



WORLD KARATE FEDERATION

Recognized by the International Olympic
Committee (IOC)
Member of SportAccord and of
the International World Games Association (IWGA)

Kumite-kilpailu

Teoriakokeen kysymykset kumiten pää- ja kulmatuomareille

Tammikuu 2019

Tämä kysymyspaperi yhdessä vastauspaperin kanssa tulee palauttaa kokeen pitäjälle.

Älä kirjoita tai tee mitään merkkejä kysymyspaperiin. Kaikki vastaukset tulee antaa vain erillisellä vastauspaperilla.

Pidä huolta että nimesi ja numerosi sekä muu pyydetty informaatio on kirjoitettu vastauspaperin **jokaiselle sivulle.**

Kokeen aikana pöydällä ei saa olla mitään ylimääräisiä papereita tai kirjoja. Jos kokeen aikana kokelaan nähdään puhuvan toiselle tai kopioivan toisen papereita, tullaan koe keskeyttämään ja se tarkoittaa automaattista kokeen hylkäystä. Jollet ole varma oikeasta toimintatavasta tai jos sinulla on mitä tahansa kysymyksiä saat puhua vain kokeen pitäjälle.

KUMITE KOE

Osa 1. "OIKEIN VAI VÄÄRIN"

Kirjoita vastausperille "X" mielestäsi asianmukaiseen neliöön. Vastaus kysymykseen on oikein ainoastaan, jos sitä voidaan pitää oikeana kaikissa tilanteissa, muuten vastaus tulee harkita vääräksi. Jokainen oikea vastaus tuottaa yhden pisteen.

1. Ottelu- ja turva-alueen yhdistetty koko on 8 x 8 metriä.
2. Ottelijan maan kansallisuustunnusta tai lippua on sallittu käyttää Karate-gi takin vasemmassa rintamuksessa ellei sen koko ole yli 8 cm kertaa 12 cm.
3. Karate-gin takin pituus täytyy olla pidempi kuin kolme neljäsosaa reidestä.
4. Karate-gi housujen lahkeiden täytyy peittää kaksi kolmasosaa säärestä.
5. Karate-gi takin hihat eivät saa olla pidemmät kuin ranteen taitteeseen.
6. Jos ottelijan karate-gi takin hihat ovat liian pitkät, eikä sopivaa vaihtoa saada järjestyseen määräajassa, päätuomari voi sallia hihojen käärimisen sisäpuolelle.
7. Kilpailijat saavat käyttää yhtä tai kahta hillittyä kuminauhaa hiuksissaan. Nauhat, helmet ja muut koristeet ovat kiellettyjä.
8. Korvarenkaat ovat sallitut, jos ne peitetään teipillä.
9. Metallisia hammastukia voi käyttää ottelijan omalla vastuulla, jos ne on hyväksytetty päätuomarilla ja virallisella lääkäriellä.
10. Ottelijoiden tulee kumartaa asianmukaisesti toisilleen ottelun alussa ja lopussa.
11. Valmentaja voi vaihtaa joukkueen ottelujärjestyksen ottelukierroksen aikana.
12. Jos ottelija on loukkaantunut henkilökohtaisessa ottelussa, voi valmentaja vaihtaa korvaavan ottelijan, jos hän tiedottaa siitä kilpailun organisaatiokomiteaa.
13. Jos kahdella joukkueella on sama määrä voittoja päätettäessä voittajasta, lasketaan seuraavaksi ottelupisteet, ottaen huomioon sekä voitettut että hävityt ottelut.
14. Jos kahdella joukkueella on sama määrä voittoja ja pisteitä, käydään ratkaisuoottelu.
15. Jos ottelija tulee väärin pukeutuneena ottelualueelle, häntä ei välittömästi hylätä.
16. Hylkäys Kikenillä tarkoittaa hylkäystä kyseisestä sarjasta.
17. Valmentajan tulee koko kilpailun ajan pitää nähtävillä virallista henkilökorttia.
18. Miesten ottelun kesto on kolme minuuttia ja naisten, kadettien ja nuorten kaksi minuuttia.
19. Miesten henkilökohtaisten mitalioitteluiden pituus on kolme minuuttia ja naisten kaksi minuuttia.

20. Alle 21 –vuotiaiden miesten ottelun pituus on aina kolme minuuttia ja naisten kaksi minuuttia.
21. Ottelijan ei tarvitse vaihtaa takkia, jos nauhat rikkoutuvat ottelun aikana.
22. Jodan potkusta, jossa arvostelukriteereistä Zanshin on hieman vajaa, voidaan antaa Ippon, koska se mielletään teknisesti vaikeaksi tekniikaksi.
23. Nopeasta yhdistelmätekniikasta, jossa on chudan geri ja tsuki, jotka molemmat antaisivat pisteen itsenäisenä suorituksena, annetaan Ippon.
24. Senioreiden otteluissa kevyt "hansikas kosketus" kurkkuun ei tarvitse johtaa varoitukseen tai rangaistukseen, jos se ei aiheuta suoranaista vammaa.
25. Potku nivusiin ei aiheuta rangaistusta mikäli hyökkääjä ei tee sitä tahallisesti.
26. Katgoria 1 ja Katgoria 2 rangaistukset eivät kovene ristiin.
27. Jos Senshu otetaan pois, kun otteluaikaa on jäljellä alle 15 sekuntia, ei enää uutta Senshua anneta kummallekaan ottelijalle.
28. Ottelija, jolla on Senshu etu, menettää edun, jos tämä saa varoituksen ottelun välttämisestä viimeisen 15 sekunnin aikana.
29. Katgoria 1 Keikoku annetaan normaalisti kun kilpailijan mahdollisuus voittoon on hieman vähentynyt vastustajan virheen vuoksi.
30. Katgoria 1 Hansoku-Chui voidaan antaa suoraan.
31. Hansoku-Chui annetaan kun kilpailijan mahdollisuudet voittoon ovat merkittävästi vähentyneet vastustajan virheen vuoksi.
32. Jotta päätuomari voi ottaa Senshu edun pois, tulee päätuomarin ensin näyttää sopivaa varoitusta, jonka jälkeen tämä näyttää Senshu merkin ja edun kumoamismarkin (Torimasen), jotta kulmatuomarit voivat näyttää tukensa.
33. Chukoku, Keikoku ja Hansoku-Chui ovat varoituksia.
34. Hansoku tuomitaan vakavasta sääntörikkomuksesta.
35. Shikkaku voidaan tuomita ainoastaan silloin, kun varoitus on annettu ensin.
36. Jos ottelija toimii vahingoittamistarkoituksessa, ei Hansoku vaan Shikkaku on oikea rangaistus.
37. Jos ottelija toimii vahingoittamistarkoituksessa, Hansoku on oikea rangaistus.
38. Kilpailijalle voidaan antaa Shikkaku jos valmentajan tai joukkueen ei-kilpailevan jäsenen harkitaan toimivan tavalla joka loukkaa Karate-don arvoa tai kunniaa.
39. Päätös Shikkakusta täytyy kuuluttaa / julkistaa.

40. Ottelijoille, jotka teeskentelevät olematonta vammaa, annetaan ankarimmat varoitukset aina elinikäiseen kilpailukieltoon asti.
41. Pisteiden kriteereitä on viisi kappaletta.
42. Shikkakutilanteessa tuomarikomitea laatii raportin hallitukselle, joka tarvittaessa määrää lisäsanktioita.
43. Jos kaksi kulmatuomaria näyttää Ipponia Akalle ja kaksi muuta kulmatuomaria näyttävät Ipponia Aolle, päätuomari antaa molemmat pisteet.
44. Jos Yamen jälkeen kolme kulmatuomaria ei liputa lainkaan, ja neljäs kulmatuomari näyttää Ipponia Aolle, päätuomari antaa pisteen.
45. Ei ole mahdollista antaa varoitusta liian kovasta kontaktista ja sen jälkeen samantasoista varoitusta toisesta kovasta kontaktista.
46. Jos valmentaja jatkaa ottelun häiritsemistä ensimmäisen huomautuksen jälkeen, päätuomari keskeyttää ottelun ja lähestyy valmentajaa ja pyytää tätä poistumaan tatamilta.
47. Jos Aka tekee pisteen juuri kun Ao ylittää ottelun alueen rajan, molemmat sekä piste että Kategoria 2 varoitus tai rangaistus voidaan antaa.
48. Jos ottelija on fyysisesti työnnetty ottelun alueelta, Jogai annetaan.
49. Artiklan 10 mukaan, kun ottelija kaatuu, heitetään tai tyrmätään eikä nouse jaloilleen välittömästi, tulee päätuomarin antaa pilliin puhaltamalla antaa merkki ajanottajalle aloittaa kymmenen sekunnin ajanotto.
50. "Kymmenen sekunnin säännön" mukaan ajanottaja pysäyttää kellon kun ottelija seisoo täysin suorassa ja päätuomari nostaa kätensä.
51. Ottelija joka kaatuu, on heitetty, tai tyrmätty eikä nouse omille jaloilleen kymmenessä sekunnissa suljetaan automaattisesti pois kilpailuista.
52. Jos ottelijat vammauttavat toisensa samanaikaisesti, eivätkä pysty jatkamaan, julistetaan voittajaksi ottelija jolla on enemmän pisteitä.
53. Ottelija joka tekee pisteen ja poistuu ottelun alueelta ennen kuin päätuomari komentaa Yamen, ei saa Jogaita.
54. Ottelija ei voi saada pisteitä tai rangaistuksia sen jälkeen kun ottelun päättymistä ilmaiseva merkki on annettu.
55. Junioreiden kilpailussa, mistä tahansa tekniikasta kasvoihin, päähän tai kaulaan, joka aiheuttaa vamman, varoitetaan tai rangaistetaan, ellei se ole vastaanottajan omaa syytä.
56. Kadettien ja junioreiden kilpailussa Jodan potkuissa sallitaan kevyt kosketus, "skin touch", edellyttäen ettei tule vammaa.
57. Senioreiden kilpailuissa kevyt kosketus on sallittu Jodan lyönneillä, ja suurempi toleranssi on sallittu Jodan potkuilla.

58. Ottelija ei voi jatkaa jos hänet on julistettu voittajaksi Katgoria 1 Hansokulla, ja tämä on toinen kerta jolloin hän voittaa ottelun tällä tavoin.
59. Ottelija voi protestoida ottelualueen valvojalle jos on tehty hallinnollinen virhe.
60. Valmentajan huono käytös ei johda kilpailijan hylkäämiseen (Shikkaku), eikä kilpailijaa tule ajaa ottelusta pois.
61. Kun kulmatuomarit näkevät pistesuorituksen, he ilmaisevat sen lipuilla välittömästi.
62. Siteiden käyttö on sallittua jos niihin on virallisen lääkärin lupa.
63. Ottelun tuomaristo koostuu yhdestä päätuomarista, neljästä kulmatuomarista ja yhdestä ottelun valvojasta.
64. Jos ottelun alettua huomataan että ottelija ei pidä hammassuojuksia tulee hänet diskvalifioida.
65. Päätuomari antaa kaikki komennot ja ilmoitukset.
66. Jos kaksi kulmatuomaria liputtaa pistettä samalle ottelijalle, päätuomarin ei tarvitse pysäyttää ottelua jos hän uskoo heidän erehtyneen.
67. Jos kolme kulmatuomaria liputtaa pistettä Akalle, päätuomarin täytyy pysäyttää ottelu, vaikka hän uskoisi heidän erehtyneen.
68. Jos kaksi tai useampi kulmatuomaria liputtaa pistettä samalle kilpailijalle, täytyy päätuomarin pysäyttää ottelu.
69. Ottelun ajanotto alkaa kun päätuomari antaa aloituskäskyn ja loppuu, kun päätuomari huutaa "Yame", tai kun otteluaika päättyy.
70. Kumiteottelun tuomaristo koostuu päätuomarista, neljästä kulmatuomarista, ottelun valvojasta ja pistekirjanpitäjästä.
71. Kun ottelija liukastuu ja kaatuu, niin ettei vartalo ole maassa, ja häneen tehdään piste, vastustaja saa lponin.
72. Kilpailijan valmentaja tai virallinen edustaja ovat ainoat, jotka voivat tehdä protestin.
73. Jos päätuomari ei kuule ottelun loppumerkkiä, ottelun valvoja puhalttaa pilliinsä.
74. Valmentajan tulee ilmoittaa tekevänsä sääntöjen soveltamista koskeva virallinen protesti minuutin kuluessa kyseisen ottelun päättymisestä.
75. Henkilökohtaisissa otteluissa kilpailijalle, joka vapaaehtoisesti luovuttaa ottelun, julistetaan Kiken ja vastustajalle lisätään kahdeksan lisäpistettä.
76. Tietoisuus tai Zanshin on jatkuva valppauden tila joka säilyy senkin jälkeen kun tekniikka on osunut.

77. On Kansan vastuulla, että kilpailijoiden varusteet ovat sääntöjen mukaiset, vaikka järjestäjä toteuttaisi tarkistuksen ennen riviin menoa.

78. Ottelija joka on ottelualueen sisäpuolella voi tehdä pisteen ottelijaan, joka on ottelualueen ulkopuolella.

79. Atoshi Baraku tarkoittaa "15 sekuntia otteluaikaa jäljellä".

80. Atoshi Baraku tarkoittaa "10 sekuntia otteluaikaa jäljellä".

81. "Skin touch" kurkkuun on sallittu vain Senioreiden otteluissa.

82. Jos ottelun päätyttyä kummallakaan ei ole pisteitä, päätuomari pyytää Hantein.

83. Liian kova kontakti, joka on seurausta toistuvista epäonnistuneista torjunnoista tai torjumatta jättämisestä, antaa aiheen harkita Mubobia.

84. Ottelijaa voidaan rangaista liioittelusta, vaikka on olemassa suoranainen vamma.

85. Olan ylitse heitot kuten seio nage, kata garuma jne., ovat sallittuja vain jos ottelija pitää kiinni vastustajasta mahdollistaen turvallisen alastulon.

86. Ottelupöytäkirja tulee viralliseksi sen jälkeen kun ottelun valvoja on sen tarkastanut.

87. Ottelun valvoja viheltää heti pilliinsä, jos ottelun tuomaristo on tehnyt päätöksen joka ei ole ottelusääntöjen mukainen.

88. Kilpailijaa ei pidä rangaista, jos tämän hengitys salpautuu (Ei pysty hengittämään normaalisti vastustajan suorituksen vuoksi) tai tämä yksinkertaisesti reagoi iskun voimakkuuteen ja vastustajalle annetaan suorituksesta piste.

89. Joukkuekilpailuissa ei ole ylimääräistä ottelua.

90. Jos päätuomari haluaa neuvotella kulmatuomareiden kanssa kontaktin rangaistuksesta, hän voi puhua heille lyhyesti sillä aikaa kun lääkäri on hoitamassa loukkaantunutta kilpailijaa.

91. Kadettien kilpailussa vain hyvin kevyt osuma kasvomaskiin voi tuottaa pisteen.

92. Kilpailijoille, jotka "menettävät hapen" osuman seurauksena, pitäisi antaa aikaa tasoittaa hengityksensä ennen ottelun uudelleen käynnistämistä.

93. Ottelun valvojan (KANSA) tulee viheltää pilliin, jos kulmatuomarit eivät huomaa pistesuoritusta.

94. Ottelijalle, jolla on Kategoria 2 Hansoku Chui ja joka liioittelee kevyen osuman vaikutuksia, annetaan Hansoku.

95. Hansoku Chui annetaan olemattoman vamman teeskentelystä.

96. Ottelijalle annetaan suoraan Hansoku vamman liioittelemisesta.

97. Jos kaksi kulmatuomaria Yamen jälkeen liputtavat Yukoa Aolle, ja yksi kulmatuomari liputtaa Yukoa Akalle, voi päätuomari antaa pisteen Akalle.

98. Ottelijalle voidaan antaa vamman liioittelusta suoraan Hansoku.
99. Tehokaskin tekniikka, joka on suoritettu sen jälkeen, kun käsky ottelun keskeyttämiseksi on annettu, ei tuota pistettä, mutta voi tuottaa rangaistuksen.
100. Kadettien Kumitessa Jodan potkuissa sallitaan "skin touch", jos siitä ei tule vammaa.
101. Ennen ottelun alkua tatamin päällikön tulee tarkastaa lääkärien merkinnät ottelijan ottelukortista.
102. Jos ottelukaaviossa on virhe ja väärä kilpailija ottelee, sitä ei voi muuttaa jälkikäteen.
103. Tehokas suoritus, joka tehdään samanaikaisesti ottelun päättymistä ilmaisevan merkin kanssa, tuo pisteen.
104. Jos kilpailija on loukkaantunut ja sen harkitaan olevan hänen omaa syytään (Mubobi), päätuomari ei anna rangaistusta vastustajalle.
105. Kansalla ei ole äänestys-oikeutta esimerkiksi sellaisilla tapauksissa, että oliko suoritus pisteen arvoinen vai ei.
106. Yuko annetaan lyönneistä selkään.
107. Ottelun valvoja voi vaatia päätuomaria katkaisemaan ottelun jos hän havaitsee Jogain, jota kulmatuomarit eivät huomanneet.
108. Kilpailijalle joka ei tottele päätuomarin määräyksiä, annetaan Hansoku.
109. Kilpailijalle joka ei tottele päätuomarin määräyksiä, annetaan Shikkaku.
110. Pistevalvoja määrää päätuomarin katkaisemaan ottelun kun hän näkee kilpailun sääntöjä rikottavan.
111. Jos yhdistelmätekniikassa, ensimmäinen tekniikka tuottaa Yukon ja toinen tekniikka tuottaa rangaistuksen, tulee molemmat antaa.
112. Kun ottelija liukastuu, kaatuu tai menettää tasapainonsa oman toimintansa takia, niin että vartalo osuu tatamiin, ja vastustaja tekee pistesuorituksen, hänelle annetaan Ippon.
113. Lattialla makaamassa ollessa ei ole mahdollista tehdä pistesuoritusta.
114. Kilpailijalle, joka ei käytä WKF hyväksytyjä varusteita, annetaan minuutti aikaa vaihtaa ne hyväksytyihin.
115. Kilpailija, joka on loukkaantunut kumitessa ja poistettu 10-sekunnin-säännön perusteella, ei saa kilpailla katakilpailuissa.
116. Loukkaantunut kilpailija, joka on julistettu kykenemättömäksi ottelemaan kilpailujen lääkärin toimesta, ei voi otella uudestaan siinä kilpailussa.
117. Jos kilpailija käyttäytyy huonosti ottelualueella, ottelun tai kierroksen päättymisen jälkeen,

voi päätuomari vielä antaa Shikkakun.

118. Ottelun valvojalla on ääni Shikkaku -tapauksissa.

119. Miesten joukkuekilpailussa, jos joukkue voittaa kolme ottelua, niin kilpailu päättyy siihen.

120. Naisten joukkuekilpailussa, jos joukkue voittaa kaksi ottelua, niin kilpailu päättyy siihen.

121. Jos kilpailija tarttuu vastustajaansa eikä suorita välitöntä tekniikkaa tai kaatoa tulee päätuomarin kommentaa "Yame".

122. Jos kulmatuomari ei ole varma siitä, että tekniikka todella osuu piste-alueelle, hänen ei tule tukea muita kulmatuomareita.

123. Kilpailijalle, joka tekee teon, joka loukkaa Karate-don arvoa ja kunniaa, tulee antaa Hansoku.

124. Jos kilpailijan teko arvioidaan vaaralliseksi ja se tarkoituksellisesti rikkoo sääntöjä koskien kiellettyjä toimintoja tulee kilpailijalle antaa Shikkaku.

125. Jos päätuomari keskeyttää ottelun koska hän on nähnyt pisteen, ja neljä kulmatuomaria ei näytä mitään, voi päätuomari antaa pisteen.

126. Kun on toimittu selvästi sääntöjen vastaisesti, ottelun valvoja keskeyttää ottelun ja neuvoo päätuomaria korjaamaan asian.

127. Jos kaksi kulmatuomaria näyttää Yukoa Akalle, ja yksi kulmatuomari Waza-aria Aolle ja päätuomari haluaisi antaa Waza-arin Aolle, hänen tulee kysyä neljännen kulmatuomarin mielipidettä.

128. Hanteissa, jos kolme kulmatuomaria näyttää voittoa Akalle, ja neljäs kulmatuomari yhdessä päätuomarin kanssa näyttää voittoa Aolle, täytyy päätuomarin antaa voitto Akalle.

129. Jos kulmatuomari näkee Jogain, hänen tulee taputtaa lattiaa oikeanvärisellä lipulla, ja näyttää kategoria 2 huomautusta.

130. Jos yksi kulmatuomari näyttää pistettä Aolle, täytyy päätuomarin pysäyttää ottelu.

131. Jos kilpailija ei nouse jaloilleen kymmenessä sekunnissa, päätuomari julistaa "Kiken" ja "Kachi":n vastustajalle.

132. Kun kilpailija on heitetty ja laskeutuu osittain ottelualueen ulkopuolelle, päätuomari julistaa välittömästi "Yame".

133. Kansan tulee puhaltaa pilliin, jos kulmatuomarit eivät tue päätuomaria, kun hän kysyy kategoria 1 tai 2 varoitusta tai rangaistusta.

134. Ottelijat tulee tutkia tatamin ulkopuolella.

135. Kansan tulee puhaltaa pilliin, jos kulmatuomari pitää lippua väärässä kädessä.

136. Hammassuojat ovat pakollisia kaikille kumitekilpailijoille.
137. Heiton jälkeen päätuomari antaa maksimissaan kaksi sekuntia aikaa pistesuoritukseen.
138. Kun kilpailija tekee pisteen vahvalla sivupotkulla, joka lennättää vastustajan alueen ulkopuolelle, tulee päätuomarin tuomita Waza-ari ja antaa vastustajalle Katgoria 2 varoitus tai rangaistus Jogaista.
139. Kun virallinen protesti on esitetty, täytyy tulevia otteluita viivyttää kunnes protestin tulos on selvillä.
140. Kukin kulmatuomari istuu ottelun alueen kulmissa varoalueella.
141. Jos päätuomari jättää huomiotta kahden tai useamman kulmatuomarin liputuksen pisteestä, tulee ottelunvalvojan puhaltaa pilliinsä.
142. Kun päätuomari antaa pisteen tekniikasta joka on aiheuttanut vamman, tulee ottelun valvojan ilmaista ottelu pysäytettäväksi.
143. Kun päätuomari ei kuule "aika loppu" merkkiä, ajanottajan tulee viheltää pilliinsä
144. Kun ottelija on heitetty sääntöjen mukaisesti, liukastuu, kaatuu tai on muutoin jaloiltaan, vastustajan tekemästä pistesuorituksesta annetaan Ippon.
145. Kun päätuomari haluaa antaa Shikkakun, hän pyytää kulmatuomarit nopeaan keskusteluun.
146. Kun ottelija on loukkaantunut kuluvan ottelun aikana ja tarvitsee lääkinnällistä apua, niin aikaa annetaan kolme minuuttia, jona aikana se pitäisi saada. Tämän jälkeen päätuomari ratkaisee pitäisikö ottelija julistaa kykenemättömäksi ottelemaan vai annetaanko lääkinnälle lisää aikaa .
147. Ottelijalle, joka poistuu ottelun alueelta (Jogai), kun otteluaikaa on jäljellä vähemmän kuin 15 sekuntia, annetaan vähintään Keikoku.
148. Korjatakseen pisteen joka on annettu väärälle ottelijalle, päätuomari kääntyy kohti ottelijaa jolle on annettu erehdyksessä piste, tekee Torimasein merkin, ja antaa pisteen vastustajalle.
149. Jos ottelija tekee pisteen hyvin kontrolloidulla chudan gerillä, jonka jälkeen vahingossa lyö vastustajaa kasvoihin aiheuttaen pienen vamman, niin Wasa-ari ja varoitus tulisi antaa.
150. Kun loukkaantunut ottelija on saanut lääkinnällistä hoitoa ja virallinen lääkäri sanoo että ottelija voi jatkaa ottelemista, ei päätuomari voi kumota lääkärin mielipidettä.
151. Päätuomari voi pysäyttää ottelun, vaikka kulmatuomarit eivät liputtaisikaan.
152. Kun ottelu on keskeytetty ja vain yhdellä kulmatuomarilla on merkki, päätuomari julistaa Torimasein ja aloittaa ottelun uudelleen.
153. Ottelun välttäminen viittaa tilanteeseen, jossa ottelija pyrkii estämään vastustajaa saamasta tilaisuutta tehdä pistesuoritusta, hukkaamalla aikaa.
154. Joukkuekilpailun ylimääräisessä ottelussa, jossa kaksi ottelijaa loukkaavat toisensa ja kumpikaan ei voi jatkaa ottelua ja ottelupisteet ovat tasan, voittaja päätetään Hanteilla.

155. Joukkuekilpailussa jos ottelijat loukkaavat toisensa ja ovat kykenemättömiä jatkamaan ja pisteet ovat tasan, niin päätuomari julistaa Hikiwaken.
156. Kun otteluaikaa on jäljellä vähemmän kuin 15 sekuntia, ja häviöllä oleva ottelija, joka epätoivoisesti yrittää tasoittaa pistetilannetta, ylittää ottelualueen rajan (Jogai), hänelle annetaan vähintään kategoria 2 Hansoku Chui.
157. Tekniikat, jotka osuvat vyön alapuolelle eivät voi tuottaa pistettä.
158. Tekniikat, jotka osuvat lapaluuhun voivat tuottaa pisteen.
159. Jos Aka vahingossa potkaisee Aoa lonkkaan ja Ao ei voi jatkaa ottelua, tulee Aolle tuomita Kiken.
160. Jos ottelija on selvästi hengästynyt huonon kestävyyskuntonsa takia, tulee päätuomarin katkaista ottelu ja antaa hänelle aikaa toipua.
161. Ottelija joka saa aikaan selvän kahdeksan pisteen johtoaseman, julistetaan voittajaksi.
162. Kun otteluaika loppuu, julistetaan voittajaksi ottelija, joka on tehnyt useimmat pisteet.
163. Kansan tulee puhaltaa pilliin, jos kulmatuomarit eivät tue päätuomari tämän kysyessä kategoria 1 tai kategoria 2 varoitusta.
164. Joukkuekilpailussa, jos ottelija saa Hansokun, hänen pisteensä nollataan ja vastustajan pisteet asetetaan kahdeksaksi pisteeksi.
165. Joukkuekilpailussa, jos ottelija saa Kikenin, hänen pisteensä nollataan ja vastustajan pisteet asetetaan kahdeksaksi pisteeksi.
166. Joukkuekilpailussa, jos ottelija saa Shikkakun, hänen pisteensä nollataan ja vastustajan pisteet asetetaan kahdeksaksi pisteeksi.
167. Varoitus tai rangaistus Mubobista annetaan vain jos ottelijaa on lyöty tai hän on loukkaantunut omaa syytään tai varomattomuuttaan.
168. Ottelijan, jota on lyöty omaa syytään ja joka liioittelee seurauksia, tulee saada varoitus tai rangaistus Mubobista tai liioittelusta, mutta ei molemmista.
169. Jos ottelija tekee hyvän chudan potkun, ja vastustaja tarttuu jalkaan, pistettä ei voi antaa.
170. Ottelija tekee Jodan potkun joka täyttää kaikki kuusi pisteen kriteeriä. Vastustaja nostaa kätensä ylös torjuakseen potkun, ja hänen kätensä lyö omiin kasvoihin, niin päätuomari voi tuomita lpponin koska potku ei ollut tehokkaasti torjuttu.
171. Miesten joukkue voi kilpailla kahdella kilpailijalla.
172. WKF mainokselle valtuutettu paikka on karate-gi:n vasen hiha.
173. Kansalliset liitot eivät saa laittaa mainoksia kilpailijan karate-gihin.
174. Kumitekilpailija, joka saa Kikenin, ei voi enää kilpailla niissä kilpailuissa.

175. Ylimääräistä ottelua käytetään vain joukkueotteluissa.
176. Kansan tulee nostaa lippu ja puhalttaa pilliin, jos päätuomari antaa toiselle kilpailijalle pisteen ja toiselle mubobin.
177. Naisten joukkue voi kilpailla, jos siinä on vain kaksi kilpailijaa.
178. Kansainvälisissä kilpailuissa päätuomari ei voi olla samaa kansallisuutta kuin kumpikaan ottelijoista, vaikkakin yksi kulmatuomareista voi olla, jos molemmat valmentajat suostuvat siihen.
179. Ottelun valvoja tulee riviin kumartamaan yhdessä päätuomarin ja kulmatuomareiden kanssa.
180. Valmentajien istumapaikka on turva-alueen ulkopuolella, oman ottelijansa puolella kasvot toimitsijapöytää kohti.
181. Kansan ei tarvitse puuttua, jos päätuomari antaa pisteen toiselle kilpailijalle ja tämän vastustajalle kategoria 2 varoituksen vamman liioittelusta.
182. Joukkueotteluissa tuomaripaneeli kiertää jokaisessa ottelussa – mikäli kaikilla on vaadittavat lisenssit.
183. Joukkueotteluissa tuomaripaneeli kiertää vain mitaliotteluiden kaikissa yksittäisissä otteluissa.
184. Päätuomari voi liikkua koko tatamin alueella mukaan lukien turva-alue.
185. Naisottelijoilla täytyy olla rintasuojus.
186. Naisottelijoilla ei tarvitse olla rintasuojusta, jos heillä on vartalosuojus.
187. Punaisissa ja sinisissä otteluvöissä ei saa olla mitään henkilökohtaisia brodeerauksia tai merkintöjä.
188. Henkilökohtaiset brodeeraukset tai merkinnät punaisissa ja sinisissä otteluvöissä ovat sallittuja vain katakilpailussa.
189. Ottelijoiden tulee käyttää valkoista karatepukua, jossa ei ole henkilökohtaisia brodeerauksia.
190. Henkilökohtaiset brodeeraukset karatepuvussa ovat sallittuja vain mitaliotteluissa.
191. Voidakseen antaa pisteitä, varoituksia tai rangaistuksia, päätuomarin tulee saada vähintään kaksi samaa kulmatuomarin lippumerkkiä.
192. Jos kahdella kulmatuomarilla on vastakkainen mielipide verrattuna kahden muun kulmatuomarin mielipiteeseen samalla ottelijalle, voi päätuomari päättää tuloksen.
193. Jos kaksi kulmatuomaria liputtaa pistettä ja kaksi muuta kulmatuomaria liputtavat varoitusta samalle ottelijalle, päätuomari kysyy tatamin päälliköltä tuomiosta.
194. Kulmatuomarit eivät voi esittää pistettä tai varoitusta, ennen kuin päätuomari on pysäyttänyt ottelun.

195. Päätuomarin tulee aina odottaa kulmatuomareiden mielipide, ennen kuin hän voi antaa pisteen, varoituksen tai rangaistuksen.
196. Jos kaksi lippua samalle ottelijalle osoittavat eri pistettä, alempi piste annetaan.
197. Jos kaksi lippua samalle ottelijalle osoittavat eri pistettä, korkein piste annetaan.
198. Jos kaksi lippua samalle ottelijalle osoittavat eri pistettä, päätuomari julistaa Torimasen.
199. Jos ottelija tekee pisteen arvoisen suorituksen yhdistelmätekniikalla ennen Yame –komentoa, kulmatuomareiden tulee ehdottaa korkeinta pistettä, riippumatta siitä, mikä osio tuotti pisteen.
200. Joukkueotteluissa, jos ylimääräisen ottelun jälkeen ei ole pisteitä tai on tasapisteet ilman Senshua, päätös tehdään Hanteilla.
201. Jogai tapahtuu, kun ottelija poistuu ottelualueelta, eikä se ole vastustajan aiheuttamaa.
202. Pienin varoitus pakoilusta, ottelun välttämisestä ja ajan hukkaamisesta Atoshi Barakun aikana on Hansoku Chui.
203. Passiivisuus on kategoria 2:een kuuluva kielletty toiminto.
204. Passiivisuus on kategoria 1:een kuuluva kielletty toiminto.
205. Kansan ei pidä puuttua, jos päätuomari antaa pisteen yamen jälkeen tehdystä suorituksesta tai suorituksesta, joka on tehty otteluajan päätyttyä.
206. Yuko tarkoittaa yhtä pistettä.
207. Waza-ari tarkoittaa kahta pistettä.
208. Ippon tarkoittaa kolmea pistettä.
209. On ottelun valvojan vastuulla tarkistaa ennen jokaista ottelua, että ottelijat käyttävät hyväksytyjä varusteita.
210. On tatamin päällikön vastuulla tarkistaa ennen jokaista ottelua, että ottelijat käyttävät hyväksytyjä varusteita.
211. Valmentajien tulee esittää henkilökortti yhtä aikaa ottelijansa tai joukkueensa korttien kanssa toimitsijapöydälle.
212. Waza-ari annetaan Chudan-potkuista.
213. Yuko annetaan mistä tahansa Zukista tai Uchista kohdistettuna seitsemään pistealueeseen, silloin kun vastustaja seisoo jaloillaan, tai on jaloiltaan, eikä vartalo ole tatamissa.
214. Ippon annetaan Jodan Geristä, ja pisteen tuottavista tekniikoista, jotka tehdään heitettyyn, kaatuneeseen tai muutoin jaloiltaan olevaan vastustajaan.
215. Henkilökohtainen ottelu ei voi päättyä tasapeliin.

216. Yksi päätöksenteon kriteereistä on ylivoimaisuus ottelijoiden esittämissä taktiikoissa ja tekniikoissa.
217. Katgoria 1:ssä on neljä kiellettyä toimintoa ja katgoria 2:ssa on yksitoista kiellettyä toimintoa.
218. Simuloidut hyökkäykset päällä, polvilla tai kyynärpäillä ovat katgoria 1 virheitä.
219. Keikoku annetaan yleensä silloin kun vastustajan mahdollisuudet voittoon ovat vakavasti heikentyneet vastustajan virheen vuoksi.
220. Delegaation päävalmentaja voi protestoida tuomareiden päätöksistä tuomaripaneelin jäsenille.
221. Kumitetatamissa kaksi tataminpalaa on käännetty punainen puoli ylöspäin metrin etäisyydellä ottelualueen keskustasta, niin että ne muodostavat rajan ottelijoiden väliin.
222. Takin nauhat tulee olla solmittu.
223. Takkia, jossa ei ole nauhoja, voi käyttää ottelun alkaessa.
224. Henkilökohtaisessa kilpailussa kilpailija voidaan vaihtaa toiseen kilpailijaan arvonnän jälkeen.
225. Finaaleissa miesvalmentajan tulee käyttää tummaa pukua, puvun paitaa sekä solmiota.
226. Finaaleissa naisvalmentaja voi valita käyttääkö hän tummaa mekkoa, housupukua tai jakun ja hameen yhdistelmää.
227. Finaaleissa naisvalmentaja ei saa käyttää uskonnollista päähinettä.
228. Pistekirjanpitäjän tulee kertoa ottelun valvojalle, jos pistetaulu ei näytä oikeaa tietoa.
229. Ottelijat eivät ole oikeutettuja otteluajan mittaiseen lepoaikaan otteluiden välissä.
230. Passiivisuudesta ei voi varoittaa viimeisen 15 sekunnin aikana.
231. Passiivisuudesta voidaan varoittaa viimeisen 10 sekunnin aikana.
232. Kansan tulee nostaa lippu ja puhaltää pilliin, jos päätuomari antaa pisteen kilpailijalle, joka on tehnyt suorituksensa ottelualueen ulkopuolelta.
233. Vastustajan käsivarteen tai karatepukuun tarttumien yhdellä kädellä on sallittua vain, kun sen jälkeen seuraa välittömästi pistesuoritus tai kaato.
234. Vastustajasta tarttuminen kahdella kädellä ei ole sallittua milloinkaan ottelun aikana.
235. Tatamin päällikön tehtävä on nimetä tuomaristo videotarkistukseen.
236. Kansan tehtävä on nimetä tuomaristo videotarkistukseen.
237. Kulmatuomarit ehdottavat vain suorituspisteitä ja jogaita omasta aloitteestaan.

238. Kansan tulee nostaa lippu ja puhaltaa pilliin, jos päätuomari antaa pisteen yamen tai ajan päättymisen jälkeen tehdystä tekniikasta.
239. Kulmatuomarit liputtavat tuomionsa varoituksista ja rangaistuksista päätuomarin ehdotuksen mukaisesti.
240. Kulmatuomarit voivat liputtaa kategoria 2 varoitusta, kun kilpailija on astunut kilpailualueen ulkopuolelle.
241. Päätuomari keskeyttää ottelun (Yame), kun kilpailija ottaa vastustajasta kiinni ilman välitöntä tekniikkaa tai kaatoa.
242. Kansan tulee nostaa lippu ja viheltää pilliin, jos kategoria 1 varoituksen taso kovasta kontaktista, jonka tuomaristo on päättänyt, on virheellinen.
243. Kun kilpailija tarttuu vastustajaan, antaa päätuomari useita sekunteja aikaa kilpailijalle yrittää kaatoa tai pistesuoritusta.
244. Kansalla ei ole roolia päättää oliko suoritus pisteen arvoinen vai ei.
245. Päätuomari voi keskeyttää ottelun ja antaa pisteen ilman kulmatuomareiden mielipidettä.
246. Jos päätuomari ei kutsu lääkäriä 10 sekunnin säännön tilanteessa, Kansan tulee puhaltaa pilliin ja nostaa lippu.
247. Voittaja joukkue on se, jolla on eniten otteluvoittoja pois lukien SENSHULLa voitettut ottelut.
248. Punainen ja sininen vyö ei saa olla pidempi kuin kolme neljäsosaa reiden pituudesta.
249. Naisvalmentajat voivat käyttää uskonnollisista syistä huivia, joka on WKF hyväksytty ja, joka on tarkoitettu tuomareille.
250. Oikea varoitus vamman teeskentelystä on hansoku, kun kulmatuomarit toteavat suorituksen pisteen arvoiseksi.
251. Kolme hiussolkea samassa poninhännässä on hyväksyttävä.
252. Kilpailijan hylkääminen Kikenillä tarkoittaa kilpailijan hylkäämistä kyseisestä sarjasta. Se ei kuitenkaan tarkoita kilpailijan hylkäämistä muista sarjoista.
253. Kilpailijat ovat oikeutettuja ottelujen välissä levähdystaukoon, joka on otteluajan mittainen. Poikkeuksena on tilanne, jossa ottelija joutuu vaihtamaan suojia suojien värin vuoksi, tällöin tauko on viisi minuuttia.
254. Kaikissa otteluissa, joissa otteluajan päätyttyä pistetilanne on tasan, mutta toisella ottelijalla on ensimmäisen pisteen etu (Senhsu), julistetaan tämä voittajaksi.
255. Ensimmäisen pisteen edulla (Senshu) tarkoitetaan tilannetta, jossa toinen ottelija saa ensimmäisen suorituspisteen ilman, että vastustaja saa suorituspistettä.
256. Kun molemmat ottelijat saavat suorituspisteen ennen ottelun keskeytystä, ei anneta ensimmäisen pisteen etua, vaan molemmilla ottelijoilla säilyy mahdollisuus Senshuun ottelun aikana.

257. Kun kilpailija kaatuu, on heitetty tai tämä on tyrmätty ja hän ei nouse jaloilleen välittömästi, päätuomari kutsuu lääkärin ja samanaikaisesti alkaa laskemaan lukua kymmeneen näyttäen sormillaan myös sekunnit.

258. Ajanottaja antaa äänimerkin, kun otteluaikaa on jäljellä 15 sekuntia. Päätuomari sanoo samalla ”Atoshi Baraku”.

259. Kansan ei pidä reagoida, jos päätuomari antaa varoituksen passiivisuudesta Atoshi Barakun aikana.

260. Henkilökohtainen ottelu voi päättyä tasan.