World Karate Federation

KATA JA KUMITE KILPAILUSÄÄNNÖT

SUOMENKIELINEN VERSIO

PIRKKO HEINONEN

Voimassa 1.1.2018

SISÄLTÖ

KOHTA 1:	**KUMITEN KILPAILUALUE**	**4**
KOHTA 2:	**VIRALLINEN ASU**	**4**
KOHTA 3:	**KILPAILUJÄRJESTELYT**	**5**
KOHTA 4:	**TUOMARISTO**	**8**
KOHTA 5:	**OTTELUN KESTO**	**9**
KOHTA 6:	**SUORITUSPISTEET**	**9**
KOHTA 7:	**PÄÄTÖKSEN PERUSTEET**	**12**
KOHTA 8:	**KIELLETYT TOIMINNOT**	**13**
KOHTA 9:	**VAROITUKSET JA RANGAISTUKSET**	**17**
KOHTA 10:	**LOUKKAANTUMISET JA ONNETTOMUUDET KILPAILUSSA**	**18**
KOHTA 11:	**VIRALLINEN PROTESTI**	**20**
KOHTA 12:	**VIRKAILIJOIDEN OIKEUDET JA VELVOLLISUUDET**	**22**
KOHTA 13:	**OTTELUIDEN ALOITUS, KESKEYTYS JA LOPETUS**	**24**

KOHTA 1:	**KATAN KILPAILUALUE**	**32**
KOHTA 2:	**VIRALLINEN ASU**	**32**
KOHTA 3:	**KATAKILPAILUN JÄRJESTÄMINEN**	**32**
KOHTA 4:	**TUOMARISTO**	**33**
KOHTA 5:	**ARVOSTELUPERUSTEET**	**34**
KOHTA 6:	**OTTELUIDEN KULKU**	**38**
KOHTA 7:	**VIRALLINEN PROTESTI**	
LIITE 1:	**TERMINOLOGIA**	**40**
LIITE 2:	**KÄSILIIKKET JA MERKIT LIPUILLA**	**42**
- PÄÄTUOMARIN KOMENNOT JA KÄSILIIKKEET		
- KULMATUOMARIN MERKIT LIPUILLA		**50**
LIITE 3:	**TOIMINTAOHJEITA PÄÄ- JA KULMATUOMAREILLE**	**52**

LIITE 4: **PISTEVALVOJAN MERKINNÄT** **55**

LIITE 5: **KUMITEKILPAILUALUEEN POHJAPIIRROS** **56**

LIITE 6: **KATAKILPAILUALUEEN POHJAPIIRROS** **57**

LIITE 7: **KARATE GI** **58**

LIITE 8: **MAAILMANMESTARUUSKILPAILUJEN OLOSUHTEET JA SARJAT** **59**

LIITE 9: **TUOMAREIDEN HOUSUJEN VÄRIOHJE** **60**

LIITE 10: **ALLE 14 -VUOTIAIDEN KARATEKILPAILUT** **61**

LIITE 11: **ks. englanninkieliset säännöt**

LIITE 12: **ks. englanninkieliset säännöt**

LIITE 13: **ks. englanninkieliset säännöt**

LIITE 14: **ks. englanninkieliset säännöt**

On huomioitava että kaikki miehiin viittaavat sanonnat tässä tekstissä pätevät myös naisiin.

KUMITESÄÄNNÖT

KOHTA 1: KUMITEN KILPAILUALUE

1. Kilpailualueen tulee olla tasainen ja ilman esteitä.

2. Kilpailualueen tulee olla mattopintainen neliö, WKF:n hyväksymää tyyppiä, jonka sivunpituus on 8 metriä (mitattuna ulkoreunasta), jonka lisäksi 1 metri turva-aluetta. Joka puolella kilpailualuetta on oltava lisäksi 2 metrin turva-alue.

3. Metrin päästä ottelualueen keskustasta kaksi tataminpalaa käännetään ympäri punainen puoli ylöspäin, niin että ne muodostavat rajan ottelijoiden väliin. Ottelun alkaessa ja ottelu uudelleen käynnistettäessä kilpailijat seisovat punaisen maton etureunassa keskellä mattoa vastakkain.

4. Päätuomari seisoo kahden käännetyn matonpalan keskellä kasvot kilpailijoiden suuntaan metrin päässä turva-alueesta.

5. Kukin kulmatuomari istuu ottelualueen kulmissa turva-alueella. Päätuomari voi liikkua koko tatamin alueella, mukaan lukien turva-alue, jossa tuomarit istuvat. Kullakin kulmatuomarilla on käsissään punainen ja sininen lippu.

6. Ottelun valvoja (Match Supervisor) istuu turva-alueen ulkopuolella, päätuomarin takana vasemmalla tai oikealla. Ottelun valvojalla on punainen lippu tai merkki sekä pilli.

7. Pistevalvoja (Score-supervisor) istuu pistepöydässä, ajanottajan ja pisteiden kirjanpitäjän välissä.

8. Valmentajan paikka on turva-alueen ulkopuolella kasvot kohti toimitsijapöytää. Jos tatami on korotettu, valmentajat istuvat korotetun alueen ulkopuolella.

9. Metrin raja-alue tulee olla erivärinen kuin muu osa ottelualueesta.

SELITYS:

I. *Metriä lähempänä turva-alueen rajaa ei saa olla mainoskylttejä, seiniä, pylväitä tai muuta sellaista.*

II. *Matot eivät saa liukua lattian pinnalla mutta niiden yläpinnan tulee olla sopivan liukuva. Päätuomarin tulee varmistaa että matot eivät liiku toisistaan ottelun aikana, sillä raot aiheuttavat vammoja ja vaaratekijöitä. Mattojen rakenteen täytyy olla WKF:n hyväksymä.*

KOHTA 2: VIRALLINEN ASU

1. Kilpailijoiden ja heidän valmentajiensa tulee käyttää virallisia asuja, jotka ovat myöhemmin säännöissä kuvattu.

2. Tuomarikomitea voi hylätä toimitsijan tai kilpailijan, joka ei noudata tätä sääntöä.

TUOMARISTO

1. Tuomareiden tulee käyttää tuomarikomitean määrittelemää virallista asua. Tätä asua tulee käyttää kaikissa kilpailuissa ja kaikilla tuomarikursseilla.

2. Virallinen asu on seuraava:

   Yksirivinen laivastonsininen takki.
   Valkoinen lyhythihainen paita.
   Virallinen solmio ilman solmioneulaa.
   Hillity valkoinen pillin nauha.
   Vaalean harmaat suorat housut ilman käänteitä lahkeissa (LIITE 9)
   Kuvioimattomat tummansiniset tai mustat sukat ja mustat sisäkengät ottelukäyttöön.
   Naistuomaristo voi käyttää hiussolkea, hillittyjä korvakoruja sekä uskonnollisista syistä WKF:n hyväksymää päähinettä.
   Tuomarit saavat käyttää yksinkertaista vihkisormusta.

3. Olympialaisissa, nuorten olympialaisissa, maanosien olympialaisissa ja muissa monen lajin tapahtumissa, joissa järjestäjä tarjoaa tuomareille yhteisen erilaisen tuomariasun, sen käyttö on sallittua. Yhtenäisen tuomariasun käyttöä tulee kuitenkin anoa kirjallisesti WKF:ltä ja WKF:n tulee se virallisesti hyväksyä.

KILPAILIJAT

1. Kilpailijoiden tulee käyttää valkoista, ilman merkkejä olevaa karatepukua, jossa ei ole raitoja, tereitä eikä henkilökohtaisia brodeerauksia, lukuunottamatta niitä, jotka WKF EC on erikseen hyväksynyt. Vain kansallisuustunnus tai lippu on sallittu. Tämän täytyy sijaita takin vasemmassa rintamuksessa eikä sen koko saa ylittää 12 kertaa 8 senttimetriä. (Katso liite 7). Vain alkuperäisten valmistajien merkit saavat olla näkyvissä Gi:ssä. Lisäksi järjestelytoimikunnan jakamia kilpailunumeroita voidaan pitää takin selkämyksessä. Kilpailijoista toisen täytyy käyttää punaista ja toisen sinistä vyötä. Punaisen ja sinisen vyön leveys tulee olla noin viisi senttimetriä ja pituus sopiva niin että solmittaessa vyön vapaiden päiden tulee jäädä noin 15 senttimetrin pituisiksi, mutta ei pidemmäksi kuin kolme neljäsosaa reiden

pituudesta. Vöiden tulee olla vain sinisiä tai punaisia, eikä niissä saa olla henkilökohtaisia brodeerauksia, mainoksia tai merkintöjä valmistajan merkin lisäksi.

2. Huolimatta artiklasta 1. yllä voi WKF / EC valtuuttaa kilpailijoita käyttämään hyväksyttyjen sponsoreiden mainoksia tai tuotemerkkejä.

3. Takin täytyy minimissään peittää lantio, kun se on kiristetty vyöllä. Takki ei saa olla pidempi kuin kolme neljäsosaa reidestä. Naiset saavat käyttää yksiväristä valkoista T-paitaa takin alla. Takin nauhojen tulee olla solmittuina. Ilman nauhoja olevaa takkia ei saa käyttää.

4. Takin hihojen maksimipituus on ranteen taitteeseen ja minimipituus käsivarren puoliväliin. Takin hihoja ei saa kääriä. Takin narujen tulee olla solmittuina ottelun alussa. Jos ne repeytyvät ottelun aikana, ei takkia tarvitse vaihtaa.

5. Housujen lahkeiden täytyy peittää kaksi kolmasosaa säärestä, eivätkä ne saa olla pitemmät kuin nilkan kehräsluuhun asti. Housujen lahkeita ei saa kääriä.

6. Kilpailijoiden hiuksien tulee olla puhtaat sekä leikattuna sellaiseen pituuteen ettei se haittaa ottelun sujuvaa kulkua. Otsanauha (hachimaki) on kielletty. Jos päätuomari katsoo jonkin kilpailijan hiukset liian pitkiksi ja/tai likaisiksi hän voi poistaa kilpailijan ottelusta. Hiussoljet ovat kiellettyjä kuten myös metalliset hiuspinnit. Nauhat, helmet ja muut koristeet ovat kielletty. Yksi tai kaksi hillittyä kuminauhaa yksinkertaisessa poninhännässä on sallittu.

7. Naiskilpailijat saavat uskonnollisista syistä käyttää WKF:n hyväksymää päähinettä: mustaa kankaista huivia, joka peittää hiukset, mutta ei kurkun/niskan aluetta.

8. Kilpailijoiden kynsien täytyy olla lyhyet, eivätkä he saa käyttää mitään metallisia tai muita koruja jotka voivat vahingoittaa vastustajaa. Metallisten hammastukien käyttö täytyy hyväksyttää päätuomarilla ja virallisella lääkärillä. Ottelijan joka käyttää metallisia hammastukia täytyy kantaa itse täysi vastuu mahdollisista vammoista.

9. Seuraavat suojavarusteet ovat pakolliset:
   9.1 WKF hyväksymät käsisuojat, toisella ottelijalla punaiset ja toisella ottelijalla siniset.
   9.2. Hammassuojat.
   9.3.WKF:n hyväksymä vartalosuojus (kaikilla kilpailijoilla) sekä naisilla WKF:n hyväksymät rintasuojat.
   9.4. WKF hyväksymät säärisuojat, toisella ottelijalla punaiset ja toisella ottelijalla siniset.
   9.5. WKF hyväksymät jalkasuojat, toisella ottelijalla punaiset ja toisella ottelijalla siniset.

Alasuojat eivät ole pakolliset, mutta jos niitä käytetään, niiden tulee olla WKF hyväksymät.

10. Silmälasit ovat kielletyt. Kilpailija saa käyttää pehmeitä piilolinssejä omalla vastuullaan.

11. Epävirallisten asujen tai suojavarusteiden käyttö on kielletty.

12. Suojavarusteiden on oltava WKF:n tyyppihyväksyttyjä.

13. Ottelunvalvojan (Kansa) velvollisuus on varmistaa ennen jokaista ottelua, että kilpailijat käyttävät hyväksyttyjä varusteita. (Jos kyseessä on maanosan liiton, tai muu kansainvälinen, tai kansallisen liiton mestaruuskilpailu niin on myös huomioitava että WKF hyväksymät suojavarusteet on hyväksyttävä ja niiden käyttöä ei voi evätä).

14. Siteiden, pehmusteiden tai tukien käyttö loukkaantumisen vuoksi on sallittua vain päätuomarin luvalla, virallisen lääkärin suosituksesta.

VALMENTAJAT

1. Valmentajien tulee käyttää koko kilpailun ajan kansallisen liiton virallista verryttelyasua ja pitää nähtävillä virallista henkilökorttia. Poikkeuksena ovat WKF:n virallisten kilpailuiden mitaliottelut, joissa miespuolisten valmentajien tulee käyttää tummaa pukua, paitaa ja solmiota. Naisvalmentajat voivat käyttää myös mekkoa, housupukua tai tummaa hameen ja jakun yhdistelmää. Naisvalmentajat voivat uskonnollisista syistä käyttää myös WKF:n tuomareille hyväksymää päähinettä.

<u>SELITYS:</u>

I. Kilpailijat käyttävät yhtä vyötä, Aka punaista ja Ao sinistä. Kilpailijat eivät käytä omaa vyöarvoaan vastaavaa vyötä otteluiden aikana.

II. Hammassuojien täytyy sopia asianmukaisesti.

III. Ottelijaa ei välittömästi hylätä, mikäli hän tulee ottelualueelle virheellisesti pukeutuneena. Ottelijalle annetaan minuutti aikaa korjata virhe.

IV. Tuomarikomitean luvalla tuomarit voivat riisua pikkutakkinsa.

KOHTA 3: KILPAILUJÄRJESTELYT

1. Karatekilpailu muodostuu kumitekilpailusta ja/tai katakilpailusta. Kumitekilpailu voidaan edelleen jakaa joukkuekilpailuun ja henkilökohtaiseen kilpailuun. Henkilökohtainen kilpailu voidaan edelleen jakaa ikä- ja painoluokkiin. Painoluokat jaetaan otteluihin. Ottelut tarkoittavat myös yksittäisiä kamppailuja kilpailevien joukkueiden jäsenten kesken.

2. Cup-kaaviota, jossa on on keräilyt käytetään pääsääntöisesti, ellei toisin erikseen määritellä jossakin kilpailussa. Jos poolikaaviota käytetään, sen tulee olla liitteen 14 mukainen.

3. Punnituskäytäntö on kuvattu liitteessä 13.

4. Henkilökohtaisissa otteluissa ottelijaa ei voi vaihtaa kaavioiden arvonnan jälkeen.

5. Ne kilpailijat tai joukkueet jotka eivät saavu kilpailupaikalle kutsuttaessa hylätään (KIKEN) kyseessä olevasta sarjasta. Joukkueotteluissa toteutumattomien otteluiden pisteet asetetaan 8-0 toisen joukkueen hyväksi. Hylkäys KIKENillä tarkoittaa hylkäystä kyseisestä sarjasta, mutta se ei vaikuta muihin sarjoihin osallistumiseen.

6. Miesten joukkueeseen kuuluu seitsemän ottelijaa joista kullakin kierroksella ottelee viisi. Naisten joukkueeseen kuuluu neljä ottelijaa joista kullakin kierroksella ottelee kolme.

7. Kaikki ottelijat ovat joukkueen jäseniä. Joukkueessa ei ole erillisiä varamiehiä.

   Ennen jokaista kilpailua joukkueen edustaja antaa ottelujärjestyksen joukkueen ottelijoista nimineen virallisella lomakkeella toimitsijapöydälle. Ottelijat tulee olla valittu miesten joukkueen seitsemän, tai naisten kilpailuissa neljän, ilmoitetun ottelijan listalta. Ottelujärjestystä voi muuttaa jokaisella kierroksella, mutta kun se on kierrokselle ilmoitettu, sitä ei voi sillä kierroksella muuttaa. Joukkue hylätään (SHIKKAKU), jos sen jäsen tai huoltaja vaihtaa joukkueen kokoonpanoa tai ottelujärjestystä ilmoittamatta siitä kirjallisesti ennen kierrosta. Joukkueotteluissa, joissa yksilö häviää ottelunsa saaden Hansokun tai Shikkakun, hänen saamansa pisteet nollataan, ja tulos 8-0 kirjataan toisen joukkueen hyväksi.

<u>SELITYS:</u>

I. Kilpailuissa finalistit selvitetään ottelukierrosten avulla. Jokaisella ottelukierroksella puolet kilpailijoista putoaa pois, niin että ”bye” lasketaan kilpailijaksi. Tässä yhteydessä kierros tarkoittaa

karsintakierrosta tai keräilyotteluita. Cupkaaviossa tai poolikaaviossa kierros tarkoittaa, että jokainen ottelija on otellut kerran.

II. Englanninkielinen sana ”bout” viittaa kahden ottelijan väliseen henkilökohtaiseen otteluun, kun taas sana ”match” tarkoittaa kahden joukkueen välisiä otteluita yhteensä.

III. Kilpailijoiden nimien käyttö aiheuttaa vaikeuksia ääntämisessä ja tunnistamisessa. Kilpailunumerot täytyy arpoa ja niitä täytyy käyttää.

IV. Joukkueen järjestäytyessä riviin ennen joukkuekilpailua, vain ottelevat kilpailijat tulevat tatamille. Joukkueen niiden kilpailijoiden jotka eivät ottele ja joukkueen huoltajan tulee istua ottelualueen ulkopuolella heille varatussa paikassa.

V. Voidakseen otella täytyy miesten joukkueen esittää vähintään kolme ottelevaa ottelijaa ja naisten joukkueen vähintään kaksi ottelevaa ottelijaa. Joukkue, jolla ei ole esittää minimimäärää ottelijoita, joutuu luopumaan ottelusta (Kiken).

VI. Julistaessaan hylkäyksen KIKENillä päätuomari osoittaa sormellaan puuttuvan ottelijan tai joukkueen puolelle ilmoittaen AKA/AO KIKEN, ja ilmoittaa vastustajan voittajaksi (KACHI).

VII. Joukkueen ottelujärjestyskaavakkeen voi jättää joko joukkueen huoltaja tai nimetty ottelija. Jos se on huoltaja, hänet on voitava selvästi tunnistaa joukkueen huoltajaksi tai kaavaketta ei vastaanoteta. Kaavakkeessa tulee olla seuran/maan nimi, joukkueen otteluvöiden väri, sekä kunkin ottelijan nimi ottelujärjestyksen mukaan numeroituna. Kaavakkeessa on ottelijoiden nimien lisäksi oltava heidän kilpailunumeronsa sekä se on oltava allekirjoitettu joko huoltajan tai nimetyn henkilön toimesta.

VIII. Huoltajien sekä kilpailijoiden täytyy esittää tunnisteensa toimitsijapöydälle. Huoltajan tulee istua hänelle osoitetulla tuolilla, eikä hän saa sanoin eikä teoin häiritä ottelun sujuvaa kulkua.

IX. Jos erehdyksessä väärät ottelijat käyvät ottelua, tuloksesta riippumatta, ottelu tai koko joukkuekilpailu julistetaan mitättömäksi. Tämän kaltaisten erehdysten välttämiseksi jokaisen ottelun voittajan tulee varmistaa voittonsa toimitsijoilta ennen poistumistaan ottelualueelta.

KOHTA 4: TUOMARISTO

1. Jokaisen ottelun tuomaristoon kuuluu yksi päätuomari (SHUSHIN), neljä kulmatuomaria (FUKUSHIN) ja yksi ottelun valvoja (KANSA).

2. Pää- ja kulmatuomarit ottelussa eivät saa olla kummankaan ottelijan kanssa samaa kansallisuutta, tai edustaa samaa karateliittoa.

3. Tuomareiden jako ja paneeleiden muodostaminen:

   Karsintakierroksilla tuomarikomitean sihteeri antaa ohjelmaa käyttävälle tekniselle asiantuntijalle listan käytettävissä olevista tuomareista. Lista tehdään kaavioiden arvonnan sekä tuomaribriefingin jälkeen. Listassa tulee näkyä vain ne tuomarit, jotka ovat osallistuneet briefingiin. Tuomareiden arvontaa varten ohjelmistoa käyttävä henkilö vie listan ohjelmistoon, josta 4 kulmatuomaria ja yksi päätuomari satunnaisesti valitaan jokaiseen otteluun.

   Mitaliotteluita varten tatamin päälliköt laativat tuomarikomitean puheenjohtajalle ja sihteerille listan, jossa on 8 tuomaria heidän omalta tatamiltaan, sen jälkeen kun viimeinen karsintaottelu on käyty. Tuomarikomitean puheenjohtaja hyväksyy listan, ja antaa sen ohjelmistoa käyttävälle henkilölle vietäväksi järjestelmään. Ohjelmisto satunnaisesti muodostaa tuomariston mitaliotteluun. Tuomaristoon kuuluu 5 kahdeksasta tuomarista kultakin tatamilta.

4. Lisäksi nimetään otteluiden kulun helpottamiseksi: kaksi tatamin päällikköä, yksi avustava päällikkö, yksi pistelaskun valvoja ja kaksi pistekirjanpitäjää. Poikkeuksena ovat olympialaiset, joissa on vain yksi tatamin päällikkö.

<u>SELITYS:</u>

I. Ottelun alkaessa päätuomari seisoo tatamin ulkorajalla. Kulmatuomarit 1 ja 2 seisovat hänen vasemmalla puolellaan sekä kulmatuomarit 3 ja 4 hänen oikealla puolellaan.

II. Ottelijoiden ja tuomariston virallisten kumarrusten jälkeen päätuomari ottaa askeleen taaksepäin, kulmatuomarit kääntyvät päätuomariin päin ja he kumartavat yhtä aikaa toisilleen, jonka jälkeen tuomaristo siirtyy paikoilleen.

III. Vaihdettaessa tuomaristoja, lähtevä tuomaristo ottelun valvojaa lukuun ottamatta siirtyy aloituspaikoilleen, kumartaa toisilleen ja poistuu ottelualueelta yhtäaikaisesti.

IV. Yksittäisen kulmatuomarin vaihtuessa, tuleva kulmatuomari menee lähtevän kulmatuomarin luokse, he kumartavat toisilleen ja vaihtavat paikkaa.

V. Joukkueotteluissa päätuomari ja kulmatuomarit kiertävät jokaisen ottelun jälkeen, edellyttäen että kaikilla tuomareilla on vaadittava pätevyys.

KOHTA 5: OTTELUN KESTO

1. Ottelun kesto on miehillä kolme minuuttia (sekä henkilökohtaisessa että joukkuekilpailussa). Naisten otteluiden kesto on kaksi minuuttia. Alle 21-vuotiaiden sarjoissa otteluaika miehillä on kolme minuuttia ja naisilla kaksi minuuttia. Kadettien ja junioreiden otteluiden kesto on kaksi minuuttia.

2. Ottelun ajanotto alkaa aina päätuomarin antaessa aloitusmerkin sekä lakkaa aina hänen komentaessaan YAME.

3. Ajanottajan tulee antaa merkit selvästi kuuluvalla kongilla tai summerilla sekä 15 sekuntia ennen ottelun päättymistä että otteluajan täyttyessä. Otteluajan täyttyessä annettu merkki merkitsee ottelun päättymistä.

4. Otteluiden välinen lepoaika/varusteiden vaihtoaika on normaalin otteluajan mittainen, kun sama ottelija tulee uudelleen ottelemaan. Poikkeus tähän on, kun varusteet täytyy vaihtaa toisen värisiksi. Tällöin lepoaika pidennetään viiteen minuuttiin.

KOHTA 6: SUORITUSPISTEET

1. Pisteet ovat seuraavat:

   a) **IPPON** Kolme pistettä
   b) **WASA-ARI** Kaksi pistettä
   c) **YUKO** Yksi piste

2. Piste annetaan, kun tekniikka on suoritettu seuraavien kriteereiden mukaisesti pistealueelle:

   a) Hyvä suoritustapa
   b) Urheilullinen asenne
   c) Tehokas suoritus
   d) Tietoisuus (ZANSHIN)
   e) Oikea ajoitus
   f) Oikea etäisyys

3. **IPPON** annetaan:

   a) Jodan potkut.
   b) Mikä tahansa pistetekniikka suoritettuna heitettyyn tai kaatuneeseen vastustajaan.

4. **WASA-ARI** annetaan:

   a) Chudan potkut.

5. **YUKO** annetaan:

   a) Chudan tai Jodan Tsuki.
   b) Jodan tai Chudan Uchi.

6. Hyökkäykset ovat rajoitettuja seuraaville alueille:

   a) Pää
   b) Kasvot
   c) Kaula
   d) Vatsa
   e) Rinta
   f) Selkä
   g) Kyljet

7. Tehokas suoritus, joka tehdään samanaikaisesti ottelun päättymistä ilmoittavan merkin kanssa, tuo pisteen. Tehokaskin hyökkäys, joka suoritetaan ottelun keskeyttämistä tai lopettamista tarkoittavan komennon jälkeen, ei tuo pistettä, ja voi johtaa rangaistukseen.

8. Teknisesti hyväkään suoritus ei tuo pistettä, mikäli se tehdään silloin, kun molemmat ottelijat ovat ottelualueen ulkopuolella. Kuitenkin, jos ottelija itse on ottelurajan sisäpuolella ja tekee pistesuorituksen ennen päätuomarin YAME-komentoa, suoritus tuottaa pisteen.

SELITYS:

Ollakseen pistesuoritus tekniikan täytyy osua pistealueeseen, joka on määritelty yllä olevassa kappaleessa 6. Tekniikan täytyy olla tarkoituksenmukaisesti kontrolloitu ottaen huomioon osuma-alue ja sen täytyy täyttää kaikki kuusi pistearvosteluperustetta jotka on määritelty yllä olevassa kappaleessa 2.

Sanasto	***Tekninen arviointiperuste***
Ippon *(3 pistettä) annetaan:*	*1. Jodan potkut. Jodan on määritelty olevan kasvot, pää ja kaula.* *2. Mikä tahansa pistetekniikka, joka on suoritettu vastustajaan, joka on heitetty, kaatunut omaa syytään tai on muusta syystä jaloiltaan.*
Wasa-Ari *(2 pistettä) annetaan:*	*Chudan potkut. Chudan on määritelty olevan vatsa, rinta, selkä ja kyljet.*
Yuko *(1 piste) annetaan:*	*1. Mikä tahansa suora lyönti (tsuki) suoritettuna mihin tahansa seitsemästä piste-alueesta.* *2. Mikä tahansa kiertolyönti (uchi) suoritettuna mihin tahansa seitsemästä piste-alueesta.*

I. *Turvallisuuden vuoksi, kaadot joissa vastustajaan tartutaan lantion alapuolelta, ei saateta mattoon ja vaaralliset kaadot ja kaadot joissa liike suoritetaan yli lantiotason, ovat kiellettyjä ja johtavat varoitukseen tai rangaistukseen. Poikkeuksia ovat perinteiset karaten jalkapyyhkäisytekniikat kuten ashi-barai, ko uchi gari, kani waza, jne., joiden jälkeen vastustajaa ei tarvitse saattaa mattoon. Kun kaato on suoritettu, tulee kilpailijan välittömästi tehdä pistesuoritus.*

II. *Jos ottelija on heitetty sääntöjen mukaisesti, liukastuu, kaatuu tai on muutoin jaloiltaan, ja johon vastustaja tekee pistesuorituksen silloin kun ottelijan vartalo on tatamissa, annetaan IPPON.*

III. *Tekniikka jossa on* ***hyvä suoritustapa*** *pitää sisällään ne luonteenomaiset piirteet jotka antavat sen tehokkuuden joka on perinteisen karaten perusta.*

IV. ***Urheilullinen asenne*** *on hyvän muodon osatekijä. Se tarkoittaa rehtiä, ei vahingoittamisaikeista, asennetta vastustajaa kohtaan, siten että suoritetussa tekniikassa ilmenee hyvä keskittyminen.*

V. ***Tehokas suoritus*** *edellyttää tekniikalta voimaa ja nopeutta sekä suorittajalta todellista tahtoa tekniikan onnistumiseksi.*

VI. ***Tietoisuus****(ZANSHIN) on se osa joka jää useimmin puuttumaan kun arvostellaan pistettä. Se tarkoittaa ottelijan jatkuvaa valppautta, jolloin ottelija säilyttää tietoisuuden vastustajan mahdollisuuksista vastahyökkäykseen. Hän ei käännä kasvojaan pois vastustajasta tekniikan suorituksen aikana ja säilyttää asemansa vastustajaan päin suorituksen jälkeen.*

VII. ***Oikea ajoitus*** *tarkoittaa tekniikan suorittamista silloin kun sillä on suurin mahdollinen vaikutus.*

VIII. ***Oikea etäisyys*** *samoin tarkoittaa tekniikan suorittamista täsmälleen siltä etäisyydeltä jolla sillä on suurin mahdollinen vaikutus. Nopeasti taaksepäin liikkuvaan vastustajaan suoritetun tekniikan vaikutus vähenee.*

IX. ***Etäisyyden arviointi koskee*** *myös kohdetta johon loppuun viedyt tekniikat päätyvät tai lähes päätyvät. Jos lyönti tai potku päätyy jonnekin ihokosketuksen ja 5 cm etäisyyden välimaille kasvoista, päästä tai kaulasta, on etäisyys oikea. Kuitenkin tekniikat, jotka päätyvät kohtuulliselle etäisyydelle osumakohteesta, ja joita vastustaja ei osoita mitenkään aikovansa torjua tai väistää, tulee arvostella pistetekniikoiksi edellyttäen että ne täyttävät muut arvosteluperusteet. Kadettien ja junioreiden otteluissa ei sallita muuta osumaa päähän, kasvoihin tai kaulaan, kuin ainoastaan erittäin kevyt kosketus (aiemmin tunnettu ”skin touch”) Jodan potkuissa. Etäisyys pisteen saamiselle on kasvanut 10 senttimetriin asti.*

X. *Kehno tekniikka on kehno tekniikka – riippumatta siitä missä ja miten se on suoritettu. Tekniikka joka on pahasti vajavainen hyvän suoritustavan suhteen tai voimaton, ei tuota pisteitä.*

XI. *Tekniikat jotka osuvat vyön alapuolelle voivat tuottaa pisteen, kunhan osumakohta on häpyluun yläpuolella. Kaula samoin kuin kurkku ovat piste-alueita. Kuitenkaan kurkunpäähän ei saa osua minkäänlainen suoritus, mutta piste voidaan antaa oikein hallitusta tekniikasta, jossa ei ole kosketusta.*

XII. *Tekniikka joka osuu lapaluihin voi tuottaa pisteen. Olkapäiden pistettä tuottamaton alue on olkanivelen, solisluun ja lapaluun yläreunan välinen alue.*

XIII. *Ottelun päättymistä ilmaisevan merkin jälkeen ei pisteitä voi enää saada, vaikka päätuomari ei epähuomiossa ottelua välittömästi keskeyttäisikään. Ottelun päättymistä ilmaiseva merkki ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei rangaistuksia voitaisi enää antaa. Rangaistuksia voidaan ottelun tuomariston päätöksellä antaa siihen hetkeen saakka kunnes ottelijat ovat poistuneet alueelta ottelun päätyttyä. Myös sen jälkeen voidaan antaa rangaistuksia mutta vain kurinpitovaliokunnan päätöksellä.*

XIV. *Jos kaksi ottelijaa lyö toisiaan täsmälleen samalla hetkellä, pisteen saamisen kriteeri ”hyvä ajoitus” ei määritelmän mukaan ole täyttynyt, ja oikea tuomaripäätös on jättää piste antamatta. Molemmat ottelijat voivat kuitenkin saada pisteen, jos molemmat saavat kaksi kulmatuomarin lippua puolelleen, ja molemmat pistesuoritukset tapahtuvat ennen YAME -komentoa ja ajan päättymistä.*

XV. *Jos ottelija tekee useamman kuin yhden pisteen arvoisen suorituksen ennen ottelun pysäyttämistä, piste annetaan korkeimman pisteen tuottavasta tekniikasta. Esimerkiksi jos lyönnin jälkeen tehty potku tuottaa pisteen, ottelijalle annetaan piste potkusta, koska se tuottaa korkeamman pisteen.*

KOHTA 7: PÄÄTÖKSEN PERUSTEET

Kamppailun voitto ratkaistaan ottelijalle, jolla on kahdeksan pisteen johtoasema, tai otteluajan päättyessä korkeampi pistemäärä, ensin saadun pisteen etu (SENSHU), tai tuomariston päätöksen (HANTEI) perusteella, tai vastustajalle määrätyn HANSOKUn, SHIKKAKUn tai KIKENin perusteella.

1. Henkilökohtainen ottelu ei voi päättyä tasapeliin. Vain joukkuekilpailussa, kun ottelu päättyy tasapisteisiin tai ilman pisteitä, jos kumpikaan

ottelijoista ei ole saanut SENSHUA, päätuomari julistaa tasapelin (HIKIWAKE).

2. Mikäli mikä tahansa ottelu täyden ajan jälkeen päättyy tasapisteisiin, mutta toisella ottelijoista on SENSHU, hänet julistetaan voittajaksi. Mikäli henkilökohtaisessa ottelussa, jossa ei ole tullut pisteitä, tai on tasapisteet, eikä kummallakaan ole SENSHUA, äänestyspäätöksen voittajasta tekevät päätuomari ja neljä kulmatuomaria, joista jokainen osallistuu äänestykseen. Päätös täytyy tehdä jommankumman ottelijan eduksi, ja se tehdään perustuen seuraavaan:

   a) Ottelijan esittämä asenne, taistelutahto ja voima
   b) Esitettyjen tekniikoiden ja taktiikan ylivoimaisuus
   c) Kumpi ottelijoista on ollut aktiivisempi

3. Jos SENSHUn saanut kilpailija saa kategoria 2 varoituksen ottelun välttämisestä (jogai, pakoilu, tarttuminen painiminen, työntäminen, rinta rintaa vasten seisominen), kun otteluaikaa on jäljellä 15 sekuntia tai vähemmän, hän menettää SENSHU-etunsa. Päätuomari osoittaa tämän näyttämällä sovellettavan varoitusmerkin, Senshu-merkin ja sen jälkeen Torimasen –merkin pyytääkseen tukea kulmatuomareilta. Kun päätuomari on saanut vähintään kahden kulmatuomarin tuen, hän toistaa merkit ja sanoo oikeat komennot ääneen. Jos SENSHU otetaan pois, ei kumpikaan kilpailijoista voi enää saada senshua siinä ottelussa.

   Niissä tapauksissa, joissa Senshu on annettu, mutta videotarkastus osoittaa, että myös toinen kilpailija sai pisteen, eikä kyseinen piste ollut silloin pelkästään toiselle, käytetään samaa menettelyä Senshun poisottamiseksi.

4. Voittava joukkue on eniten kamppailuvoittoja saanut joukkue, mukaan lukien SENSHUlla voitetut ottelut. Jos molemmilla joukkueilla on yhtä monta voittoa, on voittava joukkue se, jolla on enemmän pisteitä, ottaen huomioon sekä voitetut että hävityt ottelut. Maksimissaan piste-ero tai johtoasema voi olla kahdeksan pistettä.

5. Jos molemmilla joukkueilla on sama määrä kamppailuvoittoja ja pisteitä, käydään ratkaisuottelu. Joukkue voi nimittää yhden ottelijan joukkueestaan ratkaisuotteluun, riippumatta siitä, onko ottelija jo otellut aiemmin siinä ottelussa. Jos voittaja ei selviä ratkaisuottelussa pisteiden perusteella, eikä kumpikaan saa SENSHUA, päätös tehdään HANTEILLA samoin kuin henkilökohtaisessa ottelussa. Ratkaisuottelun HANTEI -päätös siis ratkaisee koko joukkueottelun tuloksen.

6. Joukkuekilpailussa, joukkue joka saavuttaa riittävän määrän kamppailuvoittoja ja/tai pisteitä tullakseen voittajaksi, vahvistetaan voittajaksi siinä kohdassa, joukkueiden otteluiden todetaan päättyneen, eikä enempää otteluita enää otella.

7. Jos AKA ja AO molemmat diskvalifioidaan Hansokulla samassa ottelussa, seuraavien kierrosten vastustajat voittavat automaattisesti (eikä tulosta julisteta), ellei molempien diskvalifiointi tapahdu mitaliottelussa, jolloin voittaja päätetään Hanteilla.

SELITYS:

I *Päätettäessä ottelun ratkaisusta HANTEILLA tuloksettoman ottelun jälkeen, päätuomarin tulee siirtyä tatamin rajan ulkopuolelle, komentaa "HANTEI", ja puhaltaa pitkä ja lyhyt vihellys pillistään. Kulmatuomarit näyttävät mielipiteensä lipuilla ja päätuomari nostamalla kätensä voittajan puolelta. Päätuomari puhaltaa lyhyen merkin pillillään, siirtyy tatamille alkuperäiseen paikkaansa ja julistaa enemmistöpäätöksen.*

II *Ensin saadun pisteen etu (SENSHU) ymmärretään niin, että vain toinen ottelija on saanut pisteen tilanteessa, jossa toinen ottelija ei saa pistettä ennen YAME-komentoa. Tilanteissa, joissa molemmat ottelijat saavat pisteen ennen YAMEa, SENSHUA ei anneta, ja molemmilla ottelijoilla on mahdollisuus saada SENSHU myöhemmin ottelun aikana.*

KOHTA 8: KIELLETYT TOIMINNOT

Kiellettyjä toimintoja on kaksi kategoriaa, Kategoria 1 ja Kategoria 2.

KATEGORIA 1.

1. Suoritukset joissa on kohtuuton kontakti, huomioiden alue johon suoritus osuu, ja suoritukset jotka osuvat kurkkuun.
2. Hyökkäykset käsiin tai jalkoihin, nivusiin, niveliin tai jalkapöytään.
3. Hyökkäykset kasvoihin avokäsitekniikoin.
4. Vaaralliset tai kielletyt kaatotekniikat ja niiden yritykset.

KATEGORIA 2.

1. Loukkaantumisen teeskentely tai vamman liioittelu.
2. Poistuminen ottelualueelta (JOGAI), jos se ei ole vastustajan aiheuttama.
3. Itsensä vaarantaminen, heittäytymällä sillä lailla että ottelija asettaa itsensä alttiiksi loukkaantumiselle vastustajan toimesta, tai jättämällä riittävät itsensä suojelun toimenpiteet tekemättä, (MUBOBI).
4. Kamppailun välttäminen, tarkoituksena estää vastustajan mahdollisuus pistesuorituksiin.

5. Passiivisuus -ei yritäkään osallistua otteluun (huomautusta passiivisuudesta ei voi antaa sen jälkeen kun ottelua on alle viisitoista sekuntia jäljellä).
6. Sitominen, painiminen, työntäminen tai seisominen rinta rintaa vasten ilman aikomusta suorittaa kaatoa tai muuta pistetekniikkaa.
7. Tarttuminen vastustajaan molemmilla käsillä, mistä tahansa muusta syystä kuin ottaakseen vastustajan potkun kiinni kaatotekniikan tekemistä varten.
8. Tarttuminen vastustajan käteen tai karatepukuun yhdellä kädellä ilman että välittömästi yrittää pistesuoritusta tai kaatoa.

9. Tekniikat, joita ei voi luonteensa vuoksi kontrolloida vastustajan turvallisuuden säilyttämiseksi, ja vaaralliset sekä kontrolloimattomat hyökkäykset.
10. Hyökkäysten yritykset päällä, polvilla tai kyynärpäillä.
11. Vastustajalle puhuminen tai yllytys, päätuomarin määräysten noudattamatta jättäminen, epäkohtelias käyttäytyminen tuomaristoa kohtaan, tai muut rikkomukset etiketin sääntöjä vastaan.

SELITYS:

I. *Karatekilpailu on urheilua, ja sen vuoksi eräät kaikkein vaarallisimmat tekniikat ovat kiellettyjä, ja kaikki tekniikat täytyy tehdä kontrolloidusti. Hyvin harjoitelleet kamppailijat voivat ottaa suhteellisen kovia iskuja vastaan lihaksistonsa alueelle kuten vatsaan, mutta pää, kasvot, kaula, nivuset ja nivelet ovat erityisen alttiita vammoille. Siksi mikä tahansa tekniikka joka aiheuttaa vamman voidaan rangaista, ellei se ole aiheutunut vastustajan toimesta. Ottelijoiden täytyy tehdä kaikki tekniikat kontrolloidusti ja oikeamuotoisesti. Jos niin ei tehdä, tulee määrätä varoitus tai rangaistus, riippumatta käytetystä tekniikasta. Erityistä huomiota tähän tulee kiinnittää kadettien ja junioreiden kilpailuissa.*

KASVOKONTAKTI — SENIORIT

II. Seniorikilpailijoilla, ei-vahingoittava, kevyt, kontrolloitu "kosketus" kontakti kasvoihin, päähän tai kaulaan on sallittu (mutta ei kurkkuun). Jos päätuomari pitää kontaktia liian kovana, mutta se ei vähennä kilpailijan mahdollisuuksia voittaa, voidaan tuomita varoitus (CHUKOKU). Toinen kontakti samanlaisissa olosuhteissa johtaa varoitukseen KEIKOKU. Kolmas vastaava tilanne johtaa varoitukseen HANSOKU CHUI. Seuraava vastaava tilanne johtaa hylkäykseen, HANSOKU.

KASVOKONTAKTI — KADETIT JA JUNIORIT

III. ***Kadeteilla ja junioreilla*** *kaikki käsikontaktit päähän, kasvoihin ja kaulaan ovat kiellettyjä. Kaikista käsikontakteista, olivatpa ne kuinka kevyitä tahansa, annetaan rangaistus, kuten paragrafissa II yläpuolella sanotaan, elleivät ne ole vastustajan aiheuttamia (MUBOBI). Potkutekniikoilla päähän, kasvoihin ja kaulaan sallitaan vain erittäin*

kevyt "ihokosketus", josta voi saada pisteen. Niiden tekniikoiden kohdalla joissa kontakti arvioidaan kovemmaksi kuin "Ihokosketus" ottelun tuomaristo antaa varoituksen tai rangaistuksen, ellei se ole vastustajan itsensä aiheuttama (MUBOBI). Alle 14-vuotiaiden kilpailijoiden kohdalla katso myös liite 10.

IV. *Päätuomarin tulee jatkuvasti tarkkailla loukkaantunutta kilpailijaa siihen asti, kunnes ottelu on käynnistetty uudelleen. Lyhyt viivytys päätöksen antamisessa tuo esiin mahdollisen vamman seuraukset, kuten verenvuodon nenästä. Tarkka huomiointi myös paljastaa ottelijan yritykset liioitella pientä vammaa taktisista syistä. Esimerkkeinä voimakas puhallus loukkaantuneen nenän läpi, tai kasvojen voimakas hankaaminen.*

V. *Aikaisemman vamman vuoksi voi ilmetä seurauksia aivan kohtuuttomassa suhteessa suorituksen kovuuteen nähden, ja päätuomarin tulee ottaa tämä huomioon harkitessaan tuomiota näennäisesti liian kovasta kontaktista. Esimerkiksi suhteellisen kevyt kontakti voi jo johtaa tilanteeseen, jossa ottelija ei voi jatkaa, koska hänellä on loukkaantumisia aikaisemmista otteluista. Ennen ottelun alkua tatamin päällikön on tarkastettava ottelukorteista lääkärien merkinnät ja varmistuttava että ottelijat ovat kykeneviä ottelemaan. Ottelun päätuomaria täytyy informoida jos ottelijaa on hoidettu loukkaantumisen vuoksi.*

VI. *Kevyen kontaktin saaneita ottelijoita jotka ylireagoivat, esimerkiksi pitelemällä kasvojaan ja horjahtelemalla tai kaatumalla tarpeettomasti, vaikuttaakseen päätuomarin rangaistukseen vastustajalle, tulee itseään välittömästi varoittaa tai rangaista.*

VII. *Olemattoman vamman teeskentely on vakava sääntörikkomus. SHIKKAKU annetaan heti ottelijalle joka teeskentelee vammaa, eli jos hän kaatuu ja pyörii lattialla eikä näyttöä sen mukaisesta vammasta neutraalin lääkärinkään mukaan ole olemassa.*

VIII. *Todellisen vamman vaikutusten liioittelu on vähemmän vakava rikkomus mutta ei silti ole hyväksyttävää ja sen vuoksi ensimmäisestä havaittavasta liioittelusta annetaan minimivaroituksena HANSOKU CHUI). Vakavammasta liioittelusta, kuten hoipertelusta ympäriinsä, kaatumisesta lattialle, nousemisesta ylös ja kaatumisesta uudelleen jne. voi saada suoraan HANSOKUN riippuen rikkomuksen vakavuudesta.*

IX. *Ottelijat, jotka saavat SHIKKAKUN loukkaantumisen teeskentelystä, täytyy viedä ottelualueelta suoraan kilpailujen lääkärin (WKF Medical Commission) välittömään tarkastukseen. Kilpailujen lääkärin (Medical Commission) täytyy toimittaa kirjallinen raportti ennen kilpailujen päättymistä tuomarikomitean harkintaan. Tuomarikomitea vuorostaan toimittaa raporttinsa hallitukselle niissä tapauksissa, joissa he uskovat, että jatkorangaistus määrätään. Kilpailijoille, jotka teeskentelevät loukkaantuvansa, on langetettava ankarimmat mahdolliset*

rangaistukset aina elinikäiseen kilpailukieltoon asti toistuvista rikkomuksista.

X. Kurkku on erityisen herkkä alue ja vähäisimmästäkin kontaktista tulee varoittaa tai rangaista, ellei se ole vastustajan omaa syytä.

XI. Kaatotekniikat on jaettu kahteen eri tyyppiin. Vakiintuneet "tavanomaiset" karate jalkapyyhkäisytekniikat kuten ashibarai, ko uchi gari jne., joissa vastustaja pyyhkäistään tasapainosta tai kaadetaan ilman että tartutaan ensin – ja toisaalta ne heitot jotka vaativat vastustajaan tarttumisen tai kiinnipitämisen kaatosuorituksen aikana. Kaadon kääntöpiste ei saa olla heittäjän vyön yläpuolella ja vastustajaa täytyy kannatella alas asti, niin että voidaan tehdä turvallinen maahanlasku. Olkapäiden yli tehtävät heitot kuten seio nage, kata guruma, jne. ovat nimenomaan kiellettyjä kuten myös niin sanotut "uhrautumisheitot" joita ovat tomoe nage, sumi gaeshi, jne Kiellettyä on myös tarttua vastustajaan lantion alapuolelta ja nostaa sekä heittää tai vetää jalat hänen altaan. Jos ottelija loukkaantuu kaatotekniikan seurauksena, tuomaristo päättää pitäisikö siitä rangaista.

Ottelija voi tarttua vastustajan käsivarteen tai karatepukuun yhdellä kädellä tehdäkseen välittömästi pistesuorituksen tai heittääkseen –mutta ei saa pitää kiinni jatkotekniikoiden aikana. Yhdellä kädellä kiinni pitäminen on sallittua vain kun välittömästi tekee pistesuorituksen tai kaadon tai estääkseen putoamista tatamiin heitettäessä. Kahdella kädellä kiinni pitäminen on sallittua vain tehtäessä kaatoa tarttumalla vastustajan potkuun.

XII. Avokäsitekniikat kasvoihin ovat kiellettyjä koska ne vaarantavat kilpailijan näkökyvyn.

XIII. JOGAI liittyy tilanteeseen jossa kilpailijan jalka tai mikä tahansa ruumiinosa koskettaa lattiaa ottelualueen ulkopuolella. Poikkeuksena on tilanne jossa kilpailija fyysisesti työnnetään tai kaadetaan alueelta vastustajan toimesta. On huomioitava, että varoitus tulee antaa ensimmäisestä JOGAISTA. Jogaita ei määritellä enää toistuvaksi poistumiseksi ottelualueelta, vaan poistumiseksi, joka ei ole vastustajan aiheuttama. Kuitenkin, jos otteluaikaa on jäljellä vähemmän kuin 15 sekuntia, päätuomarin tulee antaa minimissään HANSOKU CHUI.

XIV. Jos ottelija tekee onnistuneen tekniikan, ja sen jälkeen välittömästi poistuu ottelualueelta ennen kuin päätuomari komentaa " Yame", tulee ottelijalle antaa piste, eikä Jogaista tule rangaista. Jos pistesuoritus epäonnistuu, ottelualueelta poistumisesta rangaistaan.

XV. Jos AO ylittää ottelualueen rajan heti sen jälkeen kun AKA tekee pistesuorituksen, tulee "Yame" komentaa pisteen suorituksen hetkellä, eikä AO:n ylimenoa oteta huomioon. Jos AO ylittää rajan samalla hetkellä AKA:n suorituksen kanssa tai ennen sitä (AKA:n pysyessä ottelualueella) tulee sekä AKA:n piste että AO:n rajanylitys huomioida.

XVI. *On tärkeää ymmärtää, että ottelun välttäminen viittaa tilanteisiin, joissa kilpailija pyrkii estämään vastustajan mahdollisuudet pistesuorituksiin hukkaamalla aikaa. Kilpailijaa, joka jatkuvasti peräytyy ilman tehokkaita vastahyökkäyksiä, joka sitoo tarpeettomasti ja joka tarkoituksellisesti poistuu ottelualueelta mieluummin kuin antaa vastustajalle mahdollisuutta tehdä pistettä, täytyy varoittaa tai rangaista. Tämä ilmenee usein ottelun viimeisten sekuntien aikana. Jos rikkomus tapahtuu kun on viisitoista sekuntia tai sitä enemmän otteluaikaa jäljellä, eikä ottelijalla ole aikaisempia C2 varoituksia, päätuomarin tulee varoittaa rikkomuksen tehnyttä CHUKOKULLA. Jos ottelijalla on ennestään Kategoria 2 rikkomus tai rikkomuksia, se johtaa KEIKOKUN määräämiseen. Kuitenkin jos otteluaikaa on jäljellä vähemmän kuin viisitoista sekuntia, tulee päätuomarin rangaista rikkomuksen tehnyttä Kategoria 2 HANSOKU CHUI -rangaistuksella (riippumatta siitä onko aikaisempaa Kategoria 2 Keikokua vai ei). Jos rikkomuksen tehneellä on ennestään Kategoria 2 HANSOKU CHUI, tulee häntä rangaista HANSOKULLA ja julistaa vastustaja voittajaksi. Päätuomarin tulee kuitenkin varmistaa, ettei kilpailija peräydy, koska vastustaja toimii rämäpäisesti tai vaarallisesti, jolloin hyökkääjää tulee varoittaa tai rangaista.*

XVII. *Passiivisuus viittaa tilanteeseen, jossa toinen tai molemmat ottelijat eivät yritäkään tehdä tekniikkaa tietyn ajan kuluessa.*

XVIII. *Esimerkki MUBOBISTA on tilanne, jossa ottelija suorittaa hyökkäyksen välittämättä omasta turvallisuudestaan. Jotkut ottelijat heittäytyvät pitkään vastakkaislyöntiin, ja ovat kykenemättömiä torjumaan vastustajan vastahyökkäystä. Tällaiset avoimet hyökkäykset muodostavat MUBOBIN eikä niistä anneta pistettä. Taktisena ja teatraalisena liikkeenä jotkut ottelijat kääntyvät ympäri, ivallisesti näyttäen ylivoimansa, osoittaakseen saaneensa pisteen. He pudottavat suojauksensa ja menettävät tietoisuuden vastustajan liikkeistä. Kääntymisen tarkoituksena on kiinnittää tuomarin huomio heidän tekniikkansa. Tämä on selvä MUBOBI rikkomus. Jos rikkomuksen tekijä vastaanottaa kovan kontaktin ja/tai saa vamman, tulee päätuomarin esittää Kategoria 2 huomautusta tai rangaistusta ja olla rankaisematta vastustajaa 1.*

XIX. *Mikä tahansa epäkohtelias käyttäytyminen virallisen delegaation jäsenen taholta, voi johtaa joko ottelijan, koko joukkueen tai koko delegaation julistamiseen esteelliseksi kilpailuihin.*

KOHTA 9: VAROITUKSET JA RANGAISTUKSET

CHUKOKU:	CHUKOKU voidaan määrätä ensiasteena pienestä rikkomuksesta sovellettavissa olevassa kategoriassa.
KEIKOKU:	KEIKOKU määrätään toisen kerran tapahtuvista pienistä sääntörikkeistä tai sääntörikkeistä jotka eivät ole niin vakavia että niistä olisi annettava HANSOKU-CHUI.
HANSOKU-CHUI:	Tämä on varoitus diskvalifioinnista, jota yleensä sovelletaan silloin, kun KEIKOKU on jo aiemmin annettu samassa ottelussa, tai se voidaan määrätä suoraan vakavista rikkomuksista jotka eivät ole vielä HANSOKUn arvoisia.
HANSOKU:	Tämä määrätään seurauksena erittäin vakavasta rikkomuksesta tai jos HANSOKU CHUI on jo annettu. Se johtaa kilpailijan diskvalifiointiin. Joukkuekilpailuissa sääntöjen vastaisesti toimineen kilpailijan pisteet nollataan ja vastustajalle kirjataan kahdeksan pistettä.
SHIKKAKU:	Tämä on diskvalifiointi koko kilpailusta, mukaan lukien sarjat, joihin kilpailija on mahdollisesti ilmoittautunut. SHIKKAKU voidaan esittää kun kilpailija ei noudata päätuomarin määräyksiä, käyttäytyy ilkeämielisesti, tai tekee teon joka loukkaa Karate-do:n arvoa ja kunniaa, tai kun kilpailijan muiden tekojen katsotaan rikkovan sääntöjä ja loukkaavan kilpailujen henkeä. Joukkuekilpailuissa sääntöjen vastaisesti toimineen kilpailijan pisteet nollataan ja vastustajalle kirjataan kahdeksan pistettä.

<u>SELITYS:</u>

I. Varoituksia on kolme astetta: CHUKOKU, KEIKOKU ja HANSOKU CHUI. Varoitus on ottelijalle annettava nuhtelu, jonka avulla tehdään selväksi, että ottelija on rikkonut kilpailun sääntöjä, mutta kuitenkaan siitä ei anneta rangaistusta.

II. Rangaistuksissa on kaksi astetta: HANSOKU ja SHIKKAKU, jotka molemmat johtavat sääntöjä rikkoneen ottelijan diskvalifiointiin joko i)ottelusta (HANSOKU) – tai ii)ottelusta ja koko kilpailusta (SHIKKAKU). Shikkaku-tapauksessa kurinpitovaliokunta voi määrätä jatkorangaistuksia riippuen protestin tuloksesta.

III. Kategoria 1 ja Kategoria 2 rangaistukset eivät kovene ristiin.

IV. Sääntöjen rikkomisesta voidaan suoraan antaa rangaistus, mutta kun tietty rangaistus on annettu, tulee saman kategorian sääntörikkomuksesta seurata ankarampi rangaistus tai tarvittaessa hylkäys. Jos esimerkiksi kohtuuttoman kovasta kontaktista on jo annettu varoitus tai rangaistus, ei sen jälkeen ole mahdollista antaa samaa varoitusta toisesta kohtuuttoman kovasta kontaktista.

V. CHUKOKU annetaan normaalisti ensimmäisestä sääntörikkomuksesta, joka ei ole vähentänyt kilpailijan mahdollisuuksia voittaa ottelua vastustajan virheen vuoksi.

VI. KEIKOKU annetaan normaalisti, jos kilpailijan mahdollisuus voittoon on hieman vähentynyt (ottelun tuomariston näkemyksen mukaan) vastustajan virheen vuoksi.

VII. HANSOKU CHUI voidaan antaa suoraan tai KEIKOKUN jälkeen. HANSOKU-CHUI annetaan kun ottelijan mahdollisuudet voittoon ovat merkittävästi vähentyneet (ottelun tuomariston näkemyksen mukaan) vastustajan rangaistavan teon vuoksi.

VIII. HANSOKU annetaan toistuvista varoituksista, mutta se voidaan antaa myös suoraan vakavasta sääntörikkomuksesta. Sitä käytetään kun ottelijan mahdollisuudet voittaa ovat vähentyneet käytännössä olemattomiksi (ottelun tuomariston näkemyksen mukaan) vastustajan rangaistavan teon vuoksi.

IX. Kuka tahansa kilpailija joka on saanut HANSOKUN vamman aiheuttamisesta, ja joka tuomariston ja tatamin päällikön mielestä on käyttäytynyt rämäpäisesti tai vaarallisesti, ja jonka taitoja kontrolloida arvioidaan riittämättömiksi WKF:n kilpailujen tasolle, tulee raportoida tuomarikomitealle. Tuomarikomitea päättää pitäisikö ottelijalta estää kilpailun loppujen ottelujen käynti ja/tai seuraaviin kilpailuihin osallistuminen.

X. SHIKKAKU voidaan antaa suoraan ilman minkäänlaisia varoituksia. Jos päätuomari arvioi ottelijan toimivan vahingoittamistarkoituksessa, vaikka fyysistä vammaa ei tulisikaan, Shikkaku, ei Hansoku, on oikea rangaistus.

XI. Kun päätuomari arvioi, että valmentaja häiritsee ottelun kulkua, hän pysäyttää ottelun (YAME), lähestyy valmentajaa ja näyttää hänelle epäkunnioittavaa käytöstä tarkoittavan merkin. Sen jälkeen päätuomari käynnistää ottelun uudelleen (TSUZUKETE HAJIME). Jos valmentaja

jatkaa häirintää, päätuomari pysäyttää ottelun, lähestyy valmentajaa uudelleen, ja pyytää häntä poistumaan tatamilta. Päätuomari ei käynnistä ottelua uudelleen, ennen kuin valmentaja on poistunut tatamialueelta. tämä ei ole shikkaku, ja valmentajan poistaminen koskee vain kyseistä ottelua.

XII. Päätös SHIKKAKUSTA täytyy kuuluttaa / julkistaa.

KOHTA 10: LOUKKAANTUMISET JA ONNETTOMUUDET KILPAILUSSA

1. KIKEN eli luovutus on päätös, joka annetaan kun ottelija tai ottelijat, eivät kutsuttaessa saavu ottelemaan, eivät pysty ottelemaan, keskeyttävät ottelun tai joutuvat luovuttamaan päätuomarin komennosta. Keskeyttämisen syy voi johtua vammasta, joka ei ole vastustajan aiheuttama. Luovuttaminen KIKENillä tarkoittaa, että ottelijat hylätään kyseisestä sarjasta, mutta se ei vaikuta muihin sarjoihin osallistumiseen.

2. Jos ottelijat vammauttavat toisensa samanaikaisesti tai kärsivät aikaisemman vamman vaikutuksista ja kilpailujen lääkäri julistaa heidät kyvyttömiksi jatkamaan, julistetaan voittajaksi kilpailija jolla lopettamishetkellä oli enemmän pisteitä. Henkilökohtaisessa ottelussa mikäli pisteet olivat tasan, tehdään päätös äänestämällä (HANTEI), ellei kumpikaan ottelijoista ole saanut SENSHUA. Joukkuekilpailuissa mikäli pisteet ovat tasan päätuomari julistaa tasapelin (HIKIWAKE), ellei kumpikaan ottelijoista ole saanut SENSHUA. Jos kyseessä on joukkuekilpailun ratkaisuottelu, niin tuomariäänestys (HANTEI) ratkaisee tuloksen, ellei kummallakaan ottelijoista ole SENSHUA.

3. Loukkaantunut ottelija, jonka kilpailujen lääkäri on julistanut kyvyttömäksi jatkamaan ottelua, ei voi enää otella samoissa kilpailuissa.

4. Loukkaantunut ottelija joka on voittanut ottelunsa vastustajan hylkäyksen johdosta, ei voi enää otella kilpailuissa ilman lääkärin lupaa.

5. Kun ottelija loukkaantuu, tulee päätuomarin heti keskeyttää ottelu ja kutsua lääkäri. Lääkäri on valtuutettu vain arvioimaan ja hoitamaan vammaa.

6. Kuluvan ottelun aikana lääkinnällistä hoitoa voi antaa korkeintaan 3 minuutin ajan. Mikäli lääkintää ei saada annettua sallitussa ajassa, päättää päätuomari tuleeko ottelija julistaa kykenemättömäksi jatkamaan ottelua (Kohta 13, kappale 8d), vai annetaanko lääkinnälle lisäaikaa.

7. Ottelija joka on tyrmätty, kaatunut tai heitetty maahan ja joka ei 10 sekunnissa nouse jaloilleen, katsotaan kykenemättömäksi jatkamaan ottelua ja automaattisesti suljetaan pois kaikista kumiteotteluista samoissa kilpailuista. Tilanteissa joissa ottelija kaatuu, on heitetty tai tyrmätty

maahan, eikä heti nouse sieltä jaloilleen, päätuomari kutsuu lääkärin, ja samaan aikaan aloittaa ääneen laskemaan sormillaan kymmeneen englannin kielellä osoittaen sormillaan jokaisen sekunnin. Kaikissa tapauksissa, joissa 10 sekunnin ajanotto on käynnistetty, kutsutaan lääkäri tutkimaan kilpailija. Näissä 10 sekunnin säännön tapauksissa kilpailija voidaan tutkia tatamilla.

SELITYS:

I. *Lääkärin ilmaistua ottelijan kykenemättömäksi jatkamaan, täytyy merkintä tästä tehdä ottelijan ottelukorttiin. Kykenemättömyyden keston merkintä täytyy olla selvä koko tuomaristolle.*

II. *Ottelija voi voittaa diskvalifioinnilla vastustajan kertautuneiden pienten Kategoria 1 sääntörikkeiden vuoksi. Mahdollisesti voittaja ei ole saanut merkittäviä vammoja.*

III. *Päätuomarin tulee kutsua lääkäri kun ottelija on loukkaantunut ja kaipaa lääketieteellistä hoitoa nostamalla kätensä ja huutamalla ”lääkäri”.*

IV. *Jos fyysisesti on mahdollista, ottelija pitäisi ohjata pois tatamilta lääkärin tutkimusta ja hoitoa varten.*

V. *Lääkäri on velvollinen antamaan turvallisuus suosituksia ainoastaan milloin ne liittyvät nimenomaisen loukkaantuneen ottelijan asianmukaiseen lääketieteelliseen hoitoon.*

VI. *Kulmatuomarit päättävät voittajan HANSOKUn, KIKENin ,tai SHIKKAKUn perusteella riippuen tapauksesta.*

VII. *Jos joukkuekilpailuissa joukkueen kilpailija saa KIKENin, tai hänet diskvalifioidaan (HANSOKU tai SHIKKAKU), hänen pisteensä nollataan ja vastustajalle kirjataan kahdeksan pistettä.*

ARTIKLA 11: VIRALLINEN PROTESTI

1. Kukaan ei saa protestoida ottelun tuomariston jäsenelle saamastaan tuomiosta.

2. Jos tuomitessa ilmeisesti rikotaan näitä sääntöjä, valmentaja tai kansallisen liiton virallinen edustaja ovat ainoat, jotka voivat tehdä protestin.

3. Protestin tulee olla kirjallinen raportti, joka jätetään heti sen ottelun jälkeen joka antoi aihetta protestiin. (Ainoa poikkeus tästä on

protesti joka koskee hallinnollista virhettä. Ottelualueen päällikköä tulee huomauttaa välittömästi kun virhe havaitaan.)

4. Protesti tulee jättää WKFn valituslautakunnan (Appeals Jury) jäsenelle. Lautakunta tutkii protestin aiheuttaneen päätöksen olosuhteet. Tutkittuaan kaikki saatavilla olevat tiedot he tekevät raportin ja heillä on valtuudet ryhtyä asian vaatimiin toimenpiteisiin.

5. Mikä tahansa protesti, joka koskee sääntöjen tulkintaa, täytyy ilmoittaa valmentajan toimesta minuutin kuluessa ottelun päättymisestä. Valmentaja saa virallisen protestilomakkeen tatamin päälliköltä ja hänellä on neljä minuuttia aikaa tehdä se, allekirjoittaa ja toimittaa tatamin päällikölle yhtä aikaa protestimaksun kanssa. Tatamin päällikkö antaa protestilomakkeen välittömästi valituslautakunnalle, jolla on viisi minuuttia aikaa käsitellä se, ja tehdä päätös.

6. Valituksen tekijän täytyy tallettaa WKFn johtavan komitean (Executive Committee) määräämä protestiprovisio. Tämä kuitti sekä protesti esitetään valituslautakunnan edustajalle.

7. Valituslautakunnnan (Appeals Jury) kokoonpano

Valituslautakunta (Appeals Jury) koostuu kolmesta kokeneesta tuomarijäsenestä, jotka nimittää tuomarikomitea (Referee Commission). Kukaan kolmesta tuomarista ei saa olla kummankaan toisen tuomarin kanssa saman kansallisen liiton edustajana. Tuomarikomitean tulee myös nimittää kolme varajäsentä etukäteen numeroituna yhdestä kolmeen. Varajäsenet automaattisesti korvaavat ne lautakunnan jäsenet, jotka ovat eturistiriitatilanteessa, jossa joku protestin tehneistä tai protestin kohteena oleva on samaa kansallisuutta, tai samaa sukua, tai puoliso, tai puolison sukua, kuin valituslautakunnan jäsen. Protestitapahtuman kohteena oleviin sisältyy myös kaikki ko. ottelun tuomarit.

8. Valituksen arvioinnin menetelmä

On protestin vastaanottajan vastuulla kutsua koolle valituslautakunta (Appeals Jury) ja tallentaa protestiprovisio rahastonhoitajan kanssa.

Kun valituslautakunta on kutsuttu koolle, täytyy sen välittömästi tehdä sellaiset kyselyt ja tutkimukset, joita he pitävät tarpeellisina, voidakseen objektiivisesti selvittää protestin. Jokaisen heistä tulee antaa mielipiteensä protestin paikkansapitävyydestä. Pidättymiset äänestyksestä eivät ole sallittuja

9. Hylätyt protestit

Jos protesti katsottu pätemättömäksi, valituslautakunta asettaa yhden jäsenensä kertomaan suullisesti protestin tekijälle että protesti on hylätty ja merkitä alkuperäiseen dokumenttiin sana " HYLÄTTY", jonka kaikki kolme valituslautakunnan jäsentä allekirjoittavat, ennen

protestin tallentamista rahastonhoitajan kanssa, joka toimittaa sen edelleen pääsihteerille.

10. Hyväksytyt protestit

Jos protesti hyväksytään, valituslautakunta, yhteistyössä kilpailujärjestäjien kanssa, (Organizing Committee), ja tuomarikomitean kanssa, ryhtyy toimenpiteisiin, jotka käytännössä voidaan suorittaa korjatakseen tilanteen, sisältäen seuraavat mahdollisuudet:

- Kumota aikaisemmat päätökset jotka ovat ristiriidassa sääntöjen kanssa.
- Mitätöidä vaikuttavien otteluiden tulokset sarjasta, tapahtumasta alkaen.
- Uudelleen käydä ne ottelut joihin tapahtumalla on ollut vaikutusta.
- Antaa suosituksen tuomarikomitealle jotta tapahtumaan osalliset tuomarit arvioidaan ojennusta tai seuraamusta varten.

On valituslautakunnan vastuulla tutkia, käytetäänkö kilpailujen pysäyttämistä ja tuomioiden muuttamista oikeudenmukaisiksi, sellaisissa kanteissa jotka voivat keskeyttää kilpailujen käynnissä olevan sarjan merkittävällä tavalla. Eliminointiprosessin kumoaminen on viimeinen käytettävissä oleva keino varmistaa oikeudenmukainen lopputulos.

Valituslautakunta asettaa yhden jäsenensä kertomaan suullisesti protestin tekijälle että protesti on hyväksytty ja merkitsee alkuperäiseen dokumenttiin sana " HYVÄKSYTTY", jonka kaikki kolme valituslautakunnan jäsentä allekirjoittavat, ennen protestin toimittamista rahastonhoitajalle, joka palauttaa talletetun summan protestin tekijälle, ja vuorostaan toimittaa sen edelleen pääsihteerille.

11. Tapahtuman raportointi

Seuraavana toimena, kun tapahtumaa on käsitelty yllä kerrotulla tavalla, tulee valituslautakunnan kokoontua uudelleen ja valmistella yksinkertainen protestitapahtuman raportti, joissa kerrotaan mitä on tapahtunut, ja millä perusteella protesti on joko hyväksytty tai hylätty. Kaikkien kolmen valituslautakunnan jäsenen täytyy allekirjoittaa raportti, ja toimittaa se pääsihteerille.

12. Valtuudet ja rajoitteet

Valituslautakunnan päätös on lopullinen, ja voidaan kumota vain WKF johtavan komitean (Executive Committee) päätöksellä.

Valituslautakunta ei voi määrätä tuomioita tai rangaistuksia. Heidän tehtävänsä on kertoa protestin tulos, ja suosittaa tarvittavia toimenpiteitä tuomarivaliokunnalle (RC), ja kilpailujärjestäjille (OC), tehdä oikaisutoimenpiteet, joilla korjataan, mahdollisesti ristiriidassa sääntöjen kanssa olevat menettelytavat tuomaritoiminnassa.

13. Erikoissäännös videotarkastuksen käytöstä
HUOM! Tätä erikoissäännöstä ja sitä koskevaa selitystä tulkitaan erillisenä ja itsenäisenä muista artikla 11 säännöksistä. WKF:n maailmanmestaruuskilpailuissa, olympialaisissa, nuorten olympialaisissa, maanosien olympialaisissa ja muissa tämän tapaisissa monilajisissa kilpailuissa käytetään otteluiden videotarkastusta. Videotarkastuksen käyttö on suositeltavaa myös muissa kilpailuissa aina kun se on mahdollista. Videotarkastuksen menettely on kuvattu liitteessä 11.

SELITYS:

I. *Protestissa täytyy ilmetä ottelijoiden nimet, ottelun tuomaristo* ***ja tarkat yksityiskohdat mitä protestoidaan.*** *Mitään yleisiä valituksia toiminnan tasosta ei hyväksytä viralliseen protestiin. Protestin paikkansa pitävyyden todistaminen on valituksen tekijällä.*

II. *Protestin tutkii valituslautakunta (Appeals Jury) ja osana tätä tutkimusta lautakunta perehtyy todisteisiin joita on esitetty protestin tueksi. Lautakunta voi myös tutkia videoita ja haastatella virkailijoita, voidakseen objektiivisesti tutkia protestin paikkansapitävyys.*

III. *Jos protesti todetaan valituslautakunnan (Appeals Jury) taholta paikkansapitäväksi, tarvittavat toimenpiteet pannaan toimeen. Lisäksi tehdään kaikki mahdolliset toimenpiteet, ettei vastaava pääse tapahtumaan tulevissa kilpailuissa. Maksetun protestiprovisiotalletuksen rahasto (Treasury) hyvittää takaisin.*

IV. *Jos protesti todetaan valituslautakunnassa (Appeals Jury) pätemättömäksi se kumotaan ja protestiprovisiotalletus siirretään WKF:lle*

V. *Seuraavat ottelut tai kierrokset eivät viivästy vaikka virallista protestia valmisteltaisiinkin. On ottelun valvojan vastuulla että ottelut on tuomittu sääntöjen mukaisesti.*

VI. *Hallinnollisen virheen tapahtuessa ottelun kuluessa, huoltaja voi huomauttaa siitä suoraan tatamin päällikölle. Tatamin päällikkö vuorostaan huomauttaa päätuomaria.*

KOHTA 12: VIRKAILIJOIDEN OIKEUDET JA VELVOLLISUUDET

TUOMARIKOMITEA (REFEREE COMMISSION)

Tuomarikomitean oikeudet ja velvollisuudet ovat:

1. Varmistaa yhdessä kilpailujärjestäjien (Organising Committee) kanssa että kilpailujärjestelyt ovat asianmukaisia, mitä tulee ottelualueeseen, kaikkien varusteiden saatavuuteen ja käytettävyyteen, otteluiden johtoon ja valvontaan, turvallisuustoimenpiteisiin, jne.

2. Nimittää ja sijoittaa tatamin päälliköt (Chief Referees) sekä avustavat päälliköt omille alueilleen ja toimia sen mukaan mitä tatamien päälliköiden raportit edellyttävät.

3. Valvoa ja järjestää tuomareiden yleinen toiminta.

4. Nimittää sijaisvirkailijat missä sellaisia tarvitaan

5. Tehdä päätös teknisistä kysymyksistä, joita saattaa esiintyä jonkin ottelun aikana, ja joista ei ole mainintaa säännöissä.

TATAMIN PÄÄLLIKÖT JA AVUSTAVAT PÄÄLLIKÖT

Tatamin päällikön oikeudet ja velvollisuudet ovat seuraavat:

1. Valtuuttaa, nimittää ja valvoa päätuomareita ja kulmatuomareita kaikissa otteluissa heidän valvomillaan alueilla.

2. Tarkkailla päätuomareiden ja kulmatuomareiden toimintaa alueillaan ja varmistaa että nimetyt toimihenkilöt ovat tehtäviensä tasalla.

3. Määrätä päätuomaria keskeyttämään ottelu jos ottelun valvoja ilmaisee että on toimittu vastoin ottelusääntöjä.

4. Valmistaa päivittäinen raportti kaikista alueen tuomareista suosituksineen tuomarikomitealle.

5. Nimittää kaksi tuomaria videotarkastuspaneeliin.

COACH SUPERVISORS

Valmentajien valvojien tehtävät on kuvattu liitteessä 11.

PÄÄTUOMARIT

Päätuomarin oikeudet ovat seuraavat:

1. Päätuomarilla (Referee) ("SHUSHIN") on oikeus johtaa otteluita, johon sisältyy otteluiden aloituksen, keskeytyksen ja lopetuksen ilmoittaminen.
2. Antaa pisteet, jotka perustuvat kulmatuomareiden päätöksiin.
3. Pysäyttää ottelu, jos hän huomaa kilpailijan loukkaantumisen, sairastumisen tai kyvyttömyyden jatkaa ottelua.
4. Pysäyttää ottelu, jos päätuomarin mielestä on tehty pistesuoritus tai virhe sekä varmistaakseen kilpailijoiden turvallisuuden.
5. Pysäyttää ottelu, jos kaksi tai useampi kulmatuomari esittää pistettä tai jogaita.
6. Osoittaaksen huomanneensa virheen (mukaan lukien jogai), kuitenkin pyytäen hyväksyntää kulmatuomareilta.
7. Pyytääkseen vahvistusta kulmatuomareiden päätökseen niissä tapauksissa, joissa päätuomarin mielestä on perusteita uudelleenarvioida heidän päätöstään koskien varoituksia tai rangaistuksia.
8. Kutsua kulmatuomarit koolle (Shugo) suositellakseen shikkakua.
9. Selittää tatamipäällikölle, tuomarikomitealle tai valituslautakunnalle annetun päätöksen perusteet, jos se on tarpeen.
10. Määrätä varoitukset ja rangaistukset perustuen kulmatuomareiden päätöksiin.
11. Julistaa ja aloittaa ylimääräinen ottelu tarvittaessa joukkueotteluissa.
12. Johtaa tuomariston äänestystä, oma äänensä mukaan lukien, (HANTEI) ja julistaa tulos.
13. Ratkaista tasatulokset.
14. Julistaa voittaja.
15. Päätuomarin valta ei ulotu vain ottelualueeseen, vaan myös sen välittömään läheisyyteen mukaan lukien valmentajien, muiden kilpailijoiden, tai kenen tahansa kilpailijan seurueeseen kuuluvan henkilön käyttäytymisen kontrolloiminen kilpailualueella.
16. Päätuomari antaa kaikki komennot ja ilmoitukset.

KULMATUOMARIT

Kulmatuomareiden (Judges) ("FUKUSHIN") oikeudet ovat seuraavat:

1. Ilmaista lipuilla pistesuoritukset ja jogai oma-aloitteisesti.

2. Ilmaista päätöksensä varoituksiin tai rangaistuksiin, jotka päätuomari on esittänyt.
3. Käyttää oikeuttaan äänestää päätöstä tehtäessä.

Kulmatuomareiden tulee huolellisesti tarkkailla ottelijoiden toimia ja liputtaa päätuomarille mielipide seuraavissa tapauksissa:

a) Kun havaitaan pistesuoritus.
b) Kun ottelija on siirtynyt pois ottelualueelta (JOGAI).
c) Kun päätuomarin pyytää ratkaisua mihin tahansa virheeseen.

OTTELUN VALVOJAT

Ottelun valvoja (Match Supervisor) ("KANSA") avustaa tatamin päällikköä valvomalla käynnissä olevaa ottelua. Jos päätuomarin ja/tai kulmatuomareiden ratkaisut eivät ole ottelusääntöjen mukaiset, tulee ottelun valvojan nostaa välittömästi punainen lippu ja viheltää pillillään. Tatamin päällikkö ohjaa päätuomaria lopettamaan ottelun tai kierroksen ja korjaamaan virheen.

Ottelusta pidetty pöytäkirja tulee viralliseksi ottelun valvojan hyväksyttyä sen.

Ennen jokaista ottelun valvojan tulee varmistaa, että kilpailijat käyttävät hyväksyttyjä varusteita. Vaikka järjestäjän toimesta olisi varustetarkastus ennen tatamille tuloa, tulee KANSAn silti varmistaa, että kilpailijoilla on hyväksytyt varusteet. Ottelun valvoja ei kierrä joukkueotteluissa.

OHJE

Seuraavissa tilanteissa KANSAn tulee nostaa punainen lippu ja viheltää pilliin:

- päätuomari unohtaa antaa SENSHUn
- päätuomari antaa pisteen väärälle ottelijalle
- päätuomari antaa varoituksen/rangaistuksen väärälle ottelijalle
- päätuomari antaa pisteen toiselle kilpailijalle ja kat. 2 varoituksen vamman liioittelusta toiselle
- päätuomari antaa pisteen toiselle kilpailijalle ja Mubobin toiselle
- päätuomari antaa pisteen tekniikasta, joka on tehty Yamen jälkeen ja ajan loppumisen jälkeen
- päätuomari antaa pisteen, jonka kilpailija on tehnyt ottelualueen ulkopuolelta
- päätuomari antaa varoituksen tai rangaistuksen passiivisuudesta Ato Shibarakun aikana
- päätuomari antaa väärän varoituksen tai rangaistuksen Ato Shibarakun aikana
- päätuomari ei pysäytä ottelua, vaikka kaksi tai useampi kulmatuomari liputtaa pistettä tai jogaita samalle kilpailijalle

- päätuomari ei pysäytä ottelua, kun valmentaja pyytää videotarkastusta
- päätuomari ei noudata lippujen enemmistöä
- päätuomari ei kutsu lääkäriä 10 sekunnin säännön mukaisesti
- päätuomari ilmoittaa Hantein/Hikiwaken, vaikka Senshu on annettu
- kulmatuomari pitää lippua väärässä kädessä
- pistetaulussa on virhe
- valmentaja pyytää videotarkastusta tekniikasta, joka on tehty Yamen tai ajan loppumisen jälkeen

.

Seuraavissa tilanteissa KANSA ei puutu tuomaripaneelin päätöksiin:

- kulmatuomarit eivät liputa pistettä
- kulmatuomarit eivät liputa jogaita
- kulmatuomarit eivät tue päätuomaria, kun hän kysyy kat. 1 tai kat. 2 varoitusta tai rangaistusta
- tuomaripaneelin päättämään Kat. 1 kontaktivaroituksen asteeseen
- tuomaripaneelin päättämään kat. 2 varoituksen tai rangaistuksen asteeseen
- KANSAlla ei ole äänioikeutta sellaisissa kysymyksissä, oliko suoritus pisteen arvoinen vai ei
- jos päätuomari ei kuule ajan loppumista ilmoittavaa kelloa, se on pistevalvojan tehtävä

PISTEVALVOJAT

Pistevalvoja (Score Supervisor) pitää päätuomarin antamista pisteistä erillistä kirjaa, ja samanaikaisesti valvoo ajanottajien ja kirjanpitäjien toimia.

SELITYS:

I. *Kun kaksi tai useampi kulmatuomari näyttää samaa merkkiä tai esittää pistettä samalle ottelijalle täytyy päätuomarin keskeyttää ottelu ja tehdä päätös sen mukaisesti. Jos päätuomari ei huomaa keskeyttää ottelua, tulee ottelun valvojan nostaa punainen lippu ja puhaltaa pilliinsä. Kun päätuomari päättää keskeyttää ottelun muusta syystä kuin kulmatuomarien merkistä, hän huutaa Yame ja pysäyttää ottelun käyttäen sovittua merkkiä. Kulmatuomarit silloin liputtavat mielipiteensä, ja päätuomari tekee sen päätöksen (päätökset), johon hänellä on kahden tai useamman kulmatuomarin tuki.*

II. *Tilanteessa jossa kaksi tai useampi kulmatuomaria esittää pistettä,*

III. *varoitusta tai rangaistusta molemmille ottelijoille, ne annetaan kummallekin.*

IV. *Jos useampi kuin yksi kulmatuomari ilmaisee pisteen, varoituksen tai rangaistuksen ottelijalle, ja kulmatuomareiden merkit eroavat toisistaan, alhaisin piste, varoitus tai rangaistus annetaan, jos kulmatuomareiden merkeissä ei ole minkään tason pisteen, varoituksen tai rangaistuksen enemmistöä.*

V. *Jos enemmistöpäätös on, mutta kulmatuomarit ovat erimielisiä pisteen, varoituksen tai rangaistuksen tasosta, enemmistöpäätös ratkaisee.*

VI. *Äänestyksessä (HANTEI) päätuomarilla ja neljällä kulmatuomarilla on kaikilla yksi ääni.*

VII. *Ottelun valvojan tehtävä on varmistaa että ottelu tai kierros tuomitaan ottelusääntöjen mukaisesti. Hän ei ole ylimääräinen kulmatuomari. Hänellä ei ole äänioikeutta tai sananvaltaa sellaisissa päätöksissä kuten oliko piste perusteltu tai oliko kyseessä JOGAI. Hänen ainoa vastuualueensa on menettelytapavirheet. Ottelun valvoja ei kierrä joukkueottelun tuomaripaneelissa.*

VIII. *Jos päätuomari ei kuule ottelun loppumerkkiä, pistevalvoja puhaltaa pilliinsä.*

IX. *Selittäessään päätöksiensä perusteita ottelun jälkeen, kulmatuomarit keskustelevat tatamin päällikön, tuomarikomitean tai valituslautakunnan kanssa. He eivät perustele päätöksiään kellekään muille.*

X. *Päätuomari voi päättää yksin valmentajan poistamisesta tatamialueelta, jos hän ei käyttäydy sääntöjen mukaisesti tai tuomarin mielestä häiritsee ottelun kulkua. Hän voi viivyttää ottelun alkua, kunnes valmentaja poistuu. Sama päätuomarin valta pätee myös muihin kilpailualueella oleviin ottelijan seurueeseen kuuluviin henkilöihin.*

KOHTA 13: OTTELUIDEN ALOITUS, KESKEYTYS JA LOPETUS

1. Päätuomarin ja kulmatuomareiden ottelun tuomitsemiseen käyttämät komennot ja merkit tulee olla kuten on määritelty liitteissä 1 ja 2.

2. Päätuomari ja kulmatuomarit asettuvat paikoilleen, ja keskelle ja etureunaan merkittyä aloitusmattoa sijoittuneiden ottelijoiden kumarrettua toisilleen, päätuomari komentaa ottelun alkaneeksi sanoilla ”SHOBU HAJIME”.

3. Päätuomari keskeyttää ottelun komentamalla YAME. Jos on tarpeen päätuomari määrää ottelijat aloituspaikoilleen (MOTO NO ICHI).

4. Kun päätuomari palaa paikalleen, kulmatuomarit liputtavat mielipiteensä. Pistesuorituksen ollessa kyseessä päätuomari tunnistaa ottelijan (Aka tai AO), osuma-alueen (Chudan tai Jodan), pistetekniikan (Tsuki, Uchi tai Keri), sekä tuomitsee asiaankuuluvaan pisteen, tehden kädellään sovitun liikkeen. Sen jälkeen päätuomari uudelleen aloittaa kamppailun komentamalla ”TSUZUKETE HAJIME”.

5. Kun ottelija on saavuttanut ottelun aikana kahdeksan pisteen johtoaseman, päätuomari komentaa YAME ja, määrää ottelijat aloituspaikoilleen ja palaa itse omalle paikalleen. Hän julistaa tämän jälkeen voittajan nostamalla voittajan puoleisen käden ja julistamalla AO (AKA) NO KACHI. Ottelu päättyy tähän.
6. Ajan päättyessä, päätuomari julistaa sen ottelijan jolla on pistejohto voittajaksi, nostamalla voittajan puoleisen käden, ja julistamalla AO (AKA) NO KACHI. Ottelu päättyy tähän.

7. Jos ottelu päättyy tasapisteisiin, tuomaripaneeli (päätuomari ja neljä kulmatuomaria) ratkaisevat ottelun hanteilla, ellei toisella ottelijalla ole SENSHUa.

8. Seuraavissa tilanteissa päätuomarin tulee komentaa YAME ja keskeyttää ottelu:
   a. Kun toinen tai molemmat ottelijat ovat alueen ulkopuolella.
   b. Kun päätuomari määrää ottelijan korjaamaan Karate-gi:tä tai suojavarusteita.
   c. Kun ottelija on rikkonut sääntöjä.
   d. Kun päätuomarin mielestä toinen tai molemmat ottelijat ovat kykenemättömiä jatkamaan ottelua loukkaantumisen, sairauden tai muun syyn vuoksi. Ottaen huomioon kilpailujen lääkärin mielipiteen, päätuomari päättää tuleeko ottelua jatkaa.
   e. Kun ottelija tarttuu vastustajaansa, eikä tee välitöntä tekniikkaa tai kaatoa.
   f. Kun toinen tai molemmat ottelijat kaatuvat tai tulevat heitetyiksi, eikä kumpikaan ottelija onnistu välittömästi tekemään pistesuoritusta.
   g. Kun molemmat ottelijat repivät tai tarttuvat toisiinsa ilman aikomusta heittää tai suorittaa pistetekniikkaa.
   h. Kun molemmat ottelijat seisovat rinta rintaa vasten ilman aikomusta heittää tai suorittaa pistetekniikkaa.
   i. Kun molemmat ottelijat ovat jaloiltaan kaaduttuaan, tai aiotun kaadon seurauksena, ja alkavat painia.
   j. Kun kaksi tai useampi kulmatuomaria on havainnut pistesuorituksen tai jogain samalle ottelijalle.
   k. Kun päätuomarin mielestä on tapahtunut pistesuoritus tai virhe, tai jos tilanne vaatii pysäyttämään ottelun turvallisuussyistä.
   l. Kun tatamin päällikkö niin pyytää.

<u>SELITYS:</u>

I. *Ottelun alkaessa päätuomari pyytää ottelijat aloituspaikoille. Jos ottelija saapuu ottelualueelle liian aikaisin, täytyy hänet ohjata pois.*

Ottelijoiden täytyy kumartaa kunnolla vastustajilleen, nopea nyökkäys on sekä epäkunnioittava että riittämätön. Päätuomari voi pyytää ottelijoilta kumarrusta, jos he eivät sitä vapaaehtoisesti tee, näyttämällä käsillään kuten on esitetty sääntöjen liitteessä 2

II. *Aloittaessaan ottelua keskeytyksen jälkeen tulee päätuomarin tarkastaa että molemmat ottelijat ovat aloituspaikoillaan ja kunnolla rauhoittuneet. Ottelijat jotka hyppivät ylös ja alas, tai ovat muuten rauhattomia, täytyy rauhoittaa, ennen kuin ottelu voidaan käynnistää. Päätuomarin tulee aloittaa ottelu uudelleen minimi viiveellä.*

III. *Kilpailijoiden tulee kumartaa toisilleen ottelun alussa ja lopussa.*

KATASÄÄNNÖT

KOHTA 1: KATAN KILPAILUALUE

1. Kilpailualueen tulee olla vastaavanlainen kuin kumitessa käytetty, mutta katakilpailua varten tataminpalat, jotka kumitessa on käännetty toisinpäin, käännetään takaisin, jotta muodostuu yksivärinen alue katan esittämiselle.

KOHTA 2: VIRALLINEN PUKU

1. Kilpailijoiden ja tuomareiden tulee käyttää virallista pukua, joka on määritelty kumitesääntöjen 2. Kohdassa.

2. Jokainen, joka ei noudata tätä sääntöä, voidaan hylätä.

SELITYS:

I. Takkia ei saa riisua katan esityksen aikana.

II. Kilpailijalle, joka esiintyy virheellisesti pukeutuneena, annetaan yksi minuutti aikaa korjata asia.

KOHTA 3: KATAKILPAILUN JÄRJESTÄMINEN

1. Katakilpailut käydään joukkuekilpailuna ja henkilökohtaisena kilpailuna. Joukkueeseen kuuluu kolme kilpailijaa. Joukkue koostuu yksinomaan miehistä tai yksinomaan naisista. Henkilökohtainen katakilpailu käydään erikseen naisten ja miesten sarjoissa.

2. Katakilpailu käydään kumitekilpailujen tapaan cup-systeemillä, jossa on myös keräilyt.

3. Karaten tyylisuuntakohtaiset erot (Ryu-ha) katassa ovat sallittuja.

4. Kilpailijan tulee ilmoittaa esitettävä kata toimitsijalle ennen kunkin kierroksen alkua.

5. Kilpailijan tulee esittää eri kata jokaisella kierroksella. Kerran esitettyä kataa ei saa toistaa.

6. Jos kilpailija luovuttaa sen jälkeen kun vastustaja on jo aloittanut suorituksensa, hän voi käyttää saman katan uudestaan, koska tämä tilanne tulkitaan KIKENiksi.

7. Kilpailijat tai joukkueet, jotka eivät kutsuttaessa ilmesty paikalle, hylätään kyseisestä sarjasta (KIKEN). Hylkäys KIKENillä tarkoittaa, että kilpailijat hylätään kyseisestä sarjasta, mutta se ei vaikuta muihin sarjoihin osallistumiseen.

8. Joukkuekatakilpailun mitaliotteluissa katajoukkueet esittävät valitsemansa katan tavalliseen tapaan. Tämän jälkeen he esittävät katan merkityksen (BUNKAI). Sallittu kokonaisaika KATAN ja BUNKAIN esittämiseen on kuusi minuuttia. Virallinen ajanottaja käynnistää ajanottokellon silloin kun joukkue kumartaa aloittaessaan katan ja pysäyttää kellon viimeiseen kumarrukseen Bunkain esittämisen jälkeen. Joukkue, joka ei suorita kumarrusta suorituksen alussa ja lopussa tai ylittää kuuden minuutin sallitun ajan, hylätään. Traditionaalisten aseiden, apulaitteiden, tai lisävarusteiden käyttö on kielletty.

<u>SELITYS:</u>

1. *Tarvittavien katojen lukumäärä riippuu kilpailuun osallistuvien yksittäisten ottelijoiden tai joukkueiden määrästä, kuten on osoitettu alla olevassa taulukossa. Kaaviossa kierroksella tyhjäksi jääneet rivit lasketaan kilpailijoiksi tai joukkueiksi.*

Ottelijoita tai joukkueita	**Tarvittavat katat**
65-128	**7**
33-64	**6**
17-32	**5**
9-16	**4**
5-8	**3**
4	**2**

KOHTA 4: TUOMARISTO

1. Tatamin päällikkö tai avustava päällikkö nimeää viisihenkisen tuomariston kuhunkin kataotteluun.

2. Kataottelun tuomarit eivät saa olla samaa kansallisuutta tai eivät saa edustaa samaa karateliittoa kummankaan ottelijan kanssa.
3. Tuomareiden jako ja paneelien muodostaminen:

- Karsintakierroksilla tuomarikomitean sihteeri antaa ohjelmaa käyttävälle tekniselle asiantuntijalle listan käytettävissä olevista tuomareista. Lista tehdään kaavioiden arvonnan sekä tuomaribriefingin jälkeen. Listassa tulee näkyä vain ne tuomarit, jotka ovat osallistuneet briefingiin. Tuomareiden arvontaa varten ohjelmistoa käyttävä henkilö vie listan ohjelmistoon, josta 5 tuomaria satunnaisesti valitaan jokaiseen otteluun.

- Mitaliotteluita varten tatamin päälliköt laativat tuomarikomitean puheenjohtajalle ja sihteerille listan, jossa on 8 tuomaria heidän omalta tatamiltaan, sen jälkeen kun viimeinen karsintaottelu on käyty. Tuomarikomitean puheenjohtaja hyväksyy listan, ja antaa sen ohjelmistoa käyttävälle henkilölle vietäväksi järjestelmään. Ohjelmisto satunnaisesti muodostaa tuomariston mitaliotteluun. Tuomaristoon kuuluu 5 kahdeksasta tuomarista kultakin tatamilta.

4. Lisäksi määrätään ajanottajat, pisteiden laskijat ja kuuluttajat.

SELITYS:

I. Päätuomari istuu keskipaikalla kasvot kilpailijoihin päin ja neljä muuta tuomaria istuvat kilpailualueen kulmissa.

II. Kaikilla tuomareilla on sininen ja punainen lippu, tai jos elektroninen pistetaulu on käytössä niin tiedonsiirtopääte.

KOHTA 5: ARVOSTELUPERUSTEET

Virallinen katalista

Ainoastaan virallisella katalistalla olevan katan saa esittää:

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1-5
Annanko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichin
Chinto	Kosokun Shiho	Seienchin
Enpi	Kyan No Wanshu	Seipai

Fukygata 1-2	Kyan No Chinto	Seirui
Gankaku	Kururunfa	Seisan (Seishan)
Garyu	Kusanku	Shinpa
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinsei
Gojushiho	Mattskaze	Shisochin
Gojushiho Dai	Matsumura Bassai	Sochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Suparinpei
Hakucho	Myojo	Tekki 1-3
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tensho
Haufa	Nijushiho	Tmorai Bassai
Heian 1-5	Nipaipo	Useishi (Gojushiho)
Heiku	Niseishi	Unsu (Unshu)
Ishimine Bassai	Ohan	Wankan
Itosu Rohai 1-3	Oyadomari No Passai	Wanshu
Jiin	Pachu	
Jion	Paiku	
Jitte	Papuren	

Huom: Joidenkin katojen nimet on mainittu kahteen kertaan kirjoitustyylien erojen vuoksi. Useissa tapauksissa kata tunnetaan eri nimellä eri tyylisuunnissa (Ryu-ha), ja poikkeustapauksissa sama nimi voi merkitä eri kataa tyylisuunnasta riippuen.

Arviointi

Arvioitaessa kilpailijan tai joukkueen esitystä, tuomarit arvostelevat suoritusta perustuen molempiin pääkriteereihin (tekninen suoritus ja urheilullinen suoritus).

Suoritusta arvioidaan katan aloituksen kumarruksesta loppukumarrukseen, poikkeuksena katajoukkueen mitaliottelut, jossa esitys, samoin kuin ajanotto alkaa katan aloituskumarruksesta ja päättyy kumarrukseen bunkain jälkeen.

Kahdelle pääkriteerille annetaan yhtä suuri painoarvo suorituksen arvostelussa.

Bunkaille annetaan yhtä suuri painoarvo arvostelussa kuin itse katalle.

Katan esitys	**Bunkain esitys** (käytössä vain joukkueiden mitaliotteluissa)
1. Tekninen suoritus a. asennot b. tekniikat c. siirtymävaiheet d. ajoitus/synkronointi e. oikeanlainen hengitys f. fokus (kime) g. Tekninen vaikeus h. tyylisuunnan (ryu-ha) kihonin oikea muoto ja johdonmukaisuus esityksessä	**1. Tekninen suoritus** a. asennot b. tekniikat c. siirtymävaiheet d. ajoitus e. kontrolli f. fokus (kime) g. Suoritettujen tekniikoiden vaikeus h. yhdenmukaisuus: käytetään samoja liikkeitä kuin itse katassa
2. Urheilullinen suoritus a. voima b. nopeus c. tasapaino d. rytmi	**2. Urheilullinen suoritus** a. voima b. nopeus c. tasapaino d. ajoitus

Suorituksen hylkääminen

Kilpailija tai joukkue voidaan hylätä mistä tahansa seuraavasta syystä:

1. Jos kilpailija esittää tai ilmoittaa väärän katan.

2. Kumartamatta jättäminen kataesityksen alussa tai lopussa.

3. Selvästi erottuva tauko tai pysähdys esityksessä.

4. Jos katan esittäminen häiritsee tuomarityöskentelyä (esimerkiksi niin, että tuomari joutuu siirtymään turvallisuussyistä tai jos kilpailija koskettaa tuomaria).

5. Jos vyö putoaa katan esityksen aikana.

6. Jos kuuden minuutin kokonaisaika ylittyy katan ja bunkain esityksen aikana.

7. Saksikaadon tekeminen niskaan bunkaissa (Kani Basami).

8. Jos kilpailija ei noudata päätuomarin ohjeita tai tapahtuu jokin muu rikkomus.

Sääntörikkomukset

Seuraavat rikkeet otetaan huomioon arvioinnissa edellisellä sivulla olevien kriteerien mukaisesti:

a. Vähäinen tasapainon menetys

b. Liikkeen suorittaminen väärin tai epätäydellisesti (kumarrus on tässä tapauksessa yksi katan liike). Esimerkiksi epäonnistuneet torjunnat tai lyönnit kohteen ohi.

c. Ajoituksellisesti heikot liikkeet, esimerkiksi tekniikan loppuunsaattaminen ennen vartalon liikettä, tai joukkuekatan ollessa kyseessä virheet samanaikaisuudessa.

d. Äänekkäiden vihjeiden käyttö (kenen tahansa toisen henkilön taholta, mukaan lukien muut joukkueen jäsenet) tai teatraalisuus, kuten jalkojen tömistely, läpsiminen rintaan, käsivarsiin tai karate-gihin, tai epäasiallinen hengitys. Tuomarit pitävät näitä erityisen vakavina virheinä arvioinnissaan –samalla tasolla kuin rangaistaisiin tasapainon menetyksestä.

e. Vyön löystyminen siinä määrin, että se putoaa lantiolle esityksen aikana.

f. ajanhukkaaminen, mukaan lukien pitkitetty kävely, liioiteltu kumarrus tai pitkitetyt tauot ennen kataesityksen aloittamista.

g. Tuomareiden häiritseminen liikuskelemalla ympäriinsä silloin kuin vastustaja esittää kataa.

h. Vamman aiheuttaminen kontrolloimattomien tekniikoiden takia bunkaissa.

<u>SELITYS:</u>

I. Kata ei ole tanssi tai teatraalinen esitys. Katan tulee pohjautua perinteisiin arvoihin ja periaatteisin. Katan tulee olla realistinen taistelu ja osoittaa keskittymistä, voimaa ja tekniikoiden mahdollista vaikutusta. Katasta tulee ilmetä voima ja nopeus –mutta myös kauneus, rytmi ja tasapaino.

II. Joukkuekatassa kilpailijoiden tulee esittää kata niin, että kaikki kolme kilpailijaa aloittavat katan samaan suuntaan kohti päätuomaria.

III. Katajoukkueen jäsenten tulee esittää osaamista kaikissa katan osa-alueissa, mukaan lukien yhdenaikaisuudessa.

IV. On täysin huoltajan tai kilpailijan vastuulla varmistaa, että se kata joka on ilmoitettu toimitsijapöydälle, on käypä tuolle nimenomaiselle kierrokselle.

V. Vaikka saksikaadon tekeminen niskaan bunkaissa on kiellettyä, sen voi kuitenkin tehdä muille vartalon alueille.

KOHTA 6: OTTELUIDEN KULKU

1. Kilpailijoiden nimien kuuluttamisen jälkeen kunkin kierroksen alussa kaksi kilpailijaa tai joukkuetta tulevat riviin kilpailualueen reunalle kasvot päätuomariin päin. Toisella kilpailijalla on punainen vyö (AKA) ja toisella on sininen vyö (AO). Kilpailijat kumartavat ensin tuomaristolle ja sen jälkeen toisilleen. Kumarrusten jälkeen AO siirtyy kilpailualueen ulkopuolelle. AKA siirtyy katan aloituspisteeseen, kumartaa uudelleen, ilmoittaa selkeästi esitettävän katan nimen ja aloittaa suorituksensa. Suorituksen ja kumarruksen jälkeen AKA siirtyy kilpailualueen ulkopuolelle odottamaan kunnes AO on tehnyt suorituksensa. AO:n suoritettua katan, kumpikin kilpailija palaa kilpailualueen reunalle odottamaan tuomariston päätöstä.

2. Jos päätuomari on sitä mieltä, että kilpailija tulee diskvalifioida, hän voi kutsua muut tuomarit luokseen päästäkseen ratkaisuun tuomiosta.

3. Jos kilpailija hylätään, päätuomari osoittaa päätöksen lipuilla ristiin heilauttamalla ja sen jälkeen nostaa voittajan lipun ylös.

4. Kun kumpikin kata on esitetty, kilpailijat seisovat vieretysten kilpailualueen reunalla. Päätuomari komentaa HANTEI, ja puhaltaa kaksiosaisen puhalluksen pillillään, jolloin tuomarit antavat äänensä. Siinä tapauksessa, jos AKA ja AO diskvalifioidaan samassa ottelussa, seuraavien kierrosten vastustajat voittavat ottelut automaattisesti (eikä tulosta julisteta), paitsi jos molempien diskvalifiointi tapahtuu mitaliottelussa, jolloin voittaja päätetään Hanteilla.

5. Kilpailun voittaa joko AKA tai AO. Tasapeli ei ole mahdollinen. Voittajaksi julistetaan kilpailija, joka saa enemmistön äänistä.

6. Kilpailijat, jotka eivät tule paikalle kuulutettaessa, saavat KIKENin kyseisestä sarjasta. Hylkääminen KIKENillä tarkoittaa, että kilpailijat hylätään kyseisestä sarjasta, mutta se ei vaikuta heidän osallistumiseensa muihin sarjoihin.

7. Julistaessan KIKENin, päätuomari osoittaa lipulla kyseessä olevan kilpailijan aloituspaikkaa, ja sen jälkeen liputtaa toisen kilpailijan voittajaksi.

8. Kilpailijat kumartavat toisilleen, sen jälkeen tuomaristolle ja poistuvat kilpailualueelta.

<u>SELITYS:</u>

I. *Katan aloituspiste on kilpailualueen sisäpuolella.*

II. *Päätuomari komentaa HANTEI ja puhaltaa pillistään kaksiosaisen vihellyksen. Tuomarit nostavat lippunsa yhtäaikaisesti. Kunhan on annettu riittävästi aikaa tuloksen laskemiseksi (noin viisi sekuntia), liput lasketaan lyhyen lisävihellyksen jälkeen.*

III. *Jos kilpailija ei saavu otteluun kuulutettaessa tai hän luovuttaa (KIKEN), niin voitto myönnetään automaattisesti vastustajalle, jonka ei tarvitse esittää ennalta ilmoittamaansa kataa. Tässä tapauksessa voittava kilpailija tai joukkue voi käyttää esittämättömän katan seuraavalla kierroksella.*

LIITE 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Aloita ottelu	Julistuksen jälkeen päätuomari ottaa askeleen taakse.
ATO SHI BARAKU	Vähän aikaa jäljellä	Ajanottaja antaa äänisignaalin 15 sekuntia ennen ottelun loppua ja päätuomari sanoo “Ato Shi Baraku”.
YAME	Seis	Keskeytys tai ottelun loppu. Julistaessaan päätuomari tekee alaspäin leikkaavan liikkeen kädellään.
MOTO NO ICHI	Aloituspaikalle	Ottelijat ja päätuomari siirtyvät aloituspaikoilleen.
TSUZUKETE	Otelkaa	Otteluun kehoitus, epävirallisen keskeytyksen jälkeen.
TSUZUKETE HAJIME	Jatkakaa ottelua- Alkakaa	Päätuomari seisoo etuseisonnassa. Kun hän sanoo “Tsuzukete”hän levittää kätensä kämmenet ulospäin kohden ottelijoita. Kun hän sanoo “Hajime” hän kääntää kämmenensä ja tuo ne nopeasti vastakkain, samaan aikaan ottaen askeleen taakse.
SHUGO	Kulmatuomarien kutsu	Päätuomari kutsuu kulmatuomareita ottelun tai kierroksen päätteeksi tai ehdottaakseen Shikkakua.
HANTEI	Ratkaisu	Päätuomari pyytää mielipidettä SAI SHIA:in päätyttyä. Lyhyen vihellyksen jälkeen aputuomarit ilmaisevat mielipiteensä lipuilla ja päätuomari ilmaisee mielipiteensä samanaikaisesti nostamalla kätensä.
HIKIWAKE	Tasan	Tasatulokseen päättyneessä äänestyksessä, Hantei, päätuomari ristii käsivartensa sekä avaa ne edessään näyttäen kämmenensä.
AKA (AO) NO KACHI	Punaisen (sinisen) voitto	Päätuomari ojentaa kätensä viistosti ylös voittajan puolelle.
AKA (AO) IPPON	Punaiselle (siniselle) kolme pistettä	Päätuomari ojentaa kätensä ylös 45 asteen kulmaan pisteiden saajan puolelle.

AKA (AO) WASA-ARI	Punaiselle (siniselle) kaksi pistettä	Päätuomari ojentaa kätensä suoraan sivulle pisteiden saajan puolelle.
AKA (AO) YUKO	Punaiselle (siniselle) yksi piste	Päätuomari ojentaa kätensä 45 asteen kulmaan alaspäin pisteen saajan puolelle.
CHUKOKU	Ensimmäinen kategorian 1 tai kategorian 2 varoitus	Kategoria 1 varoituksessa päätuomari kääntyy ottelijan suuntaan ja ristii käsivartensa rinnan korkeudella. Kategoria 2 varoituksessa päätuomari osoittaa etusormella ottelijan kasvoihin (käsi taivutettuna).
KEIKOKU	Varoitus	Päätuomari näyttää ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan alaspäin 45 asteen kulmassa.
HANSOKU-CHUI	Varoitus Nihon rangaistuksella	Päätuomari näyttää ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan vaakasuoraan.
HANSOKU	Diskvalifiointi (hylkäys)	Päätuomari näyttää ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan ylöspäin 45 asteen kulmassa ja julistaa vastustajan voittajaksi.
JOGAI	Poistuminen ottelualueelta	Päätuomari näyttää etusormellaan ottelijan puoleisen sivun suuntaan osoittaakseen aputuomareille että ottelija oli siirtynyt ottelualueen ulkopuolelle.
SENSHU	Ensin saadun pisteen etu	Annettuaan pisteen normaaliin tapaan, päätuomari kääntyy Kansaa kohti ilmoittaen AKA/AO Senshu, nostaen koukistetun käsivartensa kämmen kasvoihinsa päin pisteen saaneen ottelijan puolelle.
SHIKKAKU	Diskvalifiointi "Poistu alueelta"	Päätuomari osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan ylöspäin 45 asteen kulmassa ja osoittaa hänet ulos ja taakse yhtä aikaa julistaen "Aka (Ao) Shikkaku!" ja julistaa vastustajan voittajaksi.
TORIMASEN	Päätöksen nollaus	Piste tai päätös nollataan. Kumiten tai katan päätuomari ristii käsivertensa tehden alaspäin suuntautuvan liikkeen
KIKEN	Luovutus	Päätuomari osoittaa alaspäin 45 asteen kulmassa ottelijan aloitusviivan suuntaan. Katassa päätuomari tekee saman eleen lipuilla.

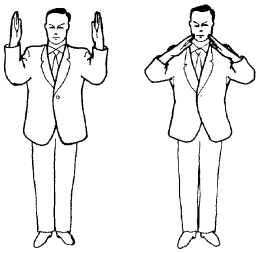
MUBOBI	Itsensä vaarantaminen	Päätuomari koskettaa kasvojaan jonka jälkeen hän kääntää kädensyrjän eteen, liikuttaa sitä edes takaisin osoittaakseen aputuomareille että ottelija on vaarantanut itsensä.

LIITE 2: KÄSILIIKKET JA MERKIT LIPUILLA

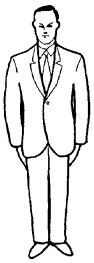
PÄÄTUOMARIN KOMENNOT JA KÄSILIIKKEET

SHOMEN-NI-REI
Päätuomari ojentaa kätensä, kämmenet auki eteenpäin.

OTAGAI-NI-REI
Päätuomari kehottaa ottelijoita kumartamaan toisilleen.

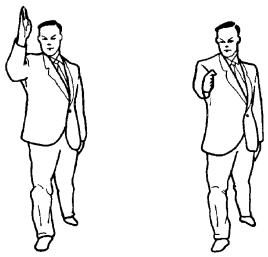


SHOBU HAJIME
"Aloita ottelu"
Julistuksen jälkeen päätuomari astuu askeleen taakse.



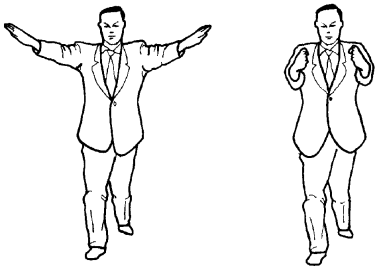
YAME

"Seis"
Ottelun tai kierroksen keskeytys tai lopetus.
Julistaessaan, päätuomari tekee alaspäin katkaisevan liikkeen kädellään.



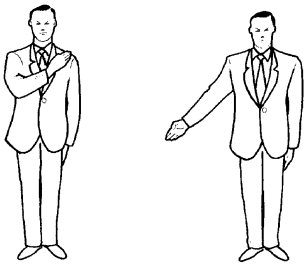
TSUZUKETE HAJIME

"Jatkakaa ottelua - Alkakaa"
Päätuomari sanoo "Tsuzukete", ja seisoo etuseisonnassa, ojentaen käsivartensa ulospäin kämmenet ottelijoita kohti. Kun hän sanoo "Hajime" hän kääntää kämmenet vastakkain ja liikuttaa ne nopeasti vastakkain samanaikaisesti ottaen askeleen taakse.



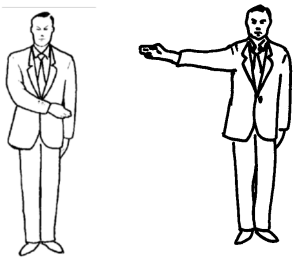
YUKO (yksi piste)

Päätuomari ojentaa käsivartensa alaspäin 45 asteen kulmaan pisteen tehneen puolelle.



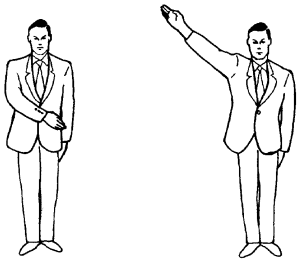
WASA-ARI (kaksi pistettä)

Päätuomari ojentaa käsivartensa olkapäälinjassa pisteen tehneen puolelle.



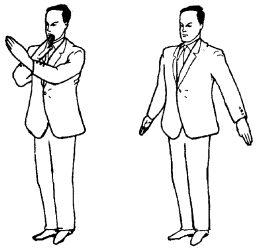
IPPON (kolme pistettä)

Päätuomari ojentaa käsivartensa ylöspäin 45 asteen kulmaan pisteen tehneen puolelle.



TORIMASEN/ EDELLISEN PÄÄTÖKSEN MITÄTÖINTI

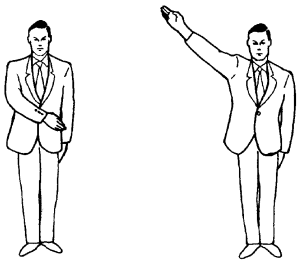
Päätuomari kääntyy ottelijaa kohti ja julistaa "Aka" tai "Ao", ristien käsivartensa ja tehden leikkaavan liikkeen kämmenet alaspäin, näyttäen siten että edellinen päätös on peruttu.



SENSHU (ensin saatu piste)

NO KACHI (voitto)

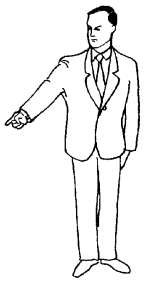
Ottelun tai kierroksen päättyessä, päätuomari ojentaa käsivartensa ylöspäin 45 asteen kulmaan voittajan puolelle.



KIKEN

"Luovutus"

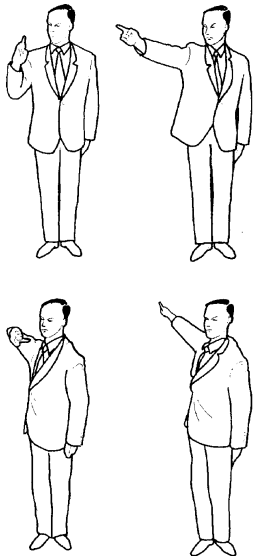
Päätuomari osoittaa alaspäin 45 asteen kulmassa luovuttavan ottelijan aloitusviivan suuntaan, jonka jälkeen julistaa vastustajan voittajaksi.



SHIKKAKU

"Diskvalifiointi, poistu alueelta"

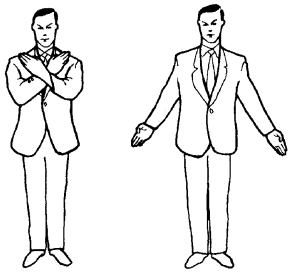
Päätuomari näyttää etusormellaan ottelijan suuntaan ylöspäin 45 asteen kulmassa ja osoittaa hänet ulos ja taakse yhtäaikaa julistaen "Aka (Ao) Shikkaku!" ja julistaa vastustajan voittajaksi.



HIKIWAKE

"Tasan" (käytetään vain joukkueotteluissa)

Tasatulokseen päättyneessä äänestyksessä, Hantei, päätuomari ristii käsivartensa sekä avaa ne edessään näyttäen kämmenensä.

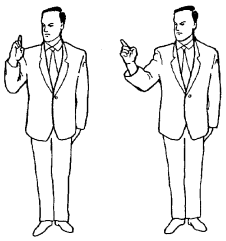


KATEGORIA 1 RIKKOMUS
(käytetään ilman lisämerkkejä chukokuna)

Päätuomari ristii avoimet käsivartensa niin että ranteen reuna vastaa toisen ranteen reunaan rinnan korkeudella.

KATEGORIA 2 RIKKOMUS
(käytetään ilman lisämerkkiä chukokuna)

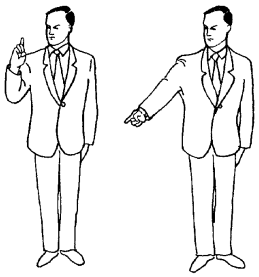
Päätuomari osoittaa koukistetun käden etusormella rikkojan kasvoihin.



KEIKOKU

”varoitus”

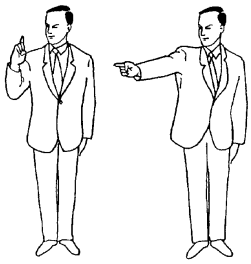
Päätuomari näyttää ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan alaspäin 45 asteen kulmassa.



HANSOKU CHUI

“varoitus diskvalifioinnista”.

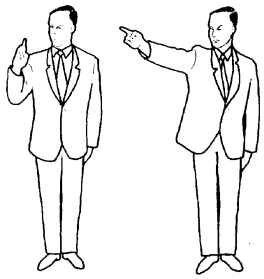
Päätuomari näyttää ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan vaakasuoraan.



HANSOKU

"Diskvalifiointi"

Päätuomari osoittaa ensin kategoria 1 tai 2 rikkomuksen merkkiä, jonka jälkeen hän osoittaa etusormellaan ottelijan suuntaan ylöspäin 45 asteen kulmassa ja julistaa vastustajan voittajaksi.



PASSIIVISUUS

Päätuomari pyörittää nyrkkejään toistensa ympäri rinnan edessä osoittaen Kat. 2 rikkomusta

LIIAN KOVA KONTAKTI

Päätuomari ilmaisee kulmatuomareille että on tapahtunut liian kova kontakti, kategoria 1 rikkomus.

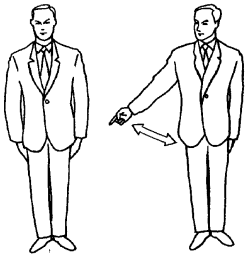
LOUKKAANTUMISEN TEESKENTELY TAI VAMMAN LIIOITTELU

Päätuomari pitelee molemmin käsin kasvojaan ilmaisten kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.

JOGAI

"Ottelualueelta poistuminen"

Päätuomari ilmaisee poistumisen kulmatuomareille näyttämällä etusormellaan ottelualueen rajaa, rikkomuksen tekijän puolelta.

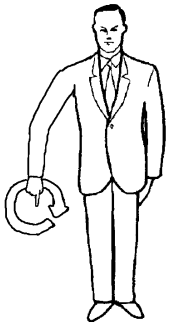


MUBOBI (Itsensä vaarantaminen)

Päätuomari koskettaa kasvojaan jonka jälkeen hän kääntää kädensyrjän eteen, liikuttaa sitä edestakaisin kasvojen edessä, osoittaakseen kulmatuomareille että ottelija on vaarantanut itsensä.

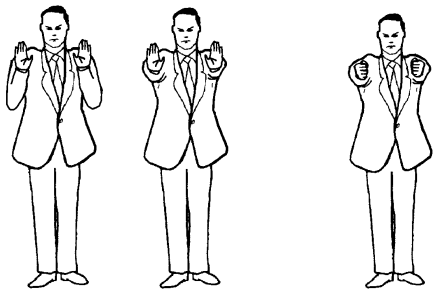
KAMPPAILUN VÄLTTÄMINEN

Päätuomari tekee ympyräliikkeen alaspäin suunnatulla etusormellaan ilmaistakseen kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.



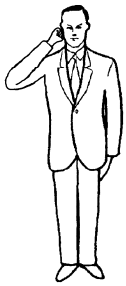
TYÖNTÄMINEN, TARTTUMINEN TAI SEISOMINEN RINTA RINTAA VASTEN ILMAN VÄLITTÖMÄSTI SEURAAVAA TEKNIIKKAA TAI HEITTOA

Päätuomari pitää nyrkkiin puristettuja käsiään hartioiden korkeudella, tai tekee työntämistä kuvaavan eleen avoimin kämmenin ilmaistakseen kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.



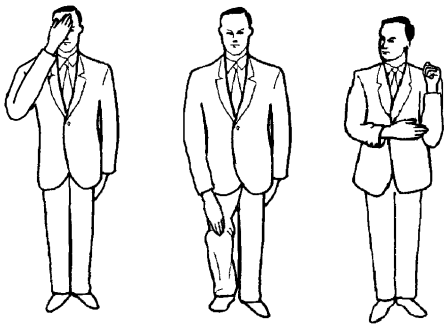
VAARALLISET JA KONTROLLOIMATTOMAT HYÖKKÄYKSET

Päätuomari vie nyrkkinsä päänsä sivuitse ilmaistakseen kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.



HYÖKKÄYKSET PÄÄLLÄ, POLVILLA TAI KYYNÄRPÄILLÄ

Päätuomari koskettaa avokädellä otsaansa, polvea tai kyynärpäätä ilmaistakseen kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.



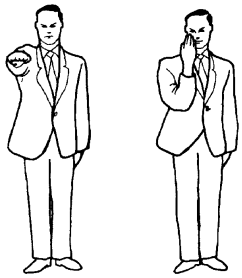
VASTUSTAJALLE PUHUMINEN TAI YLLYTYS JA EPÄKOHTELIAS KÄYTTÄYTYMINEN

Päätuomari asettaa etusormensa huulilleen ilmaistakseen kulmatuomareille kategoria 2 rikkomuksen.

SHUGO

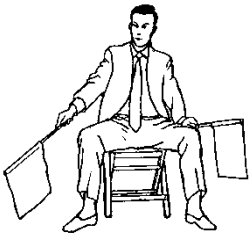
"Kulmatuomarit kutsuttu"

Päätuomari kutsuu kulmatuomareita ottelun tai kierroksen päättyessä: tai neuvotellakseen Shikkakusta.

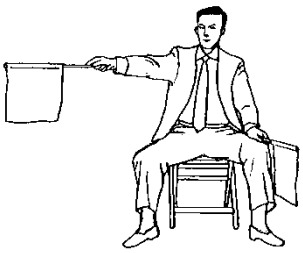


KULMATUOMARIN MERKIT LIPUILLA

Huom! Päätuomari, kulmat 1 ja 4 pitävät punaista lippua oikeassa kädessä ja kulmat 2 ja 3 pitävät punaista lippua vasemmassa kädessä.



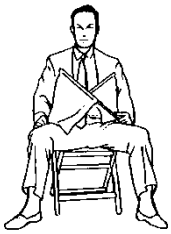
YUKO



WASA-ARI

IPPON

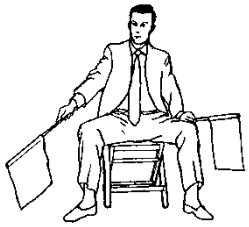
RIKKOMUS
Varoitus rikkomuksesta. Asianomaisella lipulla heilutetaan ympyrää, jonka jälkeen näytetään kategoria 1 tai kategoria 2 merkki.



KATEGORIA 1 RIKKOMUS
Liput ristitään ja ojennetaan eteen käsivarret suorina kohti AKAA (AO), riippuen siitä, kumpi rikkomukseen syyllistyy.

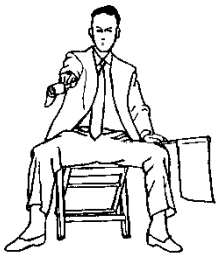
KATEGORIA 2 RIKKOMUS

KATEGORIA 2 RIKKOMUS



JOGAI
Kulmatuomari naputtaa lattiaa asianomaisella lipulla.

KEIKOKU



HANSOKU CHUI

HANSOKU

.

LIITE 3: TOIMINTAOHJEITA PÄÄ- JA KULMATUOMAREILLE

Tämän liitteen tarkoituksena on avustaa pää- ja kulmatuomareita kysymyksissä, joista ei ole itsestään selvää ohjeistusta säännöissä tai niiden selityksissä.

KOHTUUTON KONTAKTI
Jos ottelija tekee pistetekniikan, jota seuraa välittömästi toinen tekniikka jossa on kohtuuton kontakti, tuomaristo ei anna pistettä vaan antaa kategoria 1 varoituksen tai rangaistuksen, (ellei kyseessä ollut vastustajan oma virhe).

KOHTUUTON KONTAKTI JA LIIOITTELU
Karate on taistelulaji ja kilpailijoilta edellytetään hyvää käytöstä. Ei ole hyväksyttävää, jos kilpailijat saatuaan kevyen osuman, hierovat kasvojaan, kävelevät tai hoipertelevat ympäriinsä, polvistuvat, sylkevät tai ottavat hammassuojat pois tai muulla tavoin teeskentelevät osuman vakavuutta vaikuttaakseen tuomariin, jotta tämä antaisi vakavamman rangaistuksen vastustajalle. Tämän kaltainen käytös on huijausta ja alentavaa lajillemme; siitä pitää heti rangaista.

Jos kilpailija teeskentelee saaneensa kohtuuttoman kontaktin, mutta ottelun tuomaristo päättää sen sijaan että suoritus oli kontrolloitu, täyttäen kaikki 6 pisteen arvosteluperustetta, annetaan vastustajalle piste ja annetaan vilpilliselle kilpailijalle kategoria 2 rangaistus vamman teeskentelystä tai liioittelusta. Oikea rangaistus vamman teeskentelystä on minimissään Hansoku ja vakavissa tapauksissa Shikkaku, silloin kun tuomarit ovat määritelleet, että tekniikka oli pistesuoritus. Kilpailijaa ei pidä rangaista siitä, että hän ”menettää hapet”, tai yksinkertaisesti reagoi osumaan. Hapen menettäneelle kilpailijalle pitää antaa hetki aikaa palautua ennen ottelun jatkamista.

Vaikeampi tilanne muodostuu, kun kilpailija vastaanottaa kovemman kontaktin ja kaatuu lattialle, nousee ylös (pysäyttääkseen 10 sekunnin ajanoton), ja kaatuu sitten uudelleen lattialle. Tuomareiden tulee muistaa, että Jodan potku on kolmen pisteen arvoinen suoritus, ja kun ottelijoiden ja joukkueiden saamat rahapalkinnot yleistyvät, niin myös houkutus epäeettiseen käyttäytymiseen lisääntyy. On tärkeää tunnistaa tämä ja soveltaa tarkoituksenmukaista rangaistusta.

MUBOBI
Varoitus tai rangaistus Mubobista annetaan kun kilpailijaa **on lyöty tai hän on loukkaantunut omaa syytään tai varomattomuuttaan.** Tämä voi tapahtua jos kilpailija kääntää selkänsä vastustajalle, hyökkää pitkällä matalalla gyakuzukilla ilman että huomioi vastustajan jodan vastahyökkäystä, lopettaa ottelemisen ennen kuin päätuomari komentaa "Yame", pudottaa suojauksensa tai keskittyneisyytensä ja toistuvasti riittämättömästi tai epäonnistuneesti torjuu vastustajan hyökkäykset.
Selitys XVI, Kohdassa 8 määrittelee:

Jos rikkomuksen tekijä vastaanottaa kovan kontaktin ja/tai saa vamman, tulee päätuomarin esittää Kategoria 2 huomautusta tai rangaistusta ja olla rankaisematta vastustajaa

Kilpailija jota on lyöty omaa syytään, ja joka liioittelee seurauksia, tarkoituksenaan johtaa harhaan ottelun tuomaristoa, voi saada huomautuksen tai rangaistuksen Mubobista, sekä myös **lisärangaistuksen** liioittelusta, koska kaksi rikkomusta on tehty.

On huomioitava ettei missään tilanteessa tekniikasta, jossa on ollut kohtuuton kontakti, voida antaa pistettä.

ZANSHIN
Zanshin kuvataan jatkuvan sitoutumisen tilaksi, jolloin kilpailija ylläpitää täydellisen keskittymisen, havainnoinnin ja tietoisuuden vastustajan mahdollisuuksista hyökätä vastaan. Jotkin kilpailijat, tekniikan suorituksen jälkeen, kääntävät vartalonsa osittain pois vastustajasta, mutta silti katsovat häntä ja ovat valmiita jatkamaan toimintaa. Ottelun tuomariston täytyy pystyä erottamaan tämä jatkuvan valmiuden tila siitä tilanteesta jossa kilpailija kääntyy poispäin, laskee suojauksensa ja keskittyneisyytensä, ja käytännöllisesti katsoen keskeyttää ottelemisensa.

TARTTUMINEN CHUDAN POTKUUN
Pitäisikö ottelun tuomariston antaa piste kun kilpailija suorittaa chudan potkun ja jolloin vastustaja ottaa kiinni jalan ennen kuin se voitiin palauttaa?

Edellyttäen että potkaiseva kilpailija säilyttää ZANSHINin ei ole mitään syytä miksei tekniikasta voisi antaa pistettä, edellyttäen että se täyttää kaikki kuusi pisteen arvosteluperustetta. Kahden lähes samanaikaisen gyakuzukin tapauksessakin on normaali käytäntö antaa piste kilpailijalle jonka suoritus osuu ensin, vaikka molemmat tekniikat arvioitaisiin tehokkaiksi. Teoreettisesti, kuviteltaessa oikeaa taistelua, täyden voiman potkun olisi pitänyt vammauttaa vastustaja, ja siksi potkuun ei voitaisi tarttua. Tarkoituksenmukainen kontrolli, osuma alue ja kuuden arvosteluperusteen saavuttaminen, ovat ne ratkaisevat tekijät pitäisikö jostain tekniikasta antaa piste vai ei.

HEITTÄMINEN JA LOUKKAANTUMISET
Koska tarttuminen vastustajaan ja heittäminen on sallittua tietyillä ehdoilla, on kaikkien huoltajien velvollisuutena varmistaa että heidän kilpailijansa ovat harjaantuneet ja osaavat tehdä vaimennetut kaatumis / turvalliset maahantulotekniikat.

Kilpailija joka yrittää tehdä heittotekniikan tulee noudattaa ehtoja jotka on määritelty Kohdan 6 ja Kohdan 8 selityksissä. Jos kilpailija heittää vastustajansa täysin määrättyjen sääntöjen mukaan ja loukkaantuminen on seurausta epäonnistuneesta vaimennetusta kaatumisesta, on loukkaantunut osapuoli vastuullinen, eikä heittäjää rangaista. Itse aiheutettu vamma voi syntyä kun ottelija jota heitetään, sen sijaan että tekisi vaimennetun kaatumisen, tulee maahan ojennettu käsi tai kyynärpää edellä, tai pitää kiinni heittäjästä ja vetää heittäjän päälleen.

Vaarallinen tilanne saattaa syntyä, kun ottelija tarttuu molempiin jalkoihin heittääkseen vastustajansa selkäänsä, tai kun ottelija kumartuu ja vartalollaan nostaa vastustajan ylös ennen heittämistä. Kohdan 8 selityksissä sanotaan ”… *vastustajaa täytyy kannatella alas asti, niin että voidaan tehdä turvallinen maahanlasku.”* Koska näissä tapauksissa on vaikeaa varmistaa turvallinen alatulo, nämä heitot luokitellaan kielletyiksi.

PISTESUORITUS KAATUNEESEEN VASTUSTAJAAN

Kun ottelija on heitetty tai pyyhkäisty jaloiltaan ja pistesuoritus tehdään kun torso (vartalo) on tatamissa, annetaan IPPON. Jos suoritus osuu vastustajaan, silloin kun hän on vielä putoamassa, kulmatuomarit ottavat huomioon putoamisen suunnan, koska jos ottelija putoaa poispäin tekniikasta, se todetaan tehottomaksi eikä tuota pistettä.

Jos vastustajan vartalo ei ole tatamissa, kun pistesuoritus tehdään, piste annetaan, kuten kohdassa 6 todetaan. Sen vuoksi kun ottelija on putoamassa tatamiin, istuu, on polvillaan, seisoo, hyppii ilmassa tai kaikissa tilanteissa, joissa torso ei ole tatamissa annetaan piste seuraavasti:

1. Jodan potkut, kolme pistettä (IPPON)
2. Chudan potkut, kaksi pistettä (WASA-ARI)
3. Zuki jaUchi, yksi piste (YUKO)

ÄÄNESTYSMENETTELY

Kun päätuomari päättää keskeyttää ottelun hän huutaa YAME samaan aikaan käyttäen sovittua käsimerkkiä. Kun päätuomari palaa viivalleen, kulmatuomarit osoittavat mielipiteensä koskien pisteitä ja jogaita. Jos päätuomari pyytää, he osoittavat mielipiteensä koskien muuta rangaistavaa käyttäytymistä. Koska päätuomari on ainoa, joka voi liikkua tatamilla, lähestyä kilpailijoita ja puhua lääkärin kanssa, tulee kulmatuomarien vakavasti harkita mitä päätuomari esittää heille ennen kuin antavat lopullisen päätöksensä, koska uudelleenharkinta ei ole sallittu.

Tilanteissa, joissa on enemmän kuin yksi syy ottelun keskeyttämiselle päätuomari käsittelee asiat yksi kerrallaan. Esimerkiksi, jos toinen on saanut pisteen, ja toinen rangaistuksen, tai jos sama kilpailija saa MUBOBIn ja rangaistuksen vamman liioittelusta.

Jos videotarkastusta käytetään, videotarkastukseen nimetty tuomaripaneeli voi muuttaa päätöksen ainoastaan silloin kun molemmat ovat samaa mieltä. Tarkastuksen jälkeen he välittömästi ilmaisevat päätöksensä päätuomarille, joka julistaa muutokset tarvittaessa.

JOGAI

Kulmatuomareiden täytyy muistaa taputtaa lattiaa oikean värisellä lipullaan milloin he näyttävät Jogain. Kun päätuomari pysäyttää ottelun ja palaa paikalleen heidän tulee silloin näyttää kategoria 2 rikkomuksen merkkiä.

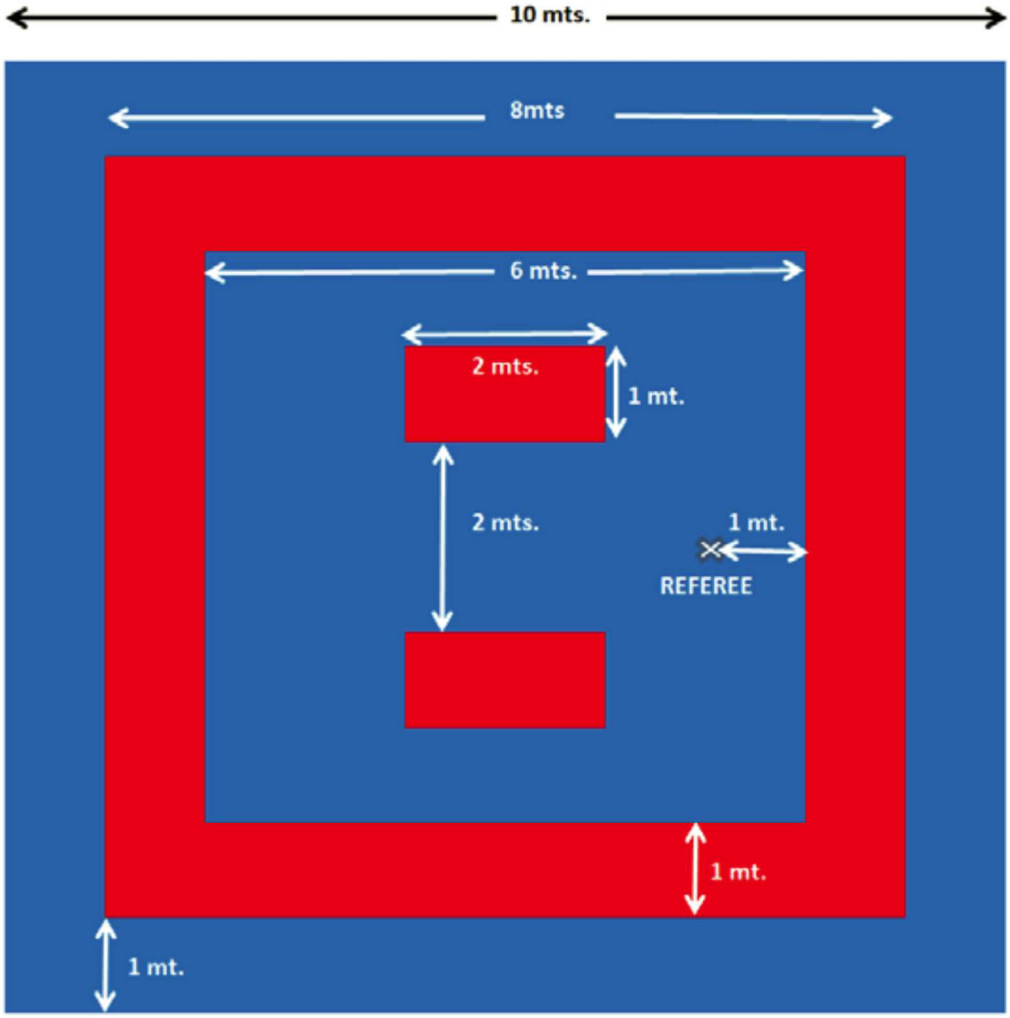
SÄÄNTÖRIKKOMUSTEN ILMAISU

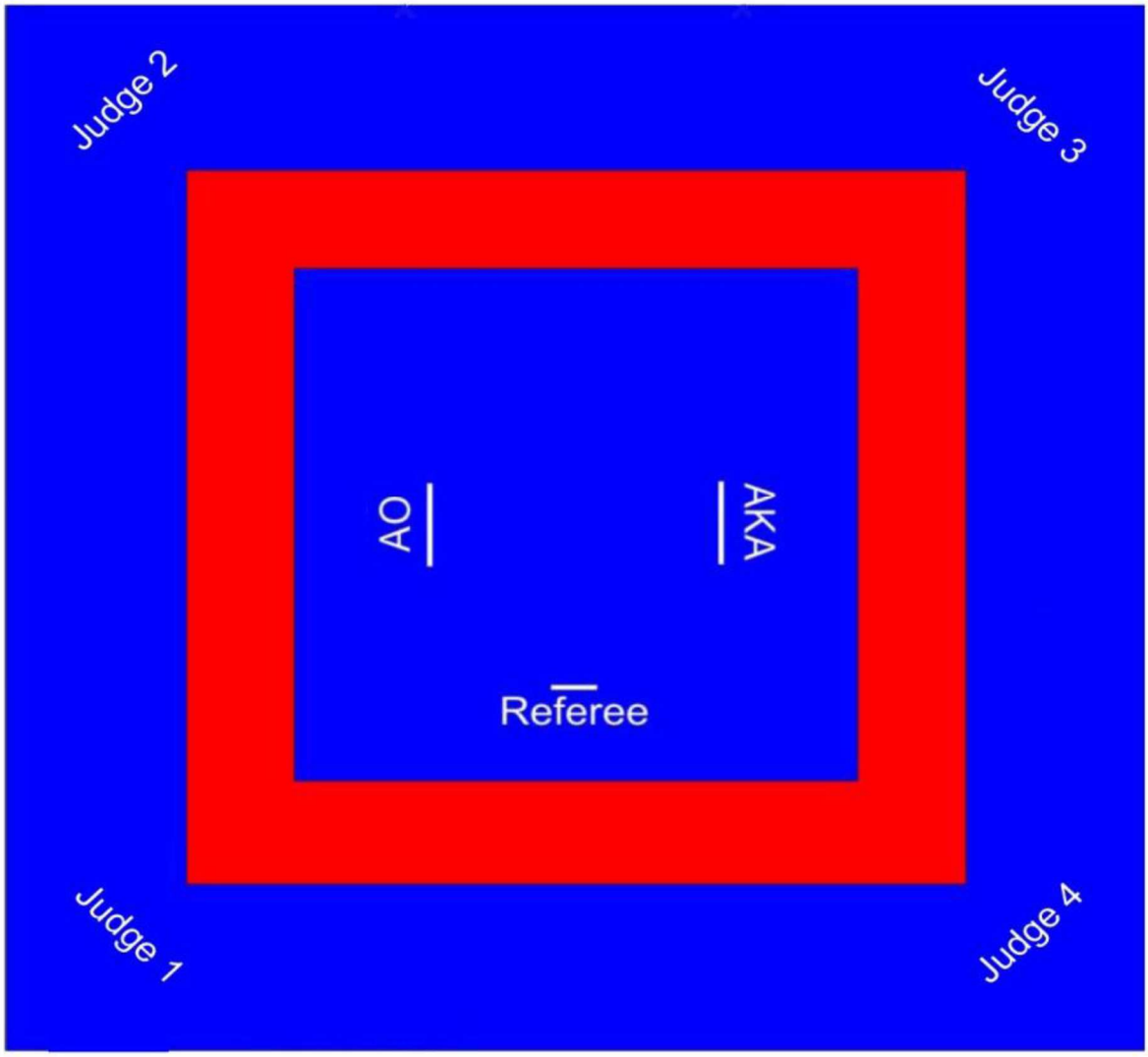
Kategoria 1 rikkomuksissa, jos Aka on syyllinen, ojentaa ristityt liput heistä vasemmalle, jättäen punainen lippu päällimmäiseksi, ja jos Ao on syyllinen niin oikealle, jättäen sininen lippu päällimmäiseksi. Tämä mahdollistaa päätuomarin selvästi nähdä, kumpaa ottelijoista pidettiin syyllisenä

LIITE 4: PISTEVALVOJAN MERKINNÄT

❍—●	**IPPON**	**Kolmen pisteen suoritus**
●	**WASA-ARI**	**Kahden pisteen suoritus**
❍	**YUKO**	**Yhden pisteen suoritus**
√	**SENSHU**	**ensin saatu piste**
□	**Kachi**	**Voittaja**
X	**Make**	**Häviäjä**
▲	**Hikiwake**	**Tasan**
C1W	**Kategoria 1 Rikkomus — CHUKOKU**	**Varoitus**
C1K	**Kategoria 1 Rikkomus — KEIKOKU**	**Varoitus**
C1HC	**Kategoria 1 Rikkomus — HANSOKU CHUI**	**varoitus diskvalifioinnista**
C1H	**Kategoria 1 Rikkomus — HANSOKU**	**Diskvalifiointi**
C2W	**Kategoria 2 Rikkomus — CHUKOKU**	**Varoitus**
C2K	**Kategoria 2 Rikkomus — KEIKOKU**	**Varoitus**
C2HC	**Kategoria 2 Rikkomus — HANSOKU CHUI**	**varoitus diskvalifioinnista**
C2H	**Kategoria 2 Rikkomus — HANSOKU**	**Diskvalifiointi**
KK	**Kiken**	**Luovutus**
S	**Shikkaku**	**Vakava diskvalifiointi**

LIITE 5: KUMITE OTTELUALUEEN POHJAPIIRROS




Judge 4
Judge 3
AKA
Referee
AO
Judge 2
Judge 1

LIITE 7: KARATE-GI

ADVERTISING SPACE FOR WKF, size 20 x 10 cm.

ADVERTISING SPACE FOR N.F., size 15 x 10 cm.

Karate 124 BACK RESERVED FOR ORGANISING FEDERATION, size 30 x 30 cm.

* EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION, size 12 x 8 cm.

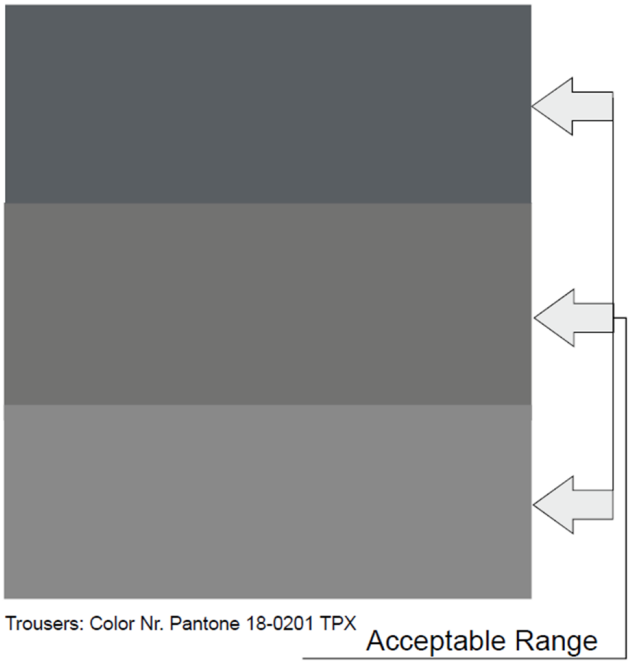
✓ SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK, size 5 x 4 cm.

LIITE 8: MAAILMANMESTARUUSKILPAILUJEN OLOSUHTEET JA SARJAT

LIITE 8: MAAILMANMESTARUUSKILPAILUIDEN OLOSUHTEET JA SARJAT

WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS				WORLD SENIOR
GENERAL	**CATEGORIES**			**GENERAL**
❖ The competition will last for 4 days. ❖ 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 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 final and bouts when the round is to determine the winner of a medal.	**UNDER 21**	**CADET**	**JUNIOR**	❖ The competition will last for 5 days. ❖ Team Kumite eliminations will be held a individual eliminations. ❖ Each National Federation can register competitor per category. ❖ At the draw, the four finalists of the p Championships will be split as much as p (The competitors in the case of individual and the National Federations in the c team events). ❖ The Championships will be displayed (4) competition areas in line (3 days) and (1) elevated area for the medal bouts a finals (2 days) ❖ For catering service of referees and o specific areas and timetables mu provided. ❖ Kumite bouts duration will be 3 minu male and 2 minutes for female categorie ❖ Bunkai in Kata team (male & female, performed in the final and bouts wh round is to determine the winner of a me ❖ NOTE: Allocation to age categ determined by the age of the athlete at t day of the applicable event (i.e. t competition day for the specific categor
	Individual Kata (age 18, 19, 20)	***Individual Kata (age14/15)***	***Individual Kata (age 16/17)***	
	Male Female	Male Female	Male Female	
	Male Individual Kumite (age 18, 19, 20)	***Male Individual Kumite (age 14/15)***	***Male Individual Kumite (age 16/17)***	
	-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.	
	Female Individual Kumite (age 18, 19, 20)	***Female Individual Kumite (age 14/15)***	***Female Individual Kumite (age 16/17)***	
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.	
	+68 Kg.	/	***Team Kata (age 14/17)***	
	/	/	Male Female	
Total	**12**	**10**	**13**	

LIITE 9: TUOMAREIDEN HOUSUJEN VÄRIOHJE



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

LIITE 10: ALLE 14 –VUOTIAIDEN KARATEKILPAILUT

Pakollinen WKF:n nuorten leirillä ja kilpailuissa (Youth Camp/Youth League)
Suositeltava WKF:n maanosien tai kansallisissa liitoissa

Alle 14-vuotiaiden sarjat

U12 pojat kumite (10 ja 11 –vuotiaat): -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, +45kg
U12 tytöt kumite (10 ja 11 –vuotiaat): -30kg, -35kg, -40kg, +45kg
U12 pojat kata (10 ja 11 –vuotiaat)
U12 tytöt kata (10 ja 11 –vuotiaat)

U14 pojat kumite (12 ja 13 –vuotiaat): -40kg, -45kg, -50kg, -55kg, +55kg
U14 tytöt kumite (12 ja 13 –vuotiaat): -42kg, -47kg, +47kg
U14 pojat kata (12 ja 13 –vuotiaat)
U14 tytöt kata (12 ja 13 –vuotiaat)

Muutokset alle 14-vuotiaiden sääntöihin

12-14 –vuotiaiden kumite:

- jodan-tekniikoissa kontakti ei ole sallittu.
- Kaikista jodan-kontakteista tulee antaa rangaistus.
- Oikein suoritettu jodan –tekniikka tuottaa pisteen aina 10 cm etäisyydeltä saakka.
- Ottelun kesto on puolitoista minuuttia. .
- Muita kuin WKF:n hyväksymiä suojavarusteita ei tule käyttää.
- WKF:n kasvomaskia ja lasten rintasuojusta käytetään.

Alle 12 –vuotiaiden lasten kumite:

- Kaikkien pistealueille suoritettujen tekniikoiden tulee olla kontrolloituja, niin etteivät ne osu.
- Kaikista jodan-kontakteista tulee antaa rangaistus.
- Oikein suoritettu jodan –tekniikka tuottaa pisteen aina 10 cm etäisyydeltä saakka.
- Kontrolloidut chudan-tekniikatkaan eivät tuota pistettä, jos kontakti on kovempi kuin osuma vartalon pintaan.
- Pyyhkäisyt, alasviennit tai heitot eivät ole sallittuja.
- Ottelun kesto on puolitoista minuuttia.
- Ottelualue voidaan pienentää 8x8m:stä 6x6 metriin, jos järjestäjä niin haluaa.
- Osallistujien tulisi saada vähintään kaksi ottelua kilpailussa.
- Muita kuin WKF:n hyväksymiä suojavarusteita ei tule käyttää.
- WKF:n kasvomaskia ja lasten rintasuojusta käytetään.

Alle 10 –vuotiaiden lasten ottelu järjestetään parikilpailuna, jolloin he toista paria vastaan puolentoista minuutin ajan suorittavat vapaamuotoisia hyökkäyksiä. Suoritus tuomaroidaan ja päätös tehdään Hanteilla tavalliseen tapaan – mutta tässä verrataan parin suoritusta toiseen pariin.

Alle 14 –vuotiaiden katakilpailu:
Ei erityisiä poikkeamia tavallisista säännöistä, mutta katalistaa on rajoitettu niin, että edistyneempiä katoja ei käytetä.

Alle 12 –vuotiaiden katakilpailu:
Ei erityisiä poikkeamia tavallisista säännöistä, mutta katalistaa on rajoitettu niin, että edistyneempiä katoja ei käytetä. Kilpailijat, jotka tekevät virheen katassa, ja keskeyttävät sen vuoksi. saavat toisen mahdollisuuden, ilman että se vaikuttaa arvosteluun.