



# **WORLD KARATE FEDERATION KUMITE TÄVLINGSREGLER**

Gäller från 1 januari 2026

# INNEHÅLL

INLEDNING.....	3
ARTIKEL 1 KUMITE, TÄVLINGSYTA.....	3
ARTIKEL 2: KLÄDSEL OCH SKYDDSUTRUSTNING.....	5
ARTIKEL 3: ORGANISATION AV KUMITETÄVLINGAR.....	9
ARTIKEL 4: DOMARPANELEN .....	16
ARTIKEL 5: VARAKTIGHET AV EN MATCH .....	18
ARTIKEL 6: KIKEN – UNDERLÅTENHET ATT ANLÄNDA TILL TÄVLINGSYTAN .....	18
ARTIKEL 7: START, AVBROTT OCH AVSLUT AV MATCHER.....	19
ARTIKEL 8: POÄNGSÄTTNING.....	21
ARTIKEL 9: FÖRBJUDET UPPTÄDANDE .....	23
ARTIKEL 10: VARNINGAR OCH BESTRAFFNINGAR.....	25
ARTIKEL 11: SKADOR OCH OLYCKOR I TÄVLINGAR .....	29
ARTIKEL 12: KRITERIER FÖR BESLUT .....	31
ARTIKEL 13: OFFICIELL PROTEST.....	35
ARTIKEL 14: BEGÄRAN OM VIDEOGRANSKNING.....	38
ARTIKEL 15: FUNKTIONÄRERNAS BEFOGENHETER OCH UPPGIFTER .....	40
ARTIKEL 16: BEHÖRIGHET ATT TÄVLA.....	43
ARTIKEL 17: ANPASSNING AV DESSA REGLER TILL TÄVLINGAR UTANFÖR WKF.....	45
ARTIKEL 18: FRÅGOR SOM INTE SPECIFIKT OMFATTAS AV REGLERNA .....	46
BILAGA 1: TERMINOLOGI .....	47
BILAGA 2: GESTER OCH FLAGGSIGNALER .....	48
BILAGA 3: KATEGORIER, ÅLDERS- OCH VIKTINDELNING.....	53
BILAGA 4: OFFICIELLT PROTESTFORMULÄR .....	54
BILAGA 5: SYSTEM MED TVÅ HÖRNDOMARE .....	55
BILAGA 6: TABELL ÖVER VINSTKRITERIER OCH LÖSNING AV OAVGJORD STÄLLNING.....	57

---

## INLEDNING

---

Syftet med Kumite-reglerna är att tillhandahålla standardiserade regler för alla nivåer av mästerskap som stöds eller erkänns av World Karate Federation (WKF), WKF Continental Federations och nationella förbund som är medlemmar i WKF. Tävlingsreglerna ska säkerställa att alla frågor som rör tävlingar hanteras på ett säkert, rättvist och välordnat sätt.

---

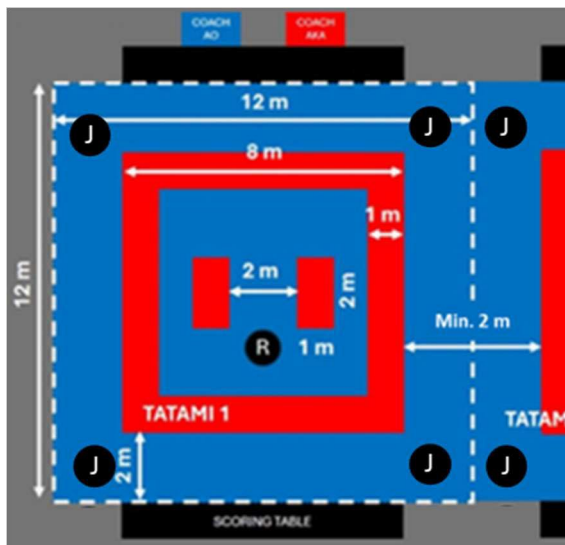
### ARTIKEL 1: TÄVLINGSYTA FÖR KUMITE

---

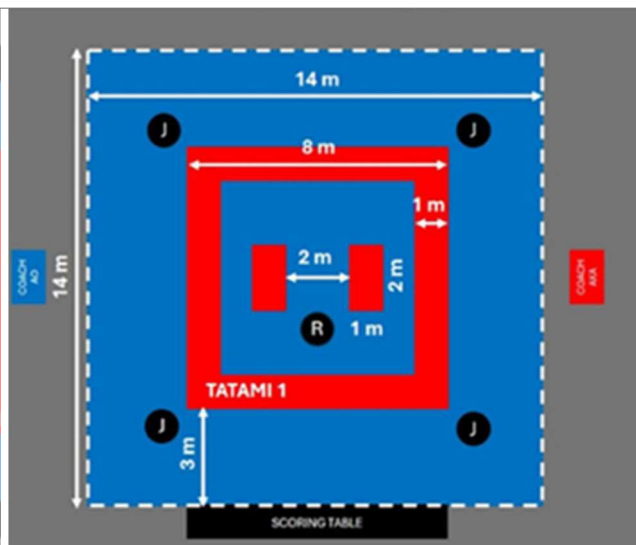
- 1.1 Tävlingsytan ska vara en kvadrat med åtta meters sida (mätt längs utsidan), täckt med en WKF-godkänd matta, där mattorna i det en meter breda ytterområdet har en annan färg och markerar den yttre gränsen för tävlingsytan. Det ska finnas en 2 meter bred säkerhetsyta på alla sidor av tävlingsytan.
- 1.2 Det ska vara minst 2 meter mellan tävlingsytorna.
- 1.3 Det får inte finnas annonser, skyltar, väggar, pelare etc. inom en meter från säkerhetsytans yttre omkrets.
- 1.4 Om monitorer eller poängtavlor placeras mellan tävlingsytorna ska de placeras tillräckligt långt från tävlingsytorna för att möjliggöra en säkerhetsyta på 2 meter mellan tävlingsytorna på alla sidor. (Monitorerna ska placeras minst 2 meter från den yttre olikfärgade säkerhetsytan.)
- 1.5 Två pusselmattor vänds så att den röda (eller på annat sätt avvikande färgade) sidan kommer uppåt, på en meters avstånd från matchytans centrum, för att markera de tävlandes startpositioner. Vid start eller återupptagande av kampen ska de tävlande stå mitt på framkanten av respektive startposition, vända mot varandra.
- 1.6 Matchdomaren (SHUSHIN) ska stå centrerad mellan de två vända pusselmattorna, vänd mot de tävlande och på ett avstånd av två meter från tävlingsytans yttre gräns. Varje hörndomare (FUKUSHIN) ska sitta på anvisad plats. Om de sitter på tatamin ska de sitta i säkerhetsytan, cirka 1,5 meter från ytterhörnen av denna.
- 1.7 Matchdomaren kan röra sig fritt på hela tatamin, inklusive säkerhetsytan där hörndomarna sitter. Varje hörndomare ska vara utrustad med en röd och en blå flagga eller en elektronisk jostick.
- 1.8 KANSA ska sitta vid poängbordet. Hen ska vara utrustad med en visselpipa.
- 1.9 Poängkontrollanten ska sitta vid det officiella poängbordet tillsammans med protokollförelsen/tidtagaren. Om videogranskning tillämpas ska även videogranskningsdomaren sitta där.
- 1.10 Coacher ska sitta utanför säkerhetsytan, på sina respektive sidor av tatamin, vända mot poängbordet. I fall där tatamins konfiguration av gör det opraktiskt att placera coacher vända mot poängbordet kan de i stället placeras på vardera sidan av poängbordet. Om videogranskning tillämpas i sådana fall ska coachövervakare finnas.

## Tävlingsarrangemang vid flaggsignalering

### Inledande omgångar

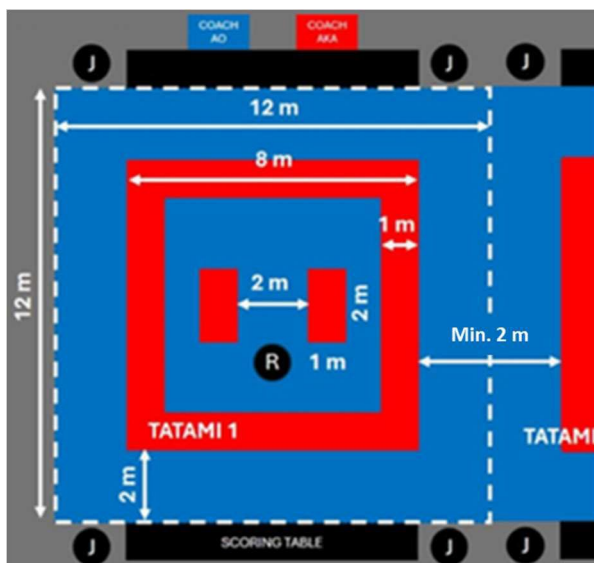


### Medaljmatcher

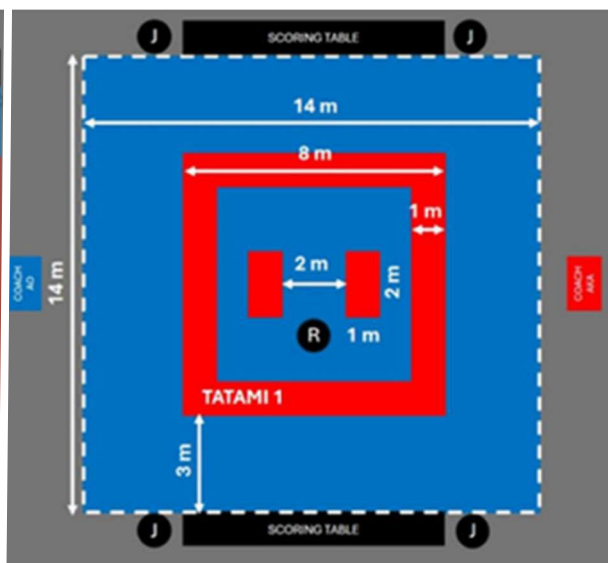


## Tävlingsarrangemang vid joysticksignalering

### Inledande omgångar



### Medaljmatcher



**2.1 Matchdomare och hörndomare**

2.1.1 Den officiella uniformen är följande:

- a) En enkelknäppt marinblå kavaj (färgkod 19-4023 TPX).
- b) Enkla ljusgrå byxor utan slag (färgkod 18-0201 TPX).
- c) Vit skjorta med korta ärmar.
- d) Omönstrade mörkblå eller svarta strumpor och svarta skor av loafertyp utan skosnören, för användning på matchytan.
- e) Officiell slips, utan slipsnål.
- f) Svart visselpipa med ett diskret vitt band.

2.1.2 Följande tillägg till klädseln är tillåtna:

- a) Slät vigselring.
- b) Religiöst motiverad huvudbonad som är godkänd av WKF.
- c) Hårspänne och diskreta örhängen.
- d) Håret får inte nå axlarna och eventuell sminkning ska vara diskret.
- e) Klackar högre än 4 cm får inte bäras med uniformen.

Det är strängt förbjudet för domare att bära smartklockor och använda privata elektroniska enheter innanför tävlingsområdets gränser. Solglasögon är inte tillåtna.

2.1.3 Matchdomare och hörndomare måste bära den officiella uniformen vid alla tävlingar, seminarier, genomgångar och kurser.

2.1.4 För multisportevent där en grenövergripande uniform tillhandahålls för matchdomare på bekostnad av LOC, med profil för det specifika eventet, kan den officiella uniformen för matchdomare ersättas av den gemensamma uniformen, förutsatt att arrangören begär detta skriftligt till WKF och denna begäran formellt godkänns av WKF.

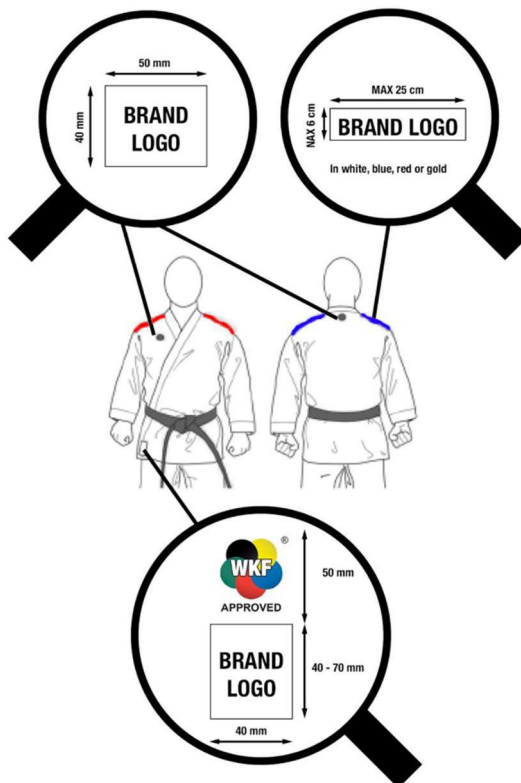
2.1.5 Förutsatt att chefsdomaren samtycker, kan funktionärerna tillåtas ta av sina kavajer.

2.1.6 Domarkommittén eller chefsdomaren kan avvisa en funktionär som inte följer dessa regler.

**2.2 Tävlände**

2.2.1 Tävlände ska bära en WKF-godkänd vit gi utan kontrasterande sömmar eller personlig brodering utöver vad som uttryckligen tillåts av WKF EC och som specificeras i tävlingsinformationen:







- a) För alla officiella WKF-event (VM och Karate 1 – Premier League, Serie A och Youth League) ska gin ha broderade märken på axlarna i rött eller blått, beroende på lottning. Undantag är Grand Winners från föregående Premier League-säsong, som ska bära ett guldbroderi på axeln i aktuella Premier League-event, och den sittande seniorvärldsmästaren, som ska bära ett guldbroderi på axeln i det nuvarande seniorvärldsmästerskapet. Detta gäller både individer och lag. Det finns inget WKF-krav att lagmedlemmarna ska bära gi av samma märke.
- b) Endast originaltillverkarens etiketter får synas på gin.



Landets nationella emblem eller flagga ska bäras på gi-jackans vänstra bröst och får inte vara större än 12 cm gånger 8 cm.

Dessutom ska identifikationsmärke som utfärdats av organisationskommittén bäras på ryggen. Ryggnummer är obligatoriskt för Karate 1 – Premier League, Karate World Championships och Karate World Cup.



-  ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm AD
-  ADVERTISING SPACE FOR THE N.F. OF 15 x 10 cm
-  ADVERTISING SPACE FOR THE ATHLETE OF 5 X 10 CM
-  BACK NUMBER OF 30 X 30 CM  
DISPLAY THREE LETTER COUNTRY CODE
-  EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION OF 12 x 8 cm
-  SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK OF 5 x 4 cm

- c) Tävlade eller lag ska bära ett WKF-godkänt rött bälte (AKA) eller blått bälte (AO) som tilldelas vid lottningen, utan några personliga broderier, reklam eller andra märken, utöver den vanliga tillverkaretiketten. Bälten med gradangivelse får inte bäras under match.
- d) De röda och blå bältena ska vara ca fem centimeter breda och ha en längd som är tillräcklig för att låta femton centimeter sticka ut på vardera sidan av knuten, men ändarna får inte nå längre än till tre fjärdedelar av lårlängden.
- e) Gi-jackan, med knutet bälte, måste minst täcka höfterna, men får inte nå längre än till tre fjärdedelar av lårlängden.
- f) Kvinnliga tävlade får bära en slät vit t-shirt under gi-jackan.
- g) Gi-jackor utan knytband får inte användas. Knytbanden som håller gi-jackan på plats måste vara knutna när matchen börjar. Om de slits av under matchen behöver den tävlade inte byta gi-jacka.
- h) Gi-jackans ärmar får inte nå längre än till handleden men ska nå minst till halva underarmen.
- i) Gi-jackans ärmar får inte rullas upp.
- j) Byxorna ska vara tillräckligt långa för att täcka minst två tredjedelar av skenbenet och får inte nå längre än till ankeln. Byxbenen får inte rullas upp.
- k) Gin får inte ändras eller manipuleras för att ändra sin form.

2.2.2 WKF:s verkställande kommitté kan tillåta visning av särskilda etiketter eller varumärken (märkeslogotyper) från godkända sponsorer.

2.2.3 Tävlades hår ska vara rent och tillräckligt kortklippt för att inte hindra den tävlade i matchen. Hachimaki (pannband) är inte tillåtet.

2.2.4 Hårklämmor är förbjudna, liksom hårspännen av metall. Band, pärlor och andra dekorationer är förbjudna. Ett eller två diskreta gummiband på en enkel hästsvans tillåts.

2.2.5 Tävlade får enligt eget val bära religiöst motiverad huvudbonad som är godkänd av WKF: En svart slät huvudduk av tyg som täcker håret, men inte nacken eller halsen.

2.2.6 Tävlade måste ha kortklippta naglar och får inte bära metallföremål eller andra föremål som kan skada motståndaren. Användning av tandställning av metall måste godkännas av matchdomaren och tävlingsläkaren. Den tävlade åtar sig fullständigt ansvar för eventuella kroppsskador.

2.2.7 Följande skyddsutrustning är obligatorisk:

- a) WKF-godkända handskydd – den ena tävlade bär röda, den andra blå.
- b) Tandskydd.
- c) WKF-godkänt kroppsskydd för män. Kvinnor ska använda bröst- och kroppsskydd eller det integrerade bröst-/kroppsskyddet.
- d) WKF-godkända benskydd – den ena tävlade bär röda, den andra blå.
- e) WKF-godkända fotskydd – den ena tävlade bär röda, den andra blå.
- f) WKF-godkänd suspensoar för manliga tävlade.
- g) För tävlade under 14 år är det obligatoriskt att använda en WKF-godkänd hjälm och ett utanpåliggande kroppsskydd.
- h) För kvinnliga tävlade under 14 år är det också obligatoriskt att använda WKF-godkänt bröstskydd.

2.2.8 Glasögon är förbjudna. Mjuka kontaktlinser får bäras på den tävlades egen risk.

2.2.9 Det är förbjudet att bära icke godkända kläder, accessoarer eller utrustning.

- 2.2.10 Det åligger KANSA att före varje match eller lagmatch säkerställa att de tävlande bär den godkända utrustningen. All skyddsutrustning ska vara WKF-godkänd.
- 2.2.11 Nationsövergripande förbund ska begränsa sig till leverantörer och varumärken som redan är godkända av WKF. Nationella förbund ska också acceptera all WKF-godkänd utrustning för alla lokala, regionala och nationella tävlingar.
- 2.2.12 Användning av stödförband, dämpande material eller stöd på grund av skada ska godkännas av matchdomaren och appliceras eller godkännas av tävlingsläkaren.
- 2.2.13 I fall av missbildningar eller amputationer som inte tillåter säker och stadig montering av skyddsutrustningen eller som kan utgöra en fara för den tävlande eller motståndaren, är tävlingskumite inte tillåten. Vid tvekan ska matchdomaren konsultera tävlingsläkaren före beslut.
- 2.2.14 Tävlande som anländer till tävlingsytan med icke godkänd utrustning eller felaktig gi får en minut för att korrigera klädseln. Coachen, baserat på rapport från chefsdomaren, kan få sin coachinglicens indragen under en period av upp till 6 månader från och med datumet för den aktuella tävlingen, såvida inte utrustningen och klädseln har kontrollerats i förväg av en WKF-kontrollant.

## **2.3 Coacher**

- 2.3.1 Coacher ska under hela tävlingen, genomgångar och kurser bära den officiella träningsoverallen för sitt nationella förbund, bära skor och bära sitt officiella identifikationsmärke synligt. Undantag är medaljmatcher och -lagmatcher i officiella WKF-event, där manliga coacher ska bära mörk kostym, slutna skor, skjorta och slips. Kvinnliga coacher kan välja att bära klänning, byxdress eller en kombination av kavaj och kjol i mörka färger, samt skor. Sandaler och andra skor med öppen tå, är förbjudna. Solglasögon är inte tillåtna.
- 2.3.2 Dessutom är följande tillägg till klädseln tillåtna:
- a) Slät vigselring.
  - b) Religiöst motiverad huvudbonad som är godkänd av WKF.
- 2.3.3 Chefsdomaren kan tillåta coacher att i stället för träningsoverallens jacka använda förbundets officiella lag-t-shirt eller en enkel kulört t-shirt utan text eller logotyper.

**3.1 Definitioner**

- 3.1.1 En "match" avser en individuell match mellan två tävlande.
- 3.1.2 En "lagmatch" är summan av alla matcher mellan medlemmarna i två lag.
- 3.1.3 Termen "grupp" används här om tävlande som deltar i en av de åtta eller flera grupperna i Round Robin-fasen av en individuell tävling eller gruppen med fem lag som deltar i en Round Robin-lagtävling.
- 3.1.4 Termen "pool" avser var och en av de två hälfterna av det totala antalet tävlande i en kategori som utgör de två avancemangsvägarna mot att tävla om medaljerna.
- 3.1.5 En "tvåa" avser den tävlande som når andraplatsen i en Round Robin-grupp.

**3.2 Invägning****3.2.1 Försöksinvägning**

De tävlande ska tillåtas kontrollera sin vikt på den officiella invägningssvågen (som ska användas för den officiella invägningen) från och med en timme innan den officiella invägningen påbörjas. Det finns ingen gräns för hur många gånger varje tävlande får kontrollera sin vikt under tiden för den icke officiella invägningen.

**3.2.2 Officiell invägning:****a) Plats:**

Invägning ska endast ske på en specifik plats. Denna plats kan vara i anslutning till tävlingsplatsen, det officiella hotellet eller bostadsområdet (meddelas för varje event). Arrangören ska förbereda separata invägningssrum för män och kvinnor.

**b) Vågar:**

Om den officiella vågen visar en högre vikt än vågen som använts vid försöksinvägningen kan den tävlande kräva att den vikt som visades på vågen för försöksinvägningen ska tillämpas som officiellt resultat av invägningen.

Världsnationsförbundet för tävlingen ska tillhandahålla tillräckligt många kalibrerade elektroniska vågar (minst 4 st.) som visar endast en decimal, t.ex. 51,9 kg, 104,6 kg. Vågen ska stå på ett stadigt golv utan matta.

**c) Tid:**

Invägning ska ske senast dagen före tävlingen för den aktuella kategorin, om inget annat anges för en specifik tävling. Den officiella invägningstiden för WKF-event ska meddelas i tävlingsinformationen. För andra event ska denna information distribueras i förväg via organisationskommitténs kommunikationskanaler. Den tävlande ansvarar för att ta del av denna information. En tävlande som inte inställer sig för invägning eller som inte har rätt vikt för den kategori som den tävlande är registrerad i blir diskvalificerad (KIKEN).

d) Tolerans:

De tillåtna toleranserna är 0,2 kg för alla manliga kategorier och 0,5 kg för alla kvinnliga kategorier. Samma tolerans gäller för både de övre och de nedre gränserna för en viktklass.

e) Förfarande:

Minst två WKF-funktionärer måste närvara vid invägningen för varje kön. Den ena ska kontrollera ackreditering/pass för den tävlande och den andra ska anteckna den exakta vikten på den officiella invägningslistan. Ytterligare sex funktionärer (personal/volontärer) från värnationsförbundet ska också vara tillgängliga för att övervaka trafiken av tävlande. Tolv stolar ska finnas på plats. För att skydda de tävlandes integritet ska såväl funktionärer som annan personal som övervakar invägningen vara av samma kön som de tävlande.

1. Den officiella invägningen utförs kategori för kategori och tävlande för tävlande.
2. Alla coacher och andra lagdelgater måste lämna invägningssrummet innan den officiella invägningen börjar.
3. Den tävlande får endast ställa sig på vågen en gång under den officiella invägningen.
4. Varje tävlande ska ta med sig sitt ackrediteringskort som utfärdats för eventet och visa det för funktionären, som ska verifiera den tävlandes identitet.
5. Funktionären anvisar därefter den tävlande att ställa sig på vågen.
6. Den tävlande ska väga in endast iklädd underkläder (män/pojkar – underbyxor, kvinnor/flickor – underbyxor och bh). Eventuella strumpor eller tillbehör måste avlägsnas.
7. Den funktionär som övervakar invägningen ska notera och registrera den tävlandes vikt i kilogram (med en decimal).
8. Den tävlande stiger av vågen.

OBS: Fotografering eller filmning är inte tillåten i invägningssområdet. Detta inkluderar användning av mobiltelefoner och liknande enheter.

### 3.3 Seeding

- 3.3.1 För individuella WKF-världsmästerskap – Fas 2 och Karate 1 – Premier League seedas de fyra högst rankade tävlande som deltar enligt respektive ranking i WKF World Ranking dagen innan tävlingen.
- 3.3.2 För World Cup-tävlingar tävling kommer medaljören plus förloraren av bronsmedaljen från föregående World Cup att seedas.

### 3.4 Tävlingsformat

- 3.4.1 Kumitetävlingar inom karate har formen av individuella matcher, uppdelade efter kön, åldersgrupper och viktkategorier, eller lagtävlingar, uppdelade efter kön men utan viktkategorier, eller mixade lag med eller utan viktkategorier. Tävlingarna kan organiseras i flera format:
  - a) Elimineringsystem med återkvalificering för individer eller lag. (Används om inte annat anges för tävlingen).

b) Round Robin i grupper följt av eliminering för individer eller lag. (Används för individuella Premier League-tävlingar och senior-VM för både individer och lag).

c) Round Robin-system med två pooler (används för multisporttävlingar).

3.4.2 Elimineringssystemet med återkvalificering ska tillämpas om inget annat har specificerats för en specifik tävling eller serie tävlingar.

3.4.3 För individuella tävlingar i Premier League, individuellt senior-VM och lag-VM tillämpas Round Robin-systemet följt av eliminering.

3.4.4 I multisporttävlingar, till exempel kontinentala spel, olympiska spel och andra multisportevent, bestäms tävlingsformatet för varje event beroende på gällande villkor och begränsningar för deltagande. Det normala formatet är ett system med två pooler där vinnarna i varje pool går till final.

### 3.5 Sammansättning av kumitelag

<b>TEAM COMPOSITION TABLE</b>	Bouts Initial round	Bouts per subsequent rounds	Compulsory back-up Team Members	Optional back-up Team members	Toatal Team Members
Male Teams Round-robin	5	5	2	1	7 to 8
Male Teams Elimination	5	Minimum 3	0	2	5 to 7
Female Teams Round-robin	3	3	1	1	4 to 5
Female Teams Elimination	3	Minimum 2	0	1	3
Mixed Teams Elimination	4	Minimum 3	0	2 *)	4 to 6
Mixed Teams Elimination with Weight Categories	6	Minimum 4	0		6

\*) One of each gender

3.5.1 Lagmatcher i kumite för herrlag består av 5 matcher. Laget måste presentera 5 deltagare för den första lagmatchen. För att delta i Round Robin-tävlingen måste laget ha 2 ytterligare back-up-tävlande registrerade för eventuellt deltagande i efterföljande matcher. Laget kan valfritt ha en tredje back-up-tävlande – vilket gör att den maximala storleken på laget är 8 tävlande. För alla elimineringslagmatcher måste laget alltid ha minst 3 deltagare för att kunna tävla.

3.5.2 Lagmatcher i kumite för damlag består av 3 matcher. Laget måste presentera 3 deltagare för den första lagmatchen. För att delta i Round Robin-tävlingen måste laget ha 1 ytterligare back-up-tävlande registrerad för eventuellt deltagande i efterföljande matcher. Laget kan valfritt ha en andra back-up-tävlande – vilket gör att den maximala storleken på laget är 5 tävlande. För varje elimineringslagmatch måste laget alltid ha minst 2 deltagare för att kunna tävla.

3.5.3 I lagkumitetävlingar utan viktkategorier bestämmer laget vilken av lagmedlemmarna som ska delta i varje match. För en tie-break-match kan laget lämna in ett enda namn, så som det normalt skulle göra för en ny omgång.

3.5.4 Under Round Robin-tävlingen måste laget slutföra alla matcher för att vara kvar i tävlingen. Om laget inte gör det kommer alla matcher att ogiltigförklaras och inga segerpoäng eller tilldelade poäng räknas. På motsvarande sätt kommer alla segerpoäng och tilldelade poäng som vunnits av andra lag mot laget som eliminerats att ogiltigförklaras.

- 3.5.5 I den andra matchen i en elimineringssturnering, och i elimineringsfasen efter Round Robin-fasen, kan herrlag aldrig presentera färre än 3 tävlande för en match och damlag kan aldrig presentera färre än 2.
- 3.5.6 Matcher i blandad lagtävling består av 4 eller 6 matcher, med lika många tävlande av varje kön. Laget måste presentera ett helt lag för den första omgången. För alla efterföljande omgångar måste laget presentera ett antal tävlande som är tillräckligt för att vinna genom antalet vunna matcher.
- 3.5.7 I blandade lagtävlingar efter viktkategorier måste varje lag presentera alla tävlande i alla angivna viktkategorier, både män och kvinnor.
- 3.5.8 De utsedda viktkategorierna för Mixed Team Competition är de som används för flera sportspel, 3 manliga och 3 kvinnliga till totalt 6 viktkategorier.

### **3.6 Matchordning för lag**

- 3.6.1 Före varje lagmatch ska en lagrepresentant lämna fram ett officiellt formulär till poängbordet, som definierar namn och matchordning för de tävlande lagmedlemmarna.
- 3.6.2 Matchordningsformuläret kan lämnas fram av coachen eller en utsedd tävlande från laget. Om coachen lämnar in formuläret måste hen vara tydligt identifierbar som sådan – annars kan formuläret avvisas. Listan ska innehålla namnet på nationen, bältesfärgen som tilldelats laget för den lagmatchen samt lagmedlemmarnas matchordning. Både de tävlandes namn och tävlingsnummer ska anges och formuläret ska undertecknas av coachen eller en utsedd person.
- 3.6.3 Coacher ska presentera sin ackreditering tillsammans med den för sin tävlande eller sitt lag till coachövervakare eller KANSA-assistenten. För lagtävlingar är det tillåtet att använda två coacher, men endast en coach kan aktivt coacha i varje match, medan den andra måste sitta i den stol som tillhandahålls utan att påverka matchens förlopp.
- 3.6.4 Vid uppställning före en lagmatch ska laget presentera de faktiska tävlande för den omgången. Den eller de tävlande som inte deltar, samt coachen, ska inte delta i uppställningen utan sitta i det område som är avsatt för dem.
- 3.6.5 För varje omgång kan deltagarna väljas från hela laget. Deras matchordning kan ändras för varje omgång, förutsatt att den nya matchordningen meddelas före omgången, men när den har meddelats kan den inte ändras förrän den omgången är avslutad.
- 3.6.6 Laget ska diskvalificeras (SHIKKAKU) om någon av dess medlemmar eller dess coach ändrar lagets sammansättning eller matchordning utan skriftlig anmälan före omgången.
- 3.6.7 Om fel tävlande/lag deltar, på grund av ett fel i registreringen, stryks matchen/lagmatchen oavsett utfall. För att minska risken för sådana fel ska poängkontrollanten verifiera den vinnande tävlande/det vinnande laget med datateknikern omedelbart efter matchen/lagmatchen.

3.6.8 I lagmatcher där en individ förlorar på grund av att KIKEN, HANSOKU eller SHIKKAKU utdelats ska alla poäng för den diskvalificerade tävlande sättas till noll, och en poäng på 8-0 (räknas som YUKO) ska registreras för den matchen till förmån för det andra laget.

### 3.7 Round Robin, individuell tävling

3.7.1 I individuella Round Robin-event med grupper om 4 tävlande är de maximalt 32 deltagarna indelade i 8 grupper om 4 tävlande eller färre. Vinnarna i var och en av de åtta grupperna går vidare till ordinarie kvartsfinaler, semifinaler och final. Förlorarna i kvarts- och semifinalerna tävlar om bronsmedaljerna. I individuella världsmästerskap för seniorer, Fas 2, går vinnarna och tvåorna i var och en av de 8 grupperna vidare till ordinarie omgång 16, kvartsfinaler, semifinaler och final. Förlorarna i kvarts- och semifinalerna tävlar om bronsmedaljerna.

3.7.2 Beroende på antalet tävlande (32 eller färre) ska gruppindelningen ske enligt följande tabell:

Antal tävlande/grupper	Tävlande per grupp								Anmärkingar
<b>8 grupper</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Deltagande: 24–32 tävlande</b>
<b>Seed ▶</b>		<b>3</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>1</b>	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	Vinnaren i varje grupp kvalificerar sig.
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
<b>6 grupper</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Deltagande: 18–23 tävlande</b>
<b>Seed ▶</b>		<b>3</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>1</b>	
23	4	4		4	4	4		3	Vinnaren i varje grupp och de två bästa tvåorna kvalificerar sig.
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
<b>5 grupper</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Deltagande: 17 tävlande</b>
<b>Seed ▶</b>		<b>3</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>1</b>	
17		3		3	4	4		3	Vinnaren i varje grupp och de tre bästa tvåorna kvalificerar sig.
<b>4 grupper</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Deltagande: 12–16 tävlande</b>
<b>Seed ▶</b>		<b>3</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>1</b>	
16		4		4		4		4	Vinnaren och tvåan i varje grupp.
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
<b>3 grupper</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Deltagande: 9–11 tävlande</b>
<b>Seed ▶</b>		<b>3</b>		<b>2</b>				<b>1</b>	
11		4		4				3	Vinnaren och tvåan i varje grupp, liksom de två bästa treorna kvalificerar sig.
10		4		3				3	
9		3		3				3	
<b>2 grupper</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Deltagande: 6–8 tävlande</b>
<b>Seed ▶</b>				<b>2</b>				<b>1</b>	
8				4				4	Vinnaren och tvåan i varje grupp går direkt till semifinalerna.
7				4				3	
6				3				3	
<b>1 grupp</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Deltagande: 3–5 tävlande</b>
<b>Seed ▶</b>								<b>1</b>	
5								5	Final mellan vinnaren och tvåan i gruppen, och endast en bronsmedaljmatch.
4								4	
3								3	

- 3.7.3 Om en individ diskvalificeras, eller inte kan fullgöra alla matcher i Round Robin-elimineringen, ska poängen för slutförda eller aktuella matcher nollställas och individens segerpoäng strykas, om det inte är den sista matchen i Round Robin-elimineringen, i vilket fall alla tidigare resultat och poäng kvarstår oförändrade.
- 3.7.4 Vinnaren och tvåan i varje grupp fastställs baserat på flest vunna segerpoäng, där vinst ger tre poäng och oavgjort med poängtilldelning ger 1 poäng. Förlorade matcher och oavgjorda matcher utan poängtilldelning ger noll poäng.
- 3.7.5 Vinnarna i semifinalerna går sedan vidare till finalen, där de tävlar om guld- och silverplaceringarna.
- 3.7.6 Förlorarna i kvarts- och semifinalerna tävlar om bronsplaceringarna (en för grupp 1–4 och en för grupp 5–8).

### **3.8 Fas 1 av individuella världsmästerskap**

För Fas 1 av de individuella världsmästerskapen finns det ingen begränsning till 32 tävlande per kategori. Vid behov kan antalet grupper ökas, liksom antalet tävlande inom samma grupp. Ytterligare omgångar i Round Robin-fasen genomförs, tills antalet vinnare som kvalificerar sig för att fortsätta är 24 eller färre. Därefter genomförs elimineringsmatcher för att komma fram till de 6 vinnare som kvalificerar sig för Fas 2.

### **3.9 World Cup för landslag**

För World Cup tillämpas Round Robin-systemet följt av kvartsfinaler, semifinaler och final. 5 lag tilldelas varje grupp. Vinnarna och tvåorna i varje grupp tävlar sedan i kvartsfinaler, semifinaler och final. Efter gruppfasen går gruppvinnarna och tvåorna vidare till kvartsfinalerna. Därifrån går matchvinnarna vidare till semifinalerna och vinnarna i dem vidare till finalen. Förlorarna till finalisterna i semifinalerna tävlar om en bronsmedalj. Vinnaren av finalen får guldmedalj medan förloraren får silvermedalj. Vinnaren av bronsmatchen får bronsmedalj medan det förlorande laget inte får medalj.

### **3.10 Variationer av tävlingsformat**

Om en annan variant av tävlingsformatet än den som beskrivs i dessa regler ska tillämpas för en viss tävling måste detta tydligt meddelas i tävlingsinformationen.

### **3.11 Coachning**

- 3.11.1 I världsmästerskap måste kumitecoacher ingå i delegationen från det nationella förbundet och ha den erforderliga certifieringsnivån när de agerar för en tävlande under en match.
- 3.11.2 I undantagsfall, i tävlingar med videogranskning och på begäran av det nationella förbundet, kan WKF tillåta en coach från en annan delegation att fungera som coach för deras delegation i angivna situationer, förutsatt att de följer klädkoden enligt art. 2.3.1, för att hantera de särskilda omständigheter som uppstår på grund av behovet av att ha en coach som kan begära videogranskning:

- Ett nationellt förbund som har registrerat en eller flera coacher i kumitekategorier och coachen/coacherna inte kan delta i eventet på grund av viseringsproblem, transportincidenter, plötsliga hälsoproblem eller någon annan giltig orsak.
- Ett nationellt förbund som av budgetskäl eller som en del av WKF:s utvecklingsprogram inte har medel för att ha med kumitecoach(er) i sin delegation.
- En tävlande med flyktingstatus.
- En coach som diskvalificeras från tävlingen, med följd att de tävlande i hans nationella förbund inte har någon kumitecoach.

3.11.3 Om ett nationellt förbund befinner sig i någon av de ovan nämnda situationerna, och endast om det gäller ett världsmästerskap, kan ordföranden för organisationskommittén (förutsatt godkännande av WKF:s ordförande) tillåta ett undantag.

3.11.4 I officiella WKF-event, med undantag för Youth League, är det inte tillåtet att byta coach under en match. I lagmatcher är det tillåtet att byta coach mellan matcherna.

**4.1. Funktionärsammansättning**

- 4.1.1 Domarpanelen för varje match ska bestå av en matchdomare (SHUSHIN), fyra hörndomare (FUKUSHIN), KANSA, en poängkontrollant och, om videogranskning används, en videogranskningsdomare.
- 4.1.2 Matchdomaren, hörndomarna, KANSA, poängkontrollanten och videogranskningsdomaren för en kumitematch får inte ha samma nationalitet eller tillhöra samma nationella förbund som någon av deltagarna, eller ha någon annan intressekonflikt. Det är varje funktionärs skyldighet att själv rapportera eventuella intressekonflikter innan matchen eller lagmatchen börjar.

**4.2 Utplacering av matchdomare, hörndomare och övriga funktionärer**

- 4.2.1 För elimineringsomgångarna ska RC-sekreteraren överlämna en lista till den datatekniker som hanterar det elektroniska lottningssystemet, med matchdomare och hörndomare för varje tatami. Denna lista sammanställs av RC-sekreteraren när lottningen av tävlande har avslutats och i slutet av domarmötet. Listan får endast innehålla matchdomare som är närvarande vid domarmötet och domarna måste uppfylla ovannämnda kriterier. Inför domarlottningen ska datateknikern lägga in listan i systemet och 4 hörndomare, 1 matchdomare, 1 KANSA och 1 poängkontrollant för varje tatami ska slumpmässigt utses till domarpanel för varje match.
- 4.2.2 Om videogranskning används utses en videogranskningsdomare på samma sätt.
- 4.2.3 För medaljmatcher ska varje mattchef ge RC-ordföranden och -sekreteraren en lista med 8 funktionärer från sin egen tatami efter att den sista matchen i elimineringsomgångarna är avslutad. När listan har godkänts av RC-ordföranden ska den överlämnas till datateknikern som ska föra in den i systemet. Systemet kommer sedan att slumpmässigt utse domarpanelen, som endast kommer att innehålla 5 av de 8 funktionärerna från varje tatami.

**4.3 Stödfunktionärer**

- 4.3.1 För att underlätta ledningen av matcher/lagmatcher ska dessutom 1 mattchef, 3 mattchefsassistenter och 1 protokollförare/tidtagare utses plus 2 KANSA-assistenter för kontroll av de tävlandes utrustning och 2 coachövervakare i fall där konfigurationen av tatamis gör det nödvändigt att se om en coach begär videogranskning eller om chefsdomaren bedömer det som nödvändigt av annan anledning.
- 4.3.2 Före start av varje lagmatch eller match ska KANSA-assistenterna säkerställa att de tävlandes utrustning och gi överensstämmer med WKF:s tävlingsregler. I tävlingar där KANSA-assistent inte är aktuell eller inte är tillgänglig är det KANSA som ansvarar för att säkerställa att utrustningen överensstämmer med reglerna inför varje match.

**4.4 Formaliteter och byte av domare**

- 4.4.1 I början av en kumitematch står matchdomaren utanför matchytan. På vänster sida av matchdomaren står hörndomare nummer 1 och 2 och på höger sida står hörndomare nummer 3 och 4.

- 4.4.2 Efter formellt utbyte av bugningar mellan de tävlande och domarpanelen tar matchdomaren ett steg tillbaka, hörndomarna vänder sig mot matchdomaren och alla domare bugar mot varandra. Alla domare intar sedan sina positioner.
- 4.4.3 När hörndomarna byts ska de avgående funktionärerna, förutom KANSA, ställa sig upp, buga mot varandra (REI) och sedan lämna området.
- 4.4.4 När enskilda hörndomare byts går den inkommande hörndomaren till den avgående hörndomaren, de bugar mot varandra och byter plats.
- 4.4.5 I lagmatcher, förutsatt att hela domarpanelen har den kvalifikation som krävs, ska matchdomarens och hörndomarnas positioner roteras mellan varje match. Om en eller flera funktionärer inte är kvalificerade som matchdomare förblir de hörndomare och deltar inte i rotationen.
- 4.5 Förfarande för att döma kumite med endast två hörndomare**
- 4.5.1 För Youth League-tävlingar är det tillåtet att ha endast två hörndomare. Detta förfarande beskrivs i BILAGA 5.

---

## ARTIKEL 5: VARAKTIGHET AV EN MATCH

---

- 5.1 Varaktigheten för en kumitematch är
- Manliga och kvinnliga seniorkategorier: 3 minuter effektiv tid
  - Manliga och kvinnliga kategorier under 21 år: 3 minuter effektiv tid
  - Manliga och kvinnliga kadett- och juniorkategorier: 2 minuter effektiv tid
  - Under 14 år 1,5 minuter effektiv tid
- 5.2 I tävlingar utan begränsning av antalet deltagare kan varaktigheten hos elimineringsmatcher minska från 3 minuter till 2 minuter respektive från 2 minuter till 1,5 minuter, förutsatt att detta meddelas före tävlingsstart i ett möte för både coacher och funktionärer.
- 5.3 Tidtagning i matchen startar när matchdomaren ger startsignal och stoppas varje gång matchdomaren kallar "YAME", när två eller flera hörndomare ger elektronisk signal för poäng eller vid signalen för full tid.
- 5.4 Tidtagaren ska meddela "15 sekunder kvar" med en kort signal med summern och "tiden ute" med två korta signaler med summern. "Tiden ute"-signalen markerar slutet av matchen.
- 5.5 Tävlade har rätt till en viloperiod mellan matcherna som är lika med matchens standardlängd. Undantag görs för byte av utrustningsfärg. För detta ändamål ökas tiden till fem minuter.

---

## ARTIKEL 6: KIKEN – UNDERLÅTENHET ATT ANLÄNDA TILL TÄVLINGSYTAN

---

- 6.1 KIKEN är det beslut som fattas om en tävlande eller flera tävlande inte infinner sig till tävlingsytan när de kallas, om de inte kan fortsätta matchen, om de avbryter matchen eller måste lämna matchen på tävlingsläkarens order. Bland skäl för att avbryta matchen kan nämnas skada som inte beror på motståndarens handlingar.
- 6.2 Enskilda tävlande eller lag som inte infinner sig till tävlingsytan när de kallas blir diskvalificerade (KIKEN) från den aktuella kategorin. I lagmatcher sätts poängen för matcher som inte äger rum till 8-0 (räknas som YUKO) till förmån för det andra laget. I individuella Round Robin sätts poängen för matchen till 4-0 (räknas som YUKO).
- 6.3 Poäng som intjänas som ett resultat av motståndarens diskvalificering räknas alltid som YUKO.
- 6.4 Diskvalificering genom KIKEN innebär att de tävlande diskvalificeras från den aktuella kategorin, men detta påverkar inte deras deltagande i en annan kategori.
- 6.5 Matchdomaren ska meddela diskvalificering genom KIKEN genom att peka sitt finger mot sidan där en tävlande eller laget saknas, tillkännage "AKA/AO KIKEN" och sedan "AKA/AO NO KACHI", och ge signal för KACHI (vinst) för motståndaren.

---

## ARTIKEL 7: START, AVBROTT OCH AVSLUT AV MATCHER

---

- 7.1 Termerna och gesterna som ska användas av matchdomaren och hörndomarna som leder en match/lagmatch anges i BILAGA 2.
- 7.2 För varje omgång genomförs en hälsningsceremoni som börjar med att matchdomaren uppmanar tävlande och funktionärer att vända sig mot publiken och buga, SHOMEN NI REI. Därefter bugar de mot varandra, OTAGAI NI REI. I slutet av matchen/matcherna ska hälsningsceremonin utföras i motsatt ordning.
- 7.3 Matchdomaren och hörndomarna ska inta sina föreskrivna positioner och efter att de tävlande, som står längst fram på sina tilldelade startpositioner, mitt emot sin motståndare, bugat mot varandra, ska matchdomaren meddela "SHOBU HAJIME!" och matchen börjar.
- 7.4 De tävlande ska buga korrekt mot varandra i början och slutet av matchen – en snabb nickning är både oartig och otillräcklig.
- 7.5 Matchdomaren stoppar matchen genom att säga "YAME". Vid behov kan matchdomaren beordra de tävlande att återgå till sina startpositioner: "MOTO NO ICHI" och återgå till sina positioner.
- 7.6 När poäng ska tilldelas identifierar matchdomaren den tävlande (AKA eller AO) samt det attackerade området (JODAN eller CHUDAN), tekniken (TSUKI, UCHI eller KERI), och ger sedan motsvarande poäng (YUKO, WAZA-ARI eller IPPON) med den föreskrivna gesten. Matchdomaren startar sedan om matchen genom att säga "TSUZUKETE HAJIME".
- 7.7 När en tävlande har tilldelats en poäng som resulterar i en ledning på åtta poäng eller mer är matchen över. Matchdomaren meddelar vinnare genom att lyfta armen mot vinnarens sida och säga "AO (AKA) NO KACHI".
- 7.8 När tiden är ute, utses den tävlande som har flest poäng till vinnare, vilket matchdomaren visar genom att lyfta armen mot vinnarens sida och säga "AO (AKA) NO KACHI". Därmed är matchen avslutad.
- 7.9 I händelse av samma poängtal i slutet av en oavgjord match avgör domarpanelen (matchdomaren och de fyra hörndomarna) matchen genom HANTEI. De fyra hörndomarna ska omedelbart ge signal om matchdomaren begär "HANTEI" efter att ha blåst i visselpipan. Matchdomaren ska därefter lyfta armen och meddela vinnaren genom att säga "AO (AKA) NO KACHI". Detta avgör vid behov en situation med lika poängtal.
- 7.10 När matchdomaren ställs inför följande situationer ska hen säga "YAME" och tillfälligt stoppa matchen:
- a) Om en eller båda tävlande träder utanför tävlingsytan, med undantag för när en tävlande omedelbart tar poäng på en motståndare som har lämnat tävlingsytan.
  - b) Om matchdomaren beordrar en tävlande att justera sin gi eller skyddsutrustning.
  - c) Om en tävlande har brutit mot reglerna.
  - d) Om matchdomaren anser att den ena eller båda tävlande inte kan fortsätta matchen på grund av skador, sjukdom eller andra orsaker, i enlighet med tävlingsläkarens yttrande, beslutar matchdomaren om matchen ska fortsätta.

- e) Om en tävlande griper tag i motståndaren och inte omedelbart utför en teknik eller kast.
- f) Om en eller båda tävlande faller eller kastas och ingen av de tävlande omedelbart lyckas följa upp med en poänggivande teknik.
- g) Om båda tävlande griper tag i eller går i clinch med varandra utan att omedelbart lyckas utföra ett kast eller en poänggivande teknik eller inte omedelbart reagerar på kommandot WAKARETE.
- h) Om båda tävlande står bröst mot bröst utan att omedelbart försöka kasta eller utföra en annan teknik och utan att reagera på kommandot WAKARETE.
- i) Om båda tävlande är utan fotfäste efter ett fall eller ett försök till kast, och börjar brottas.
- j) Om poäng indikeras av två eller flera hörndomare för samma tävlande.
- k) Om matchdomaren anser att ett regelbrott har begåtts – eller situationen kräver att matchen stoppas av säkerhetsskäl.
- l) På begäran av KANSA eller mattchefen.
- m) Om en coach, eller båda coacherna, begär videogranskning.
- n) Av varje annan anledning som matchdomaren anser vara viktig.

7.11 I händelse av att en match startar utan att tiden registreras och matchen sedan stoppas, och den återstående tiden överenskomms mellan båda coacherna kan frågan om matchens varaktighet inte längre protesteras.

---

## ARTIKEL 8: POÄNGSÄTTNING

---

- 8.1 En poäng tilldelas en tävlande när två eller flera hörndomare ger poäng eller när videogranskningsdomaren ger poäng efter att en coach har begärt videogranskning.
- 8.2 Poäng ges när en traditionell karateteknik med hand eller fot utförs med kontroll mot poängområdet.
- 8.3 Endast den första korrekt utförda tekniken i ett utbyte får poäng, med undantag för en effektiv kombination av tekniker, i vilket fall tekniken med högst poäng räknas, oavsett sekvensen av tekniker i kombinationen.
- 8.4 Poängområdena är kroppen ovanför bäckenområdet, till och med nyckelbenet (CHUDAN), exklusive själva axlarna med skulderbladen och nyckelbenen, samt området ovanför nyckelbenet (JODAN).
- 8.5 För att ge poäng måste tekniken ha potential att ge verkan, om den inte hade kontrollerats, och den måste också uppfylla följande kriterier:
- 1) God form (korrekt utförd teknik).
  - 2) Bra attityd (tekniken utförd utan avsikt att skada).
  - 3) Full kraft (tekniken utförd med hastighet och kraft).
  - 4) Medvetenhet om motståndaren både under och efter utförandet av tekniken (inte vända sig bort eller falla efter att ha avslutat en teknik – om inte fallet orsakas av ett regelbrott från motståndaren).
  - 5) Korrekt timing (tekniken utförd vid rätt tidpunkt).
  - 6) Korrekt avstånd (tekniken utförd på ett avstånd från vilket den skulle ha verkan).
- För att vara en giltig poäng måste en teknik uppfylla alla sex poängskriterierna.
- 8.6 Följande skala används för att tilldela poäng:
- **YUKO** (1 poäng) tilldelas för Tsuki (rakt slag) eller Uchi (svepande slag) mot ett poängområde.
  - **WAZA-ARI** (2 poäng) tilldelas för sparkar mot CHUDAN.
  - **IPPON** (3 poäng) tilldelas för sparkar mot JODAN eller för varje regelrätt teknik mot en motståndare som har någon del av kroppen, utom fötterna, i kontakt med mattan, med undantag för HIZA GAMAE (ett knä som vidrör mattan under utförandet av en teknik).
- 8.7 Tekniker mot CHUDAN-området kan utföras med kontrollerad kraft utan att orsaka skada på motståndaren. Om motståndaren tappar andan av ett slag indikerar detta inte i sig brist på kontroll.
- 8.8 Tekniker mot JODAN kan ge poäng om de stoppas inom 5 cm från målet för sparkar och 2 cm för handtekniker, men kan även utföras med lätt beröring (skin touch) utan att orsaka påverkan, med undantag för halsområdet där ingen fysisk kontakt är tillåten. För kadett- och U14-tävlingar kan tekniker mot JODAN ge poäng om de stoppas inom 10 cm från målet för sparkar och 5 cm för handtekniker, men kan även utföras med lätt beröring (skin touch) utan att orsaka påverkan.
- 8.9 "Skin touch" är tillåtet i alla ålderskategorier. "Skin touch" definieras som att målet vidrörs utan att energi överförs till den tävlandes huvud eller hjälm.

- 8.10 Korrekt utförda tekniker som når motståndaren samtidigt som matchtiden går ut är giltiga. Vid användning av elektronisk bedömning måste poäng signaleras inom 1,5 sekunder efter att tiden löpt ut.
- 8.11 En teknik är ogiltig om:
- a) Den utförs efter signalen att matchtiden är ute eller efter att matchdomaren sagt "YAME".
  - b) Den utförs vid eller efter "WAKARETE", innan matchdomaren har beordrat "TSUZUKETE".
  - c) Den utförs när den tävlande befinner sig utanför tävlingsytan (JOGAI).
  - d) Den följs av ett regelbrott med överdriven kontakt eller som på annat sätt orsakar skada.
  - e) Den tävlande vänder ryggen mot motståndaren efter en teknik (brist på medvetenhet).
  - f) Den i sig utgör, eller följer efter, ett regelbrott (som för hård kontakt, fasthållning, greppande etc.).

## 9.1 Typer av förbjudet uppträdande

### 9.1.1 Följande uppträdanden är förbjudna:

- 1) Tekniker som utgör för hård kontakt, med hänsyn till det angripna poängområdet, och tekniker som ger kontakt med halsen.
- 2) Tekniker mot armar, ben, skrev, leder eller vrister.
- 3) Handtekniker mot ansiktet med öppen hand.
- 4) Tekniker som utförs efter "WAKARETE" och innan "TSUZUKETE HAJIME" har beordrats.
- 5) Farliga eller förbjudna kasttekniker.
- 6) Simulering eller överdrift av skada.
- 7) Att lämna tävlingsytan (JOGAI) om det inte orsakats av motståndaren eller efter att poäng getts.
- 8) Att sätta sig i egenförvållad fara genom uppträdande som utsätter den tävlande för skadliga tekniker från motståndaren, eller underlåtenhet att vidta lämpliga åtgärder för att skydda sig själv (MUBOBI).
- 9) Undvika kamp som ett sätt att förhindra att motståndaren får möjlighet att ta poäng.
- 10) Passivitet – att undvika kamp (kan inte utdömas under matchens första 15 sekunder eller när det är mindre än 15 sekunder kvar av matchen eller mot någon som leder på poäng eller SENSHU).
- 11) Ta tag i motståndaren, brottas, knuffas eller stå bröst mot bröst utan att försöka utföra en poänggivande teknik eller nedtagning.
- 12) Greppa motståndaren med båda händerna av någon annan anledning än att utföra en nedtagning efter att ha fångat motståndarens sparkande ben.
- 13) Greppa motståndarens arm eller gi med en hand utan att omedelbart försöka utföra en poänggivande teknik eller nedtagning.
- 14) Tekniker, som till sin natur inte kan kontrolleras och som äventyrar motståndarens säkerhet, liksom farliga och okontrollerade attacker.
- 15) Simulerade eller faktiska attacker med huvudet, knäna eller armbågarna.
- 16) Sparktekniker mot en nedslagen motståndare som ligger helt nere på mattan.
- 17) Att tilltala eller irritera motståndaren, underlåta att lyda matchdomarens order, oartigt uppträdande mot funktionärer eller andra överträdelse av etikettregler.

9.1.2 En tävlande som levererar en poänggivande teknik och sedan lämnar området innan matchdomaren säger "YAME" erhåller värdet av poängen och JOGAI kommer inte att utdömas. Om den tävlandes försök att ta poäng misslyckas utdöms JOGAI om hen lämnar området.

9.1.3 En tävlande som stannar på tatamin kan ta poäng på en motståndare som lämnar området, eller har lämnat det, förutsatt att den tävlande som gör poängen är kvar på tatamin vid tidpunkten för poängtilldelningen. I sådana fall kommer den tävlande som erhållit poäng inte att erhålla JOGAI.

9.1.4 En matchdomare kan, uteslutande enligt egen bedömning, avvisa en coach från tävlingsområdet om coachen inte uppträder korrekt eller, enligt matchdomarens bedömning, stör matchen. Matchen pausas då tills coachen lyder uppmaningen. Matchdomaren har samma behörighet avseende andra medhjälpare till den tävlande som är närvarande i tävlingsområdet. Coacher som är avstängda från tävlingen får inte coacha eller vägleda de tävlande, vare sig på eller utanför tävlingsområdet.

- 9.1.5 Endast den coach som utsetts för den specifika matchen får coacha och vägleda den tävlande, från den plats som tilldelats coachen nära tävlingsytan. Inga andra registrerade och ackrediterade coacher, eller andra registrerade medlemmar i delegationen som medverkar i tävlingen får påverka, coacha och/eller stödja den tävlande under samma match. Annars kan deras ackreditering dras in.
- 9.1.6 Instruktioner och kommentarer från coachen får inte påverka matchen. Coachen får tala fritt med den tävlande medan matchen är stoppad, men får inte kommentera domarbeslut.
- 9.1.7 Den tävlande kan diskret signalera till coachen att hen önskar att coachen begär videogranskning.

---

## ARTIKEL 10: VARNINGAR OCH BESTRAFFNINGAR

---

### 10.1 Informella varningar

10.1.1 Informella varningar används för att skapa flyt i matchen, utan att stoppa den. De är inte avsedda att ersätta formella varningar när sådana är lämpliga, och matchdomaren ska gå vidare till formella varningar eller bestraffningar om de tävlande inte respekterar den informella varningen.

10.1.2 Det finns två typer av informella varningar:

<b>TSUZUKETE</b> för att uppmuntra till aktivitet	Att uppmäna de tävlande att påbörja kampen genom att gestikulera på samma sätt som är brukligt för att uppmäna de tävlande att stiga in på tatamin, i kombination med ordern "TSUZUKETE".
------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>WAKARETE</b> för att bryta en clinch	För att bryta upp en clinch, med samma gest som är bruklig för att uppmäna de tävlande att stiga in på tatamin, i kombination med ordern "WAKARETE" för att tillfälligt stoppa kampen utan att stoppa klockan. De tävlande ska separera – varefter ordern "TSUZUKETE" ges för att återuppta matchen.
--------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

10.1.3 Om WAKARETE beordras när en tävlande står i ett hörn ska matchdomaren säkerställa att den andra tävlande backar tillräckligt för att de tävlande ska vara fria från varandra innan TSUZUKETE beordras.

10.1.4 TSUZUKETE ska inte användas om det är mindre än 15 sekunder kvar av matchen – utom när det föregås av WAKARETE.

10.1.5 En i övrigt korrekt utförd teknik ska inte ge poäng om den utförs samtidigt som WAKARETE har beordrats – men den ska inte bestraffas. En okontrollerad teknik ska ge en varning eller bestraffning på normalt sätt.

### 10.2 Officiella varningar

10.2.1 Det finns två grader av officiella varningar – CHUI och HANSOKU CHUI:

<b>CHUI</b> Varning	Ges, upp till tre gånger, för mindre överträdelser som inte minskar den andra tävlandes chans att vinna.
------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>HANSOKU CHUI</b> Varning för diskvalificering vid ytterligare överträdelser	Ges för mer allvarliga överträdelser som minskar den andra tävlandes chans att vinna, eller till en tävlande för ytterligare överträdelse om tre CHUI redan har getts.
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 10.3 Bestraffningar

10.3.1 Det finns två typer av bestraffningar, som utgör två olika nivåer av diskvalificering:

<b>HANSOKU</b> Diskvalificering från matchen.	Detta är bestraffning i form av diskvalificering efter en mycket allvarlig överträdelse eller när HANSOKU CHUI redan har getts.
--------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>SHIKKAKU</b> Diskvalificering från tävlingen.	Detta innebär diskvalificering från hela tävlingen, inklusive alla andra kategorier som regelbrytaren varit anmäld till. SHIKKAKU kan tillämpas om en tävlande inte lyder matchdomarens order, agerar illvilligt eller begår en handling som skadar karatens prestige och ära.
-----------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

10.3.2 I de fall där både AKA och AO diskvalificeras i samma match genom HANSOKU eller SHIKKAKU, kommer deras motståndare som är schemalagda för nästa omgång att vinna med walk over (inget resultat meddelas).

10.3.3 Allvarliga brister i uppförande och disciplin eller illvilligt uppträdande på eller utanför tävlingsytan av en tävlande eller hans medhjälpare kan orsaka ytterligare disciplinära åtgärder från WKF Disciplinary Commission eller WKF Executive Committee.

10.3.4 När en situation förefaller kunna motivera diskvalificering kan matchdomaren kalla en eller flera hörndomare till ett kort samråd (SHUGO) innan beslut meddelas. SHUGO är obligatorisk före diskvalificeringar för tidsödande uppträdande eller för att utdöma SHIKKAKU.

#### 10.4 Tillämpning av varningar och bestraffning

10.4.1 **För hård kontakt:** Om matchdomaren anser att kontakten är för hård, men inte minskar motståndarens chans att vinna, kan en varning (CHUI) ges.

10.4.2 **Kontakt som orsakar skada:** Varje teknik, som resulterar i skada, kan, om den inte orsakas av mottagaren, resultera i en varning eller bestraffning. De tävlande ska utföra alla tekniker med kontroll och god form. Om så inte är fallet ska en varning eller bestraffning utdömas, oavsett vilken teknik som missbrukas.

10.4.3 **Observation efter kontakt:** Matchdomaren ska fortsätta att observera den skadade tävlande tills matchen återupptas och avsätta tillräckligt med tid för observation. En kort fördröjning i bedömningen gör det möjligt för skadesymtom som näsblod att utvecklas, eller avslöja försök från den tävlande att förvärra en mindre skada för att vinna taktisk fördel.

10.4.4 **Överreaktion på kontakt:** En mindre överreaktion resulterar i CHUI. En tydlig överreaktion resulterar i HANSOKU CHUI. En allvarlig överreaktion som att stappla runt, falla till golvet, stå upp och falla igen etc. kan resultera i HANSOKU direkt.

10.4.5 **Simulering av skada:** Varje förekomst av simulerad skada, oavsett hur liten, resulterar som minimum i CHUI medan en tydlig simulering resulterar i HANSOKU CHUI. En allvarlig simulering, som att stappla runt, falla till golvet, stå upp och falla igen etc. resulterar i SHIKKAKU direkt. Varje simulering av en skada från en teknik som domarna redan har gett poäng resulterar som minimum i HANSOKU CHUI.

10.4.6 **Kontakt mot hals:** Varje kontakt mot halsen, om den inte är mottagarens eget fel, ska resultera i en varning eller bestraffning.

- 10.4.7 **Kasttekniker** är indelade i två typer. Dels etablerade "konventionella" karatetekniker av typen bensvep, som ashi barai, ko uchi gari etc., där motståndaren sveps ur balans eller kastas utan att greppas först, dels kast som kräver att motståndaren greppas med en hand eller hålls fast medan kastet utförs. Båda är tillåtna.
- 10.4.8 **Kastets vridpunkt** får inte vara högre än kastarens höfthöjd och motståndaren måste hållas i hela tiden, så att hen kan landa säkert. Kast över axeln är uttryckligen förbjudna, liksom så kallade offerkast.
- 10.4.9 **Infångning av spark:** Det enda tillfället där ett kast får utföras medan man greppar motståndaren med båda händerna är när man har fångat in motståndarens sparkande ben. Att hålla fast med båda händerna är endast tillåtet när man greppar en motståndares sparkande ben i syfte att genomföra en nedtagning, och sedan behåller greppet om motståndarens ben medan den andra greppar i motståndarens gi eller kropp för att dämpa fallet.
- 10.4.10 **Greppande av benen:** Det är förbjudet att greppa motståndaren under midjehöjd och lyfta och kasta hen eller att sträcka sig ner för att dra undan benen under hen. Om en tävlande skadas till följd av en kastteknik ska matchdomaren avgöra om en varning eller bestraffning ska ges.
- 10.4.11 **Greppande med en hand:** Den tävlande får greppa motståndarens arm eller gi med en hand i syfte att utföra ett kast eller en direkt poänggivande teknik – men får inte hålla kvar greppet för fortsatta tekniker.
- 10.4.12 **Greppande för att dämpa ett fall:** Det är tillåtet att hålla fast motståndarens gi med en hand i syfte att dämpa ett fall.
- 10.4.13 **Mattflykt:** JOGAI avser en situation där en tävlandes fot, eller någon annan del av kroppen, vidrör golvet utanför tävlingsytan. Ett undantag är när den tävlande fysiskt knuffas eller kastas från tävlingsytan av motståndaren eller lämnar den efter att ha vunnit poäng.
- 10.4.14 **Egenförvållad fara:** En varning eller bestraffning för MUBOBI ska ges när en tävlande tar emot ett slag eller en spark, eller skadas genom eget förvållande eller vårdslöshet. Detta kan ske genom att vända motståndaren ryggen, attackera utan hänsyn till motståndarens motangrepp, avbryta striden innan matchdomaren säger "YAME", sänka garden eller upprepad underlåtenhet att blockera motståndarens attacker.
- Om en tävlande har tillfrågats innan matchen startar, och bekräftar att suspensoar används, och det senare visar sig att så inte är fallet, kommer den tävlande att erhålla SHIKKAKU. Om den tävlande inte har tillfrågats, men det upptäcks att den tävlande inte bär suspensoar, ska den tävlande ges två (2) minuter för att korrigera förhållandet och får automatiskt en varning för MUBOBI.
- 10.4.15 **Passivitet** avser situationer där ingen av de tävlande försöker ta poäng, eller en tävlande inte försöker ta poäng trots att han eller hon ligger efter i poäng eller motståndaren har ledning på grund av SENSHU. Matchdomaren måste, innan hen stoppar matchen för att döma för passivitet, meddela TSUZEKETE som en informell varning, med motsvarande signal och kommando. Passivitet får inte dömas ut under de första eller de sista 15 sekunderna av en match.

10.4.16 **Undvikande av kamp** avser en situation där en tävlande försöker förhindra att motståndaren får möjlighet att ta poäng genom att använda tidsödande uppträdande som att kontinuerligt retirera utan effektiv kontrung, att ta tag i motståndaren eller lämna tävlingsytan i stället för att ge motståndaren möjlighet att ta poäng. Att undvika kamp under de sista 15 sekunderna av matchen (ATO SHIBARAKU) resulterar som minimum i HANSOKU CHUI och förlust av SENSHU.

10.4.17 **Underlåtenhet att följa instruktioner:** En tävlande som vägrar följa matchdomarens instruktioner eller som tydligt visar ilska ska automatiskt erhålla SHIKKAKU. Denna bestraffning kan utdömas före, under eller efter matchen.

**10.5. Demonstrativt uppträdande, politisk eller religiös demonstration:** De tävlande förväntas respektera hälsningsceremonin före och efter matchen eller lagmatchen. Allt demonstrativt uppträdande, som att falla på knä etc., liksom politiska eller religiösa uttryck, under eller omedelbart efter matchen eller lagmatchen, är förbjudet och kan resultera i böter lika med den protestavgift som fastställts av WKF Executive Committee.

## 10.6 Diskvalificering av enskilda tävlande i lagmatcher

10.6.1 HANSOKU eller SHIKKAKU: I lagmatcher fastställs den förfördelade tävlandes poängtal till 8 och regelbrytarens till noll.

## 10.7 Diskvalificering i Round Robin-tävling.

10.7.1 Om en tävlande erhåller HANSOKU, KIKEN eller SHIKKAKU i en Round Robin-match sätts regelbrytarens poäng för matchen till noll medan motståndarens poäng sätts till det högsta av 4 poäng eller poäng som vunnits genom tekniker. Poäng som vunnits genom tekniker behåller sitt ursprungliga värde som IPPON, WAZA-ARI respektive YUKO. Poäng som läggs till på annat sätt än att vinnas räknas alla som YUKO.

10.7.2 Om en tävlande erhåller KIKEN eller SHIKKAKU i en Round Robin-tävling stryks alla tidigare matcher från resultatet om det inte är den sista schemalagda matchen för den diskvalificerade tävlande, i vilket fall resultatet av matchen registreras på vanligt sätt utan att detta påverkar resultaten av de tidigare matcherna.

---

## ARTIKEL 11: SKADOR OCH OLYCKOR I TÄVLINGAR

---

### 11.1 Tävlade förklaras oförmögna att strida

- 11.1.1 En skadad tävlade som vinner en match genom diskvalificering på grund av skada får inte gå en ny match i tävlingen utan tillstånd från tävlingsläkaren. Sådant tillstånd får inte ges en tävlade som drabbats av medvetlöshet eller som uppvisar symtom på hjärnskakning.
- 11.1.2 En skadad tävlade som tillåts fortsätta kan också vinna en andra match genom diskvalificering på grund av skada, men stängs omedelbart av från ytterligare Kumite-matcher i den tävlingen.

### 11.2 Förfarande för hantering av skador

- 11.2.1 Om en tävlade skadas ska matchdomaren omedelbart stoppa matchen och kalla på tävlingsläkaren genom att lyfta armen och muntligt ropa "doctor".
- 11.2.2 Den tävlade ska om möjligt lämna mattan för undersökning och behandling av tävlingsläkaren.
- 11.2.3 En tävlade som skadas under en pågående match och behöver medicinsk behandling ska ges tre minuter för att få det. Matchchefen ansvarar för att instruera tidtagaren att starta räkningen av 3 minuter. Om behandlingen inte avslutas inom den utmätta tiden ska matchdomaren avgöra om den tävlade ska förklaras oförmögen att tävla, eller om behandlingstiden ska förlängas.
- 11.2.4 **10-sekundersregeln:** Varje tävlade som faller, kastas eller slås ner, och som inte kan stå på benen igen inom tio sekunder ska förklaras oförmögen att fortsätta tävla och ska automatiskt stängas av från allt fortsatt tävlade i kumite i den aktuella tävlingen. I händelse av att en tävlade ligger på golvet efter att ha fallit, kastats eller slagits ner och inte omedelbart kan stå på benen ska matchdomaren stoppa matchen, kontakta tävlingsläkaren och börja räkna till tio på engelska. Räkningen ska indikeras visuellt med ett finger för varje sekund. I samtliga fall där 10-sekundersräkningen har startats ska tävlingsläkaren uppmanas att undersöka den tävlade innan matchen återupptas. För incidenter som omfattas av 10-sekundersregeln kan den tävlade undersökas på mattan. Matchchefen ska meddela tävlingsledningen om en tävlade har stoppats från ytterligare tävlan baserat på 10-sekundersregeln.
- 11.2.5 Tävlingsläkaren har endast rätt att uttala sig om den skadade tävlade förmåga att fortsätta tävla. Matchdomaren utser vinnaren på basis av HANSOKU, KIKEN eller SHIKKAKU beroende på omständigheterna.
- 11.2.6 **Matchdomaren ska ha information om redan befintliga skador** när hen bedömer i vilken utsträckning det nuvarande skadetillståndet kan tillskrivas motståndarens handlingar. Motståndaren ska inte bestraffas för ett redan befintligt tillstånd.
- 11.2.7 **Om en tävlade i Round Robin-tävling måste bryta på grund av skada ska** alla tidigare matcher strykas från resultatet om det inte är den sista schemalagda matchen för den diskvalificerade tävlade, i vilket fall resultatet av matchen registreras på vanligt sätt utan att detta påverkar resultaten av de tidigare matcherna.

### **11.3 Skada på båda tävlande**

Om två tävlande skadar varandra eller lider av följderna av tidigare uppkomna skador och av tävlingsläkaren förklaras oförmögna att fortsätta tävlingen, avgörs matchen som man normalt skulle göra vid full tid.

**12.1 Allmänt**

- 12.1.1 När två eller flera hörndomare signalerar poäng för samma tävlande ska matchdomaren stoppa matchen och fatta motsvarande beslut. Om matchdomaren inte stoppar matchen ska KANSA blåsa i sin visselpipa. När matchdomaren beslutar att stoppa matchen av någon anledning, ska hen säga "YAME" och samtidigt ge motsvarande handsignal.
- 12.1.2 I händelse av att båda tävlande har fått poäng signalerad av två hörndomare ska båda tävlande tilldelas sina respektive poäng.
- 12.1.3 Om en tävlande får poäng signalerad av mer än en hörndomare och poängen skiljer sig mellan hörndomarna ska den högre poängen tillämpas. Detsamma gäller om båda tävlande får poäng signalerade av vardera två hörndomare och poängen skiljer sig.
- 12.1.4 Om det finns majoritet, men oenighet råder mellan hörndomarna för en poängnivå, ska majoritetsåsikten alltid åsidosätta principen om att tillämpa den högsta poängen.
- 12.1.5 När domarpanelen förklarar grunden för ett beslut efter matchen eller lagmatchen kan den tala med mattchefen, chefsdomaren eller protestjuryn. Domarpanelen behöver inte förklara sig för någon annan.

**12.2 Kriterier för att avgöra vinnaren av en match**

- 12.2.1 En match avgörs när en tävlande har nått en tydlig ledning på 8 poäng eller när en tävlande har högre poäng när matchtiden går ut. Vid lika poäng vinner den tävlande som har erhållit matchens första egna poängfördel (SENSHU) eller som har utsetts till vinnare genom HANTEI eller vars motståndare har bestraffats med fler HANSOKU, SHIKKAKU eller KIKEN.
- 12.2.2 Med "första egna poängfördel" (SENSHU) avses första tillfället när en tävlande tar poäng utan att motståndaren samtidigt tar poäng före signalen. I fall där båda tävlande tilldelas poäng före signalen, och båda tävlande har fått poäng signalerade av vardera två hörndomare noteras ingen "första egna poängfördel" utan båda tävlande behåller möjligheten till SENSHU senare i matchen.
- 12.2.3 I varje individuell match, (individuell, Round Robin och lag) där ingen överlägsen poäng har utdelats till någon tävlande, eller poängen är lika utan att någon tävlande har en "första egna poängfördel" (SENSHU), ska beslutet fattas baserat på följande kriterier i angiven ordning:
- Det högre antalet IPPON som vunnits i matchen.
  - Det högre antalet WASA-ARI som vunnits i matchen.
- 12.2.4 Skulle antalet IPPON och WASA-ARI vara lika ska beslutet fattas genom HANTEI, en slutlig omröstning av de fyra hörndomarna och matchdomaren, som var och en avger sin röst baserat på deras enskilda bedömning av vilken tävlande som visade överlägsenhet i taktik och tekniker. I Round Robin- och lagmatcher kommer HIKIWAKE att ges om det inte är frågan om en extra match för att bestämma ett matchresultat.
- 12.2.5 Enskilda elimineringsmatcher kan inte sluta oavgjorda, med undantag för lagtävling, eller Round Robin-tävling, när en match slutar utan poäng, lika poäng, ingen

överlägsenhet i IPPON eller WAZA-ARI, och ingen av de tävlande har erhållit SENSHU, ska matchdomaren meddela oavgjord match (HIKIWAKE).

12.2.6 Den enda gången HANTEI tillämpas på en match i en lagtävling är vid en extra match för att bryta en oavgjord ställning.

12.2.7 Vid beslut om utfallet av en match genom omröstning (HANTEI) efter en oavgjord match, ska matchdomaren ställa sig utanför tävlingsytan och ropa "HANTEI", samt ge en visselsignal. Hörndomarna ska signalera sina bedömningar och matchdomaren ska meddela vinnare. Matchdomaren ska meddela vinnare med en handsignal och ordern (AKA/AO NO KACHI), och genom denna åtgärd också avgöra en eventuellt oavgjord match.

12.2.8 Om en tävlande som har tilldelats SENSHU får en varning för undvikande av kamp grundad på någon av följande incidenter: JOGAI, flykt, ta tag i motståndaren, greppning, brottning, knuffas eller stå bröst mot bröst, med mindre än 15 sekunder kvar av matchen – förlorar den tävlande automatiskt denna fördel. Matchdomaren ska först visa vilken typ av överträdelse den tävlande har begått och vilken typ av varning eller bestraffning som tilldelas. Därefter ska matchdomaren visa tecknet för SENSHU följt av tecknet för ogiltigförklaring (TORIMASEN) och samtidigt meddela "AKA/AO SENSHU TORIMASEN".

12.2.9 I fall då SENSHU har tilldelats, men en begärd videogranskning visar att även motståndaren erhåller poäng och att första egna poängfördel alltså inte föreligger, används samma förfarande för att upphäva SENSHU.

12.2.10 Om SENSHU upphävs när det är mindre än 15 sekunder kvar av matchen kan ingen ytterligare SENSHU tilldelas någon av de tävlande.

12.2.11 I fall av elimineringsstävling, där både AKA och AO diskvalificeras i samma match genom HANSOKU, KIKEN eller SHIKKAKU, kommer motståndarna som är schemalagda för nästa omgång att vinna genom walk over (och inget resultat meddelas), såvida inte den dubbla diskvalificeringen gäller en medaljmatch, i vilket fall vinnaren utses baserat på poängen vid diskvalificeringsögonblicket, SENSHU, eller, om inget av dessa villkor föreligger; genom direkt HANTEI. Ingen medalj kan tilldelas en tävlande som diskvalificerats genom SHIKKAKU.

### **12.3 Fastställande av vinnaren av en Round Robin-grupp och lösning av oavgjord match i en individuell tävling**

12.3.1 Vinnaren av en grupp i en individuell Round Robin-tävling, är den tävlande som har flest segerpoäng, med 3 poäng för vunna matcher och 1 poäng för oavgjorda matcher där poäng har erhållits. Om det blir oavgjord ställning mellan två eller flera tävlande i en grupp, genom att de får samma antal segerpoäng, ska kriterierna nedan tillämpas i angiven ordning. Detta innebär att om en vinnare kan utses enligt ett av kriterierna ska efterföljande kriterier inte tillämpas.

- 1) Vinnare av matchen mellan de tävlande som är involverade i den oavgjorda ställningen.
- 2) Högre totalt antal poäng som erhållits i alla matcher.
- 3) Lägre totalt antal poäng som motståndare erhållit i alla matcher.
- 4) Högre antal IPPON som erhållits i alla matcher.
- 5) Lägre antal IPPON som motståndare erhållit i alla matcher.

- 6) Högre antal WASA-ARI som erhållits i alla matcher.
- 7) Lägre antal WASA-ARI som motståndare erhållit i alla matcher.
- 8) Den högsta världsrankningen vid datumet för tävlingen.
- 9) Extra match som tillåter HANTEI.

För varje par som jämförs ska kriterierna beaktas från början av listan.

12.3.2 En tävlande kan diskvalificeras från en match (HANSOKU) och fortsätta delta i tävlingen. I detta fall vinner hans motståndare den matchen med antingen 4-0 (räknas som YUKO) eller med antalet erhållna poäng om de överstiger 4 poäng.

12.3.3 Om en redan kvalificerad tävlande diskvalificeras för dåligt uppträdande (SHIKKAKU) i slutet av Round Robin-omgången går finalmotståndaren vidare till semifinalen genom walk over.

#### **12.4 Fastställande av vinnaren av en Round Robin-grupp och lösning av oavgjord ställning i en lagtävling**

12.4.1 Vinnaren av en grupp i Round Robin-lagtävling, är det lag som har flest segerpoäng, med 3 poäng för vunna lagmatcher och 1 poäng för oavgjorda matcher där poäng har erhållits. Om det blir oavgjord ställning mellan två eller flera lag i en grupp, genom att de får samma antal segerpoäng, ska kriterierna nedan tillämpas i angiven ordning. Detta innebär att om en vinnare kan utses enligt ett av kriterierna ska efterföljande kriterier inte tillämpas.

- 1) Vinnare av matchen mellan lagen som är involverade i den oavgjorda ställningen.
- 2) Högsta antalet matcher som vunnits under hela Round Robin-fasen.
- 3) Störst antal poäng som erhållits under hela Round Robin-fasen.
- 4) Minst antal poäng som motståndarlag erhållit under hela Round Robin-fasen.
- 5) Störst antal IPPON som erhållits av laget under hela Round Robin-fasen.
- 6) Minst antal IPPON som motståndarlag erhållit under hela Round Robin-fasen.
- 7) Störst antal WASA-ARI som erhållits av laget under hela Round Robin-fasen.
- 8) Minst antal WASA-ARI som motståndarlaget erhållit under hela Round Robin-fasen.
- 9) En extra match mellan en av medlemmarna i varje lag vid behov, enligt beslut av HANTEI.

För varje par som jämförs ska kriterierna beaktas från början av listan.

#### **12.5 Kriterier för att avgöra vinnaren av en lagmatch med eliminering**

12.5.1 Det vinnande laget är det som har flest matchsegrar, inklusive segrar som vunnits genom SENSU. Om de två lagen har samma antal matchsegrar vinner det lag som har flest poäng.

12.5.2 Om de två lagen har samma antal matchsegrar och poäng ska en avgörande match genomföras. Varje lag kan utse en tävlande i sitt lag för att genomföra den extra matchen, oavsett om den tävlande redan har deltagit i en match mellan de två lagen.

12.5.3 Om den extra matchen inte gör det möjligt att utse en vinnare baserat på överlägsenhet i poäng, eller om någon av de tävlande får SENSU, ska resultatet av den extra matchen avgöras genom HANTEI, enligt samma förfarande som tillämpas för individuella matcher. Resultatet av HANTEI för den extra matchen utgör då resultatet av lagmatchen.

12.5.4 I lagmatcher där ett lag har vunnit ett antal segrar eller erhållit ett antal poäng som omöjliggör för motståndarlaget att vinna ska lagmatchen avbrytas och inga ytterligare matcher genomförs, utom i Round Robin där alla matcher måste genomföras.

12.5.5 I lagmatcher där en lagmedlem diskvalificeras (HANSOKU eller SHIKKAKU), nollställs eventuell poäng för den matchen och motståndarens poängtal sätts till åtta.

## 12.6 Poängsättning

Poängkontrollanten använder följande symboler för registrering av poäng:

3	IPPON	Tre poäng
2	WAZA-ARI	Två poäng
1	YUKO	En poäng

✓	SENSHU	Första egna poängfördel
□	KACHI	Vinnare
✕	MAKE	Förlorare
▲	HIKIWAKE	Oavgjort resultat
KK	KIKEN	Walk over (frånvaro)

1C	CHUI (första)	1:a varningen
2C	CHUI (andra)	2:a varningen
3C	CHUI (tredje)	3:e varningen
HC	HANSOKU CHUI	Varning för diskvalificering
H	HANSOKU	Diskvalificering från match
S	SHIKKAKU	Diskvalificering från tävling

---

## ARTIKEL 13: OFFICIELL PROTEST

---

### 13.1 Allmänt

- 13.1.1 Ingen får protestera mot ett domslut hos medlemmarna i domarpanelen.
- 13.1.2 Om ett domarbeslut verkar strida mot reglerna är den tävlandes coach eller hens officiella representant de enda som får lämna in en protest.
- 13.1.3 Protesten ska göras i form av en skriftlig rapport som lämnas in omedelbart efter den match som gav upphov till protesten. Det enda undantaget är när protesten gäller ett administrativt fel.
- 13.1.4 Eventuella protester mot tillämpningen av reglerna behöver inte nödvändigtvis hindra tävlingens fortskridande och avsikten att protestera måste meddelas av coachen eller NF-representanten omedelbart efter matchens slut.
- 13.1.5 Om protesten involverar tävlande i en pågående kategori måste nästa omgång som kan involvera den tävlande skjutas upp tills överklagandet är avgjort.
- 13.1.6 Coachen/NF-representanten ska begära det officiella protestformuläret från mattchefen. Den skriftliga protesten ska formuleras och protestavgiften lämnas in inom 5 minuter efter att den protesterande mottagit formuläret från mattchefen.
- 13.1.7 Underlåtenhet av en coach/representant för nationellt förbund att lämna in en protest i tid kan leda till att den avisas om en sådan försening enligt protestjuryn saknar rimlig motivering och hindrar tävlingens fortskridande.
- 13.1.8 Mattchefen ska komplettera protesten med all information om inblandade funktionärer och omedelbart överlämna det ifyllda protestformuläret till en representant för protestjuryn. Protestjuryn ska utan dröjsmål granska de omständigheter som ligger till grund för det protesterade beslutet. Efter att ha beaktat all tillgänglig information ska protestjuryn sammanställa en rapport och har befogenhet att vidta de åtgärder som kan behövas. Protesten ska granskas av protestjuryn och som en del av denna granskning ska juryn studera de bevis som anförs som stöd för protesten.
- 13.1.9 Protesten kan också avgöras direkt och meddelas till protestjuryn av RC-ordföranden eller chefsdomaren för eventet, i vilket fall ingen protestavgift ska debiteras.
- 13.1.10 I händelse av ett administrativt fel under en pågående match kan coachen meddela mattchefen direkt. Mattchefen meddelar i sin tur KANSA.
- 13.1.11 Protesten ska innehålla namn och nationer för de tävlande och detaljerad information om vad som protesteras. Informationen från de inblandade funktionärerna kompletteras av mattchefen. Inga allmänna klagomål om generell standard accepteras som en giltig protest. Bevisbördan för en protest ligger hos den som protesterar. Mattchefen ska överlämna protesten till en representant för protestjuryn. Juryn ska granska de omständigheter som ligger till grund för det protesterade beslutet.

13.1.12 Den protesterande ska deponera en protestavgift som överenskommit av WKF EC. Den deponerade avgiften, tillsammans med protesten, ska lämnas till mattchefen som i sin tur ska överlämna den till en representant för protestjuryn.

13.1.13 Avsikten att protestera måste deklarerats så snart matchen är avslutad. Den skriftliga protesten ska formuleras och protestavgiften lämnas in inom 5 minuter efter att den protesterande mottagit formuläret från mattchefen.

13.1.14 Protestjuryns beslut är slutgiltigt och kan endast upphävas genom beslut av Executive Committee på begäran av WKF:s ordförande.

13.1.15 Protestjuryn får inte utdöma sanktioner eller bestraffningar. Protestjuryns funktion är att döma i protesten för att initiera nödvändiga åtgärder från RC och organisationskommittén för att vidta åtgärder med målet att korrigera eventuella domarbeslut som strider mot reglerna.

## **13.2 Protestjuryns sammansättning**

13.2.1 Protestjuryn består av tre seniora matchdomare, utsedda av domarkommittén (RC) eller chefsdomaren. Två medlemmar från samma nationella förbund får inte utses. Medlemmarna numreras 1 till 3.

13.2.2 RC ska utse ytterligare tre medlemmar med numrering från 4 till 6 som automatiskt ersätter någon av de ursprungligen utsedda protestjurymedlemmarna i en intressekonflikt. dvs. där jurymedlemmen är av samma nationalitet, har en direkt familjerelation eller ingift relation med någon av de inblandade parterna eller någon annan rimlig konflikt eller potentiell intressekonflikt i den protesterade händelsen, inklusive alla medlemmar i domarpanelen som är inblandade i den protesterade händelsen.

## **13.3 Bedömning av protest**

13.3.1 Det åligger mattchefen att ta emot protesten, att sammankalla protestjuryn och att deponera protestsumman hos WKF för eventuella avslagna protester.

13.3.2 Protestjuryn ska omedelbart göra de utredningar och undersökningar som den anser nödvändiga för att bedöma protesten.

13.3.3 Om videogranskning används kan protestjuryn begära att videoupptagningen av händelsen granskas innan domslut meddelas.

13.3.4 Var och en av de tre medlemmarna är skyldig att ge sitt omdöme om protestens giltighet. Ingen medlem får lägga ner sin röst.

## **13.4 Avslagna och godkända protester**

13.4.1 Om en protest befinns vara ogiltig ska protestjuryn utse en av sina medlemmar att muntligen meddela den protesterande om att protesten har avslagits, markera originaldokumentet med ordet "DECLINED", få det undertecknat av var och en av medlemmarna i protestjuryn och informera den protesterande om beslutet.

- 13.4.2 Om en protest godtas ska protestjuryn kontakta organisationskommittén (OC) och chefsdomaren för att vidta sådana åtgärder som är praktiskt rimliga för att avhjälpa situationen, inklusive att:
- Ändra tidigare domslut som strider mot reglerna.
  - Ogiltigförklara resultaten av de aktuella omgångarna från tidpunkten före händelsen.
  - Göra om matcher som har påverkats av händelsen.
  - Rekommendera RC att överväga bestraffning av inblandade domare.
- 13.4.3 Protestjuryn ska tillämpa återhållsamhet och gott omdöme när det gäller åtgärder som kan störa tävlingsprogrammet i betydande grad. Att låta en eliminering gå om är den sista utvägen för att säkerställa ett rättvist utfall.
- 13.4.4 Om en protest godtas ska protestjuryn utse en av sina medlemmar att muntligen meddela den protesterande att protesten har godkänts, markera originaldokumentet med ordet "ACCEPTED" och få det undertecknat av var och en av medlemmarna i protestjuryn innan protesten deponeras hos chefsdomaren och protestavgiften returneras till den protesterande.
- 13.4.5 En accepterad protest betyder inte att en match eller en lagmatch automatiskt kommer att göras om.

### **13.5 Händelserapport**

- 13.5.1 Efter att ha hanterat händelsen på det sätt som föreskrivs ovan ska protestjuryn samlas på nytt och sammanställa en enkel protesthändelserapport, som beskriver dess resultat och anger dess skäl för att godkänna eller avslå protesten.
- 13.5.2 Rapporten ska undertecknas av alla tre medlemmarna i protestjuryn och överlämnas till chefsdomaren och organisationskommittén.

---

## ARTIKEL 14: BEGÄRAN OM VIDEOGRANSKNING

---

- 14.1 I WKF World Championships, Premier League, olympiska spel, ungdomsolympiska spel, kontinental mästare, världsmästare och multisportmästare av detta slag krävs videogranskning av matcher. Videogranskning rekommenderas också för andra tävlingar när så är möjligt.
- 14.2 Videogranskning initieras när en coach visar ett videokort (manuellt eller elektroniskt, beroende på vilken teknik som används) för att signalera att domarna har missat en poäng som borde tillfalla den tävlande som hen representerar. Om en coach trycker på knappen på joystick och sedan omedelbart ångrar sig stoppas inte förfarandet utan videogranskning utförs. Coachen ska stå upp under videogranskningen för att göra matchdomaren medveten om situationen och förebygga att matchen fortsätter om systemet inte fungerar.
- 14.3 I tävlingar där coacher har tillgång till elektronisk utrustning som gör det möjligt att begära granskning specifikt för YUKO, WAZA-ARI eller IPPON, är videogranskningsdomaren endast skyldig att bedöma möjlig poäng för den begärda typen av poäng. Coachen kan ändra nivån på poängen tills matchdomaren tar bort signalen för videogranskning.
- 14.4 Om den tävlande vill att coachen ska begära videogranskning, eller avstå från att begära det, ska hen signalera detta diskret utan att störa matchens förlopp.
- 14.5 Videogranskningen kan begäras av coachen i fall där domarna tilldelat en lägre poäng än de, enligt coachens uppfattning, borde ha gjort för en poänggivande teknik.
- 14.6 Videogranskningsdomaren får endast tilldela poäng om den tävlande för vilken begäran gjorts hade en giltig poäng, det vill säga tagit poäng före eller samtidigt med den andra tävlande.
- 14.7 Ett undantag från punkten ovan är när ingen av deltagarna har tilldelats poäng av hördomarna och endast en av coacherna begär videogranskning, då den andra coachen inte har kvar något kort eller inte begär videogranskning. I sådana fall är det endast tekniken utförd av den tävlande för vilken videogranskning begärts som är aktuell för poängtilldelning.
- 14.8 De sista 6 sekunderna innan matchen stoppades för videogranskning ska alltid granskas, men ytterligare tid kan läggas till vid behov för att fatta bästa möjliga beslut. Sekvensen ska granskas i normal uppspelningshastighet men kan dessutom vid behov granskas i slow motion eller zoomad. Granskningen måste alltid först göras med normal uppspelningshastighet, även om slow motion senare kan användas för att studera detaljer. Den totala tiden för att granska videoklippen får inte överstiga 30 sekunder, varefter ett beslut måste fattas.
- 14.09 Om båda coacherna begär videogranskning samtidigt ska videogranskningsdomaren tilldela poäng bara till den tävlande som bedöms ha tagit poäng först. Det enda undantaget är vid samtidigt utförda poänggivande tekniker, i vilket fall poäng kan tilldelas båda tävlande.
- 14.10 Om en coach visar kortet för videogranskning och den andra coachen vill ha en videogranskning av samma situation måste den andra coachen visa sitt kort innan granskningen börjar för att inte förlora sin rätt att begära videogranskning av den aktuella situationen. Videogranskningen anses påbörjad när matchdomaren ger gesten.

- 14.11 Om begäran bedöms vara giltig visas ett rött eller blått kort med nummer 3 för IPPON, 2 för WAZA-ARI eller 1 för YUKO. Alternativt visas resultatet på monitorn. Matchdomaren ska sedan tilldela poängen på vanligt sätt. Om begäran bedöms vara ogiltig förlorar coachen rätten att begära videogranskning under resten av matchen.



- 14.12 Videogranskningsdomaren får inte upphäva något beslut av hörndomarna med undantag för SENSU.
- 14.13 Om videogranskningsdomaren inte kan observera tekniken/teknikerna på grund av kameravinkeln, ska hen signalera detta genom att göra gesten för MIENAI och coachen behåller kortet. Om tekniska problem (el-, kamera- eller datorfel etc.) gör det omöjligt att analysera videoklippen och fatta ett beslut ska samma förfarande tillämpas, och coachen behåller kortet.
- 14.15 Om en coach begär videogranskning men tekniken enligt matchdomarens uppfattning var okontrollerad eller för hård ska en varning eller bestraffning ges och coachen behåller kortet.
- 14.16 Om matchdomaren beordrar WAKARETE får coacherna inte begära videogranskning, om inte tekniken utfördes innan WAKARETE beordrades.
- 14.17 Det är coachens skyldighet att protestera om ett videogranskningskort inte återlämnas när coachen har rätt att få kortet tillbaka från mattchefen.
- 14.18 Följande tabell bestämmer hur många videogranskningskort som är tillåtna per fas för WKF-event:

<p><b>Phase 1 - WORLD INDIVIDUAL CHAMPIONSHIPS</b>            Coach will have 1 VR card for groups with 3 - 4 Athletes in the Group Phase.            Coach will have 2 VR card for groups with 5 -6 Athletes in the Group Phase.            Coach will have 1 VR card for the Elimination Phase 1st Round (24 groups).            Coach will have 1 VR card for the Elimination Phase - Qualification Bout.</p>	<p><b>TEAM WORLD CHAMPIONSHIPS</b>  <b>Mens's Team</b>            Coach will have 3 VR card per match in the Group Phase.            Coach will have 3 VR card per match for the Quarterfinals.            Coach will have 3 VR card per match for the Semi-Finals.            Coach will have 3 VR card per match for the Medal Match.</p> <p><b>Women's Team</b>            Coach will have 2 VR card per match in the Group Phase.            Coach will have 2 VR card per match for the Quarterfinals.            Coach will have 2 VR card per match for the Semi-Finals.            Coach will have 2 VR card per match for the Medal Match.</p>
<p><b>Phase 2 - WORLD INDIVIDUAL CHAMPIONSHIPS</b>            Coach will have 1 VR card for the Group Phase.            Coach will have 1 VR card for the Round 16 .            Coach will have 1 VR card for the Quarterfinals.            Coach will have 1 VR card for the Semi-Finals.            Coach will have 1 VR card for the Medal bouts.</p>	<p><b>ELIMINATION WITH REPECHAGE - TEAM COMPETITION</b>            Coach will have 1 VR card per Competitor for the Eliminations.            Coach will have 1 VR card per Competitor for the Semi-Finals.            Coach will have 1 VR card per Competitor for the Repechages.            Coach will have 1 VR card per Competitor for the Medal-Bouts.</p>
<p><b>PREMIER LEAGUE</b>            Coach will have 1 VR card for the Group Phase.            Coach will have 1 VR card for the Quarterfinals.            Coach will have 1 VR card for the Semi-Finals.            Coach will have 1 VR card for the Medal-Bouts.</p>	<p><b>ELIMINATION WITH REPECHAGE - INDIVIDUAL COMPETITION</b>            Coach will have 1 VR card for the Eliminations.            Coach will have 1 VR card for the Semi-Finals.            Coach will have 1 VR card for the Repechages.            Coach will have 1 VR card for the Medal-Bouts.</p>
	<p><i>Only 1 VR Card can be used for any individual bout</i></p>

### **15.1 Chefsdomaren och domarkommittén**

15.1.1 Chefsdomaren och domarkommittén har följande befogenheter och uppgifter:

- 1) I samråd med organisationskommittén säkerställa korrekt förberedelse för varje given tävling, sett till arrangemang av tävlingsytor, tillhandahållande och utplacering av utrustning och nödvändiga faciliteter, hantering och övervakning av matcher/lagmatcher, säkerhetsåtgärder etc.
- 2) Utse och placera ut mattchefer och mattchefsassistenter på sina rätta platser och att agera på rapporter från mattchefer och vidta de åtgärder som kan krävas.
- 3) Övervaka och samordna funktionärernas arbete.
- 4) Utnämna ersättningsfunktionärer vid behov.
- 5) Fälla det slutgiltiga avgörandet i tekniska frågor som kan uppstå under en viss match eller lagmatch och för vilka det inte finns några bestämmelser i reglerna.
- 6) Utse en protestjury för tävlingen.

### **15.2 Mattchefer och mattchefsassistenter**

15.2.1 Mattchefen har följande befogenheter och uppgifter:

- 1) Delegera, utse och övervaka matchdomare och hörndomare för alla matcher och lagmatcher på sina respektive tävlingsytor.
- 2) Övervaka matchdomarnas och hörndomarnas arbete på sina respektive tävlingsytor och säkerställa att de utsedda funktionärerna är kapabla att utföra sina uppgifter.
- 3) Övervaka att KANSA stoppar matchen för att instruera matchdomaren avseende överträdelse av tävlingsreglerna.
- 4) Sammanställa en daglig skriftlig rapport om prestationerna från varje funktionär som står under deras överinseende, tillsammans med eventuella rekommendationer, och överlämna rapporten till domarkommittén.
- 5) Att utse en domare med WKF **Referee A**-kvalifikation till videogranskningsdomare. (VRJ – Video Review Judge).

### **15.3 Matchdomare**

15.3.1 Matchdomaren har följande befogenheter:

- 1) Matchdomaren ("SHUSHIN") har befogenhet att leda matcher/lagmatcher inklusive att meddela start, avbrott och slut av matchen eller lagmatchen.
- 2) Matchdomaren ska ge alla kommandon och alla meddelanden.
- 3) Tilldela poäng baserat på hörndomarnas beslut.
- 4) Stoppa matchen i händelse av skada, sjukdom eller oförmåga hos en tävlande att fortsätta.
- 5) Stoppa matchen om matchdomaren anser att ett regelbrott har begåtts, eller för att garantera de tävlandes säkerhet.
- 6) Meddela FUKUSHIN SHUGO (sammankalla domarna), för att ge SHIKKAKU och diskvalificering för slöseri med tid, eller när det enligt matchdomarens uppfattning anses nödvändigt att meddela FUKUSHIN SHUGO för tillämpning av 10-sekundersregeln, när tävlingsläkaren vill stänga av en tävlande eller vid direkt utdömning av HANSOKU.
- 7) Meddela regelbrott och utdöma varningar och bestraffningar enligt reglerna.
- 8) Förklara domslut för mattchefen, domarkommittén eller protestjuryn vid behov.
- 9) Meddela och starta en extra match när så behövs i lagmatcher.

- 10) Genomföra omröstning mellan hörndomarna i händelse av oavgjord match och, vid behov, fälla avgörandet med sin egen röst (HANTEI).
- 11) Meddela vinnare.
- 12) Matchdomarens behörighet är inte begränsad till tävlingsytan utan omfattar hela dess omedelbara omgivning. Matchdomaren ska följaktligen övervaka uppträdandet hos coacher, andra tävlande och de tävlandes medhjälpare som uppehåller sig i tävlingsområdet.

#### **15.4 Hörndomare**

15.4.1 Hörndomarna (FUKUSHIN) har följande befogenheter:

- 1) På eget initiativ signalera poäng.
- 2) Utöva sin rätt att rösta i eventuella omröstningar.
- 3) Ge matchdomaren råd om eventuella diskvalificeringar när hen har meddelat FUKUSHIN SHUGO.

15.4.2 Hörndomarna ska noggrant observera de tävlande och signalera till matchdomaren när de anser att poäng ska ges.

#### **15.5 KANSA**

15.5.1 KANSA ska hjälpa matchchefen genom att övervaka matchen eller lagmatchen som pågår. Om matchdomarens och/eller hörndomarnas beslut inte överensstämmer med tävlingsreglerna ska KANSA omedelbart signalera detta genom att blåsa i sin visselpipa.

15.5.2 Protokoll som förs under matchen blir officiella under förutsättning att de godkänns av KANSA.

15.5.3 Före start av varje lagmatch eller match ska KANSA-assistenterna säkerställa att de tävlandes utrustning och gi överensstämmer med WKF:s tävlingsregler. I tävlingar där KANSA-assistent inte är aktuell eller inte är tillgänglig är det KANSA som ansvarar för att säkerställa att utrustningen överensstämmer med reglerna inför varje match.

15.5.4 I följande situationer ska KANSA signalera genom att blåsa i sin visselpipa:

- 1) Matchdomaren underlåter att indikera SENSU.
- 2) Matchdomaren underlåter att upphäva SENSU.
- 3) Matchdomaren ger poäng till fel tävlande.
- 4) Matchdomaren ger varning/bestrafning till fel tävlande.
- 5) Matchdomaren ger poäng till en tävlande och varnar den andra för överreaktion.
- 6) Matchdomaren ger poäng till en tävlande och MUBOBI till den andra.
- 7) Matchdomaren ger poäng för en teknik som utförts efter YAME eller efter att matchtiden är slut.
- 8) Matchdomaren ger poäng för en teknik som en tävlande har utfört utanför tävlingsytan.
- 9) Matchdomaren ger en varning eller bestraffning för passivitet under ATO SHIBARAKU.
- 10) Matchdomaren ger fel varning eller bestraffning under ATO SHIBARAKU.
- 11) Matchdomaren ger en direkt HANSOKU CHUI under ATO SHIBARAKU, men incidenten inträffade strax före ATO SHIBARAKU-signalen.
- 12) Matchdomaren stoppar inte matchen när två eller flera hörndomare signalerar poäng.
- 13) Matchdomaren stoppar inte matchen när en coach begär videogranskning.
- 14) Matchdomaren dömer inte enligt majoriteten av poängen som signaleras av hörndomarna.

- 15) Matchdomaren kallar inte på tävlingsläkaren i en situation enligt 10-sekundersregeln.
- 16) Matchdomaren meddelar HANTEI/HIKIWAKE trots att en tävlande har erhållit SENSU. En hörndomare håller flaggorna eller den elektroniska enheten i fel hand.
- 17) Poängtavlan visar inte rätt information.
- 18) Tekniken som coachen hävdade utfördes efter YAME eller efter att matchtiden var slut.
- 19) Matchdomaren observerade inte en JOGAI.
- 20) Varje annan oförutsedd situation som rimligen kräver att matchen stoppas.
- 21) I de fall där KANSA är osäker på ett domslut har hen rätt att kontrollera videoupptagningen.

15.5.5 I följande situationer ska KANSA inte påverka domarpanelens beslut:

- 1) Hörndomarna signalerar inte poäng.
- 2) KANSA har ingen röst eller befogenhet i frågor om bedömningar, till exempel om en poäng var giltig eller inte, om det inte har förekommit ett fel i tillämpningen av reglerna.

## **15.6 Poängkontrollanter**

15.6.1 Poängkontrollanten ska föra separata anteckningar om de poäng och varningar som tilldelas av matchdomaren och samtidigt övervaka den utsedda protokollförare/tidtagarens åtgärder.

15.6.2 Om matchdomaren inte hör signalen att matchtiden är ute ska poängkontrollanten blåsa sin visselpipa, inte KANSA.

**16.1 Ålder**

- 16.1.1 Tilldelning av ålderskategori styrs av den tävlandes ålder på eventets första tävlingsdag.
- 16.1.2 I kumite-kategorierna för seniorer måste de tävlande vara 18 år.
- 16.1.3 Deltagare i Under 21-kategorier måste vara 18, 19 eller 20 år, i Junior-kategorier måste de vara 16 eller 17 år, i Kadett-kategorierna måste de vara 14 eller 15 år och i Under 14-kategorier måste de vara 12 eller 13 år.

**16.2 Det nationella förbundets kvot per event**

- 16.2.1 Varje nationellt förbund får ställa upp 1 deltagare per kategori i kadett-, junior- och U21-världsmästerskapen, individuella världsmästerskap för seniorer – "Slutfas" och i lagvärldsmästerskapen för seniorer.
- 16.2.2 Särskilda begränsningar kan gälla för individuella världsmästerskap för seniorer – "Kvalificeringsfas". Om ett nationellt förbund redan har en kvalificerad tävlande i en kategori av individuella världsmästerskap för seniorer – "Slutfas" får de inte registrera en annan tävlande i samma kategori i det individuella världsmästerskapet – "Kvalificeringsfas".
- 16.2.3 Karate 1-event är öppna tävlingar där alla WKF-medlemmar får delta utan begränsning till 1 tävlande per nationellt förbund. Dock måste deltagarna vara medlemmar i ett nationellt förbund som är erkänt av WKF.
- 16.2.4 Multisportevent som ANOC World Beach Games, världsmästerskap och olympiska spel kan tillämpa andra kriterier som ska definieras i deras respektive kvalificeringssystem.

**16.3 Nationalitet**

- 16.3.1 Med följande undantag får endast medborgare i ett land delta i världsmästerskapen och i WKF:s officiella event som representant för sitt land.
- 16.3.2 Som en allmän regel gäller att en tävlande som har representerat ett land i ett officiellt WKF-event eller världsmästerskap, inte får representera ett annat land i ett officiellt WKF-event eller i ett världsmästerskap.
- 16.3.3 Om en tävlande som har deltagit i ett sådant event erhåller ett annat medborgarskap genom äktenskap får hen dock representera sin makes/makas land.
- 16.3.4 En tävlande som har dubbelt medborgarskap (dvs. ett enligt lagen i ett land, det andra enligt lagen i ett annat land) får endast representera ett av dessa länder, efter den tävlandes val. För en tävlande som har representerat båda länderna krävs WKF EC-godkännande för en ytterligare ändring, efter en motiverad skriftlig begäran från aktuellt nationellt förbund till WKF:s ordförande.

- 16.3.5 En tävlande får representera det land där hen är född och där den tävlande är medborgare, såvida hen inte väljer att ta sin fars eller mors medborgarskap.
- 16.3.6 En naturaliserad tävlande (eller en tävlande som har bytt nationalitet genom naturalisering) får inte delta i världsmästerskapen som representant för sitt nya land förrän tre år efter sin naturalisering. Perioden efter naturalisering kan minskas eller till och med elimineras med de två berörda nationella förbundens samtycke och med slutligt godkännande av WKF EC.
- 16.3.7 Om en associerad stat, provins eller utomeuropeiskt departement, ett land eller en tidigare koloni förvärvar självständighet, eller ett land inkorporeras i ett annat land på grund av en gränsändring, eller om ett nytt nationellt förbund erkänns av WKF, kan en tävlande fortsätta att representera det land som hen tillhör eller tidigare tillhörde. Hen kan dock välja att representera sitt nya land eller sitt nya nationella förbund i världsmästerskapen.
- 16.3.8 I fall där WKF har erkänt mer än 1 (ett) nationellt förbund för vilket medlemmar har samma nationella pass (dvs. för ett land och dess protektorat med separata styrande nationella idrottsorgan) får tävlande endast tävla för det nationella förbundet i området där den tävlande är bosatt, förutsatt att hen ännu inte har tävlat för andra nationella förbund i WKF:s officiella event.
- 16.3.9 För att få transferering till ett annat nationellt förbund där medborgarna har samma pass, räcker det med en överenskommelse mellan de 2 (två) nationella förbunden som är involverade för att bekräfta eventuella ändringar till WKF angående en tävlandes status. Vid oenighet mellan de nationella förbunden måste alla ändringar godkännas av WKF EC. I detta fall måste den tävlande, via det berörda nationella förbundet, bevisa för WKF att hen är bosatt i det område som regleras av det andra nationella förbundet, eller, om detta inte är möjligt, bevisa den relation med det andra nationella förbundet som gör ändringen motiverad.
- 16.3.10 När den tävlande har representerat alla berörda nationella förbund krävs godkännande från WKF EC för eventuella ytterligare ändringar.

- 17.1 Nationella förbund får anpassa dessa regler för nationella tävlingar eller andra tävlingar som inte ingår i det officiella WKF-programmet, förutsatt att inga ändringar görs av regler som avser de tävlandes säkerhet, användning av skyddsutrustning, poängtilldelning, förbudet uppträdande, varningar och bestraffningar, skador och olyckor under tävlingen samt beslutskriterier.
- 17.2 Nationella förbund uppmuntras att samråda med sina nationella idrottsmyndigheter för vägledning om nationell lagstiftning och/eller riktlinjer för tävlingsidrott för barn under 12 år.
- 17.3 Eventuella avvikelser från tävlingsreglerna som tillämpas på en tävling måste meddelas i den officiella tävlingsinformationen eller i inbjudan till eventet.

Från tid till annan kan situationer uppstå där reglerna inte räcker till för att lösa ett problem. I sådana fall har chefsdomaren för tävlingen rätt att lösa problemet genom att tillämpa analoga beslut från liknande fall som finns i reglerna eller tillämpa sitt bästa omdöme. Innan ett beslut fattas kan chefsdomaren samråda med den utsedda WKF-representanten för turneringen eller eskalera frågan till den idrottsansvarige för samråd innan ett beslut fattas.

## BILAGA 1: TERMINOLOGI

<b>SHOBU HAJIME</b>	Start av lagmatch eller match	Efter meddelandet tar matchdomaren ett steg bakåt.
<b>ATO SHIBARAKU</b>	Kort tid kvar	En ljudsignal ges av tidtagaren 15 sekunder före matchens slut och matchdomare meddelar "ATO SHIBARAKU".
<b>YAME</b>	Stopp	Avbrott eller avslutning av matchen. Samtidigt med meddelandet avbryter matchdomaren matchen med en nedåtgående huggande rörelse med handen.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Återgå till startpositioner	Tävlande och matchdomare återgår till sina startpositioner.
<b>TSUZUKETE</b>	Fortsätt kampen	Återupptagande av kamp, beordrad efter WAKARETE, efter att ett obehörigt avbrott inträffat – eller när matchdomaren ger en informell order om att återuppta kampen på grund av bristande aktivitet
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Återuppta kampen – börja	Matchdomaren står i framåtriktad position. Samtidigt som hen säger "Tszukete" sträcker hen ut armarna, med handflatorna utåt mot de tävlande. Samtidigt som hen säger "Hajime" vänder hen handflatorna och för dem snabbt mot varandra, och tar ett steg bakåt.
<b>FUKUSHIN SHUGO</b>	Hörndomarna samlas	Matchdomaren kallar samman hörndomarna.
<b>HANTEI</b>	Beslut	Matchdomaren kräver ett beslut efter en oavgjord match. Efter en tvåtonig kort signal med visselpipan signalerar hörndomarna sina röster och matchdomaren indikerar vinnaren genom att lyfta armen.
<b>HIKIWAKE</b>	Oavgjort resultat	I händelse av oavgjord match korsar matchdomaren sina armar och sträcker sedan ut dem med handflatorna vända framåt.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Röd (blå) vinner	Matchdomaren lyfter armen mot vinnarens sida.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Röd (blå) får tre poäng	Matchdomaren lyfter armen 45 grader mot poängmottagarens sida.
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Röd (blå) får två poäng	Matchdomaren sträcker ut armen rakt mot poängmottagarens sida.
<b>AKA (AO) YUKO</b>	Röd (blå) får en poäng	Matchdomaren sträcker ut armen 45 grader nedåt mot poängmottagarens sida.
<b>CHUI</b>	Varning	Matchdomaren visar signalen för typen av regelbrott mot regelbrytaren och pekar därefter med 1–3 fingrar mot regelbrytaren, beroende på om det är 1:a, 2:a eller 3:e varningen.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Varning för diskvalificering	Matchdomaren visar signalen för typen av regelbrott mot regelbrytaren och pekar därefter med ett finger mot regelbrytarens bälte.
<b>HANSOKU</b>	Diskvalificering	Matchdomaren pekar på regelbrytarens ansikte och meddelar seger för motståndaren.
<b>JOGAI</b>	Att lämna tävlingsytan utan att det orsakats av motståndaren	Matchdomaren pekar sitt pekfinger mot regelbrytarens sida för att visa att den tävlande har lämnat tävlingsytan, följt av tillämplig varning eller bestraffning.
<b>SENSHU</b>	Första egna poängfördel	Efter att ha tilldelat poäng på ordinarie sätt säger matchdomaren "AKA (AO) SENSHU" och lyfter samtidigt sin böjda arm med handflatan mot sitt eget ansikte.
<b>SHIKKAKU</b>	Diskvalificering från tävlingen	Matchdomaren pekar på regelbrytarens ansikte, sedan bort från och meddelar seger för motståndaren.
<b>TORIMASEN</b>	Annullering	Ett beslut ogiltigförklaras. Matchdomaren korsar sina händer i en nedåtgående rörelse.
<b>KIKEN</b>	Walk over	Matchdomaren pekar 45 grader nedåt i riktning mot den tävlande eller det tävlande lagets sida av tatamin.
<b>MUBOBI</b>	Egenförvållad fara	Matchdomaren vidrör sitt ansikte och vrider sedan sin handkant framåt, och för den fram och tillbaka för att indikera att den tävlande äventyrade sin egen säkerhet.
<b>WAKARETE</b>	"Separera"	Matchdomaren uppmanar de tävlande att separera om de har fattat tag i varandra eller står bröst mot bröst, genom att separera sina händer med handflatorna utåt och samtidigt ge den muntliga ordern. De tävlande avbryter sin handling och separerar, i väntan på ordern "Tszukete".

## BILAGA 2: GESTER OCH FLAGGSIGNALER

### STARTA OCH STOPPA MATCHEN



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

### POÄNG OCH ANNULLERINGAR



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



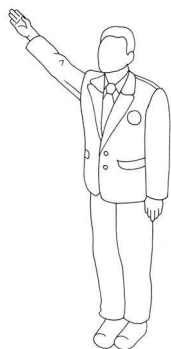
WAZA-ARI (1/2)



WAZA-ARI (2/2)



IPPON (1/2)



IPPON (2/2)



SENSHU



TORIMASEN (1/2)  
ANNULLERING

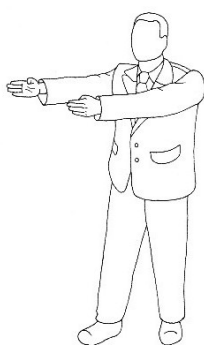


TORIMASEN (2/2)  
ANNULLERING

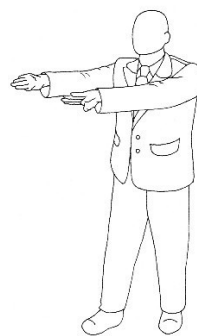
### VARNINGAR



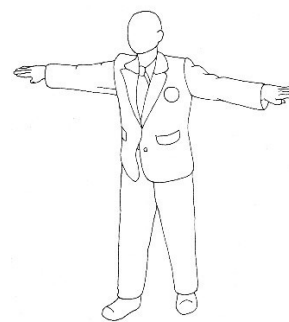
TSUZUKETE (1/2)



TSUZUKETE (2/2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVITET (1/2)



PASSIVITET (2/2)



HÅRD KONTAKT ELLER  
FARLIGT  
KAST



ÖVERDRIFT AV  
SKADA



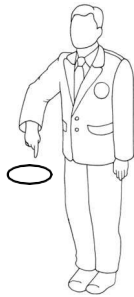
SIMULERING AV SKADA



JOGAI



MUBOBI



UNDVIKANDE AV KAMP



KNUFFNING



GREPPANDE



OKONTROLLERAD  
ATTACK



SIMULERAD ATTACK  
(ARMBÅGE)



SIMULERAD ATTACK  
(HUVUD)



SIMULERAD ATTACK  
(KNÄ)



IRRITATION EL-  
LER PRAT



CHUI # 1



CHUI # 2



CHUI # 3

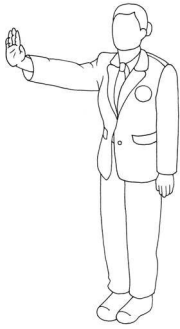


HANOK CHUI (1/2)



Hanok CHUI (2/2)

**BESLUT**



FUKUSHIN  
SHUGO (1/2)



FUKUSHIN  
SHUGO  
(2/2)



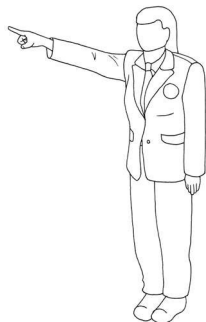
AKA (AO)  
KIKEN



HANTEI



HANSOKU  
(1/2)



HANSOKU  
(2/2)



SHIKKAKU  
(1/3)



SHIKKAKU  
(2/3)



SHIKKAKU  
(3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACH I  
(1/2)



AKA (AO) NO KACH I  
(2/2)

**SIGNALER FÖR VIDEOGRANSKNING**



VIDEOGRANSKNING (1/4)



VIDEOGRANSKNING (2/4)



VIDEOGRANSKNING (3/4)



VIDEOGRANSKNING (4/4)



MIENAI

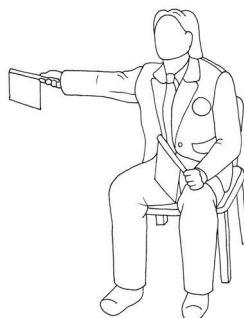
**FLAGGSIGNALER**



SITTPPOSITION



YUKO



WAZA-ARI



IPPON

### BILAGA 3: KATEGORIER, ÅLDERS- OCH VIKTKLASSER

Manliga seniorer (18+ år)	-60 kg	Kvinnliga seniorer (18+ år)	-50 kg
Manliga seniorer (18+ år)	-67 kg	Kvinnliga seniorer (18+ år)	-55 kg
Manliga seniorer (18+ år)	-75 kg	Kvinnliga seniorer (18+ år)	-61 kg
Manliga seniorer (18+ år)	-84 kg	Kvinnliga seniorer (18+ år)	-68 kg
Manliga seniorer (18+ år)	+84 kg	Kvinnliga seniorer (18+ år)	+68 kg
Manliga U21 (18 till <21 år)	-60 kg	Kvinnliga U21 (18 till <21 år)	-50 kg
Manliga U21 (18 till <21 år)	-67 kg	Kvinnliga U21 (18 till <21 år)	-55 kg
Manliga U21 (18 till <21 år)	-75 kg	Kvinnliga U21 (18 till <21 år)	-61 kg
Manliga U21 (18 till <21 år)	-84 kg	Kvinnliga U21 (18 till <21 år)	-68 kg
Manliga U21 (18 till <21 år)	+84 kg	Kvinnliga U21 (18 till <21 år)	+68 kg
Manliga juniorer (16 till <18 år)	-55 kg	Kvinnliga juniorer (16 till <18 år)	-48 kg
Manliga juniorer (16 till <18 år)	-61 kg	Kvinnliga juniorer (16 till <18 år)	-53 kg
Manliga juniorer (16 till <18 år)	-68 kg	Kvinnliga juniorer (16 till <18 år)	-59 kg
Manliga juniorer (16 till <18 år)	-76 kg	Kvinnliga juniorer (16 till <18 år)	-66 kg
Manliga juniorer (16 till <18 år)	+76 kg	Kvinnliga juniorer (16 till <18 år)	+66 kg
Manliga kadetter (14 till <16 år)	-52 kg	Kvinnliga kadetter (14 till <16 år)	-47 kg
Manliga kadetter (14 till <16 år)	-57 kg	Kvinnliga kadetter (14 till <16 år)	-54 kg
Manliga kadetter (14 till <16 år)	-63 kg	Kvinnliga kadetter (14 till <16 år)	-61 kg
Manliga kadetter (14 till <16 år)	-70 kg	Kvinnliga kadetter (14 till <16 år)	+61 kg
Manliga kadetter (14 till <16 år)	+70 kg		
Manliga U14 (12 till <14 år)	-40 kg	Kvinnliga U14 (12 till <14 år)	-42 kg
Manliga U14 (12 till <14 år)	-45 kg	Kvinnliga U14 (12 till <14 år)	-47 kg
Manliga U14 (12 till <14 år)	-50 kg	Kvinnliga U14 (12 till <14 år)	-52 kg
Manliga U14 (12 till <14 år)	-55 kg	Kvinnliga U14 (12 till <14 år)	+52 kg
Manliga U14 (12 till <14 år)	+55 kg		



### Förfarande för att döma kumite med endast två hörndomare

1. Vid matcher med två hörndomare har hörndomarna och matchdomaren gemensamt ansvar för poängtilldelningen. Hörndomarna använder flaggor för signalering.
2. Förutom att ange poäng ska hörndomarna hjälpa matchdomaren genom att ge signaler för JOGAI och överdriven kontakt, men matchdomaren ansvarar ensam för tilldelning av varningar och bestraffningar. Hens beslut kan endast upphävas om två hörndomare indikerar samma regelbrott.
3. Poäng tilldelas om båda hörndomarna, eller en hörndomare plus matchdomaren, är överens om poängen.
4. För att ge största möjliga synfält ska matchdomaren aldrig placera sig på samma sida som en av de båda hörndomarna.
5. Coacherna ska placeras framför matchdomaren och inte bakom.
6. Matchdomaren kan visa poäng och be om stöd för poäng som görs inom hens tävlingsområde. I detta fall är domarens signaler för YUKO, WAZA-ARI och IPPON desamma som enligt de ordinarie kumiteregler, med undantaget att matchdomarens armbåge ska vidröra bålen samtidigt som hen visar respektive signal. Efter att matchdomaren har fått stöd är signalerna för poängtilldelning desamma som för matcher enligt ordinarie regler.
7. Om en hörndomare signalerar en poäng och den andra signalerar en varning eller bestraffning ska matchdomaren fatta det slutliga beslutet genom att stödja den ena av hörndomarna.
8. Om de båda hörndomarna, eller en hörndomare och matchdomaren, visar olika poäng för samma tävlande ska den högre poängen tilldelas.
9. Om en hörndomare anger en poäng men matchdomaren inte håller med ska matchdomaren visa gesten för TORIMASEN utan att stoppa matchen.
10. Om båda hörndomarna signalerar poäng, men för olika tävlande, ska matchdomaren tilldela båda tävlande poäng.

## TILLKOMMANDE FLAGGSIGNALER VID MATCHER MED TVÅ HÖRNDOMARE



JOGAI

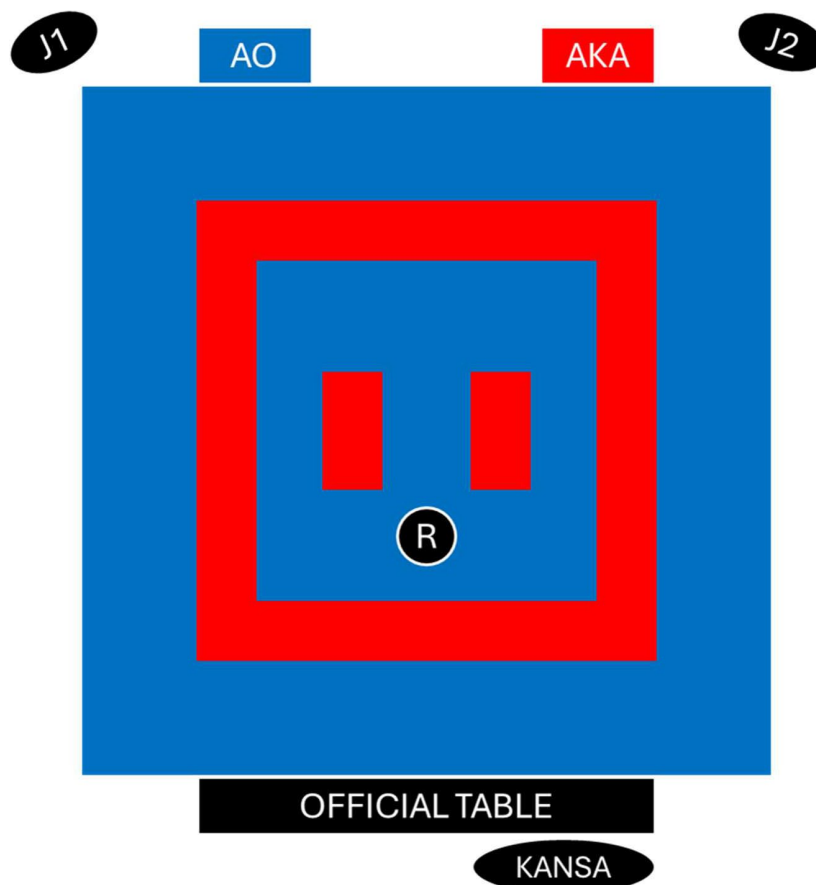
Knacka i golvet  
på sidan av  
stolen



KONTAKT

Korsa flaggorna  
vid sidan av an-  
siktet

## LAYOUT AV TÄVLINGSYTA



## BILAGA 6: TABELL ÖVER VINSTKRITERIER OCH LÖSNING AV OAVGJORD STÄLLNING

KUMITE			
Individual		Teams	
Round-robin	Elimination	Round-robin	Elimination
<b>Criteria for winning a bout between two individuals</b>			
1. Most scored points	1. Most scored points	1. Most scored points	1. Most scored points
2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu
3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari	3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari	3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari	3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari
4. Draw (Hikiwake)	4. Vote by Judges (Hantei)	4. Draw (Hikiwake)	4. Draw (Hikiwake) or Hantei in the case of extra bout.
<b>Criteria for winning a team match</b>			
		1. Most bouts won	1. Most bouts won
		2. Most scored points by team	2. Most scored points by team
		3. Draw (Hikiwake)	3. Extra bout allowing Hantei *)
<b>Criteria for winning Round-robin group and resolving ties</b>			
1. Most victory points		1. Most victory points	*) Each team may elect any competitor for the extra bout  "Total" means for all bouts in the group
2. Winner of bout between the two in tie		2. Highest of total won bouts in the Round-robin	
3. Most total scored points in favor		3. Winner of match between the two in tie	
4. Least points scored against		4. Most total points scored in favor	
5. Most total Ippon scored in favor		5. Least points scored against	
6. Most total Ippon against		6. Most total Ippon scored in favor	
7. Most total Waza-ari scored in favor		7. Least total Ippon against	
8. Least total Waza-ari against		8. Most total Waza-ari scored in favor	
9. Highest World Ranking		9. Least total Waza-ari against	
10. Extra bout allowing Hantei		10. Extra bout allowing Hantei	
For each pair compared, the criteria must be considered from the beginning of the list.		For each pair compared, the criteria must be considered from the beginning of the list.	
All winning criteria are listed numerically in order of precedence from the top down.			