

KARATE

Tävlingsregler för Sverige

KATA



World Karate Federation

Dessa regler gäller i kombination med Svenska Karateförbundets tävlingsbestämmelser och tillägg. Du finner regelverk och tävlingsbestämmelser/tillägg på: www.swekarate.se

Artikel 1: KATA TÄVLINGSYTAN

1. Matchytan skall vara en mattförsedd (godkänd enligt WKF/SKF) fyrkant med måtten 8 x 8 meter, mätt från linjens ytterkant samt där utöver en säkerhetsyta på 1 meter runt om. Det skall finnas ett fritt säkerhetsområde på 2 meter på varje sida. Tävlingsområdet får upphöjas till 1 meter ovanför golvet, om detta används skall ytterligare 1 meter säkerhetsyta finnas.
2. Mattorna som utgör tävlingsytan skall var i samma färg med ett mått på 8 x 8 meter, med undantag för den yttre mattraden som skall vara i en annan färg.
3. Domarna och Systemteknikern är placerade sida vid sida vid ett bord vid mattans ytterkant vända in mot de tävlande, med Judge nr.1 närmast Systemteknikern i ena ändan av bordet.

Regeltolkning:

- I. *Ingen form av annonsering, pelare, vägg o.s.v. får förekomma närmare än meter från säkerhetsområdets ytterkant.*
- II. *Mattorna skall vara av sådant slag att de utan att vara hala ändå inte ökar friktionen så att skador kan uppstå. Mattchefen är ansvarig för att de enskilda mattorna ligger så tätt intill varandra att skaderisk inte föreligger. Mattorna skall vara av WKF/SKF- godkänd typ.*

Artikel 2: Officiell klädsel

1. Tävlande och coacher skall vara klädda enligt dessa regler.
2. Chefsdomaren/Domarkommittén kan avvisa den funktionär eller tävlande som inte följer reglerna.

DOMARE

1. Samtliga domare skall bära den officiella klädsel som beslutas av Domarkommittén.
Denna klädsel skall bäras vid alla tävlingar, briefingar och kurser.

Den officiella klädseln består av följande:

1. Enkelknäppt marinblå blazer. (Färgkod 19-4023 TPX.)
Vit skjorta med kort ärm.
Officiell slips utan slipsnål.

En svart visselpipa.

Ett diskret vitt band till visselpipan.

Enkla ljusgrå byxor utan slag (tillägg 1).

Omöstrade mörkblå eller svarta strumpor samt svarta skor av typ loafer utan skosnöre att användas innanför matchytan.

En religiöst motiverad huvudbonad som är WKF-godkänd får användas (gäller tävlande, coacher och domare).

Domare får bära en enkel vigselring.

Kvinnliga domare får bära hårspännen samt diskreta örhängen.

TÄVLANDE

1. Tävlade skall bära en vit omärkt karate-GI utan revärer, påsydda prydnadsdetaljer eller egna broderier utan speciellt tillstånd WKF EC/SKF. Ett klubbmärke, nationseblem eller eget lands flagga får bäras. Märket skall placeras på jackans vänstra bröst och inte överstiga 12 x 8 cm i storlek (tillägg 2). Endast tillverkarens originaletikett får finnas på dräkten. Tävlade får ha ett identifikationsmärke utfärdat av organisations-kommittén. Märket skall sitta på ryggen. Tävlade skall bära blått respektive rött bälte såsom tilldelat beroende på pool-tillhörighet. De blåa och röda bältena skall vara ca 5 centimeter breda och skall korrekt knutna lämna två stycken minst 15 centimeter långa ändar, men inte nå längre ned än till tre fjärdedelar av låret. Bältena skall ha en enkel röd och blå färg och varken ha personliga broderier, reklam eller andra märken. Endast tillverkarens brukliga varumärkesetikett får finnas.
2. Utan att motsäga ovanstående stycke kan WKF EC/SKF besluta om att speciella märken eller etiketter från godkända sponsorer får bäras.
3. GI-jackan skall när bältet är knutet vara minst så lång att den går ned över och täcker höften men inte nå längre ned än till tre fjärdedelar av låret. Damer kan bära vit T-shirt under GI-jackan. Jackan måste knytas, GI-jackor utan knytband får inte användas.
4. Ärmarna får varken nå längre ned än till handleden eller vara kortare än att de täcker halva underarmen. Jackans ärmor får inte vara upprullade.
5. Byxorna måste täcka minst två tredjedelar av underbenet och får inte gå längre ned än till vristerna. Byxbenen får inte vara upprullade.
6. De tävlade skall ha håret rent och av en sådan längd att det inte stör matchen. HACHIMAKI (hårband) tillåts inte. Anser SHUSHIN en tävlandes hår smutsigt eller för långt kan denne avstänga den tävlade. Hårspännen och hårklämmor är förbjudna. Rosetter, pärlor och andra hårdekorationer är förbjudna. En eller två diskreta gummiband eller snoddar som håller en hästsvans på plats är tillåtet.
Kvinnliga tävlade får bära huvudbonad, av religiösa skäl, av en typ godkänd av WKF.
7. Tävlade får bära en enkel svart huvudbonad som uppfyller WKF:s angivna standard som täcker håret men inte halsen.
8. Tävlade får inte bära något av metall, eller andra föremål.

9. Glasögon är förbjudna. Mjuka kontaktlinser får användas på egen risk.
10. Det är inte tillåtet att använda annan klädsel och/eller utrustning utöver den föreskrivna.
11. All skyddsutrustningen måste vara godkänd av WKF, EKF och/eller SKF.
12. Det är KANSAS uppgift att inför varje match säkerställa att de tävlande bär den godkända utrustningen.
13. Användande av bandage, tejp och lindor beroende på skador måste godkännas av Judge nr. 1 efter rekommendation av tävlingsläkaren.

COACHER

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

Regeltolkning:

- I. *Om en tävlande kommer till matchytan ej reglementsenligt klädd skall denne inte diskvalificeras utan ges 1 minut att rätta till klädseln/utrustning.*
- I. *Det är Domarkommittén som avgör om domarna får ta av sig kavajen.*
- II. *Tävlande får inte ta av sig Gi-jackan under utförandet av en Kata.*

Artikel 3: Organisation av Kata-tävlingar

1. Tävling i Kata sker i lag eller individuellt. I lagkata tävlar man i tremannalag i kategorierna herr, dam. Individuella tävlingar har skilda klasser för män och för kvinnor. ***I Sverige kan man även tävla i lagmix, mixade kata-lag dam/herr är då tillåtna.***
2. Vid WKF och Kontinentala mästerskap, samt SM/DM i Sverige, skall de tidigare evenemangens fyra medaljörer~~na~~ (guld, silver och två brons) seedas. För Karate 1 Premier League, skall de åtta topprankade tävlande i WKF Rankingsystem per dagen innan tävlingen seedas. Rätten att seedas flyttas inte ned till lägre placerade i rankingsystemet om någon av de topprankade saknas.
3. Antalet tävlande bestämmer det antal grupper som bildas för att genomföra elimineringsomgångarna.
4. Elimineringssystemet som används för Katatävlingen delar in de tävlande (individuellt/lag) i ett antal grupper med 8 tävlande i gruppen (med undantag för antal mindre än 11 st. eller fler än 96 st.), och efter varje omgång reduceras antalet tävlande och 4 st. går vidare till nästa omgång – ända tills två grupper tävlande (individuellt/lag) återstår, därefter skall de två tävlande med högst poäng i

respektive grupp ställas mot varandra för att avgöra vem som får 1:a platsen (den som förlorar blir 2:a). De tävlande med de näst högsta poängen i de två grupperna ställs mot de tävlande som har tredje högsta poängen i andra gruppen för att avgöra vilka som får 3:e pris (bronsmatchen).

- I de fall det är 3 st. eller färre tävlande avgörs en Kata som utförs placeringen 1-3:e plats.
 - Med 4 st. tävlande bildas två grupper om två tävlande för en första omgång, de två vinnarna i grupperna gör upp om 1:a platsen och de som förlorade första omgången placeras som 3:a.
 - Med 5-10 st. tävlande bildas två grupper och de 3 med högsta poäng i respektive grupp går vidare till medaljmatcherna. Grupperna följer sen den normala proceduren, att de tävlande med högsta poäng i sin grupp tävlar om plats 1 och plats 2 – och nummer 2 möter nummer 3 från den andra gruppen och vice versa – undantaget om det bara finns 5 st. tävlande totalt – i vilket fall nummer 3 från den större gruppen kommer att vinna sin 3:e plats via WO, walk over.
 - Om antalet tävlande är mellan 11-24 st., bildas två grupper. Efter första Katan bildar de 4 tävlande med högsta poäng två grupper med 4 st. tävlande, efter andra Katans utförande bestäms rankingen för 6 tävlande (3-st. från varje grupp) som tävlar vidare i en tredje omgång för medaljfördelning enligt det normala systemet.
5. Det normala antalet tävlande i en grupp är 8 st. – men när antalet tävlande överstiger 64 st., men är under 97 st., antalet tävlande överstigande 64 st. fördelas då över 8 grupper med maximum 12 st. per grupp.
 6. Skulle antal tävlande vara 97 st. eller fler dubblas antalet grupper till 16 st. – vilket ger ett reducerat antal tävlande per grupp – men fortfarande väljs de första fyra ut från varje grupp vilket ger 8 grupper med 8 st. tävlande (totalt 64 st. tävlande) till nästa omgång.
 7. Domarpanelen måste intakt och döma alla tävlande i en och samma omgång/grupp.
 8. Det finns inget återkval, om detta inte speciellt beslutats för en enskild tävling.
 9. Individuella tävlanden eller lag som inte ställer upp när de uppropats kommer att diskvalificeras (KIKEN) från den aktuella kategorin. Diskvalifikation via KIKEN innebär att tävlande är diskvalificerad från just denna kategori, men påverkar inte deltagande i en annan kategori.
 10. I medaljmatcher vid lagkata-tävling, skall laget utföra den valda Katan på vanligt sätt. Sedan skall de utföra en demonstration över Katans mening (BUNKAI). (Ej obligatoriskt i Sverige.) Den totala tiden för utförande av KATA & BUNKAI är tillsammans 5 minuter. En officiell tidtagare skall starta tidtagningen/klockan då lagets medlemmar utför bugning vid starten av Katan och stoppa klockan vid den avslutande bugningen efter att BUNKAI utförts. Ett lag som inte bugar i början av och efter utförandet, eller överskrider den tillåtna tiden på 5 minuter skall diskvalificeras. Det är inte tillåtet att använda vapen eller annan utrustning och klädsel.

I Sverige är det inte obligatoriskt med BUNKAI i medaljmatcher (om inte arrangören angett att detta krävs i inbjudan).

Regeltolkning

I. Denna tabell summerar antal pooler/grupper följande antalet tävlande.

Antal tävlande	Antal grupper	Antal Kata för att vinna	Antal tävlande i rond två
2	1	1	0 (ingen rond 2)
3	1	1	0 (ingen rond 2)
4	2	2	Finalmatch (guld)
5-10	2	2	Medaljmatch
11-24	2	3	8
25-48	4	4	16
49-96	8	4	32
97 eller fler	16	5	64

MANUELL TILLÄMPNING AV BEDÖMNINGSSYSTEM FÖR KATA För tävlingar då ett elektroniskt bedömningssystem för Katabedömning inte finns tillgängligt är det tillåtet att använda manuella handhållna nummertavlor. I dessa fall skall en signal ges av Judge nr. 1 genom att blåsa i sin visselpipa, och en andra signal ges efter att utroparen annonserat alla poäng. De 7 domarna i domarpanelen är utsedda av Mattchefen eller dennes assistent.

Vidare visas endast en poäng, inkluderande både Tekniskt- och Atletiskt utförande. Domarna måste själva väga in att utförandet skall vägas och värderas med 70% för det Tekniska utförandet samt 30% för det Atletiska utförandet.

Vid ett oavgjort resultat då man använder manuellt system skall de tävlande (lagen) utföra en ny Kata och domarpanelen måste differentiera/sprida sina poäng för att lösa likaställningen. Vid nationella tävlingar är användandet av flagg-system för Katabedömning enligt regelverket från den 1.1. 2018 tillåtet som övergående system fram till den 31 december 2019. Samt därefter på barntävlingar.

Artikel 4: Domarpanelen

Vid alla officiella WKF tävlingar skall en panel med 7 domare vid varje omgång utses genom slumpmässigt urval av datorprogram.

I Sverige tillåts domarpaneler om 5 alternativt 7 domare.

1. På varje matta skall en domare utses som Chefsdomare/Judge nr. 1, att leda genomförandet av all nödvändig kommunikation med datateknikern samt handlägga alla ev. oförutsedda frågor som kan uppkomma i domarpanelen.
2. Domartillsättning för paneler för utslagningsomgångar: DK-sekreteraren lämnar en lista över mattans domare till den Systemtekniker som sköter det elektroniska

lottningssystemet. Denna lista sammanställs av DK-sekreteraren så snart lottningen av tävlande är gjord och domarbriefingen är slut. Listan skall endast innehålla domare som närvarat vid briefingen samt måste uppfylla ovan nämnda kriterier. Vid lottningen av domarpanelen matar Systemteknikern in den lista som överlämnats, och från listan över alla domare på mattan tas slumpmässigt en domarpanel ut för varje omgång.

3. Inför medaljmatcher skall Mattchefen förse DK-ordföranden och DK-sekreteraren med en lista som omfattar tillgängliga domare från deras matta efter att sista omgången är klar. När denna lista sedan är godkänd av DK-ordföranden, skall den lämnas till Systemteknikern för att matas in i systemet.
Datorn tar sen slumpmässigt ut domarpanelen som endast omfattar 7 domare för varje matta.
4. Tillsammans med Systemteknikern och Utroparen av resultat – skall vid lagmatcher, domarpanelen också assisteras av en Tidtagare som kontrollerar maxtiden vid utförandet.
5. Om det anses ändamålsenligt, kan Utroparen och Systemteknikern som sköter datorprogrammet vara en och samma person.
6. Utöver detta skall organisatören tillhandahålla Medhjälpare vid varje tävlingsområde som är väl bekanta med WKF:s Katalista, för att samla in och skriva ned de Kata som valts av de tävlande inför varje omgång, för att sen lämna listan till Systemteknikern. Mattchefen ansvarar för att övervaka Medhjälparens arbete.
7. För tävlingar som inte omfattas av WKF-rankingsystem, kan antalet domare i panelen minskas till 5 st.
I Sverige kan det som undantag vara 3 st. (vid barntävling) eller 5 st. domare, beroende på typen av/ålderskategorin vid tävlingen.

Regeltolkning:

- I. *Alla domare, tillsammans med Systemteknikern, är placerade på en linje vid det officiella bordet, som om möjligt ska stå separat från sekretariatet.*
- II. *Chefsdomaren i panelen, Judge nr. 1, skall sitta närmast Systemteknikern som sitter vid ena ändan av bordet.*

ARTIKEL 5 BEDÖMNINGSKRITERIER

5.1 Officiella Katalistan

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

5.2 Bedömning

När domarna bedömer den tävlandes eller lagets utförande ska det göras utifrån de två huvudkriterierna (tekniskt utförande och atletiskt utförande).

Utförandet bedöms från bugningen innan Katan tills efter bugningen när Katan är slutförd, med undantag för medaljmatcher då utförandet, likaväl som tidtagningen, startar vid bugningen innan Katan börjar och slutar efter bugningen då Bunkai utförts.

Mindre variationer enligt den tävlandes stil (Ryu-Ha) av Karate-do är tillåtna.

De tävlande måste utföra en ny, annan Kata i varje omgång. En gång utförd Kata får inte repeteras – inte ens för att lösa ett oavgjort resultat. Endast Kata från listan ovan är tillåtna.

I Sverige är det inte obligatoriskt att endast genomföra Kata som finns listade i Art. 5.1, utan alla Kata från traditionell typ av Karate-do är tillåtna.

5.3 Poängsystem

Tekniskt utförande samt Atletiskt utförande ges separata poäng, men med samma poängskala från 5.0 till 10.0 med ökande steg om 0.2 – där 5.0 representerar den lägsta möjliga poängen för en Kata som utförd och 10.0 representerar ett perfekt utförande. Diskvalifikation visas med poängen 0.0.

Systemet eliminerar, tar bort, de två högsta samt de två lägsta poängen för respektive Tekniskt och Atletiskt utförande. Den totala poängsumman vägs/adderas med 70% för det Tekniska utförandet och med 30% för det Atletiska utförandet.

Bunkai ges lika vikt i bedömningen som Katautförandet självt.

5.4 Lösa likaställningar/oavgjort

I de fall då tävlande får lika höga poäng, skall likaställningen avgöras genom att utföra en ny extra Kata, för att avgöra vilken tävlande som skall få företräde framför den andra.

Likaställning skall endast lösas om det behövs för att avgöra vilken tävlande som skall gå vidare till nästa omgång – eller för att avgöra vilken medalj som skall utdelas i tävlingen.

Även om man får ett nytt poängresultat, för att lösa en ev. oavgjord situation, skall den ursprungliga poäng som utdelats kvarstå i resultatlistan. Den poäng som ges för den extra Kata som utförts för att lösa den oavgjorda ställningen, används inte för att ändra ordningen i vilken de tävlande kvalificerat sig för att gå vidare i omgången.

5.5 Bedömningskriterier

Kata-utförande	Bunkai-utförande (gäller vid medaljmatch i lagtävling)
1. Tekniskt utförande a. Ställningar b. Tekniker c. Förflyttningar d. Tajming e. Korrekt andning f. Fokusering (kime) g. Överensstämmelse Konsekvent utförande enligt den KIHON från stilen (Ryu-ha) i Katan som utförs.	1. Tekniskt utförande a. Ställningar b. Tekniker c. Förflyttningar d. Tajmning e. Kontroll f. Fokusering (kime) g. Överensstämmelse Använda samma rörelser, som de utförts i Katan.
2. Atletiskt utförande a. Styrka b. Hastighet c. Balans	2. Atletiskt utförande a. Styrka b. Hastighet c. Balans

5.6 Diskvalificering

En tävlande eller ett lag skall diskvalificeras av någon av följande anledningar:

1. En annan Kata utförs än den som meddelats sekretariatet eller fel namn på Katan meddelas på mattan.
2. Att inte buga innan och efter utförandet av Katan.
3. En distinkt paus eller stopp i utförandet.
4. Domarens blir störd i sin uppgift, t.ex. genom att vara tvungen att flytta på sig för att inte komma i vägen eller genom att den tävlande rör vid eller kommer åt domaren.
5. Bältet ramlar av under utförandet av Katan.
6. Den sammanlagda tillåtna tiden 5 minuter, för Kata och Bunkai överskrids.
7. Att utföra sax-kast mot nacke/huvud under Bunkai (Jodan Kani Basami).
8. Den tävlande följer inte domarnas instruktioner eller uppför sig på annat sätt illa.

5.7 Felaktigheter

Följande felaktigheter måste, om de är uppenbara, räknas in när Katan bedöms:

- a. Små balansfel.
- b. En rörelse utförs på ett felaktigt eller ofullständigt sätt, t.ex. att en blockering inte genomförs helt eller ett slag hamnar vid sidan av det tänkta målet.
- c. Ej synkroniserade rörelser, vilket kan vara att en teknik genomförs innan förflyttningen är helt avslutad eller att de tävlande i lagkata misslyckas att genomföra rörelserna samtidigt.
- d. Ljudeffekter (coachning och tillrop från andra, inklusive medlemmar i laget) teatraliskt utförande som stampningar i golv och slag på bröst, armar eller Gi, samt högljudd andning, måste anses som ett väldigt allvarligt fel av domarna i deras bedömning av utförandet av Katan – på samma nivå som man skulle bedöma ett balansfel.
- e. Bältet lossnar så mycket att det glider ned från höften under utförandet.
- f. Tidsspillan, inklusive utdragen in- och utmarsch, överdrivet bugande eller lång paus innan Katan påbörjas.
- g. Skada som en tävlande orsakar en annan lagmedlem genom okontrollerad teknik under Bunkai-utförandet.

Regeltolkning:

- I. Kata är inte en dans eller teaterföreställning. Den måste följa de traditionella värderingarna och principerna. Kamptechnikerna måste vara realistiska och visa koncentration och uthållighet, och det måste synas att rörelserna skulle ge möjlighet till träff. Den måste visa styrka, kraft och snabbhet, såväl som smidighet, rytm och balans.*
- II. Att spela medvetslös under Bunkai-utförande är olämpligt; efter att blivit kastad/nedtagen skall den tävlande ställa sig upp eller stå med ett knä i golvet.*
- III. I lagkata måste alla tre lagmedlemmar börja och sluta Katan vända åt samma håll, mot domarpanelen.*
- IV. Lagmedlemmarna måste visa sin skicklighet i alla delar av Katautförandet och samtidigt vara synkroniserade.*
- V. Det är den tävlandes eller coachens ansvar att den Kata som meddelas sekretariatet är den Kata som ska utföras i matchen i fråga.*
- VI. Även om det är förbjudet med sax-kasttekniker mot huvud/hals (Kani Basami) under Bunkai så är det tillåtet att utföra sax-kast mot kroppen.*
- VII. Efter att man avgjort en likaställning behåller man den första poängen. Man använder inte de andra poäng som erhållits för annat än att bestämma vinnare vid likaställning, man ändrar inte det första officiella poängresultatet.*

VIII. Exempel på resultat vid bedömning:

	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL	FACTOR	RESULT
Technical performance	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.1
Athletic performance	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
									TOTAL: 24.46	

Artikel 6: Tävlingens utförande

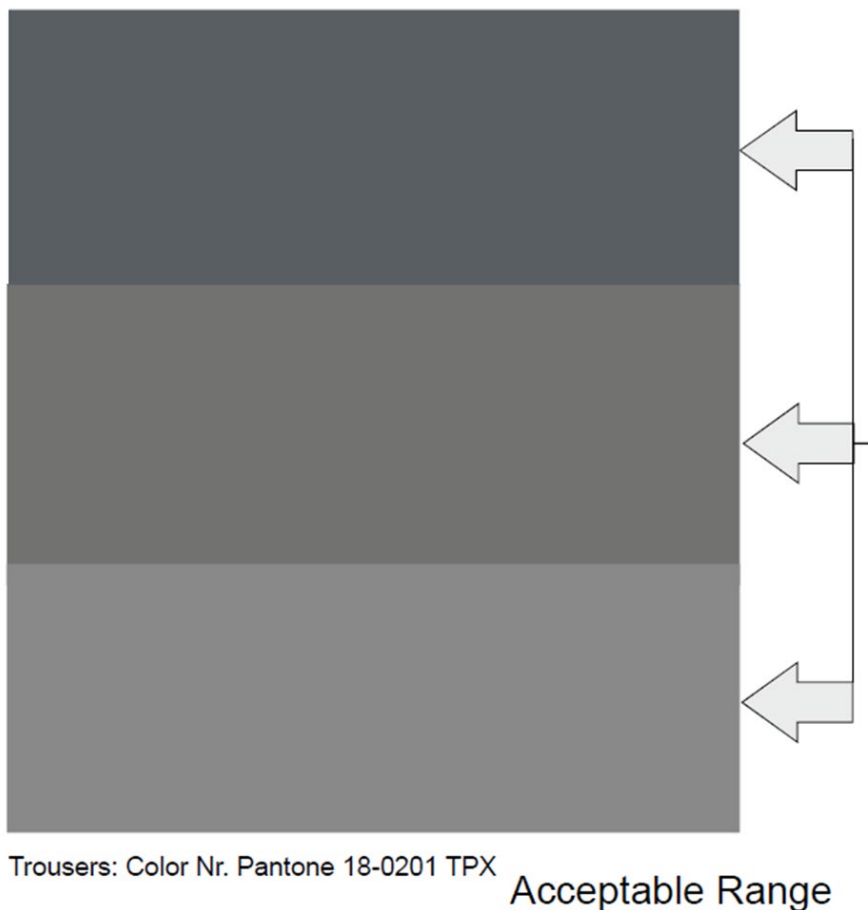
1. De tävlande – eller lagen – är fördelade i grupper om åtta tävlande per område/matta.
2. Innan varje omgång skall de tävlande, eller lagen, meddela vilken Kata de valt att utföra till den utsedda Medhjälparen, som sen förmedlar detta till Systemteknikern som sköter det elektroniska bedömningssystemet.
3. Innan starten av varje omgång skall de tävlande, eller lagen, ställa upp vid matchytans ytterkant, mot domarpanelen. (Med omgång menas att alla tävlande i gruppen utfört en Kata.) Efter bugningar, först "SHOMEN NI REI" och därefter; "OTAGAI NI REI", skall de tävlande lämna matchytan/tävlingsområdet.
4. När de kallats, skall varje tävlande – eller lag – gå fram till startpunkten för Katans utförande.
5. Startpunkten för utförandet kan vara var som helst inom tävlingsytan.
6. Efter att ha bugat skall de tävlande klart annonsera namnet på den Kata de skall utföra och sen starta utförandet.
7. Efter utförandet av Katan, som definieras av den slutliga bugningen i Katan, skall de tävlande vänta kvar på sitt poängresultat som då annonseras, buga igen och lämna Tatamin.
8. I slutet av varje omgång skall alla tävlande i gruppen ställa upp och Medhjälparen skall meddela vilka fyra första i gruppen som går vidare till nästa omgång. Namnen på de fyra visas på monitorn. De tävlande bugar sedan och lämnar Tatamin.
9. Innan medaljmatcherna skall medhjälparen meddela vilka 3 tävlande i varje av de två grupperna som skall gå till medaljmatcher.

Regeltolkning:

1. Startpunkten för Katans utförande ska ligga innanför tävlingsytans ytterkant.

TILLÄGG 1: DOMARBYXOR

Byxor färgkod; Pantone 18-0201 TPX



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

TILLÄGG 2: GODKÄNDA REKLAMYTOR KARATE-GI



Reklamyta för förbundssponsor max 20 x 10 cm



Reklamyta för egen sponsor max 15 x 10



Reserverad för organisatören max 30 x 30 cm



Klubbmärke max 12 x 8 cm

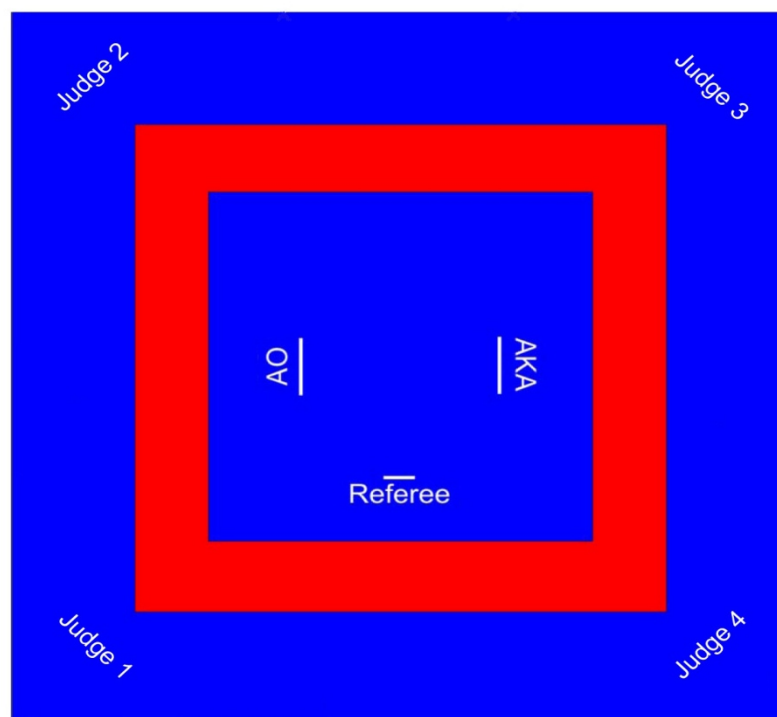
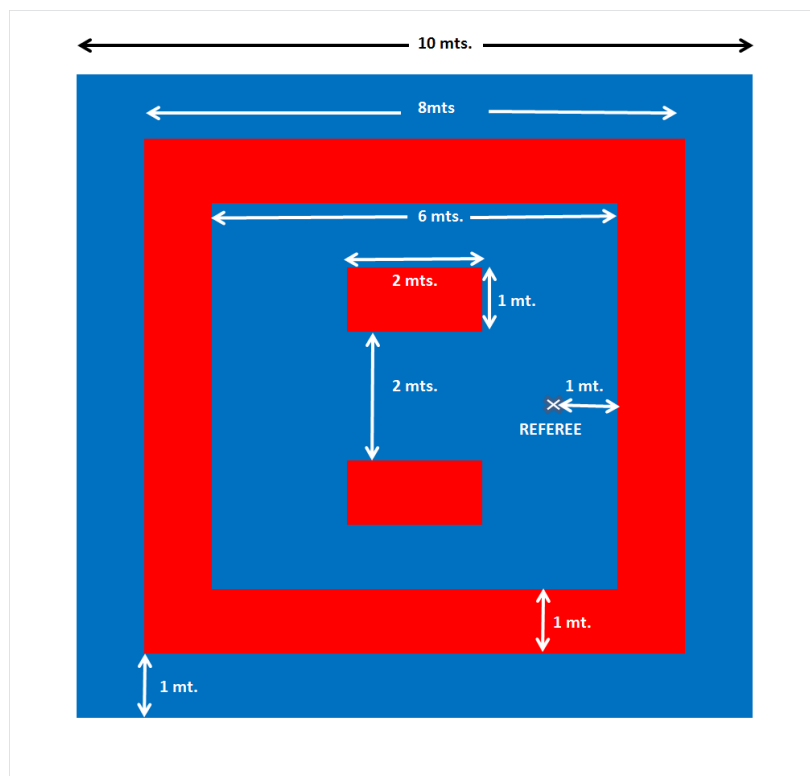


Tillverkarens märke max 5 x 4 cm

TILLÄGG 3: SYMBOLER

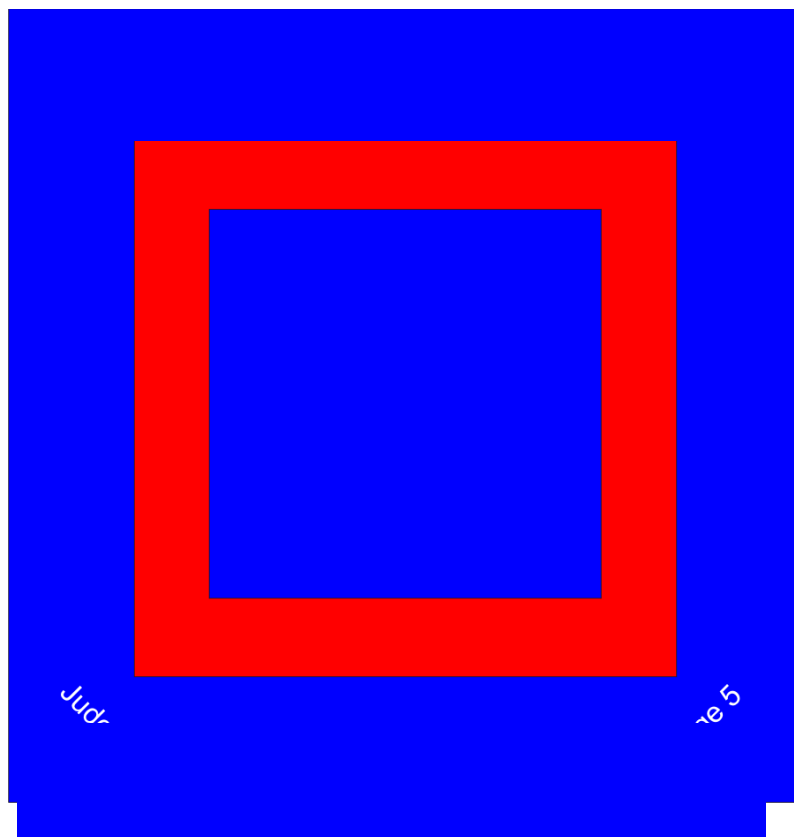
●—○	IPPON	Tre poäng
○—○	WAZA-ARI	Två poäng
○	YUKO	En poäng
✓	SENSHU	Första poäng fördel
□	KACHI	Vinnare
x	MAKE	Förlorare
▲	HIKIWAKE	Oavgjort
C1C	Category 1 Foul — CHUKOKU	Varning
C1K	Category 1 Foul — KEIKOKU	Varning
C1HC	Category 1 Foul — HANSOKU CHUI	Varning om diskvalificering
C1H	Category 1 Foul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

TILLÄGG 4: MATCHYTANS LAYOUT KUMITE



TILLÄGG 5: MATCHYTANS LAYOUT KATA

TÄVLANDES SIDA



Judges: 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1

Software
Technician

Uppdaterad februari 2021

WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS				WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS	
GENERAL	CATEGORIES			GENERAL	CATEGORIES
❖ The competition will last for 5 days. ❖ Each National Federation can register maximum one (1) Competitor per category. ❖ At the draw, the four finalists of the previous championships will be split as much as possible. (The Competitors in the case of individual events and the National Federations in the case of the team events). ❖ The Championships will be displayed in five (5) or six (6) competition areas, depending on the stadium's features. ❖ Kumite bouts duration will be in all cases 2 minutes for Cadet and Junior and for female under 21 and 3 minutes for male under 21. ❖ Bunkai in Kata team (male & female) to be performed in the bouts for medals.	UNDER 21	CADET	JUNIOR	❖ The competition will last for 6 days. ❖ Team Kumite eliminations will be held after the individual eliminations. ❖ Each National Federation can register one (1) Competitor per category. ❖ At the draw, the four finalists of the previous Championships will be split as much as possible. (The Competitors in the case of individual events and the National Federations in the case of team events). ❖ The Championships will be displayed in four (4) competition areas in line (3 days) and in one (1) elevated area for the medal bouts and the finals (2 days) ❖ For catering service of Referees and officials, specific areas and timetables must be provided. ❖ Kumite bouts duration will be 3 minutes for male and 2 minutes for female categories, ❖ Bunkai in Kata team (male & female) to be performed in the final and bouts when the round is to determine the winner of a medal.	<i>Individual Kata (age +16)</i>
	<i>Individual Kata (age 18, 19, 20)</i>	<i>Individual Kata (age 14/15)</i>	<i>Individual Kata (age 16/17)</i>		Male Female
	Male Female	Male Female	Male Female		<i>Male individual Kumite (age +18)</i>
	<i>Male Individual Kumite (age 18, 19, 20)</i>	<i>Male Individual Kumite (age 14/15)</i>	<i>Male Individual Kumite (age 16/17)</i>		-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.		<i>Female individual Kumite (age +18)</i>
	<i>Female Individual Kumite (age 18, 19, 20)</i>	<i>Female Individual Kumite (age 14/15)</i>	<i>Female Individual Kumite (age 16/17)</i>		-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.		<i>Team Kata (age +16)</i>
	+68 Kg.	/	<i>Team Kata (age 14/17)</i>		Male Female
	/	/	Male Female		<i>Team Kumite (age +18)</i>
	Total	12	10		16

