



WORLD KARATE FEDERATION TÄVLINGSREGLER FÖR KUMITE

Gäller från 1 januari 2024

INNEHÅLL

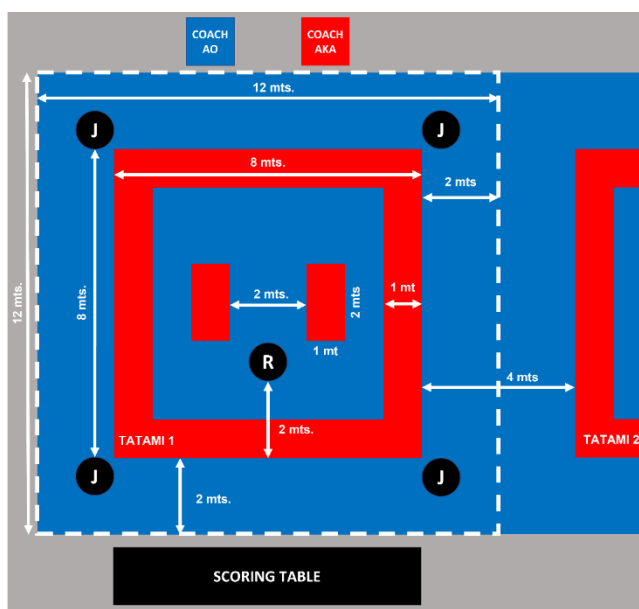
INLEDNING	3
ARTIKEL 1	KUMITE, TÄVLINGSYTA 3
ARTIKEL 2:	KLÄDSEL OCH SKYDDSUTRUSTNING..... 5
ARTIKEL 3:	ORGANISATION AV KUMITETÄVLINGAR..... 9
ARTIKEL 4:	DOMARPANELEN 17
ARTIKEL 5:	VARAKTIGHETEN AV EN MATCH 19
ARTIKEL 6:	KIKEN – UNDERLÅTENHET ATT ANLÄNDA TILL TÄVLINGSYTAN 20
ARTIKEL 7:	START, AVBROTT OCH AVSLUT AV MATCHER 21
ARTIKEL 8:	POÄNGSÄTTNING 23
ARTIKEL 9:	FÖRBJUDET UPPTÄDANDE..... 25
ARTIKEL 10:	VARNINGAR OCH BESTRAFFNINGAR..... 26
ARTIKEL 11:	SKADOR OCH OLYCKOR I TÄVLINGAR..... 30
ARTIKEL 12:	KRITERIER FÖR BESLUT 32
ARTIKEL 13:	OFFICIELL PROTEST 36
ARTIKEL 14:	BEGÄRAN OM VIDEOGRANSKNING 39
ARTIKEL 15:	FUNKTIONÄRERNAS BEFOGENHETER OCH UPPGIFTER..... 41
ARTIKEL 16:	BEHÖRIGHET ATT TÄVLA 44
ARTIKEL 17:	ANPASSNING AV REGLER TILL EVENT UTANFÖR WKF:s OFFICIELLA PROGRAM..... 46
ARTIKEL 18:	FRÅGOR SOM INTE SPECIFIKT OMFATTAS AV REGLERNA 47
BILAGA 1:	TERMINOLOGI..... 48
BILAGA 2:	GESTER OCH FLAGGSIGNALER..... 49
BILAGA 3:	KATEGORIER, ÅLDERS- OCH VIKTINDELNING..... 55
BILAGA 4:	OFFICIELLT PROTESTFORMULÄR 56
BILAGA 5:	TVÅDOMARSYSTEM (ENDAST TILLÄMPLIGT FÖR YOUTH LEAGUE)..... 57
BILAGA 6:	SAMMANFATTANDE TABELL ÖVER VINNANDE KRITERIER OCH LÖSNING AV OAVGJORD
STÄLLNING	60

INLEDNING

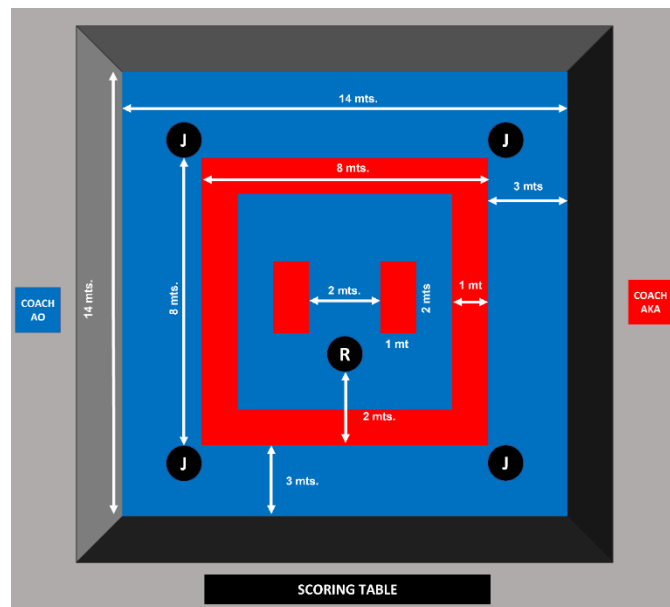
Syftet med Kumite-reglerna är att tillhandahålla standardiserade regler för alla nivåer av mästerskap som stöds eller erkänns av World Karate Federation (WKF), WKF Continental Federations och nationella förbund som är medlemmar i WKF. Tävlingsreglerna ska säkerställa att alla frågor som rör tävlingar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

ARTIKEL 1 KUMITE, TÄVLINGSYTA

- 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.



- 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 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.
- 1.6 Matchdomaren (SHUSHIN) ska stå centrerad mellan de två startpositionerna, vänd mot de tävlande och på ett avstånd av två meter från tävlingsytans yttre gräns.
- 1.7 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.
- 1.8 KANSA ska sitta vid poängbordet. Han/hon ska vara utrustad med en visselpipa.
- 1.9 Poängkontrollanten ska sitta vid det officiella poängbordet tillsammans med protokollförelsen/tidtagaren. Om videogranskning tillämpas ska även videogranskningscheferna 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.
- 1.11 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.

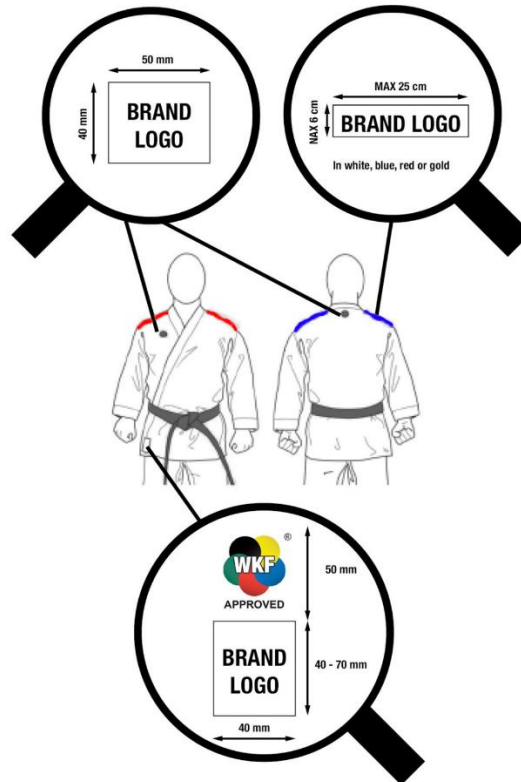
2.1.2 Följande tillägg till klädseln är tillåtna:

- a) Slät vigselring.
- b) Frivillig 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 funktionärer att bära smartklockor och använda privata elektroniska enheter i tävlingsområdet.

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 Tävlande****2.2.1** Tävlande 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 gi ha broderade märken på axlarna i rött eller blått enligt bilden. 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 gi.



- 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.



-  ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm
-  ADVERTISING SPACE FOR THE N.F. OF 15 x 10 cm
-  ADVERTISING SPACE FOR THE ATHLETE OF 5 X 10 CM
-  BACK RESERVED FOR THE ORGANISING FEDERATION 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

- e) Tävlende 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.
 - f) 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.
 - g) Gi-jackan, med knutet bälte, måste minst täcka höfterna, men får inte nå längre än till tre fjärdedelar av lårlängden.
 - h) Kvinnliga tävlende 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 tävlende 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 (MÄRKESLOGOTYPER) från godkända sponsorer.
- 2.2.3 Tävlendes hår ska vara rent och tillräckligt kortklippt för att inte hindra den tävlende 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 Tävlende 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 Tävlende 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 tävlende åtar sig fullständigt ansvar för eventuella kroppsskador.
- 2.2.7 Följande skyddsutrustning är obligatorisk:
- a) WKF-godkända handskydd – den ena tävlende bär röda, den andra blå.
 - b) Tandskydd.
 - c) WKF-godkänt kroppsskydd (utförande för män respektive kvinnor)
 - d) WKF-godkända benskydd – den ena tävlende bär röda, den andra blå.
 - e) WKF-godkända fotskydd – den ena tävlende bär röda, den andra blå.
 - f) WKF-godkänd suspensoar för manliga tävlende.
- För tävlende under 14 år är det dessutom obligatoriskt att använda WKF-godkänd WKF-hjälm och utanpåliggande bröstskydd.
- 2.2.8 Glasögon är förbjudna. Mjuka kontaktlinser får bäras på den tävlendes 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 se till 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 två minuter för att korrigera klädseln, och coachen baserat på rapport från chefsdomaren kan få sin coachinglicens indragen under en period av 6 månader från och med datumet för den aktuella tävlingen, såvida inte utrustningen och klädseln har kontrollerats av en WKF-kontrollant.

2.3 Coacher

- 2.3.1 Coacher ska under hela tävlingen 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.
- 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.

3.2 Invägning

3.2.1 Försöksinvägning

De tävlande ska tillåtas kontrollera sin vikt på den officiella invägningsvågen (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 invägningsrum 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-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 värdsnationsförbundet 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 invägningsrummet 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 invägningsområdet. 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 rankning i WKF World Ranking dagen innan tävlingen.
- 3.3.2 I seniorvärldsmästerskapen för lag seedas de 3 medaljörslagen (guld, silver och brons) plus förloraren av bronslagmatchen från senaste senior-VM.

[Övergångsanmärkning: Vid det första lag-VM efter eventet i Budapest 2023 kommer de seedade lagen att vara de båda bronsmedaljvinnarna i stället för en bronsvinnare och förloraren av bronsfinalen. Detta beror på att Budapest är det sista World Team Championships där två bronsmedaljer delas ut.]

3.4 Tävlingsformat

- 3.4.1 Kumitetävlingar inom karate har formen av individuella matcher, uppdelade efter kön, åldersgrupper och vikt-kategorier och/eller lagmatcher, uppdelade efter kön men utan vikt-kategorier. 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 i kumite 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

TEAM COMPOSITION TABLE	Bouts initial round	Bouts per subsequent rounds	Compulsory back-up Team members	Optional back-up Team members	Total 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 to 4

- 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 alla elimineringslagmatcher måste laget alltid ha minst 2 deltagare för att kunna tävla.
- 3.5.3 I lagkumitetävlingar kan laget välja vilken av lagmedlemmarna som ska delta i varje match. För en tie-break-match kan laget lämna in ett enda namn, så som de 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 elimineringsturnering, 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.

3.6 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 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.
- 3.6.3 Coacher ska presentera sin ackreditering tillsammans med den för sin tävlande eller sitt lag till coachövertakare eller Kansa-assistenten. Coachen ska sitta på den avsedda stolen och får inte påverka matchen i ord eller handling.
- 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 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 att 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 VM – Fas 2 och Premier League-tävlingar är de 32 deltagarna indelade i 8 grupper med 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.

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

Antal tävlande/grupper	Tävlande per grupp								Anmärkningar
8 grupper	1	2	3	4	5	6	7	8	Deltagande: 24–32 tävlande
Seed ►		3		2		4		1	
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	
6 grupper	1	2	3	4	5	6	7	8	Deltagande: 18–23 tävlande
Seed ►		3		2		4		1	
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	
5 grupper	1	2	3	4	5	6	7	8	Deltagande: 17 tävlande
Seed ►		3		2		4		1	
17		3		3	4	4		3	Vinnaren i varje grupp och de tre bästa tvåorna kvalificerar sig.
4 grupper	1	2	3	4	5	6	7	8	Deltagande: 12–16 tävlande
Seed ►		3		2		4		1	
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	
3 grupper	1	2	3	4	5	6	7	8	Deltagande: 9–11 tävlande
Seed ►		3		2				1	
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	
2 grupper	1	2	3	4	5	6	7	8	Deltagande: 6–8 tävlande
Seed ►				2				1	
8				4				4	Vinnaren och tvåan i varje grupp går direkt till semifinalerna.
7				4				3	
6				3				3	
1 grupp	1	2	3	4	5	6	7	8	Deltagande: 3–5 tävlande
Seed ►								1	
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 av annan anledning inte fullgör alla matcher i Round Robin-elimineringen, ska poängen för slutförda eller aktuella matcher nollställas (resultat ogiltigförklarade), och dess 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 tvåorna i varje grupp fastställs baserat på flest vunna segerpoäng, där vinst ger tre poäng, oavgjort med poängutdelning 1 poäng – och oavgjort utan poängutdelning samt förlust 0 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 Lagvärldsmästerskap

För lagvärldsmästerskapen för seniorer tillämpas Round Robin-systemet följt av semifinaler och final. 5 lag tilldelas varje grupp. Vinnarna i varje grupp tävlar sedan i semifinaler och final. Efter gruppfasen går gruppvinnarna vidare till semifinalerna. Därifrån går matchvinnarna vidare till finalen och förlorarna går vidare till bronsmedaljmatchen. Vinnaren av finalen får guldmedalj medan förloraren får silvermedalj. Vinnaren av bronsmatchen får bronsmedalj medan det förlorande laget inte får medalj.

[Övergångsanmärkning: Vid det första lag-VM efter eventet i Budapest 2023 kommer de seedade lagen att vara de båda bronsmedaljvinnarna, i stället för en bronsvinnare och förloraren av bronsfinalen. Detta beror på att Budapest är det sista World Team Championships där två bronsmedaljer delas ut.]

3.10 Multisporttävlingar och tävlingar med begränsat deltagande

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.

3.11 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.

3.12 Coachning

3.12.1 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.

3.12.2 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/hennes nationella förbund inte har någon kumitecoach.

3.12.3 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.

ARTIKEL 4: DOMARPANELEN

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, två videogranskningsschefer.
- 4.1.2 Matchdomaren, hörndomarna, KANSA, poängkontrollanten och videogranskningsscheferna 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 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 två videogranskningsschefer på samma sätt.
- 4.2.3 För medaljmatcher ska varje matthef 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 matthef, 3 matthefs-assistenter 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 svårt 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 kontrollera att de tävlandes utrustning och gi överensstämmer med WKF:s tävlingsregler. I tävlingar där Kansa-assistent inte krävs är det KANSA som ansvarar för att säkerställa att utrustningen överensstämmer med reglerna före varje match.

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 I 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
 - Under 14 år 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 tävlingsläkarens order. Bland skäl för att avbryta matchen kan nämnas skada som inte beror på motståndarens handlingar.
- 6.2 Individuella 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", vilket innebär KACHI (vinst) för motståndaren/motståndarlaget.

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, mött 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), 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 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) När 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 båda video-granskningscheferna 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 poäng-området.
- 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, 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).
- 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, 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.
- 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. För tävlande under 14 år är skin touch inte tillåtet med JODAN-tekniker.

- 8.11 Korrekt utförda tekniker som når motståndaren samtidigt som matchtiden går ut är giltiga. Vid användning av elektronisk bedömning måste poäng signaleras inom 2 sekunder efter att tiden löpt ut.
- 8.12 **En teknik är ogiltig i följande fall:**
- 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, ben, skrev, leder eller vrist.
- 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:

TSUZUKETE 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".
--	---

WAKARETE 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:

CHUI Varning	Ges, upp till tre gånger, för mindre överträdelser som inte minskar motståndarens chans att vinna.
------------------------	--

HANSOKU CHUI Varning för diskvalificering från eventet vid ytterligare överträdelser	Ges för mer allvarliga överträdelser som minskar motståndarens 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:

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 **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 upprepade 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/hon ligger efter i poäng eller motståndaren har ledning på grund av SENSU. Passivitet får inte dömas 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 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 **HANSOKU** i en Round Robin-match sätts regelbrytarens poäng för matchen till noll medan motståndarens poäng sätts till det högsta av 4 poäng eller poäng intjänade genom tekniker. Poäng som läggs till för seger av HANSOKU 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.

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 medvetslöshet 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 dras omedelbart tillbaka 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 strykas från allt fortsatt tävlade i kumite i det aktuella eventet. 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.
- 11.2.5 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.
- 11.2.6 **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.
- 11.2.7 **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 tävlade

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 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 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:
a) det högre antalet IPPON som erhållits i matchen.
b) det högre antalet WAZA-ARI som erhållits i matchen.
- 12.2.4 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. 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 SENSU, 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 ett oavgjort resultat.
- 12.2.7 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 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 eventuellt oavgjord match.
- 12.2.8 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, 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 SENSU följt av tecknet för ogiltigförklaring (TORIMASEN) och samtidigt meddela "AKA/AO SENSU TORIMASEN".
- 12.2.9 Om SENSU tas bort när det är mindre än 15 sekunder kvar av matchen kan ingen ytterligare SENSU tilldelas någon av de tävlande.
- 12.2.10 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.
- 12.2.11 I fall av elimineringstävling, där både AKA och AO diskvalificeras i samma match genom HANSOKU, 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, SENSU, eller, om inget av dessa villkor föreligger; genom direkt HANTEI. Ingen medalj kan tilldelas en tävlande som diskvalificerats av SHIKKAKU.

12.3 Fastställande av vinnaren av en Round Robin-grupp och lösning av oavgjord ställning 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 oavgjort 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 behöver efterföljande kriterier inte tillämpas.
- 1) Vinnare av matchen mellan de tävlande som är involverade i det oavgjorda resultatet.
 - 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 WAZA-ARI som erhållits i alla matcher.
 - 7) Lägre antal WAZA-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 tävlingen. I detta fall vinner hans/hennes motståndare den matchen med antingen 4-0 (räknas som YUKO) eller med antalet erhållna poäng om de överstiger 4 poäng. Resultaten av de tidigare matcherna kvarstår.

12.3.3 Om en redan kvalificerad tävlande diskvalificeras för dåligt uppträdande (SHIKKAKU) i slutet av Round Robin-omgången gäller följande:

- Motståndaren i kvartsfinalen går till semifinalen genom walk over.
- Övriga tävlande möter varandra i kvartsfinalerna.

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 oavgjort 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 behöver efterföljande kriterier inte tillämpas.

- 1) Vinnare av matchen mellan lagen som är involverade i det oavgjorda resultatet.
 - 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 WAZA-ARI som erhållits av laget under hela Round Robin-fasen.
 - 8) Lägst antal WAZA-ARI som motståndarlag 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, samlade från både vunna och förlorade matcher.

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 samlat ett antal poäng som omöjliggör för motståndarlaget att vinna ska lagmatchen avbrytas och inga ytterligare matcher genomföras, utom i Round Robin där alla matcher måste genomföras.

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

12.6 Poängräkning

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/representanten från det nationella förbundet 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 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 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 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.

13.5 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-världsmästerskap, 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 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.
- 14.3 Om den tävlande vill att coachen ska begära videogranskning, eller avstå från att begära det, ska han/hon signalera detta diskret utan att störa matchens förlopp.
- 14.4 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.
- 14.5 Videogranskningsscheferna får endast tilldela poäng om båda är överens om att den tävlande för vilken begäran gjorts hade en giltig poäng, det vill säga hade tagit poäng före eller samtidigt med motståndaren.
- 14.6 Ett undantag från punkten 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.
- 14.7 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.
- 14.8 Om videogranskningen visar att en tävlande utfört flera poänggivande tekniker under det granskade utbytet ska den högsta poängen ges.
- 14.9 Om båda coacherna begär videogranskning samtidigt ska videogranskningsscheferna 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 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.
- 14.11 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.



- 14.12 Videogranskningscheferna får inte upphäva något beslut av hörndomarna med undantag för SENSU.
- 14.13 Om videogranskningscheferna inte kan observera tekniken/teknikerna på grund av kamera-vinkeln, ska de 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 behåller kortet.
- 14.14 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.
- 14.15 Om matchdomaren beordrar WAKARETE får coacherna inte begära videogranskning, om inte tekniken utfördes innan WAKARETE beordrades.
- 14.16 Det är coachens skyldighet att protestera om ett VR-kort inte återlämnas när coachen har rätt att få kortet tillbaka från mattchefen.
- 14.17 Följande tabell bestämmer vilka videogranskningskort som är tillåtna per fas för WKF-event:

PHASE 1 - WORLD INDIVIDUAL CHAMPIONSHIPS	TEAM WORLD CHAMPIONSHIPS
· Coach will have 1 VR card for groups with 3 - 4 Athletes in the Group Phase.	A Coach may only use one Video Card per bout.
· Coach will have 2 VR card for groups with 5 - 6 Athletes in the Group Phase.	Men's Teams:
· Coach will have one VR card for the Elimination Phase 1st Round (24 groups).	· Coach will have three VR card per match in the Group Phase.
· Coach will have one VR card for the Elimination Phase - Qualification Bout	· Coach will have three VR card for the Semi-Finals.
PHASE 2 - WORLD INDIVIDUAL CHAMPIONSHIPS & PREMIER LEAGUE	· Coach will have three VR card for the Medal-Bouts.
· Coach will have one VR card for the Group Phase.	Women's Teams:
· Coach will have one VR card for the Quarterfinals.	· Coach will have two VR card per match in the Group Phase.
· Coach will have one VR card for the Semi-Finals.	· Coach will have two VR card for the Semi-Finals.
· Coach will have one VR card for the Medal-Bouts.	· Coach will have two VR card for the Medal-Bouts.
ELIMINATION WITH REPECHAGE - INDIVIDUAL COMPETITION	ELIMINATION WITH REPECHAGE - TEAM COMPETITION
· Coach will have one VR card for the Eliminations.	· Coach will have one VR card per Competitor for the Eliminations.
· Coach will have one VR card for the Semi-finals.	· Coach will have one VR card per Competitor for the Semi-finals.
· Coach will have one VR card for the Repechages.	· Coach will have one VR card per Competitor for the Repechages.
· Coach will have one VR card for the Medal-Bouts.	· Coach will have one VR card per Competitor for the Medal-Bouts.
Only one VR card can be used for any individual bout	

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 en 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 två domare med WKF **Referee A**-kvalifikation till videogranskingschefer. (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 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) 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 protestjurn 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 mattchefen 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 kontrollera att de tävlandes utrustning och gi överensstämmer med WKF:s tävlingsregler. Även om Kansa-assistenten 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. I tävlingar där Kansa-assistent inte krävs 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 ta bort SENSU.
- 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 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 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 SENSU.
- 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) 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 han/hon rätt att kontrollera videogranskningssinspelningen.

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 bestäms av tävlarens 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-kategorier 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 deltagare 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

- 16.3.2 Med följande undantag får endast medborgare i ett land delta i världsmästerskapen och i WKF:s officiella event som representant för sitt land.
- 16.3.3 Som en allmän regel får en tävlande som har representerat ett land i ett officiellt WKF-event eller världsmästerskap inte representera ett annat land i ett officiellt WKF-event eller i ett världsmästerskap.
- 16.3.4 Om en tävlande som har deltagit i ett sådant event erhåller ett annat medborgarskap genom äktenskap får han/hon dock representera sin makes/makas land.
- 16.3.5 En tävlande som har dubbelt medborgarskap (dvs. en enligt lagen i ett land, den andra enligt lagen i ett annat land) får endast representera ett av dessa länder, enligt 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.
- 16.3.6 En tävlande får representera det land där han/hon är född och där den tävlande är medborgare, såvida han/hon inte väljer att ta sin fars eller mors medborgarskap.

- 16.3.7 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 slutligt godkännande av WKF EC.
- 16.3.8 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 han/hon tillhör eller tidigare tillhörde. Han/hon kan dock välja att representera sitt nya land eller sitt nya nationella förbund i världsmästerskapen.
- 16.3.9 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 han/hon ännu inte har tävlat för de andra nationella förbund i WKF:s officiella event.
- 16.3.10 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 han/hon 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.
- 16.3.11 När den tävlande har representerat alla berörda nationella förbund krävs godkännande från WKF EC för eventuella ytterligare ändringar.

ARTIKEL 17: ANPASSNING AV REGLER TILL EVENT 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, förbjudet uppträdande, varningar och bestraffningar, skador och olyckor under tävlingen samt beslutsriterier.

ARTIKEL 18: FRÅGOR SOM INTE SPECIFIKT OMFATTAS AV REGLERNA

Från tid till annan kan situationer uppstå där reglerna inte räcker till för att lösa ett problem. I sådana fall, om detta inträffar i en tävling / under ett event, har chefsdomaren rätt att lösa problemet genom att tillämpa analoga lösningar från liknande fall som finns i reglerna och/eller tillämpa sitt bästa omdöme. I fall där en fråga behöver lösas utanför tävling ska frågan ställas till den idrottsansvarige för samråd innan ett beslut fattas.

BILAGA 1: TERMINOLOGI

SHOBU HAJIME	Start av lagmatch eller match	Efter meddelandet tar matchdomaren ett steg bakåt.
ATO SHIBARAKU	Kort tid kvar	En ljudsignal ges av tidtagaren 15 sekunder före matchens slut och matchdomare meddelar "Ato Shibaraku".
YAME	Stopp	Avbrott eller avslutning av matchen. Matchdomaren avbryter matchen med en nedåtgående huggande rörelse med handen samtidigt som han/hon meddelar YAME.
MOTO NO ICHI	Återgå till startpositioner	Tävlande och matchdomare återgår till sina startpositioner.
TSUZUKETE	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
TSUZUKETE HAJIME	Återuppta kampen – börja	Matchdomaren står i framåtriktad position. Samtidigt som han/hon säger "Tsuzukete" 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.
FUKUSHIN SHUGO	Hörndomarna sammankallas	Matchdomaren kallar samman hörndomarna.
HANTEI	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.
HIKIWAKE	Oavgjort resultat	I händelse av oavgjord match korsar matchdomaren sina armar och sträcker dem sedan med handflatorna vända framåt.
AKA (AO) NO KACHI	Röd (blå) vinner	Matchdomaren lyfter armen mot vinnarens sida.
AKA (AO) IPPON	Röd (blå) får tre poäng	Matchdomaren lyfter armen 45 grader uppåt mot poängmottagarens sida.
AKA (AO) WAZA-ARI	Röd (blå) får två poäng	Matchdomaren sträcker ut armen horisontellt mot poängmottagarens sida.
AKA (AO) YUKO	Röd (blå) får en poäng	Matchdomaren sträcker ut armen 45 grader nedåt mot poängmottagarens sida.
CHUI	Varning	Matchdomaren visar signalen för typen av regelbrott mot regelbrytaren följt av att visa 1 till 3 fingrar beroende på om detta är 1:a, 2:a eller 3:e varningen.
HANSOKU-CHUI	Varning för diskvalificering	Matchdomaren visar signalen för typen av regelbrott mot regelbrytaren och pekar därefter med ett finger mot regelbrytarens bälte.
HANSOKU	Diskvalificering	Matchdomaren pekar på regelbrytarens ansikte och meddelar seger för motståndaren.
JOGAI	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.
SENSHU	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.
SHIKKAKU	Diskvalificering från tävlingen	Matchdomaren pekar på regelbrytarens ansikte, sedan bort från tävlingsytan och meddelar seger för motståndaren.
TORIMASEN	Annullering	Ett beslut ogiltigförklaras. Matchdomaren korsar sina händer i en nedåtgående rörelse.
KIKEN	Walk over	Matchdomaren pekar 45 grader nedåt i riktning mot den tävlande eller det tävlande laget sida av tatamin.
MUBOBI	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 "Tsuzukete".
-----------------	-------------------	--

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)



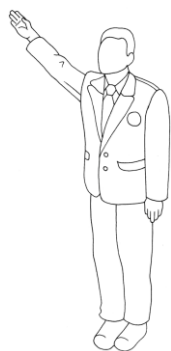
WAZA-ARI (1/2)



WAZA-ARI (2/2)



IPPON (1/2)



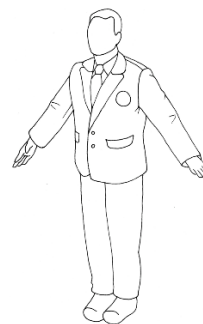
IPPON (2/2)



SENSHU

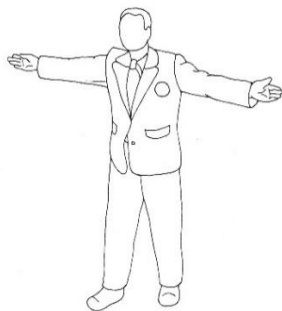


TORIMASEN (1/2)
ANNULLERING

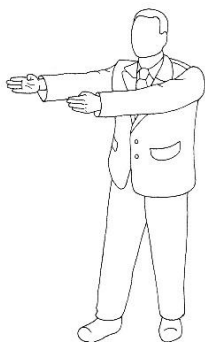


TORIMASEN (2/2)
ANNULLERING

VARNINGAR



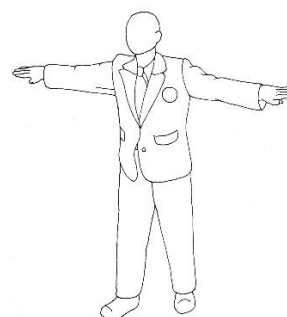
TSUZUKETE (1/2)



TSUZUKETE (2/2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVITET (1/2)



PASSIVITET (2/2)



HÅRD KONTAKT ELLER
FARLIGA KAST



ÖVERDRIFT AV SKADA



SIMULERING AV SKADA



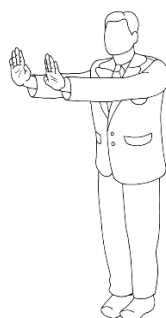
JOGAI



MUBOBI



UNDVIKANDE AV KAMP



KNUFFNING



GREPPNING



OKONTROLLERAD AT-
TACK



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)**

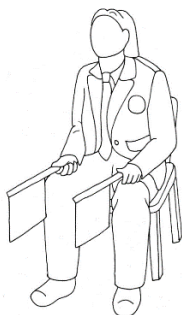


**VIDEOGRANSKNING
(4/4)**



MIENAI

FLAGGSIGNALER



SITTANDE POSITION



YUKO



WAZA-ARI



IPPON

BILAGA 3: KATEGORIER, ÅLDERS- OCH VIKTINDELNING

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 under 21 år	–60 kg	Kvinnliga under 21 år	–50 kg
Manliga under 21 år	–67 kg	Kvinnliga under 21 år	–55 kg
Manliga under 21 år	–75 kg	Kvinnliga under 21 år	–61 kg
Manliga under 21 år	–84 kg	Kvinnliga under 21 år	–68 kg
Manliga under 21 år	+84 kg	Kvinnliga under 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		

WKF:S OFFICIELLA PROTEST-FORMULÄR

Protesten måste förskottsbetalas



KUMITE

DATUM	TÄVLING	PLATS
..... / /		

DE TÄVLANDES LÄNDER	
AO	AKA

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			KANSA:		
DOMARPANEL	MATCHDOMARE	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 tävlingsområde. 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 bälten 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 båda hörndomarna signalerar poäng, men för olika tävlande, ska matchdomaren tilldela båda tävlande poäng.
10. 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

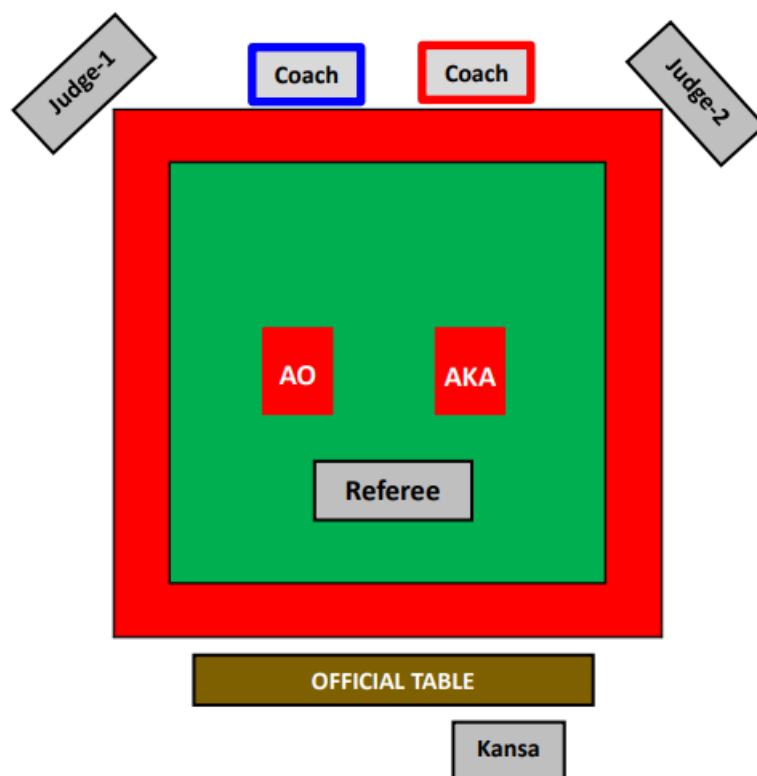
Knacka i golvet
på sidan av sto-
len



KONTAKT

Korsa flaggorna
vid sidan av an-
siktet

LAYOUT AV TÄVLINGSYTA



**BILAGA 6: SAMMANFATTANDE TABELL ÖVER VINNANDE KRITERIER OCH LÖSNING AV OAV-
GJORD STÄLLNING**

KUMITE			
Individual		Teams	
Round-robin	Elimination	Round-robin	Elimination
Criteria for winning a bout between two individuals			
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. Most Ippon scored	3. Most Ippon scored	3. Most Ippon scored	3. Most Ippon scored
4. Most Waza-Ari scored	4. Most Waza-Ari scored	4. Most Waza-Ari scored	4. Most Waza-Ari scored
5. Draw (Hikiwake)	5. Vote by judges (Hantei)	5. Draw (Hikiwake)	5. Draw (Hikiwake)
Criteria for winning a team match			
		1. Most bouts won	1. Most bouts won
		2. Most scored point for team	2. Most scored point for team
		3. Most Ippon scored by team	3. Most Ippon scored by team
		4. Most Waza-Ari scored by team	4. Most Waza-ari scored by team
		5. Draw (Hikiwake)	5. Extra bout allowing Hantei *)
Criteria for winning Round-robin group and resolving ties			
1. Most total victory points		1. Most total victory points	*) Each team may elect any competitor for the extra bout "Total" means for all bouts in the group for both individuals and teams
2. Winner of bout between the two		2. Winner of match between the two	
3. Most total scored points		3. Most total bouts won	
4. Least points scored against		4. Most total scored points	
5. Most total Ippon scored		5. Least total scored against	
6. Least total Ippon against		6. Most total Ippon scored	
7. Most total Waza-Ari scored		7. Least total Ippon against	
8. Least total Waza-Ari against		8. Most total Waza-Ari scored	
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			