



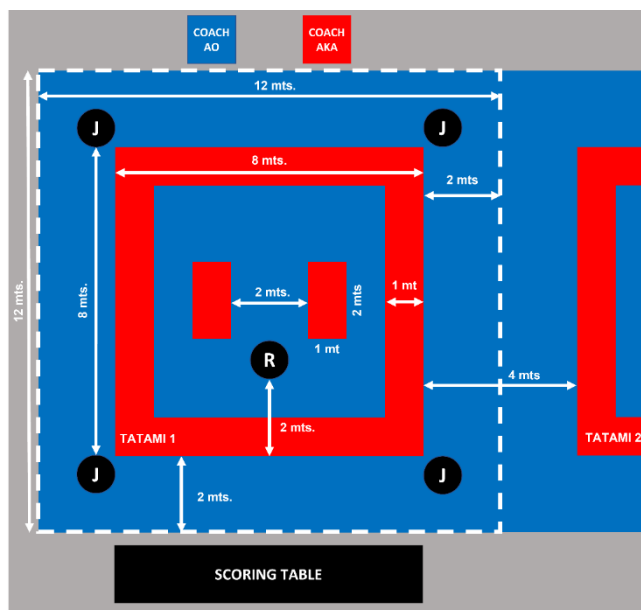
# **WORLD KARATE FEDERATION TÄVLINGSREGLER FÖR KUMITE**

Gäller från 1 januari 2023

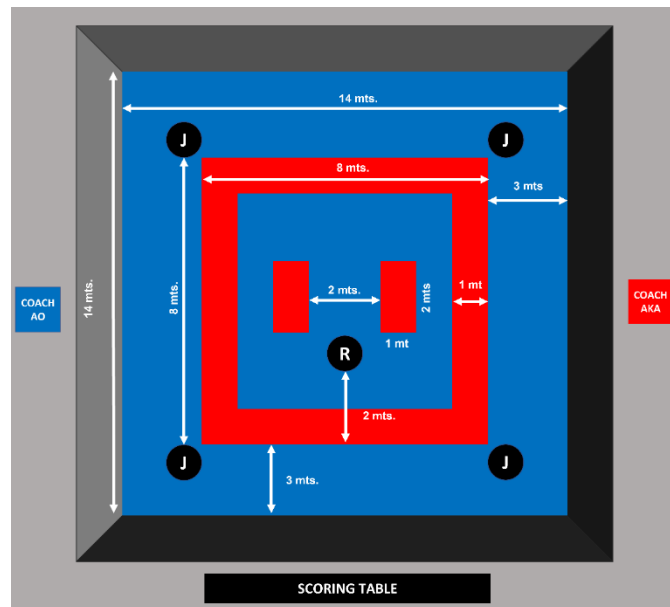
# INNEHÅLL

<b>ARTIKEL 1</b>	<b>KUMITE, TÄVLINGSYTA</b> .....	<b>3</b>
<b>ARTIKEL 2:</b>	<b>KLÄDSEL OCH SKYDDSUTRUSTNING</b> .....	<b>5</b>
<b>ARTIKEL 3:</b>	<b>ORGANISATION AV KUMITETÄVLINGAR</b> .....	<b>9</b>
<b>ARTIKEL 4:</b>	<b>DOMARPANELEN</b> .....	<b>14</b>
<b>ARTIKEL 5:</b>	<b>VARAKTIGHETEN AV EN MATCH</b> .....	<b>16</b>
<b>ARTIKEL 6:</b>	<b>KIKEN – UNDERLÅTENHET ATT ANLÄNDA TILL TÄVLINGSYTAN</b> .....	<b>17</b>
<b>ARTIKEL 7:</b>	<b>START, AVBROTT OCH AVSLUT AV MATCHER</b> .....	<b>18</b>
<b>ARTIKEL 8:</b>	<b>POÄNGSÄTTNING</b> .....	<b>20</b>
<b>ARTIKEL 9:</b>	<b>FÖRBJUDET UPPTÄDANDE</b> .....	<b>22</b>
<b>ARTIKEL 10:</b>	<b>VARNINGAR OCH BESTRAFFNINGAR</b> .....	<b>23</b>
<b>ARTIKEL 11:</b>	<b>SKADOR OCH OLYCKOR I TÄVLINGAR</b> .....	<b>27</b>
<b>ARTIKEL 12:</b>	<b>KRITERIER FÖR BESLUT</b> .....	<b>29</b>
<b>ARTIKEL 13:</b>	<b>OFFICIELL PROTEST</b> .....	<b>32</b>
<b>ARTIKEL 14:</b>	<b>BEGÄRAN OM VIDEOGRANSKNING</b> .....	<b>35</b>
<b>ARTIKEL 15:</b>	<b>FUNKTIONÄRERNAS BEFOGENHETER OCH UPPGIFTER</b> .....	<b>37</b>
<b>ARTIKEL 16:</b>	<b>ANPASSNING AV REGLER TILL TÄVLINGAR UTANFÖR WKF:s OFFICIELLA PROGRAM</b> ....	<b>40</b>
<b>BILAGA 1:</b>	<b>TERMINOLOGI</b> .....	<b>41</b>
<b>BILAGA 2:</b>	<b>GESTER OCH FLAGGSIGNALER</b> .....	<b>42</b>
<b>BILAGA 3:</b>	<b>KATEGORIER, ÅLDERS- OCH VIKTKLASSER</b> .....	<b>48</b>
<b>BILAGA 4:</b>	<b>OFFICIELLT PROTESTFORMULÄR</b> .....	<b>49</b>
<b>BILAGA 5:</b>	<b>TVÅDOMARSYSTEM (ENDAST TILLÄMPLIGT FÖR YOUTH LEAGUE)</b> .....	<b>50</b>

- 1.1 Matchytan 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 är röda och markerar den yttre gränsen för matchytan.



- 1.2 Dessutom ska det finnas en ytterligare 2 meter bred mattförsedd säkerhetsyta på alla sidor av tävlingsytan. Denna bredd kan minskas till 1,5 meter för att rymma erforderligt antal tatami om idrottshallen inte har tillräckligt utrymme för bredden 2 meter.
- 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 1,5 meter mellan tävlingsytorna på alla sidor. (Monitorerna ska placeras minst 1,5 meter från den yttre omkretsen av de röda säkerhetsytorna.)
- 1.5 Om tävlingsytan är förhöjd krävs ytterligare en meter, för att ge en totalt 3 meter bred säkerhetsyta på alla sidor.



- 1.6 Två pusselmattor vänds så att den röda (eller på annat sätt avvikande färgade) sidan kommer uppåt, på en meters avstånd från tävlingsytans 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.
- 1.7 Matchdomaren (SHUSHIN) ska stå centrerad mellan de två startpositionerna, vänd mot de tävlande och på ett avstånd av två meter från tävlingsytans yttre gräns.
- 1.8 Varje hörndomare (FUKUSHIN) ska sitta i hörnen av tatamin, på säkerhetsytan. 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 joystick.
- 1.9 Kansa ska sitta precis utanför säkerhetsytan, bakom och till vänster eller höger om matchdomaren. Han/hon ska vara utrustad med en visselpipa.
- 1.10 Poängkontrollanten ska sitta vid det officiella poängbordet tillsammans med protokollförelsen/tidtagaren. Om videogranskning tillämpas ska även videogranskningsschefen sitta där.
- 1.11 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.
- 1.12 Om tatamin är förhöjd ska coacherna placeras utanför det förhöjda området, bakom sina respektive tävlande.

**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 tävlingsytan.
- 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.

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

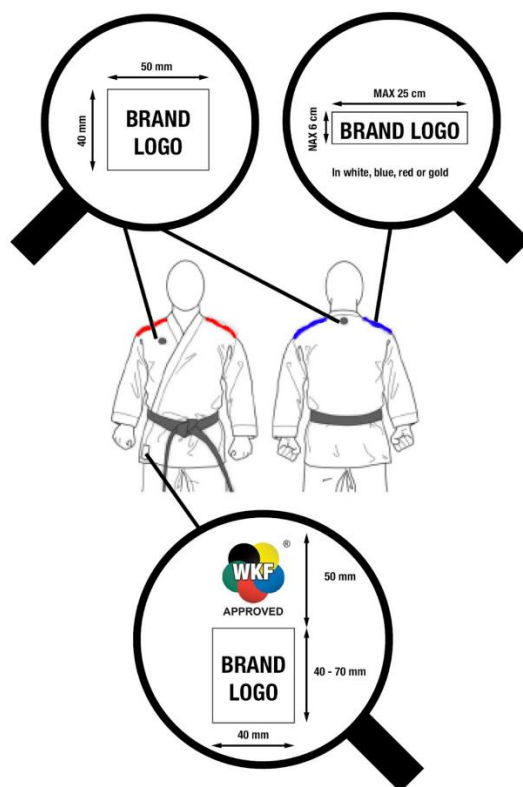
2.1.6 Domarkommittén eller chefsdomaren kan avvisa en funktionär som inte följer dessa regler.

**2.2 Tävlände**

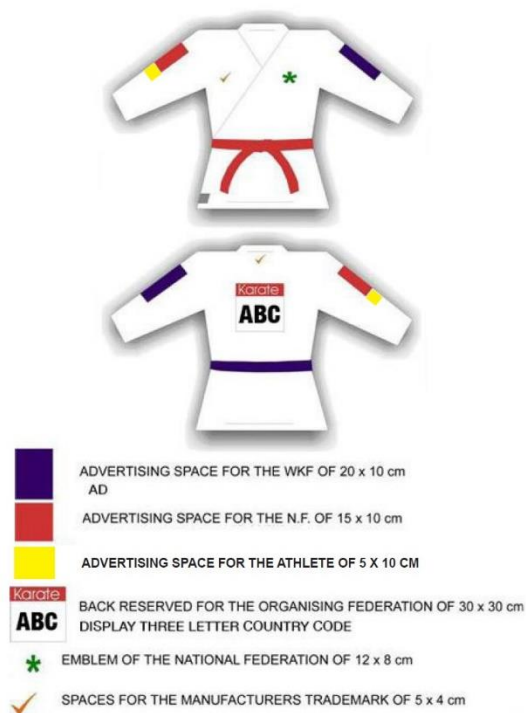
2.2.1 Tävlände ska bära en WKF-godkänd vit gi utan ränder, revärer eller personlig brodering utöver vad som uttryckligen tillåts av WKF EC och som specificeras i tävlingsinformationen:

- a) För alla officiella WKF-tävlingar (VM och Karate 1 – Premier League, Serie A och Youth League) ska gin ha broderade märken på axlarna i rött eller blått enligt bilden. Undantag är etablerade Senior World Champions och Premier League Grand Winners, som i stället för röda eller blå märken har broderade märken i guld.  
För lagkategorier har de nationella förbunden eller klubbarna befogenhet att bestämma enhetligheten hos märkena på gin hos lagmedlemmarna som representerar dem, i enlighet med deras respektive regler.

- b) Endast originaltillverkarens etiketter får synas på gin.



- c) Landets nationella emblem eller flagga ska bäras på gi-jackans vänstra bröst och får inte vara större än 12 cm gånger 8 cm.
- d) Dessutom ska identifikationsmärke som utfärdats av organisationskommittén bäras på ryggen.



- e) Tävlände 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 gradmarkering får inte bäras under tävling.

- f) De röda och blå bältena skall 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.
  - g) Gi-jackan, med knutet bälte, måste minst täcka höfterna, men får inte nå längre än till tre fjärdedelar av lårlängden.
  - h) Kvinnliga tävlande får bära en slät vit t-shirt under gi-jackan.
  - i) 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 tävlande inte byta gi-jacka.
  - j) Gi-jackans ärmar får inte nå längre än till handleden men ska nå minst till halva underarmen.
  - k) Gi-jackans ärmar får inte rullas upp.
  - l) 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.
- 2.2.2 WKF:s verkställande kommitté kan tillåta visning av särskilda etiketter eller varumärken från godkända sponsorer.
- 2.2.3 Tävländes hår ska vara rent och tillräckligt kortklippt för att inte hindra den tävlande 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 Tävlande får bära en religiös huvudbonad som är godkänd av WKF: En svart slät huvudduk av tyg som täcker håret, men inte nacken eller halsen.
- 2.2.6 Tävlande måste ha kortklippta naglar och får inte bära metalliska föremål eller andra föremål som kan skada motståndaren. Användning av tandställning av metall måste godkännas av matchdomaren och tävlingsläkaren. Den tävlande åtar sig fullständigt ansvar för eventuella kroppsskador.
- 2.2.7 Följande skyddsutrustning är obligatorisk:
- a) WKF-godkända handskydd – den ena tävlande bär röda, den andra blå.
  - b) Tandskydd.
  - c) WKF-godkänt kroppsskydd (utförande för män respektive kvinnor)
  - d) WKF-godkända benskydd – den ena tävlande bär röda, den andra blå.
  - e) WKF-godkända fotskydd – den ena tävlande bär röda, den andra blå.
  - f) WKF-godkänd suspensoar för män.
- 2.2.8 För tävlande under 14 år är det dessutom obligatoriskt att använda WKF-godkänd ansiktsmask eller WKF-godkänd hjälm samt bröstskydd. För ovannämnda åldersgrupp gäller att WKF-godkänd hjälm är obligatorisk från den 1 januari 2024. Hela året 2023 är en övergångsperiod under vilken antingen WKF-godkänd ansiktsmask eller WKF-godkänd hjälm får användas.
- 2.2.9 Glasögon är förbjudna. Mjuka kontaktlinser får bäras på den tävlandes egen risk.
- 2.2.10 Det är förbjudet att bära icke godkända kläder, accessoarer eller utrustning.
- 2.2.11 Det åligger Kansa att före varje match eller lagmatch se till att de tävlande bär den godkända utrustningen. All skyddsutrustning ska vara WKF-godkänd.

- 2.2.12 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.
- 2.2.13 Användning av stödförband, dämpande material eller stöd på grund av skada ska godkännas av matchdomaren efter samråd med tävlingsläkaren.
- 2.2.14 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.
- 2.2.15 Tävlande som anländer till matchytan med icke godkänd utrustning eller felaktig gi får två minuter för att korrigera klädseln, och coachen förlorar automatiskt rätten att coacha under den matchen.

### **2.3 Coacher**

- 2.3.1 Coacher ska under hela tävlingen bära den officiella träningsoverallen för sitt nationella förbund och bära sitt officiella identifikationsmärke synligt. Undantag är medaljmatcher inom officiella WKF-tävlingar, där manliga coacher ska bära mörk kostym, skjorta och slips, medan kvinnliga coacher kan välja att bära klänning, byxdress eller en kombination av kavaj och kjol i mörka färger.
- 2.3.2 Dessutom är följande tillägg till klädseln tillåtna:
- a) Slät vigselring.
  - b) Religiöst motiverad huvudbonad som är godkänd av WKF.
- 2.3.4 WKF:s tävlingsledare, eller organisationskommittén, 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.



**3.1.1 Definitioner**

- 3.1.2 En "match" avser en individuell match mellan två tävlande.
- 3.1.3 Ett "utbyte" är den period som föregår tillfället när matchen stoppas och klockan stoppas.
- 3.1.4 En "lagmatch" är summan av alla matcher mellan medlemmarna i två lag.
- 3.1.5 En "omgång" är en avgränsad del av en tävling som resulterar i finalister som går vidare till nästa omgång. I en eliminerings tävling i kumite eliminerar en omgång femtio procent av de tävlande i omgången. Positioner som automatiskt går till nästa omgång räknas därvid som tävlande. I detta sammanhang kan termen "omgång" syfta antingen på den primära elimineringen eller på återkvalificering. I en matris-, eller "Round Robin"-tävling, innebär en omgång alla deltagare i en grupp går en match mot var och en av de övriga tävlande.
- 3.1.6 Termen "grupp" används här för en grupp med upp till fyra tävlande som utgör en av de åtta grupperna i Round Robin-elimineringen i individuella Premier League-tävlingar.
- 3.1.7 Termen "pool" avser vardera hälften av det totala antalet tävlande under elimineringsfasen.

**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 tävling). 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 placeras på ett stadigt golv utan matta.

**c) Tid:**

Invägning ska ske senast dagen före tävlingsdagen för den aktuella kategorin, om inget annat anges för en specifik tävling. Den officiella invägningstiden för WKF-tävlingar ska meddelas i tävlingsinformationen. För andra tävlingar 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.

f) 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 världningsförbundet 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 tävlingen 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 Tävlingsformat**

- 3.3.1 Kumitetävlingar inom karate har formen av individuella matcher, uppdelade efter kön, åldersgrupper och viktkategorier och/eller lagtävlingar, uppdelade efter kön men utan viktkategorier.
- 3.3.2 Elimineringssystemet med återkvalificering ska tillämpas om inget annat har specificerats för en specifik tävling eller serie tävlingar.
- 3.3.3 För individuella tävlingar i Premier League tillämpas Round Robin-systemet följt av kvartsfinaler, semifinaler och final. Det maximala antalet 32 tävlande per kategori delas in i 8 grupper om 4 tävlande. Vinnarna i varje grupp går vidare till kvartsfinaler, följda av semifinaler och final.
- 3.3.4 I multisporttävlingar, till exempel kontinentala spel, olympiska spel och liknande, bestäms tävlingsformatet för varje tävling 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, medan nummer 2 i den ena poolen kommer att möta nummer 3 i den andra poolen och vice versa för att tävla om de två bronsmedaljerna.

### **3.4 Seeding**

- 3.4.1 För WKF-världsmästerskap och kontinentala spel samt Karate 1 – Premier League seedas de åtta högst rankade tävlande som deltar i tävlingen enligt respektive ranking i WKF World Ranking dagen innan tävlingen seedas.

### **3.5 Underlåtenhet att anlända till tävlingsytan**

- 3.5.1 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 till förmån för det andra laget. Diskvalificering genom KIKEN innebär att de tävlande diskvalificeras från den aktuella kategorin, men detta påverkar inte deras deltagande i en annan kategori.
- 3.5.2 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", vilket innebär KACHI (vinst) för motståndaren/motståndarlaget.

### **3.6 Antal tävlande per lag**

- 3.6.1 Manliga lag består av fem till sju medlemmar, där fem tävlar i en omgång. Ett manligt lag måste presentera minst fem tävlande för den första omgången och minst tre tävlande för varje efterföljande omgång för att få delta.
- 3.6.2 Kvinnliga lag består av tre till fyra medlemmar, där tre tävlar i en omgång. Ett kvinnligt lag måste presentera minst tre tävlande för den första omgången och minst två tävlande för varje efterföljande omgång för att få delta.
- 3.6.3 I lagkumitetävlingar finns inga fasta reserver.

### **3.7 Matchordning för lag**

- 3.7.1 Före varje lagmatch ska en lagrepresentant lämna fram ett officiellt formulär till poängbordet, som definierar namn och matchordning för de tävlande lagmedlemmarna.
- 3.7.2 Matchordningsformuläret kan lämnas fram av coachen eller en utsedd tävlande från laget. Om coachen lämnar in formuläret måste han/hon 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.
- 3.7.3 Coacher ska presentera sin ackreditering tillsammans med den för sin tävlande eller sitt lag till coachövervakare eller Kansa-assistenten. Coachen ska sitta på den avsedda stolen och får inte påverka matchen i ord eller handling.
- 3.7.4 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.
- 3.7.5 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.

- 3.7.6 Laget ska diskvalificeras (SHIKKAKU) om någon av dess medlemmar eller dess coach ändrar lagets sammansättning eller matchordning utan skriftlig anmälan före omgången.
- 3.7.7 Om fel tävlande 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.
- 3.7.8 I lagmatcher där en individ förlorar på grund av att KIKEN, HANSOKU eller SHIKKAKU utdelats ska alla poäng för den diskvalificerade tävlande att sättas till noll, och en poäng på 8-0 ska registreras för den matchen till förmån för det andra laget.

### 3.8 Round Robin-elimineringssystem

3.8.1 I Premier League-tävlingar är de 32 deltagare, indelade i 8 grupper med 4 tävlande. 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.

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

Antal tävlande/grupper	Tävlande per grupp								Anmärkningar
<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>6</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>8</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: 23–28 tävlande</b>
<b>Seed ▶</b>	<b>6</b>	<b>3</b>		<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		<b>1</b>	
23	4	4		4	4	4		3	Vinnaren i varje grupp och de två bästa andraplatstagarna 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>5</b>	<b>4</b>		<b>1</b>	
17		3		3	4	4		3	Vinnaren i varje grupp och de tre bästa andraplatstagarna 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 andraplatstagaren 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 andraplatstagaren i varje grupp, liksom de två bästa tredjeplatstagarna 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 andraplatstagaren 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 andraplatstagaren i gruppen, och endast en bronsmedaljmatch.
4								4	
3								3	

- 3.8.4 Om antalet deltagare är udda (på grund av diskvalificering eller skada) ska den positionen räknas som walk over för tävlande i de matcher som inte äger rum. Om detta händer under själva tävlingen ska alla matcher som redan genomförts mot den tävlande som inte slutfört Round Robin-elimineringen betraktas som walk over för de tidigare motståndarna.
- 3.8.5 Om en tävlande diskvalificeras, eller av annan anledning inte fullgör alla matcher i Round Robin-elimineringen, ska poängen för slutförda eller aktuella matcher nollställas (resultat ogiltigförklarade), och dess poäng strykas, om det inte är den sista matchen i Round Robin-elimineringen, i vilket fall alla tidigare resultat och poäng förblir oförändrade.
- 3.8.6 Vinnaren och andraplatstagaren i varje pool fastställs baserat på flest vunna matcher, där vinst ger tre poäng, oavgjort med poängtilldelning 1 poäng – och oavgjort utan poängtilldelning samt förlust 0 poäng.
- 3.8.7 Vinnarna i semifinalerna går sedan till finalen där de tävlar om guld- och silverplaceringarna.
- 3.8.8 Förlorarna i kvarts- och semifinalerna tävlar om bronsplaceringarna (en för grupp 1–4 och en för grupp 5–8).
- 3.8.9 Om det blir oavgjort mellan två eller flera tävlande i en grupp, genom att de får samma totalpoäng, ska kriterierna nedan tillämpas i angiven ordning. Detta innebär att om en vinnare kan utses enligt ett av kriterierna behöver efterföljande kriterier inte tillämpas.
- 1) Vinnare av matchen/matcherna mellan två eller flera tävlande.
  - 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 i alla matcher.
  - 5) Lägre antal IPPON som motståndare erhållit i alla matcher.
  - 6) Högre antal WAZA-ARI i alla matcher.
  - 7) Lägre antal WAZA-ARI som motståndare erhållit i alla matcher.
  - 8) Den högsta världsrankningen vid datumet för tävlingen.
- För varje par som jämförs ska kriterierna beaktas från början av listan.
- 3.8.10 En tävlande kan diskvalificeras från en match (HANSOKU) och fortsätta tävlingen. I detta fall vinner hans/hennes motståndare den matchen med antingen 4-0 eller med det poängantal som överstiger 4 poäng (dvs. 5-0, 6-0 etc.). Övriga resultat kvarstår oförändrade.
- 3.8.11 Om en redan kvalificerad tävlande diskvalificeras för dåligt uppträdande (SHIKKAKU) i slutet av Round Robin-omgången gäller följande:
- Motståndaren i semifinalen går till final genom walk over.
  - De två andra tävlande möter varandra i den andra semifinalen.
  - Endast en bronsmedalj delas ut.
- 3.8.12 För tävlingar med begränsat antal tävlande används ett system med två pooler där vinnarna i de två poolerna möts i finalen medan nr 2 i den första poolen kommer att möta nr. 3 i den andra poolen och vice versa för att tävla om de två bronsmedaljerna.

### 3.9 Variationer av tävlingsformat

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

**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 videogranskningsschef.
- 4.1.2 Matchdomaren, hörndomarna, Kansa, poängkontrollanten och videogranskningsschefen 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 Utnämning av matchdomare, hörndomare och domarpanel**

- 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 ovan nämnda 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 videogranskningsschef 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 coachövervakare i fall där konfigurationen av tatamis gör det svårt att se om en coach begär videogranskning.

**4.4 Formaliteter och byte av domare**

- 4.4.1 I början av en kumitematch står matchdomaren utanför tävlingsytan. 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 domare byts går den inkommande domaren fram till den avgående domaren, 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: VARAKTIGHETEN 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
- 14 år och yngre 1,5 minuter effektiv tid

5.2 I tävlingar utan begränsning av antalet deltagare kan varaktigheten hos elimineringsmatcher minskas 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" samt efter 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 eller flera tävlande eller tävlande inte infinner sig till tävlingsytan när de kallas, om de inte kan fortsätta, om de avbryter matchen eller måste lämna matchen på matchdomarens order. Bland skäl för att avbryta matchen kan nämnas skada som inte beror på motståndarens handlingar.
- 6.2 Diskvalificering genom KIKEN innebär att de tävlande diskvalificeras från den aktuella kategorin, men detta påverkar inte deras deltagande i andra kategorier.

---

**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 sin position.
- 7.6     När poäng ska tilldelas identifierar matchdomaren den tävlande (AKA eller AO) samt det attackerade området (JODAN eller CHUDAN) och ger sedan motsvarande poäng (YUKO, WAZARI eller IPPON) med den föreskrivna gesten. Matchdomaren startar sedan om matchen genom att säga "TSUZUKETE HAJIME".
- 7.7     När en tävlande har etablerat en tydlig ledning på åtta poäng under en match ska matchdomaren säga "YAME" och beordra de tävlande till sina startpositioner och tilldela aktuell poäng. Matchdomaren meddelar vinnare genom att lyfta armen mot vinnarens sida och säga "AO (AKA) NO KACHI". Därmed är matchen avslutad.
- 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 att 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 han/hon 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. Matchdomaren beslutar i samråd med tävlingsläkaren om matchen ska fortsätta.

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

---

**ARTIKEL 8: POÄNGSÄTTNING**

---

- 8.1 En poäng tilldelas en tävlande när två eller flera hörndomare ger poäng eller när videogranskningens cheferna är överens om en 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 nyckelbenen (CHUDAN), exklusive själva axlarna, samt området ovanför nyckelbenen (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).
- 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 teknik mot en motståndare som har någon del av kroppen, utom fötterna, i kontakt med mattan.
- 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.
- 8.9 För kadetter under 14 år och barn kan tekniker mot JODAN ge poäng om de stoppas inom 10 cm från målet för sparkar och 5 cm för handtekniker.
- 8.10 "Skin touch" är tillåtet i kategorier från 16 års ålder (juniorer). För åldersgrupperna 14 till 16 år är skin touch endast tillåtet för sparkar. Skin touch definieras som att målet vidrörs utan att energi överförs till huvudet eller kroppen.
- 8.11 Korrekt utförda tekniker som utförs samtidigt som matchtiden går ut är giltiga.

- 8.12 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 utförs efter ett regelbrott – med undantag för JOGAI.
  - 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, greppning etc.).
- 8.13 Poäng kan signaleras även om domaren inte kan se den faktiska träffpunkten, om själva tekniken utförs korrekt och det tydligt syns att den inte har hindrats från att nå sitt mål.

## 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 eller ben, skrev, leder eller vrister.
- 3) Tekniker mot ansiktet med öppen hand.
- 4) Tekniker som utförs efter "WAKARETE" innan matchdomaren har beordrat "TSUZUKETE HAJIME".
- 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 när det är mindre än 15 sekunder kvar av matchen eller till någon som leder på poäng eller SENSU).
- 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) Att tilltala eller irritera motståndaren, underlåta att lyda matchdomarens order, oartigt uppträdande mot funktionärer eller andra överträdelser av etikettregler.

9.1.2 Dessutom kan en matchdomare, 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.

9.1.3 Endast den coach som utsetts för den specifika matchen får coacha och stödja 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.

9.1.4 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.

9.1.5 Den tävlande kan diskret signalera till coachen att han/hon önskar att coachen ska begära videogranskning.

### 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 det är lämpligt, i fall då 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 uppmana de tävlande att påbörja kampen genom att gestikulera på samma sätt som är brukligt för att uppmana 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 uppmana 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 matchdomaren beordrar WAKARETE får coacherna inte begära videogranskning.

10.1.4 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.

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

10.1.6 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 motståndarens chans att vinna.
------------------------	--

<b>HANSOKU CHUI</b> Varning för diskvalificering vid ytterligare överträdelser	ges för mer allvarliga överträdelser som minskar motståndarens chans att vinna, eller till en tävlande för ytterligare överträdelser 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:

**HANSOKU**  
Diskvalificering från matchen.

Detta är bestraffning i form av diskvalificering efter en mycket allvarlig överträdelse eller när HANSOKU CHUI redan har getts.

**SHIKKAKU**  
Diskvalificering från tävlingen.

Detta innebär diskvalificering från hela tävlingen, inklusive alla andra kategorier som regelbrytaren varit anmäld till. SHIKKAKU kan åberopas 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/hennes 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.

#### 10.4 Varning 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 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 överreaktion resulterar i HANSOKU CHUI. En allvarlig överreaktion 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 han/hon 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 motståndarens 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 honom/henne eller att sträcka sig ner för att dra undan benen under honom/henne. 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 **Egenförvårdad fara:** En varning eller bestraffning för MUBOBI ska ges när en tävlande skadas genom eget förvårdande 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.
- 10.4.15 **Passivitet** avser situationer där ingen av de tävlande försöker ta poäng, eller en tävlande inte försöker ta poäng trots att han/hon ligger efter i poäng eller motståndaren har ledning på grund av SENSU.
- Passivitet ska inte dömas mot en tävlande som har leder på poäng eller SENSU.
  - Passivitet ska inte dömas under de första 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 kontring, 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 SENSU.

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 tävlandes poängtal till åtta och regelbrytarens till noll.

#### 10.7 **Diskvalificering i Round Robin-tävling.**

10.7.1 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.

**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.

**11.2 Förfarande för hantering av skador**

11.2.1 Om en tävlade skadas ska matchdomaren omedelbart stoppa matchen och kalla på läkaren 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 strykas från allt fortsatt tävlade i kumite i den aktuella tävlingen. I händelse av att en tävlade faller, kastas eller slås 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 kan 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.

11.2.6 Tävlingsläkaren har endast rätt att uttala sig om den skadade tävlandes förmåga att fortsätta tävla. Matchdomaren utser vinnaren på basis av HANSOKU, KIKEN eller SHIKKAKU beroende på omständigheterna.

11.2.7 **Matchdomaren ska ha information om redan befintliga skador** när han/hon bedömer i vilken utsträckning det nuvarande skadetillståndet kan tillskrivas motståndarens handlingar. Motståndaren ska inte bestraffas för ett redan befintligt tillstånd.

11.2.8 **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 tävlade**

11.3.1 Om två tävlade skadar varandra eller lider av följderna av tidigare uppkomna skador och av tävlingsläkaren förklaras oförmögna att fortsätta tävlingen, ska vinst tilldömas den tävlade som har gjort flest poäng eller som leder på grund av SENSHU.

11.3.2 I individuella matcher, om poängen är lika, tillämpas omröstning (HANTEI) för att avgöra utfallet av matchen, såvida inte en av de tävlande har SENSU. I lagmatcher meddelar matchdomaren oavgjort (HIKIWAKE), såvida inte en av de tävlande har SENSU. Om denna situation skulle uppstå i en extra match för att avgöra en lagmatch, avgörs utfallet genom omröstning (HANTEI), såvida inte en av de tävlande har SENSU.

**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 han/hon 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 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 att 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 åtta 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 tilldelas poäng utan att motståndaren samtidigt tilldelas 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 Enskilda matcher kan inte sluta oavgjorda, med undantag för lagtävling, eller Round Robin-tävling, när en match slutar med lika poäng, eller utan poäng, och ingen av de tävlande har erhållit SENSHU, i vilket fall matchdomaren meddelar oavgjort (HIKIWAKE).
- 12.2.4 I varje match, om poängen efter full tid är lika, men en tävlande har fått "första egna poängfördel" (SENSHU), ska denna tävlande utses till vinnare.
- 12.2.5 I varje enskild match, där ingen poäng har utdelats till någon tävlande, eller poängen är lika utan att någon tävlande har en "första egna poängfördel", ska beslutet fattas baserat på följande kriterier i angiven ordning:
- a) det högre antalet Ippon som erhållits i matchen.
  - b) det högre antalet Waza Ari som erhållits i matchen.

- 12.2.6 Skulle antalet Ippon och Waza 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 sin enskilda bedömning av vilken tävlande som visat överlägsenhet i taktik och tekniker.
- 12.1.1 Vid beslut om utfallet av en match genom omröstning (HANTEI) i slutet av en oavgjord match, ska matchdomaren ställa sig utanför tävlingsytan och ropa "HANTEI", samt ge en tvåtonig vis-selsignal. Hörndomarna ska signalera sina bedömningar och matchdomaren ska meddela vin-nare. Matchdomaren ska meddela vinnare med en handsignal och ordern (AKA/AO NO KACHI), och genom denna åtgärd också avgöra eventuellt oavgjord match.
- 12.1.2 Om en tävlande som har tilldelats SENSU får en varning för undvikande av kamp grundad på någon av följande incidenter: JOGAI, undvika kamp, ta tag i motståndaren, greppning, brott-ning, 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 överträ-delse den tävlande har begått och vilken typ av varning eller bestraffning som tilldelas. Däref-ter ska matchdomaren visa tecknet för SENSU följt av tecknet för ogiltigförklaring (TORIMA-SEN) och samtidigt meddela "AKA/AO SENSU TORIMASEN".
- 12.1.3 Om SENSU tas bort när det är mindre än 15 sekunder kvar av matchen kan *ingen* ytterligare SENSU tilldelas någon av de tävlande.
- 12.1.4 I fall då SENSU har tilldelats, men en begärd videogranskning visar att även motståndaren får poäng och att första egna poängfördel alltså inte föreligger, används samma förfarande för upphävande av SENSU.
- 12.1.5 I fall där både AKA och AO diskvalificeras i samma match genom HANSOKU ska deras motstån-dare som är schemalagda för nästa omgång utses till vinnare genom walk over (inget resultat meddelas). Undantag är om den dubbla diskvalificeringen gäller en medaljmatch, i vilket fall vinnaren utses genom HANTEI, såvida inte en av de tävlande har SENSU.
- 12.2 Kriterier för att avgöra vinnaren av en lagmatch**
- 12.2.1 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, samlade från både vunna och förlorande matcher.
- 12.2.2 Om de två lagen har samma antal matchsegrar och poäng ska en avgörande match genomfö-ras. Varje lag kan utse en tävlande i sitt lag för att genomföra den extra matchen, oavsett om den personen redan har genomfört en match mellan de två lagen.
- 12.2.3 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 avgö-ras genom HANTEI, enligt samma förfarande som tillämpas för enskilda matcher. Resultatet av HANTEI för den extra matchen utgör då resultatet av lagmatchen.
- 12.2.4 I lagmatcher där ett lag har vunnit ett antal segrar eller samlat ett antal poäng som omöjliggör för motståndarlaget att vinna, ska lagmatchen avbrytas och inga ytterligare matcher genom-föras.
- 12.2.5 I lagmatcher där en lagmedlem diskvalificeras (HANSOKU eller SHIKKAKU), nollställs eventuell poäng för den matchen och motståndarens poängtal sätts till åtta.

## 12.3 Poängräkning

12.3.1 Poängkontrollanten använder följande symboler för registrering av poäng:

3	IPPON	Three point score
2	WAZA ARI	Two point score
1	YUKO	One point score
✓	SENSHU	First unopposed point advantage
□	KACHI	Winner
✕	MAKE	Loser
▲	HIKIWAKE	Draw
1C	CHUI (first instance)	1st warning
2C	CHUI (second instance)	2nd warning
3C	CHUI (third instance)	3rd warning
HC	HANSOKU CHUI	Warning of disqualification
H	HANSOKU	Disqualification from bout
S	SHIKKAKU	Disqualification from tournament

**13.1 Allmänt**

- 13.1.1 Ingen får protestera mot en dom hos medlemmarna i domarpanelen.
- 13.1.2 Om ett domarbeslut verkar strida mot reglerna, är den tävlandes coach eller hans/hennes 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 ska 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 officiellt begära protest hos mattchefen och förväntas utan dröjsmål färdigställa, underteckna och överlämna protesten till mattchefen med motsvarande avgift.
- 13.1.7 Underlåtenhet av en coach/NF-representant att lämna in en protest i tid kan leda till att den aviseras 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 tävlingen, 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 chefsdomaren.
- 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 överenskommits av WKF EC. Den deponerade avgiften, tillsammans med protesten, ska lämnas in till mattchefen som i sin tur ska överlämna den till en representant för protestjuryn.
- 13.1.13 Den skriftliga protesten ska formuleras och protestavgiften lämnas in inom 5 minuter efter att den protesterande har meddelat sin avsikt att protestera.
- 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 i syfte att RC och organisationskommittén ska vidta åtgärder för 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 vid en intressekonflikt. Intressekonflikt kan uppstå om jurymedlemmen är av samma nationalitet, har en nära familjerelation med någon av de inblandade parterna eller har någon annan rimlig faktisk eller potentiell intressekonflikt med avseende på den protesterade händelsen. Detta innefattar alla medlemmar i domarpanelen som är inblandade i den protesterade händelsen.

### **13.3 Bedömning av protest**

- 13.3.1 Det åligger mattchefen som tar emot protesten att sammankalla protestjuryn och deponera protestsamman 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.

### **13.5 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 slutsatser 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, kontinentala mästerskap, världsmästerskap och multisportmästerskap av detta slag krävs videogranskning av matcher. Videogranskning rekommenderas också för andra tävlingar när så är möjligt.
- 14.2 I konventionella elimineringsystem med återkvalificering erhåller coachen ett videogranskningskort för elimineringen, ett vardera för semifinalerna och finalen samt ett kort för återkvalificering.
- 14.3 För Round Robin-system med grupper om fyra erhåller coachen ett videogranskningskort för varje deltagare i Round Robin-fasen, och en vardera för kvartsfinaler, semifinaler och eventuella medaljmatcher.
- 14.4 Videogranskning initieras när en coach lyfter sitt videokort (manuellt eller elektroniskt, beroende på vilken teknik som används) för att signalera att domarna har missat en poäng som borde tillfalla hans/hennes tävlande. Begäran om videogranskning ska göras när coachen anser att poäng ska tilldelas. Om en coach trycker på knappen på joystickens och sedan omedelbart ångrar sig stoppas inte förfarandet utan videogranskning utförs.
- 14.5 Om den tävlande vill att coachen ska begära videogranskning ska han/hon signalera detta diskret utan att störa matchens förlopp.
- 14.6 Videogranskningen kan begäras av coachen i fall där hörndomarna tilldelat en lägre poäng än de, enligt coachens uppfattning, borde ha gjort för en poänggivande teknik.
- 14.7 Videogranskningschefen får endast tilldela poäng om han/hon samtycker till att den tävlande för vilken begäran gjorts hade en giltig poäng, det vill säga tagit poäng före eller samtidigt med motståndaren.
- 14.8 Ett undantag från punkt 14.7 ovan är när ingen av deltagarna har tilldelats poäng av hörndomarna 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.
- 14.9 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 granskas i slow motion eller zoomad.
- 14.10 Om videogranskningen visar att en tävlande utfört flera poänggivande tekniker under det granskade utbytet ska den högsta poängen ges.
- 14.11 Om båda coacherna begär videogranskning samtidigt ska videogranskningschefen 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.
- 14.12 Om en coach lyfter kortet för videogranskning och den andra coachen vill ha en videogranskning av samma situation måste den andra coachen lyfta 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.

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



- 14.14 Videogranskningsschefen får inte upphäva något beslut av hörndomarna med undantag för SENSU.
- 14.15 Om videogranskningsschefen inte kan observera tekniken/teknikerna på grund av kameravinkeln, ska han/hon signalera detta genom att göra gesten för MINAI och coachen behåller kortet. Om tekniska problem (el-, kamera- eller datorfel etc.) gör det omöjligt att analysera videon och fatta ett beslut ska samma förfarande tillämpas, och coachen har kvar kortet.
- 14.16 Om en coach begär videogranskning men tekniken enligt matchdomarens uppfattning var okontrollerad eller för hård ska en varning eller bestraffning ges och coachen har kvar kortet.

### 15.1 Domarkommitté

15.1.1 Domarkommitténs 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) Utvärdera 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 kansliet stoppar matchen för att instruera matchdomaren avseende en överträdelse av tävlingsreglerna.
- 4) Sammanställa en daglig, skriftlig rapport om varje funktionärs prestationer under deras överinseende, tillsammans med eventuella rekommendationer, och överlämna rapporten till domarkommittén.
- 5) Att utse en domare med WKF **Referee A**-kvalifikation till videogranskningsschef. (VRS).

### 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 skall 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) vid behov, för att ge SHIKKAKU, tillämpa 10-sekundersregeln, för att tävlingsläkaren vill stoppa matchen eller när han/hon ger HANSOKU direkt.
- 7) Meddela regelbrott och utdöma varningar och bestraffningar enligt reglerna.
- 8) Förklara domslut för mattchefen, domarkommittén eller protestjury 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 vinnaren.

- 12) Matchdomarens behörighet är inte begränsad till tävlingsytan utan även till 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 han/hon 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.

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

14.5.3 Före start av varje lagmatch eller match ska KANSA kontrollera att de tävlandes utrustning och gi överensstämmer med WKF:s tävlingsregler. Även om arrangören kontrollerar utrustningen före uppställning är det fortfarande KANSA som ansvarar för att säkerställa att utrustningen överensstämmer med reglerna före varje match. KANSA roterar inte med övriga domare under lagmatcher.

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

- 1) Matchdomaren underlåter att indikera SENSHU.
- 2) Matchdomaren underlåter att ta bort SENSHU.
- 3) Matchdomaren ger poäng till fel tävlande.
- 4) Matchdomaren ger varning/bestraffning 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 tatamin.
- 9) Matchdomaren ger en varning eller bestraffning för passivitet under Ato Shibaraku.
- 10) Matchdomaren ger fel varning eller bestraffning under Ato Shibaraku.
- 11) Matchdomaren stoppar inte matchen när två eller flera hörndomare signalerar poäng.
- 12) Matchdomaren stoppar inte matchen när en coach begär videogranskning.
- 13) Matchdomaren dömer inte enligt majoriteten av poängen som signaleras av hörndomarna.
- 14) Matchdomaren kallar inte på tävlingsläkaren i en situation enligt 10-sekundersregeln.
- 15) Matchdomaren meddelar HANTEI/HIKIWAKE trots att en tävlande har erhållit SENSHU.
- 16) 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) Varje annan oförutsedd situation som rimligen kräver att matchen stoppas.

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

## **15.6 Poängkontrollanter**

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

---

**ARTIKEL 16: ANPASSNING AV REGLER TILL TÄVLINGAR UTANFÖR WKF:s OFFICIELLA PROGRAM**

---

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, poängtilldelning, förbudet uppträdande, varningar och bestraffningar, skador och olyckor under tävlingen samt beslutskriterier.



## 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. Matchdomaren avbryter matchen med en nedåtgående huggande rörelse med handen samtidigt som han/hon meddelar YAME.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Återgå till startpositioner	Tävlande och matchdomare återgår till sina startpositioner.
<b>TSUZUKETE</b>	Fortsatt 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 han/hon säger "Tsuзокete" sträcker han/hon ut sina armarna, med handflatorna utåt mot de tävlande. Samtidigt som han/hon säger "Hajime" vänder han/hon handflatorna och för dem snabbt mot varandra, samtidigt som han/hon tar ett steg bakåt.
<b>FUKUSHIN SHUGO</b>	Hörndomarna sammankallas	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>	Oavgjord	I händelse av oavgjord match korsar matchdomaren sina armar och sträcker dem sedan 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 uppåt mot poängmottagarens sida.
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Röd (blå) får två poäng	Matchdomaren sträcker ut armen horisontellt 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 regelbrytarens följt av att visa 1 till 3 fingrar beroende på om detta är 1:a, 2:a eller 3:e varningen.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Varning för diskvalificering	Matchdomaren visar signalen för typen av regelbrott mot regelbrytarens 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 tävlingsytan 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>	Egenförvårdad 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.

---

**WAKARETE**

”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)



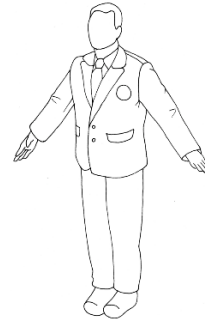
IPPON (2/2)



SENSHU

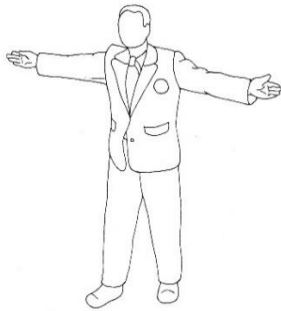


TORIMASEN (1) AN-NULLERING

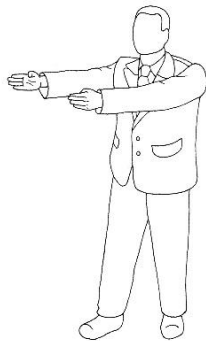


TORIMASEN (2) AN-NULLERING

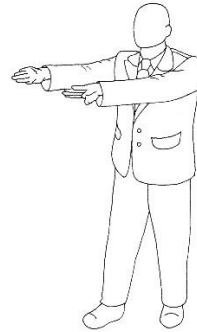
### VARNINGAR



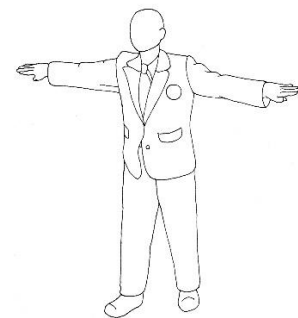
TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVITET (1/2) TILL EN TÄVLANDE



PASSIVITET (2/2) TILL EN TÄVLANDE



PASSIVITET (1/2) TILL BÅDA TÄVLANDE



PASSIVITET (2/2) TILL BÅDA TÄVLANDE



HÅRD KONTAKT



ÖVERDRIFT AV SKADA



SIMULERING AV SKADA



JOGAI



MUBOBI



UNDVIKANDE AV KAMP



KNUFFNING



GREPPNING



OKONTROLLERAD ATTACK



SIMULERAD ATTACK (ARMBÅGE)



SIMULERAD ATTACK (HUVUD)



SIMULERAD ATTACK (KNÄ)



IRRITATION ELLER PRAT



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3

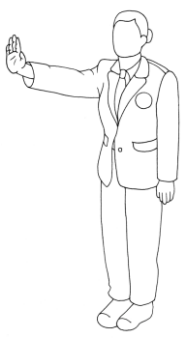


HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU 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 KACHI (1/2)



AKA (AO) NO KACHI (2/2)

## SIGNALER FÖR VIDEOGRANSKNING



VIDEOGRANSKNING  
(1/4)



VIDEOGRANSKNING  
(2/4)



VIDEOGRANSKNING  
(3/4)

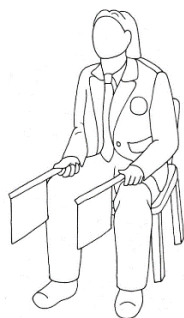


VIDEOGRANSKNING  
(4/4)



MINAI

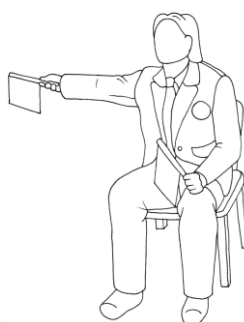
## FLAGGSIGNALER



SITTANDE POSITION



YUKO



WAZA ARI



IPPON

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

---

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



# WKF:S OFFICIELLA PROTESTFORMULÄR

Protesten måste förskottsbetalas



## KUMITE

DATUM	TÄVLING	PLATS
..... / ..... / .....		

DE TÄVLANDES LÄNDER	
<b>AO</b>	<b>AKA</b>

PROTESTBESKRIVNING
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Fortsättning på andra sidan av detta ark

NAMN PÅ COACH/NF-REPR.	LAND	Gäller som kvitto från WKF
UNDERSKRIFT:		

### ENDAST FÖR OFFICIELL ANVÄNDNING

TATAMI NR			MS/Kansa:		
PANEL	MATCH-DOMARE	HÖRNDOMARE 1	HÖRNDOMARE 2	HÖRNDOMARE 3	HÖRNDOMARE 4
NAMN					
LAND					

## 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 JO-GAI, överdriven kontakt och skin touch i kategorier där detta strider mot reglerna, men matchdomare ansvarar ensam för tilldelning av varningar och bestraffningar.
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 hans/hennes synfält. I detta fall är domarens signaler för Yuko, Waza-ari och Ippon desamma som enligt de ordinarie kumitreglerna, med undantaget att matchdomarens armbåge ska vidröra bålen samtidigt som han/hon 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 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 bara en hörndomare ger sin bedömning och matchdomaren ber om en annan bedömning, men hörndomaren inte ändrar sig ska matchdomaren starta om matchen utan att ge några poäng, varningar eller bestraffningar.
10. Matchdomaren kan inte gå emot hörndomarnas bedömning om båda hörndomarna indikerar poäng för samma tävlande. Det är endast i händelse av skin touch eller någon annan varning eller bestraffning som matchdomaren kan uppmana hörndomarna att ompröva och ändra sin bedömning.
11. Om båda hörndomarna signalerar poäng, men för olika tävlande, ska matchdomaren tilldela båda tävlande poäng.

12. För åldersgrupperna 14 till 16 år är skin touch endast tillåtet för sparkar. Skin touch definieras som att målet vidrörs utan att energi överförs till huvudet eller kroppen. För tävlande under 14 år är skin touch inte tillåtet med JODAN-tekniker.

#### TILLKOMMANDE FLAGGSIGNALER VID MATCHER MED TVÅ HÖRNDOMARE



JOGAI

Knacka i golvet  
på sidan av sto-  
len



KONTAKT

Korsa flaggorna  
vid sidan av an-  
siktet



CHUI

Hålla upp flaggan  
med böjd arm-  
båge



HANSOKU CHUI

Peka med flaggan  
rakt fram mot ma-  
gen



HANSOKU

Peka med flaggan  
i ansiktshöjd rakt  
mot huvudet

LAYOUT AV TÄVLINGSYTA

