tävlande (Jogai):
 - °3.1 Förflyttningar som bara har för avsikt att matchtiden ska rinna ut.
 - °3.2 Förflyttningar för att undvika fight.
 - °3.3 Att medvetet utföra mattflykt.

5.12 Varningar och diskvalifikation

1. När en tävlande har gjort en förbjuden handling eller teknik (se kapitel 5.11) så ska Domare/Shushin i samråd med hörndomarna bestraffa den tävlande med Hansoku, vilket automatiskt leder till diskvalifikation.
2. När en tävlande står i begrepp att göra en förbjuden handling eller teknik (se kapitel 5.11) så ska Domare/Shushin i samråd med hörndomarna varna den tävlande. Beroende på överträdelsens natur så kan det bli antingen en officiell tillsägelse (Keikoku) eller en varning (Chui).
3. Om en tävlande har blivit varnad tidigare i matchen upprepar en liknande förseelse eller gör en annan överträdelse av reglerna, så kan Domare/Shushin döma förlust till deltagaren.
4. Om en tävlande utövar mattflykt:
 - Efter 1^a mattflykten så ska den tävlande få en officiell tillsägelse (Jogai Keikoku)
 - Efter 2^a mattflykten så ska den tävlande få en varning (Jogai Chui)

- Efter 3^e mattflykten så ska den tävlande bli diskvalificerad (Jogai Hansoku).
- 5. Varningar delas in i två kategorier:
 - a) Undvikande av kamp (Jogai).
 - b) Övriga typer av förseelser.
- 6. Bestraffningsnivån bestäms av domarpanelen, men minsta möjliga eskalering vid återkommande regelöverträdelser går ifrån Keikoku till Chui till Hansoku.

5.13 Säkerhetsaspekter

1. Om en tävlande förlorar två gånger i en tävling genom Hansoku pga farliga handlingar (kapitel 5.11 ¶1), så ska den tävlande inte få fortsätta kumitetävlingen.
2. Om en tävlande vinner två gånger i en tävling genom att motståndare har blivit diskvalificerad pga av att dessa har skadat eller haft överdriven kontakt mot den tävlande, så ska den tävlande inte få fortsätta kumitetävlingen.
3. En tävlande kan kräva en minuts vila mellan två omedelbart påföljande matcher eller mellan en förlängning (Encho Sen) och en omedelbart påföljande match.

§2: Kriterier för beslut i lagkumite match

5.14 Vinstkriterier för lagkumite match

1. Vinst i en lagkumite match ska baseras på resultatet i de ingående individuella matcherna.
2. Vinsten i en lagkumite match ska ges till det lag som har flest segrar baserat på följande i fallande betydelseordning:
 - Antalet vinster
 - Antalet "Full Ippon" vinster inklusive "Awasewasa" vinster.
 - Antalet "Full Ippon" vinster.
3. När resultatet är oavgjort efter ovanstående beräkning, så ska lagmatchen avgöras genom en extra match.
4. Om resultatet i extramatchen är oavgjort så blir det en förlängning (Encho Sen) av extramatchen:
 - Förlängningen är en minut effektiv tid.
 - Förlängningen avslutas i och med första poängen (Sakidori shobu/sudden death).
 - Varningar och bestraffningar följer med till förlängningen.
5. Vid förlängningens slut så måste varje domare utse en vinnare. Beslutet ska bara baseras på skeendet i förlängningen.

§3: Regler för bedömning av kumite match

5.15 Domslut i en kumitematch

Domslut i en kumitematch görs av en domarepanel.

5.16 Domarepanel för kumitematch

Domarpanelen i en kumitematch består av en Domare/Shushin och fyra Hörndomare/Fukushin. Deras placeringar beskrivs av bild i Appendix "Bild av matchytan".

5.17 Domare/Shushins uppgifter i en kumitematch

1. Bara Domare/Shushin har behörighet att starta, leda, avbryta och avsluta en match.
2. Domare/Shushin har befogenheter och skyldigheter enligt kapitel 3.5 "Domare/Shushins ansvar och skyldigheter".
- Under följande omständigheter så ska Domare/Shushin med kommandot "Yame" stoppa matchen och beordra de tävlande till sina startpositioner:
 - °3.1 När tiden för matchen är slut.
 - °3.2 När två eller fler Hörndomare/Fukushin signalerar för domslut i matchen, med flagga och visselpipa. (OBS: Om endast en Hörndomare/Fukushin signalerar för domslut kan Domare/Shushin ignorera detta och fortsätta matchen.)
 - °3.3 Vid observation av en poänggivande teknik.
 - °3.4 Om en tävlingsdeltagarna eller båda skadar sig.
 - °3.5 Om en tävlingsdeltagarna utför en förbjuden handling.
 - °3.6 Om en tävlingsdeltagarna är på väg att utföra en förbjuden handling.
 - °3.7 Om en tävlingsdeltagarna undviker tävlande.
Ex.vis på grund av en allt för överlägsen motståndare.
 - °3.8 Om en eller båda tävlingsdeltagarna pga skada, sjukdom eller av andra anledningar inte förmodas kunna fortsätta tävlingen, sjukdom eller av andra anledningar.
 - °3.9 Om matchbilden utvecklar sig till in-fighting, där inte någon av tävlingsdeltagarna kan förväntas att leverera en poänggivande teknik. Detta görs för att undvika skaderisker.
 - °3.10 Närhelst det anses nödvändigt för att kunna fortsätta matchen normalt, t.ex.
 - ¤ För att beordra en tävlande att korrigera sin klädsel.
 - ¤ När matchen kommer i ett "dödläge" där tävlingsdeltagarna har upphört att leverera effektiva tekniker mot varandra.
 - ¤ När en tävlande tar tag i sin motståndare, utan att följa upp med giltig teknik.
4. När Domare/Shushin stoppar matchen, så ska han göra följande:
 - °4.1 När tiden för matchen är slut.
 - ¤ Återvända till sin startposition och annonsera "Soremade".
 - ¤ Gå utanför matchytan, och efter att ha kollat med Kansa/Arbitrator, annonsera poäng och bestraffningar.
 - ¤ Ge tid åt hörndomarna för att fundera över sina domslut.
 - ¤ Kommendera Hantei och med en visselsignal begära

- hörndomarnas beslut.
- ☒ Besluta vinnare genom majoritetsbeslut enligt Appendix "...".
- ☒ Återvända till sin plats på matchytan och annonsera vinnaren genom att höja handen på vinnarens sida ("Kachi") eller förklara matchen oavgjord (Hikiwake").
- °4.2 När två eller fler Hörndomare/Fukushin signalerar för domslut i matchen, med flagga och visselpipa.
 - ☒ Lyssna på hörndomarnas åsikter samt annonsera beslut.
- °4.3 Vid observation av en poänggivande teknik.
 - ☒ I konsensus med hörndomarna annonsera att det inte var frågan om en poänggivande teknik samt beordra återstart av matchen
 - ☒ I konsensus med hörndomarna annonsera att det var frågan om en "Waza-Ari" teknik samt beordra återstart av matchen eller om detta var den andra Waza-Arin för tävlingsdeltagaren att annonsera vinnare med "Awasete Ippon" samt avsluta matchen.
 - ☒ I konsensus med hörndomarna annonsera att det var frågan om en Ippon teknik och därefter annonsera vinnare samt avsluta matchen.
(Anmärkning: Om det är frågan om en Sanbon Shobu match, så avslutas matchen bara om den tävlande har totalt erhållit två Ippon.)
- °4.4 Om en tävlingsdeltagarna eller båda skadar sig.
 - ☒ Begära vård av skadan/skadorna
- °4.5 Om en tävlingsdeltagarna utför en förbjuden handling eller en tävlingsdeltagarna är på väg att utföra en förbjuden handling.
 - ☒ I konsensus med hörndomarna besluta om det var en förbjuden handling samt annonsera beslutet.
- °4.6 Om en eller båda tävlingsdeltagarna inte förmodas kunna fortsätta tävlingen pga skada, sjukdom eller av andra anledningar.
 - ☒ Konsultera tävlingsläkaren.
 - ☒ Tillsammans med hörndomarna besluta om tävlingsdeltagaren kan fortsätta tävla eller ej, samt annonsera beslutet.
- 5. När matchen ska återupptas så gör Domare/Shushin detta med kommandot "Tsuzukete hajime".

5.18 Domare/Shushins terminologi och signaler

1. Domare/Shushin ska använda tillämpliga signaler och terminologi för att leda, stoppa och avsluta en match.
2. Domare/Shushin ska tydligt peka ut den tävlingsdeltagare som är berörd samt den handling eller teknik som ska annonseras.

5.19 Hörndomare/Fukushin uppgifter i en kumite match

1. Hörndomare/Fukushin har befogenheter och skyldigheter enligt kapitel 3.6 "Hörndomare/Fukushin ansvar och skyldigheter".
2. När Hörndomare/Fukushin ska döma så ska de inta sina respektive positioner (se Appendix "Bild av matchytan") med visselpipa samt röd flagga och vit flagga.
3. Hörndomare/Fukushin ska övervaka matchytan map vad tävlingsdeltagarna företar sig. I följande fall ska Hörndomare/Fukushin

omedelbart signalera till Domare/Shushin med visselpipa och flaggor, då han vill delge sin uppfattning:

- När han observerat en Ippon eller Waza Ari.
- När han observerat att en tävlingsdeltagare utför en förbjuden handling eller står i begrepp att utföra en förbjuden handling.
- När han observerat att en tävlingsdeltagare undviker att tävla.
- När han bedömer att en tävlingsdeltagare inte kan fortsätta att tävla pga skada, sjukdom eller av andra orsaker.
- I övriga fall där han anser det nödvändigt att göra Domare/Shushin uppmärksam på något.

5.20 Hörndomare/Fukushin terminologi och signaler

Hörndomare/Fukushin ska signalera sitt domslut genom att använda tillämpliga signaler med hjälp av flagga och visselpipa.

6 ALLMÄNNA ANGELÄGENHETER

§1: Protester mot domslut

6.1 Hur protestera mot beslut

1. En tävlingsdeltagare kan inte själv protestera mot ett domslut.
2. En lagledare kan protestera om en Domare/Shushins eller Hörndomare/Fukushins domslut uppenbart har brutit mot matchreglerna. Protesten lämnas till arbitratorn (KANSA) omedelbart efter det att felet blivit upptäckt.

6.2 Hantering av protester

1. När arbitratorn (KANSA) får protester mot något domslut av tävlingdeltagarens lagledare, så ska han granska protesten. Arbitratorn kan be om en förklaring av Domare/Shushin och/eller Hörndomare/Fukushin om domslutet verkar vara orimligt. Han kan be domarna att revidera sitt beslut om detta är tillämpligt.
2. När en protest är inlämnad till arbitratorn (KANSA), så ska Domare/Shushin förklara domslutet och omständigheterna kring domslutet för arbitratorn. Om arbitratorn kräver en omvärdering av domslutet, så måste det råda total enighet Domare/Shushin och hörndomarna sinsemellan för att revidera domslutet.

§2: Skador och olyckor under en match

6.3 I händelse av skador eller olyckor

Om någon tävlingsdeltagare skadar sig så ska Domare/Shushin stoppa matchen omedelbart, hjälpa den skadade samt tillkalla tävlingsläkare. Behandlingen av skadan får inte nämnvärt försena matchen.

6.4 Befogenheter vid skador och olyckor

Endast tävlingsläkaren kan besluta om frågeställningar gällande skador, olyckor eller den skadades fysiska tillstånd.

6.5 Beslut relaterat till skada eller olycka

1. Om den skadade bedöms oförmögen att fortsätta tävlingen p.g.a. skada eller annat fysiskt skäl som är baserat på tävlingsläkarens omdöme, så ska Domare/Shushin avsluta matchen och avstänga den skadade ifrån matchen.
 - °1.1 Om skadan är orsakad av motståndaren, så ska den skadade utropas till segrare.
 - °1.2 Om skadan inte är orsakad av motståndaren, så ska den skadade anses ha förlorat matchen.
2. En tävlingsdeltagare som vinner sin match p.g.a. att motståndaren har blivit diskvalificerad för att ha orsakat skadan, får inte tävla vidare utan tävlingsläkarens tillåtelse.
3. För tävlingsdeltagarens egen säkerhet: Om en tävlingsdeltagare har vunnit två matcher på HANSOKU p.g.a. att motståndaren skadat den tävlande med okontrollerade tekniker, får tävlingsdeltagaren inte fortsätta tävlingen.

6.6 Beslut att avsluta match

1. När en tävlingsdeltagare har mindre skador som inte är allvarliga nog att omöjliggöra dennes fortsatta tävlande, men denne vägrar att fortsätta så ska denne tävlingsdeltagare anses ha förlorat matchen.
2. I det fallet att en tävlingsdeltagare eller båda tävlingsdeltagarna fått en skada eller flera skador i en kumitematch, som inte kan tillskrivas motståndaren eller att båda parter har varit orsak till skadorna.
 - °2.1 Den tävlingsdeltagare som ger upp anses som förlorare.
 - °2.2 Om båda tävlingsdeltagarna ger upp och om skadorna inte är orsakad av någon av tävlingsdeltagarna eller båda tävlingsdeltagarna, så ska matchen anses oavgjord.

§3: Säkerhetsfrågor

6.7 Generella säkerhetsfrågor

1. Den tävlande får inte använda några skydd, om inte dessa är godkända av tävlingskommittén för att undvika risker.
2. Den tävlande är inte tillåten att använda bandage eller stöd, om detta inte är godkänt av tävlingsläkaren.
3. Den tävlande ska ha korta naglar och får inte bära några metallföremål eller liknande på kroppen, som kan orsaka skada.

6.8 Specifika säkerhetsfrågor

1. I kumitematcher ska tävlingsdeltagarna ha de av SKF Shobu Ippon tävlingskommittén godkända knogskydd (typ point).

2. Tandskydd, vit eller genomskinligt, är obligatorisk i kumitematcher.
3. Suspensoir är tillåtet i kumitematcher.
4. Bröstskydd är tillåtet i kumite för damer
5. Det är inte tillåtet att använda glasögon i kumite.

§4: Walk-over

6.9 Walk-over (KIKEN)

En tävlingsdeltagare som inte kan tävla av andra skäl än skador och som lämnar walk-over. Ska anses att förlorat matchen.

§5: Coaching

6.10 Coaching

Under en kumite match så är coaching bara tillåten då matchen är stoppad av Domare/Shushin genom kommandot "Yame", fram till Domare/Shushin startar om matchen med "Tsuzukete hajime".

Coaching är inte tillåten under "effektiv tid".

§6: Kläder och utrustning

6.11 Officiell klädsel

Officiell klädsel gäller för tävlingsdeltagare, domare och coacher enligt Appendix "Officiell klädkod".

6.12 Tävlände

1. Tävlingsdeltagarna ska ha en ren vit gi utan märken.
2. Vid kumitematcher skall en av de tävlande bära ett rött bälte och den andra ett vitt bälte. Detta för att det skall gå att identifiera rätt person. De tävlande behöver inte ta av sig sina egna bälten.

6.13 Ej godkänd klädsel eller utrustning

Tävlingskommittén, funktionärer, tävlingsläkare eller Domare/Shushin kan avvisa funktionärer, coacher eller tävlingsdeltagare som inte följer reglerna om klädsel och utrustning,

§7: Matchyta och utrustning

6.14 Matchyta

1. Matchytan ska vara en plan yta med nödvändiga åtgärder vidtagna för att undvika risker.
2. Tatamimattor ska användas.
3. Matchytans storlek:
°3.1 Matchytan i kumite ska vara en kvadrat på 8m x 8m.
4. Matchytan ska ha en kantlinje.
5. Detaljer beträffande matchytan är beskrivet i Appendix "Bild på matchytan".
6. Ytterligare linjer, se Appendix "Bild på matchytan".

6.15 Utrustning

Utrustning och användning av utrustningen förbereds av tävlingsarrangören och beskrivs i Appendix 6 "Utrustning".

§8: Personal

6.16 Tävlingsledare

1. Tävlingsledare utses av SKF Shobu Ippon tävlingskommittén.
2. Tävlingsledaren ska styra och övervaka utvecklingen av matcherna så länge det inte berör domarreglerna.
3. Han ska ha funktionärer till sin hjälp att genomföra tävlingen.

6.17 Tävlingsläkare

1. Tävlingsläkaren, som ska vara legitimerad läkare och utses av SKF Shobu Ippon tävlingskommittén.
2. Tävlingsläkaren är ansvarig för medicinska frågeställningar på tävlingen. Har rätt att avbryta en match om en tävlandes säkerhet är i fara.
3. Han ska ha "första-hjälpen-funktionärer" till sin hjälp.

6.18 Tävlingsfunktionärer

1. För att kunna genomföra en tävling så behövs det funktionärer till olika uppgifter. Antalet funktionärer och funktionärernas funktion bestäms av tävlingsledaren.
2. Funktionärerna ska agera enligt appendix "Tävlingspersonal".

Appendix 1: Termer

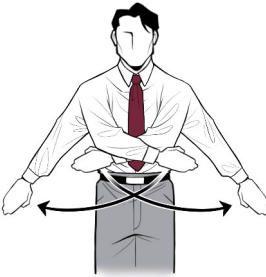
Benämning	Betydelse
Shobu Ippon Hajime	Start av match.
Yame	Tillfälligt stopp.
Tsuzukete hajime	Återstart efter yame.
Tsuzukete	Fortsätt utan att Domare/Shushin stoppat.

Shobu Ippon tävlingsregler

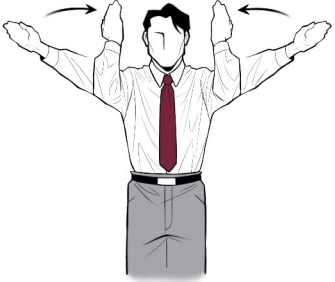
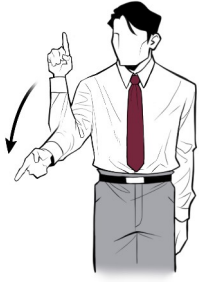
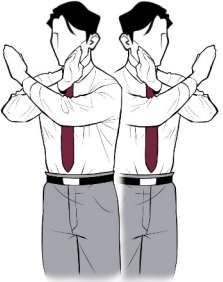
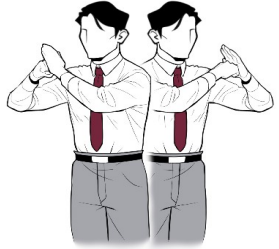
Atoshibaraku	30 sekunder kvar av matchen.
Soremade	Slut på matchen.
Motonoichi	Beordra de tävlande till sina platser.
Jogai nakae	Kommenderar de tävlande in till matchytan.
Ippon	En perfekt teknik.
Waza-ari	En bra teknik.
Awasete Ippon	Två waza-ari som tillsammans räknas som Ippon.
Aiuchi.	Samtidig teknik.
Fukushin shugo	Tillkallar hörndomarna för samråd.
Hantei	Beslut.
Aka (Shiro) no kachi	Röd (vit) vinnare.
Hikiwake	Oavgjort
Hansoku chui	Varning. Två hansoku chui räknas som en hansoku.
Hansoku	Diskvalificering pga brott mot reglerna.
Shiro (Aka) hansoku, Aka (Shiro) no kachi	Regelfel av vit (röd) och vinst till röd (vit).
Shiro (Aka) no kiken niyori, Aka (Shiro) no kachi	Vinst till röd (vit) pga att vit (röd) lämnat återbud/walk over.
Encho-sen	Förlängning, bestraffningarna följer med men inte poängen.
Uke te imasu	Blockerad teknik.
Nukete imasu	Missad teknik.
Hayai	Snabbare/först att träffa.
Yowai	För svag teknik.
Ma-ai	Felaktigt avstånd.
Fujubun	Inte tillräckligt bra.
Toremassen	Inte godkänd.
Atenai	Kontakt.
Mubobi	Åtsidosättande av eget försvar.
Shikkaku	Diskvalificering från tävlingen.
Mienai	Har inte sett.

Appendix 2:

Domare/Shushins tecken

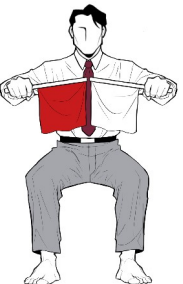
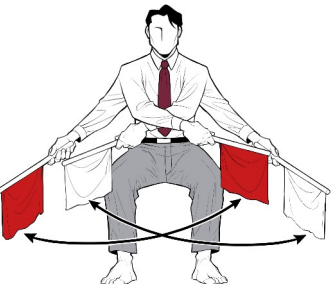
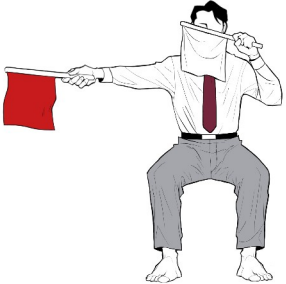
		
HAJIME STARTA (KUMITE)	HAJIME STARTA (KATA)	YAME STOPP
		
YAME SOREMADE VÄNTA PÅ DOMSLUT	MOTO NO ICHI PÅ ERA PLATSER	TSUZUKETE HAJIME FORTSÄTT MATCHEN
		
WAZA ARI EFFEKTIV TEKNIK	IPPON AVGÖRANDE TEKNIK	TORIMASEN INGEN POÄNG
		
HAYAI AKA (SHIRO) FÖRST	AIUCHI MÖTANDE TEKNIK	MAAI AVSTÅNDET ÄR FEL
		
UKETE IMASU	NUKETE IMASU	FUKUSHIN SHUGO

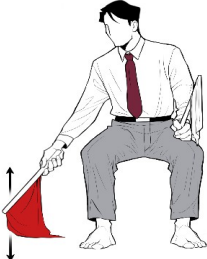
Shobu Ippon tävlingsregler

BLOCKERAD  FUKUSHIN SHUGO KALLA ALLA HÖRNDOMARE	MISSAT TEKNIK  YOWAI SVAG TEKNIK	KALLA EN HÖRNDOMARE  KEIKOKU VARNING
 HANSOKU CHUI VARNING OM DISKVALIFICERING	 HANSOKU DISKVALIFICERING	 JOGAI MATTFLYKT
 HIKIWAKE OAVGJORD	 AKA NO KACHI (SHIRO NO KACHI) VINST TILL RÖD / VIT	 TAIDO OLÄMPLIGT UPPFÖRANDE
 KAIHI KYOUGI UNDVIKANDE JOGAI	 ATONAI YONI FARLIG TEKNIK	

Appendix 3:

Hörndomare/Fukushin tecken

 WAZA ARI EFFEKTIV TEKNIK	 IPPON AVGÖRANDE TEKNIK	 AIUCHI MÖTANDE TEKNIK
 UKETE IMASU BLOCKERAD	 NUKETE IMASU MISSAT TEKNIK	 NUKETE IMASU MISSAT TEKNIK
 MAAI AVSTÅNDET ÄR FEL	 TORIMASEN INGEN POÄNG	 AKA WAZARI, SHIRO MIENAI AKA WAZARI, SHIRO: HAR INTE SETT
 MIENAI HAR INTE SETT	 KEIKOKU VARNING	 HANSOKU CHUI VARNING OM DISKVALIFICERING

 HANSOKU DISKVALIFICERING	 JOGAI MATTFLYKT	 YOWAI SVAG TEKNIK
 HIKIWAKE OAVGJORD	 HAYAI AKA (SHIRO) FÖRST	 AKA NO KACHI (SHIRO NO KACHI) VINST TIL RÖD / VIT

Appendix 4: Beslutsregler

Domslut ifrån fyra Hörndomare/Fukushin.

Markeringarna S, A och D står för : Shiro, Aka och Draw (dvs oavgjort).

	Domslut av Hörndomare/ Fukushin				
1	S	S	S	S	Vinst till Shiro
2	S	S	S	A	Vinst till Shiro
3	S	S	S	D	Vinst till Shiro
4	S	S	D	D	Vinst till Shiro eller oavgjort beroende på Domare/Shushins beslut
5	S	S	A	D	Vinst till Shiro eller oavgjort beroende på Domare/Shushins beslut
6	A	A	A	A	Vinst till Aka
7	A	A	A	S	Vinst till Aka
8	A	A	A	D	Vinst till Aka
9	A	A	D	D	Vinst till Aka eller oavgjort beroende på Domare/Shushins beslut
10	A	A	S	D	Vinst till Aka eller oavgjort beroende på Domare/Shushins beslut
11	D	D	D	D	Oavgjort
12	D	D	D	A	Oavgjort
13	D	D	D	S	Oavgjort
14	D	D	A	S	Oavgjort
15	A	A	S	S	Vinst till Aka eller vinst till Shiro beroende på Domare/Shushins beslut

När domarna ska utse en vinnare så är en röst ifrån en Hörndomare/ Fukushin lika mycket värd som en Domare/Shushins röst.

Appendix 5: Tävlingspersonal

För att kunna utföra de uppgifter som finns vid sidan av matchen behövs ett antal personer i sekretariatet, dessa skall finnas på sina bestämda platser.

Deras uppgifter är reglerade i detalj enligt tävlingsorganisations regler.

1. Protokollförare.

- Protokollföraren är ansvarig för att protokollet följer matchen korrekt.
- Det skall innehålla följande:
 - Namnen på de tävlande.
 - Namnet på vinnaren i matchen.
 - Belöningar, bestraffningar och beslut som Domare/Shushin gjort.
 - Alla viktiga anmärkningar som berör matchen.

2. Tidtagare.

- Tidtagaren är ansvarig för att matchen går full tid (normalt 2 minuter).
- Tidtagaren skall stoppa klockan när matchen stoppas och skall starta klockan när matchen återstartar. (effektiv tid).
- Tidtagaren ska med gonggong eller signaler annonsera att det är 30 sekunder kvar på en match eller signalera att matchen är slut.

3. "Speaker"/Påannonsör

- Speakern är ansvarig för att rätt deltagare och tävlande blir uppropade i rätt tid för matchen och att resultat och domslut annonseras till alla berörda.

4. Matchvärdar

För att matcherna skall fungera smidigt har matchvärdarna följande uppgifter:

- Skall följa utvecklingen av matchen.
- Kommuniera med de tävlande.
- Kommuniera med domarna.
- Förbereda matchytan.
- Andra uppgifter som tävlingsledningen bestämt.

5. Första-hjälpen personal

Första hjälpen personalen skall vara förberedda att vid olycka eller sjukdom tillsammans med läkaren hjälpa den skadade/sjuka.

Dom skall:

- Assistera tävlingsläkaren.
- Ha förstahjälpenmaterial framme.
- Förbereda en plats för eventuella skadade.
- Utföra andra uppgifter enligt tävlingsläkaren eller tävlingsledningen.

Appendix 6: Utrustning

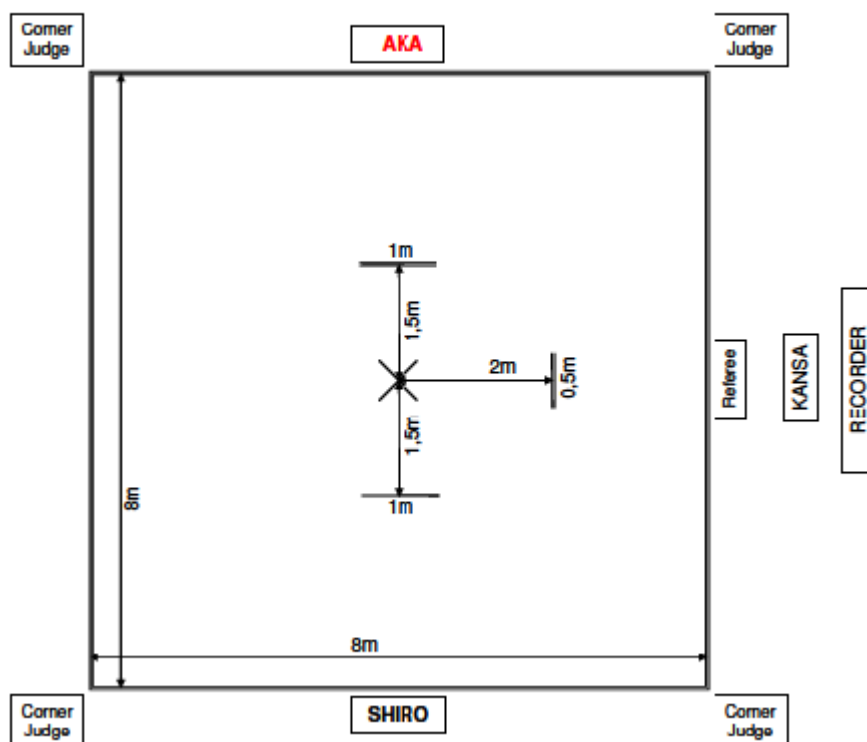
Typ av, antal och användning av material förberett av tävlingsarrangören skall vara enligt följande:

1. Flaggor (5 röda och 5 vita till varje matchyta).
Domare/Shushin och Hörndomarna/Fukushins skall ha en av varje flagga vilka ska användas för att visa vem som vunnit eller för att ge signaler.
2. Protokollutrustning.
Protokollsutrustning skall bestå av: protokoll, räknepapper, penna etc. för användning av protokollförarna.
3. Klocka och tidsignal.
En klocka med kronometerfunktion och en ljudsignal skall ges till tidtagaren för att ta tid under matchen.

Appendix 7: Utformning av matchyta/Tatami

Bredden på alla linjer är 5 cm och är en del av matchytan. Det ska finnas en säkerhetszon som minst sträcker sig 1 meter utanför matchytan.

KUMITE



Appendix 8: Officiell klädsel

1. Domarna måste bära officiell uniform bestämd av SKF Shobu Ippon tävlingskommitté. Denna uniform måste bäras på alla turneringar, kurser och examinationer.
 - Beskrivning av domare klädsel:
 - ☒ En enkelknäppt marinblå kavaj med två silverknappar.
 - ☒ En långärmad vit skjorta.
 - ☒ En vinröd slips.
 - ☒ Enkla ljusgrå byxor.
 - ☒ Enfärgat mörkblå eller svarta strumpor svarta skor för området utanför matchytan.
 - Inga skor eller strumpor är tillåtna av Domare/Shushin eller Hörndomare/Fukushin när de dömer en match.
2. De tävlande.
 - °2.1 Karate-gi
 - ☒ De tävlande skall bära en karate-gi som är ren, vit utan reklamärke.
 - ☒ Jackan, när den är knäppt med bältet måste täcka höften. Damer måste bära en vit t-shirt under jackan.
 - ☒ Ärmarna på jackan måste täcka minst halva underarmen och får inte vara upprullade.
 - ☒ Byxorna måste täcka minst 2/3 av skenbenet och får inte vara upprullade. Byxbenen får heller inte täcka ankeln.
 - ☒ Bältet måste vara så långt att det är minst 15 cm kvar efter att det är knutet runt midjan. Det skall vara c:a 5 cm brett.
 - ☒ Ett nationellt/klubb märke får användas. Max storlek på märket är 10x10 cm. Märket ska vara placerat på vänster bröst.
 - °2.2 Övrigt
 - ☒ Varje tävlande måste ha rent hår och klippt så att det inte stör.
 - ☒ Hachimaki (pannband) är inte tillåtet.
 - ☒ Om en matchdomare anser att en tävlandes hår är för smutsigt och/eller för långt kan han med chefsdomarens godkännande diskvalificera den tävlande från omgången.
 - ☒ Hårknäppen är förbjudna, det är även hårnålar av metall.
 - ☒ De tävlande måste ha kortklippta naglar och får inte bära något som kan skada motståndaren.
 - ☒ Mjuka kontaktlinser får bäras på egen risk.
 - ☒ Kvinnor kan använda extra skyddsutrustning som är godkänd av Tekniska kommittén.
 - ☒ Varje tävlande måste bära ett identifikationsnummer på ryggen eller på bröstet.
 - ☒ Den ena tävlanden ska i en kumitematch eller en katamatch med flaggsystem ha rött bälte för att identifiera AKA. Den tävlande ska själv ha ett rött bälte som sin personliga utrustning. Bältet ska bäras utanpå det egna bältet.
3. Coacher

Lagledaren skall under hela turneringen bära en träningsoverall med indentifikationsmärke.

Appendix 9: Deltagande i en match

1. Allmänt

- Deltagare måste ha Svenska Karateförbundets tävlingskort för att få tävla i kumite.
- Efter lottningen kan ingen tävlande ersättas i en individuell match (utan huvuddomarens godkännande).
- Individuella deltagare eller lag som inte är på plats när turneringen är förklarad öppen kan diskvalificeras från deltagande i turneringen.
- Om, pga ett administrativt misstag, fel deltagare tävlat skall utgången förklaras icke godkänd och matchen skall göras om.

2. Kumite lagmatch.

- I en lagmatch får ett lag tävla enbart om de har mer än hälften av antalet medlemmar.
- Före varje lagmatch skall en lagrepresentant, lämna in lagordning med namn och i vilken ordning lagmedlemmarna tävlar, till sekretariatet.
- Ordningen kan ändras före varje omgång.
- Ett lag blir diskvalificerat om någon lagmedlem inte följer den inlämnade ordningsföljden.

3. Att lämna walk-over.

- En tävlande som inte kan fortsätta p.g.a. andra orsaker än skada eller har bett om tillåtelse att sluta en match, ska anses ha förlorat matchen.

Appendix 10: Medicinska bestämmelser

1. Allmänt

Den grundläggande delen i dessa regler är till för att skydda de tävlande och minimera skador. Medicinsk behandling är enbart till för skador uppstådda på tävlingen.

- Tävlingsläkaren ska ge råd om den tävlande kan fortsätta.
- Det rekommenderas att alla en gång om året genomgår en medicinsk undersökning av en läkare som är erfaren inom sportmedicin.
- På begäran av tävlingsläkaren måste den tävlande tillåta sig undersökas.
- Före en tävling måste skador eller sjukdom uppvisas för tävlingsläkaren.
- Användande av någon form av förhöjande substans är förbjudet.

2. Medicinska regler för en kumitematch.

- Om en tävlande blir medvetslös under en tävling, även för en mycket kort stund skall den tävlande undersökas av tävlingsläkare.
- Om en tävlande blir medvetslös i minst 10 sekunder får han/hon inte fortsätta tävla inte ej heller i annan klass.
- Om tävlingsläkaren bedömer att den tävlande inte kan fortsätta, ska den tävlande lämna ifrån sig sitt tävlingskort.
Detta skickas tillsammans med tävlingsrapporten till karateförbundets kansli som återlämnar tävlingskortet då den tävlandes karantän upphör.

Appendix 11: Tävlingsklasser

Kumite kadetter (14-15 år) herrar

Öppen klass individuell

Lag kumite herrar (3+1)

Kumite kadetter (14-15 år) damer

Öppen klass individuell

Lag kumite damer (3+1)

Kumite yngre juniorer (16-17) herrar

Öppen klass individuell

Lag kumite herrar (3+1)

Kumite yngre juniorer (16-17) damer

Öppen klass individuell

Lag kumite damer (3+1)

Kumite juniorer (18-20 år) herrar

Öppen klass individuell

Lag kumite herrar (3+1)

Kumite juniorer (18-20 år) damer

Öppen klass individuell

Lag kumite damer (3+1)

Kumite seniorer herrar

Öppen klass individuell

Lag kumite herrar (3+1)

Kumite seniorer damer

Öppen klass individuell

Lag kumite damer (3+1)

Kumite: Individuellt och lag

Juniorer kan även tävla i seniorklassen