



WORLD KARATE DO FEDERATION

KUMITE REGLEMENT



KARATE – DO BOND NEDERLAND

INHOUD KBN KUMITE REGLEMENT:

ARTIKEL 01:	DE WEDSTRIJD RUIMTE.....	3
ARTIKEL 02:	OFFICIELE KLEDING.....	4
ARTIKEL 03:	ORGANISATIE VAN KUMITE WEDSTRIJDEN	7
ARTIKEL 04:	HET SCHEIDSRECHTERSTEAM	9
ARTIKEL 05:	DE WEDSTRIJDDUUR	9
ARTIKEL 06:	HET SCOREN.....	10
ARTIKEL 07:	BESLISSINGSCRITERIA	13
ARTIKEL 08:	VERBODEN GEDRAG	15
ARTIKEL 09:	VERBODEN GEDRAG	19
ARTIKEL 10:	BLESSURES EN ONGELUKKEN TIJDENS DE WEDSTRIJD ...	21
ARTIKEL 11:	PROTEST	23
ARTIKEL 12:	GEZAG EN PLICHTEN	25
ARTIKEL 13:	BEGIN, ONDERBREKING EN EINDE VAN DE WEDSTRIJD...	29
ARTIKEL 14:	WIJZIGINGEN	30
APPENDIX 01:	TERMINOLOGIE	31
APPENDIX 02:	GEBAREN EN VLAGSIGNALEN	34
APPENDIX 03:	TEKENS VAN DE NOTULIST	42
APPENDIX 04:	DE WEDSTRIJDVLOER	43
APPENDIX 05:	DE KARATE-GI	44
APPENDIX 06:	RICHTLIJNEN VOOR REFEREES EN JUDGES	45
APPENDIX 07:	KLEUREN VAN DE BROEK VAN REFEREES	48
APPENDIX 08:	VOORWAARDEN EN LEEFTIJDSCATERGORIEËN	49
SUPPLEMENT 01:	AANVULLEND REGLEMENT M.B.T. JEUGDKUMITE	50
SUPPLEMENT 02:	BENOEMING EN TAKEN RAYON CHIEF REFEREE	51
SUPPLEMENT 03:	MODIFICATIES	52

Vertaling: J.H. Scholte Albers, Hoofd Docentengroep Scheidsgerecht
m.m.v.: J. Smaal, Technisch Directeur Scheidsgerecht
D. Partapsing, Coördinator Scheidsgerecht

ARTIKEL 01: DE WEDSTRIJDRIJMTE

01. De wedstrijdvloer moet egaal en vrij van gevaarlijke objecten zijn.
02. De wedstrijdvloer moet een, van matten voorzien, vierkant zijn (door KBN goedgekeurd), met zijden van 8 meter (gemeten vanaf de buitenkant) met aan elke zijde een uitloop van 2 meter als veiligheidsruimte. Aan elke zijde bevindt zich duidelijk een veiligheidsruimte van 2 meter.
03. Een lijn van 0,5 meter moet 2 meter vanaf het middelpunt van de wedstrijdvloer getrokken worden voor het opstellen van de Referee.
04. Twee evenwijdige lijnen, elk van 1 meter lang en haaks op de scheidsrechterslijn, moeten op een afstand van 1,5 meter vanaf het middelpunt van de wedstrijdvloer getrokken worden voor het opstellen van de deelnemers.
05. De Judges zitten in de veiligheidsruimte. De een recht tegenover de Referee en de anderen achter de deelnemers, 1 meter in de richting van de Referee. Ze zijn in het bezit van een rode en blauwe vlag.
06. De Arbitrator zit aan een kleine tafel net buiten de veiligheidsruimte, achter en links van de Referee. Hij is in het bezit van een rode vlag of teken en een fluit.
07. De Score Supervisor zit achter de officiële tafel tussen de notulist en tijdwaarnemer.
08. De 1 meter grens moet van een andere kleur zijn dan de overige matten.

TOELICHTING:

01. Er mogen zich geen reclameborden, muren, pilaren e.d. binnen 1 meter van de buitenste lijn van de wedstrijdvloer bevinden.
02. De matten, welke gebruikt worden, moeten een antislip aan de onderkant hebben, maar mogen aan de bovenkant niet te stroef zijn. Ze mogen niet zo dik zijn als judomatten, aangezien dit de karatebewegingen zou vertragen.
03. De Referee moet er op toezien dat er geen segmenten wegschuiven tijdens de wedstrijden, aangezien spleten gevaarlijk zijn en blessures kunnen veroorzaken.

ARTIKEL 02: OFFICIËLE KLEDING

01. Deelnemers en coaches moeten het officiële tenue dragen zoals wordt omschreven.
02. De Coördinator Scheidsgerecht kan iedere official of deelnemer, die hieraan niet voldoet, uitsluiten.

REFEREES

01. Referees en Judges moeten het officiële tenue dragen, zoals door de Coördinator Scheidsgerecht is bepaald. Dit tenue moet gedragen worden tijdens alle wedstrijden en cursussen.
02. Het officiële tenue ziet er als volgt uit:
 - Een marineblauwe blazer met 2 zilverkleurige knopen (geen overslag jasje).
 - Een wit overhemd met korte mouwen.
 - Een officiële stropdas zonder dasspeld.
 - Een effen lichtgrijze pantalon zonder omslag.
 - Effen donkerblauwe of zwarte sokken en zwarte instapschoenen voor gebruik op de wedstrijdvloer.
 - Vrouwelijke Referees en Judges mogen een haarspeld dragen.

DEELNEMERS

01. Deelnemers moeten een witte en ongemerkte karate-gi dragen, zonder strepen of biesversiering. Het club of stijlembleem mag gedragen worden op de linker borstzijde van het jasje en niet groter zijn dan 12 x 8 cm. Alleen de originele merklabeis mogen op de gi getoond worden. Daarnaast mogen nummers, uitgegeven door het WOC op de rug worden gedragen. Een deelnemer draagt een rode band en de ander een blauwe band. De rode en blauwe band moeten 5 cm breed zijn en zo lang, dat aan beide zijden van de knoop 15 cm overblijft.
02. Ondanks het gestelde in bovenstaande paragraaf 01 kan het hoofdbestuur het aanbrengen van speciale handelsmerken of kenmerken van goedgekeurde sponsors toestaan.
03. Het jasje moet, als het met de band rond de middel is vastgeknoopt, minimaal de heupen bedekken, maar niet meer dan $\frac{3}{4}$ deel van het dijbeen. Vrouwelijke deelnemers mogen een effen wit T-shirt onder hun karatejas dragen.
04. De mouwen mogen niet langer zijn dan het polsgewricht en niet korter dan halverwege de onderarm. De mouwen mogen niet worden opgerold.

05. De broek moet een dusdanige lengte hebben, dat deze tenminste 2/3 deel van het scheenbeen bedekt en mag niet langer zijn dan het enkelgewricht. Broekspijpen mogen niet worden opgerold.

06. Iedere deelnemer moet het haar schoon houden en de lengte van het haar mag een correct verloop van de wedstrijd niet in gevaar brengen. Een hoofdband is niet toegestaan. Ook haarclips, spelden, linten en andere versieringen zijn verboden. Elastiekjes zijn toegestaan.

Als de Referee het haar van een deelnemer te lang en/of niet schoon vindt, mag hij de deelnemer uitsluiten van deelname aan de wedstrijd.

07. De deelnemers moeten kortgeknipte nagels hebben en mogen geen metalen of andere voorwerpen dragen, welke de tegenstander kunnen verwonden. Het dragen van een metalen gebitsbeugel moet door de Referee en dokter worden goedgekeurd. De deelnemer is zelf volledig verantwoordelijk voor eventuele verwondingen.

08. Het volgende beschermingsmateriaal is verplicht:

8.1. WKF goedgekeurde handbeschermers, de ene deelnemer draagt rode en de andere blauwe.

8.2. Bitje

8.3. Dames dragen borstbescherming (door WKF goedgekeurd)

8.4. Door de WKF goedgekeurde scheenbeschermers (rood of blauw)

8.5. Door de WKF goedgekeurde voetbeschermers (rood of blauw)

8.6. Voor Cadetten een WKF goedgekeurd gezichtsmasker en borstbeschermer

Een kruisbeschermer is niet verplicht, maar indien er een gedragen wordt moet deze goedgekeurd zijn door de WKF.

09. Het dragen van een bril is verboden. Zachte contactlenzen mogen op eigen verantwoordelijkheid van de deelnemer worden gedragen.

10. Het dragen van niet toegestane kleding is verboden.

11. De beschermingsuitrusting moet aan de WKF standaard specificaties voldoen.

12. Het is de taak van de Arbitrator om er voor te zorgen dat de deelnemers de juiste uitrusting dragen.

13. Het gebruik van verband of steunverband als gevolg van letsel, moet door de Referee op advies van de dokter worden goedgekeurd.

COACHES

01. De coach moet gedurende het gehele toernooi een trainingspak met een identificatie dragen.

TOELICHTING:

01. De deelnemers dragen een enkele band. AKA draagt de rode en AO draagt de blauwe band. Banden welke een graad aanduiden, mogen tijdens wedstrijden niet gedragen worden.
02. Gebitsbeschermers moeten goed aangemeten zijn. Kruisbeschermers met een verwijderbare plastic kap in een gordel zijn niet toegestaan en personen, die betrap worden op het gebruik ervan, zullen worden bestraft.
03. Als een karateka niet correct gekleed de mat betreedt, wordt hij of zij niet onmiddellijk gediskwalificeerd, maar krijgt hij of zij 1 minuut de tijd om een en ander in orde te maken.
04. Indien de Coördinator Scheidsgerecht het goedkeurt, mogen de Referees en Judges hun colbert uittrekken.

ARTIKEL 03: ORGANISATIE VAN KUMITE WEDSTRIJDEN

01. Een karate toernooi kan bestaan uit een kumite competitie en/of een kata competitie. De kumite competitie kan onderverdeeld worden in teamwedstrijden en individuele wedstrijden. De individuele wedstrijden kunnen onderverdeeld worden in gewichtsklassen en alle categorieën. De gewichtsklassen worden uiteindelijk onderverdeeld in wedstrijden. De term "wedstrijd" wordt tevens gebruikt voor de individuele kumite wedstrijd tussen leden van elkaar bestrijdende teams.
02. Bij een individuele wedstrijd mag een deelnemer niet door een ander worden vervangen.
03. Individuele deelnemers of teams die zich niet melden als ze worden opgeroepen, worden voor betreffende categorie gediskwalificeerd (KIKEN).
04. Herenteams bestaan uit 7 deelnemers waarvan er 5 in een competitieronde uitkomen.
Dames teams bestaan uit vier deelnemers, waarvan drie uitkomen in een competitieronde.
05. De deelnemers zijn allen lid van een team. Er zijn geen vaste invallers.
06. Voor iedere wedstrijd moet een teamvertegenwoordiger een officieel formulier bij de jurytafel inleveren met de namen en de volgorde van opstelling van de teamleden.
De opstelling en gevechtvolgorde uit het volledige team van zeven of vier deelnemers kan voor iedere ronde worden veranderd, mits schriftelijk bekend gemaakt, maar eenmaal opgegeven is geen verandering meer mogelijk totdat die ronde is voltooid.
07. Een team wordt gediskwalificeerd, indien één van de deelnemers of de coach de teamsamenstelling en/of volgorde wijzigt zonder schriftelijk overleg.

TOELICHTING:

01. Een ronde is een afzonderlijk deel van de wedstrijd, welke leidt tot het bekend worden van eventuele finalisten. In een kumite wedstrijd volgens het afvalstelsel wordt in elke ronde 50% van het aantal deelnemers uitgeschakeld, als men automatisch geplaatst als deelnemers ziet. In deze context kan een ronde dus alleen uitschakeling of plaatsing voor een volgende ronde tot gevolg hebben. In een wedstrijd met een matrix of een poule systeem kunnen alle deelnemers in een poule één keer tegen elkaar uitkomen.
02. Indien het gebruik van namen van de deelnemers problemen oplevert in de uitspraak en in de herkenbaarheid, moet worden deelgenomen onder toegedeelde nummers.

03. Bij het opstellen voor een wedstrijd worden de feitelijke teamdeelnemers gepresenteerd.
De niet uitkomende deelnemer(s) en de coach mogen daar niet bijstaan. Zij moeten in een ruimte zitten, welke voor hen is bestemd.
04. Om te kunnen deelnemen moeten herenteams tenminste 3 deelnemers en damesteams tenminste 2 deelnemers presenteren. Een team met minder dan het aantal voorgeschreven deelnemers zal de wedstrijd verliezen (Kiken).
05. Het deelnemersformulier kan door de coach of een aangewezen deelnemer van het team worden overhandigd. Indien de coach het formulier overhandigt, moet hij of zij duidelijk als zodanig herkenbaar zijn, anders kan het formulier worden geweigerd. De lijst moet bevatten: de naam van het land of de club, de toegekende kleur van de band, welke het team bij die wedstrijd zal dragen, de volgorde van de deelnemers, genummerd van èèn tot vijf.
Zowel de namen als de deelnamenummers van de deelnemers moeten worden vermeld en het formulier moet door de coach of de aangewezen persoon worden getekend.
06. Coaches moeten hun accreditatie tegelijk met die van de deelnemer of team laten zien bij de wedstrijdtafel. De coach zit op een stoel (op de aangewezen plek) en mag het soepel verloop van de wedstrijd niet beïnvloeden door woord en/of gebaar.
07. Indien, door een administratieve fout, de verkeerde deelnemers tegen elkaar uitkomen, wordt het gevecht, ongeacht het resultaat, ongeldig verklaard. Om dergelijke misstanden te voorkomen moet de winnaar van elke wedstrijd zijn overwinning bij de wedstrijdtafel bevestigen, voordat hij of zij de wedstrijdruimte verlaat.

ARTIKEL 04: HET SCHEIDSRECHTERSTEAM

01. Het Referee Panel voor een wedstrijd bestaat uit een Referee (SHUSHIN), drie Judges (FUKUSHIN) en een Arbitrator (KANSA).
02. De Referee en Judges van een kumitewedstrijd mogen geen deelnemers van de eigen sportschool c.q. vereniging jureren.
03. Bovendien worden, om het verloop van de wedstrijden te vergemakkelijken, diverse tijdwaarnemers, omroepers, notulisten en score supervisors aangewezen.

TOELICHTING:

01. Bij de aanvang van een kumite wedstrijd staat de Referee op de buitenste lijn van de wedstrijdvloer. Links van hem staan de Judges één en twee en rechts van hem staan de Arbitrator en Judge drie.
02. Na de officiële groetceremonie van deelnemers en Referee Panel, doet de Referee een stap terug, de Judges en Arbitrator draaien naar binnen en buigen samen. Daarna nemen ze hun voorgeschreven posities in.
03. Als het hele Referee Panel wordt gewisseld, nemen de vertrekkende officials hun positie in zoals bij het begin van de wedstrijd, buigen naar elkaar en verlaten daarna samen, in dezelfde richting, de wedstrijdvloer.
04. Wanneer individuele Judges wisselen, dan gaat de komende Judge naar de vertrekkende Judge, ze buigen naar elkaar en wisselen van positie.

ARTIKEL 05: DE WEDSTRIJDDUUR

01. De kumite wedstrijdduur is bepaald op 3 minuten voor heren senioren (zowel individueel als team) en 4 minuten voor wedstrijden om de medailleplaatsen. Voor senioren dames bedraagt de wedstrijdduur 2 minuten en 3 minuten voor wedstrijden om de medailleplaatsen. De wedstrijdduur voor Cadetten en Junioren bedraagt 2 minuten.
02. De wedstrijdduur gaat in als de Referee het beginsein geeft en wordt iedere keer stopgezet als de Referee "yame" roept.
03. De tijdwaarnemer geeft duidelijk hoorbaar met een gong of een zoemer het signaal "nog 10 seconden te gaan" en het eindsignaal aan. Het eindsignaal geeft het einde van de wedstrijdduur aan.

ARTIKEL 06: HET SCOREN

01. De scores zijn als volgt:
 - a. SANBON 3 punten
 - b. NIHON 2 punten
 - c. IPPON 1 punt

02. Er wordt een score toegekend als een techniek wordt uitgevoerd volgens de volgende criteria m.b.t. het scoringsgebied:
 - a. Goede vorm
 - b. Sportieve houding
 - c. Krachtige uitvoering
 - d. Alertheid (ZANSHIN)
 - e. Goede timing
 - f. Juiste afstand

03. SANBON wordt toegekend voor:
 - a. Jodan Geri
 - b. Elke scorende techniek nadat een deelnemer geworpen of gevallen is

04. NIHON wordt toegekend voor:
 - a. Chudan Geri

05. IPPON wordt toegekend voor:
 - a. Chudan of Jodan Tsuki
 - b. Uchi

06. Aanvallen zijn beperkt tot de volgende zones :
 - a. Hoofd
 - b. Gezicht
 - c. Nek
 - d. Buik
 - e. Borst
 - f. Rug
 - g. Zijkant

07. Een doeltreffende techniek, geplaatst tegelijkertijd met het eindsignaal, is geldig. Een techniek, zelfs als deze effectief is, uitgevoerd na het bevel het gevecht te onderbreken of te staken, is ongeldig en kan resulteren in een straf.

08. Geen enkele techniek, zelfs als deze technisch correct is, is geldig als beide deelnemers zich buiten het wedstrijdgebied bevinden. Echter, als èèn van de deelnemers binnen de lijnen een doeltreffende techniek toepast, voordat de Referee "YAME" roept, dan is de techniek geldig.

09. Indien beide deelnemers gelijktijdig scoren (AIUCHI), zal er geen waardering worden gegeven.

TOELICHTING:

Om te kunnen scoren moet een techniek op een scoringsgebied worden uitgevoerd zoals omschreven in paragraaf 6 hierboven. De techniek moet, rekening houdend met het aan te vallen scoringsgebied, goed gecontroleerd zijn en voldoen aan alle 6 criteria zoals genoemd in paragraaf 2 hierboven.

Vocabulaire

Sanbon (3 Punten)
wordt gegeven voor:

Technische Criteria

1. Jodan trappen (gezicht, hoofd en nek).
2. Elke scorende techniek gemaakt na een correcte worp, een val door eigen toedoen of situatie waarin de tegenstander onderuit gaat.

Nihon (2 Punten)
wordt gegeven voor:

1. Chudan trappen (buik, borst, rug en zijkant).

Ippon (1 Punt) wordt
gegeven voor:

1. Elke stoot (tsuki) op een van de zeven scoringszones
2. Elke slag (uchi) op een van de zeven scoringszones.

01. Uit veiligheidsoverwegingen zijn worpen, waarbij de tegenstander niet wordt vastgehouden of gevaarlijk wordt geworpen of waar het draaipunt boven heuphoogte ligt, verboden en resulteren in een waarschuwing of straf. Uitzonderingen zijn gebruikelijke karate beenveeg technieken, waarbij het niet noodzakelijk is om de tegenstander tijdens het uitvoeren van de veegtechniek vast te houden, zoals de ashi barai, ko uchi gari, kani waza enz. Na een uitgevoerde worp krijgt een deelnemer van de Referee 2 seconden de tijd om tot een scorende techniek te komen.
02. Als een deelnemer reglementair geworpen wordt, uitglijdt of valt ten gevolge van zijn eigen handelen en zijn tegenstander een score maakt, zal de score gewaardeerd worden met sanbon.
03. Een techniek met een "Goede Vorm" wordt geacht bepaalde eigenschappen te hebben met betrekking tot de waarschijnlijke effectiviteit binnen het raamwerk van de traditionele opvattingen over karate.
04. Een "Sportieve Houding" is een component van deze goede vorm en slaat op een niet-kwaadaardige houding van diepe concentratie, welke blijkt tijdens het uitvoeren van de scoringstechniek.
05. "Krachtige Uitvoering". De energieke toepassing van de techniek bepaalt de kracht en de snelheid ervan, evenals de tastbare wil om deze te laten slagen.
06. "Alertheid" (ZANSHIN) is bij een score het meest over het hoofd geziene criterium. Het betreft de toestand van voortdurende toewijding, waarbij de deelnemer volledig geconcentreerd en zich bewust blijft van de mogelijkheid van zijn opponent om een tegenaanval uit te voeren. Tijdens het uitvoeren van de techniek draait hij zijn hoofd niet weg en ook nadien blijft hij de tegenstander aankijken.

07. "Goede timing" is het uitvoeren van een techniek op het moment, waarop dat het grootst mogelijke effect teweeg brengt.
08. Zo betekent het houden van een "Juiste Afstand" ook het uitvoeren van een techniek op die afstand, welke het grootst mogelijke effect tot gevolg heeft. Dus, als een techniek wordt uitgevoerd bij een tegenstander die zich snel achteruit beweegt, is het effect van die techniek sterk verminderd.
09. Het bepalen van de afstand staat ook in verband met de plaats, waarop de uitgevoerde techniek op of bij het doel gericht is. Een stoot of trap, die uitkomt tussen huidcontact en 5 cm van het gezicht, hoofd of nek, heeft de juiste afstand. Echter: Jodan technieken, welke binnen een acceptabele afstand tot het doel komen en waarbij de tegenstander geen poging doet deze te blokkeren of te ontwijken, scoren, mits de techniek aan de andere criteria voldoet. Tijdens Cadetten en Junioren wedstrijden is contact op het hoofd, gezicht, nek (en gezichtsmasker) met de vuist/hand niet toegestaan. Jodan beentechnieken mogen alleen heel licht (voorheen skintouch) contact maken op het hoofd, gezicht, nek (en gezichtsmasker). De scorende afstand kan tot 10 cm bedragen.
10. Een waardeloze techniek is een waardeloze techniek, waar en hoe dan ook uitgevoerd. Een techniek, welke de goede vorm en kracht mist, zal niet scoren.
11. Technieken, welke onder de band belanden, kunnen scoren, zolang deze maar boven het schaambeentje zijn. Nek en keel zijn scoringsvlakken. Er mag echter absoluut geen contact met de keel gemaakt worden. Een score kan wel worden toegekend voor een goed gecontroleerde, niet rakende, techniek.
12. Een techniek welke op het schouderblad landt, kan scoren. Het niet-scorende deel van de schouder is de verbinding van het bot van de bovenarm met het schouderblad en het sleutelbeen.
13. Het eindsignaal geeft het verstrijken van de mogelijkheid aan om in een gevecht te scoren, ook al stopt de Referee door onoplettendheid het gevecht niet onmiddellijk. Het eindsignaal betekent echter niet, dat er geen straffen meer kunnen worden uitgedeeld. Straffen kunnen worden opgelegd door het Referee Panel tot op het moment, dat de deelnemers de wedstrijdruimte hebben verlaten na het beëindigen van het gevecht. Ook daarna kunnen nog straffen worden uitgedeeld, maar dan alleen door de Coördinator Scheidsgerecht.
14. Echte Aiuchi's zijn zeldzaam, de twee technieken moeten niet alleen tegelijkertijd landen, maar ook allebei geldige scoringstechnieken zijn, elk met goede vorm, etc.
Twee technieken landen wel vaker tegelijkertijd, maar zelden zijn beide of zelfs maar èèn effectieve scores. De Referee moet bij een situatie, waarbij slechts èèn van de gelijktijdige technieken scoort, dit niet als een Aiuchi erkennen.

ARTIKEL 07: BESLISSINGSCRITERIA

Het resultaat van een wedstrijd wordt bepaald indien een deelnemer met minimaal 8 punten verschil leidt of degene die de meeste punten heeft bij het eindsignaal of op beslissing (HANTEI) of door HANSOKU, SHIKKAKU of KIKEN aan één van de deelnemers opgelegd.

01. Als de wedstrijd eindigt met dezelfde scores, of geen scores, kondigt de Referee een onbeslist aan (HIKIWAKE) en indien noodzakelijk, het begin van de SAI SHIAI.
02. Indien er bij individuele wedstrijden geen beslissing is gevallen, volgt er een extra wedstrijd van 1 minuut (SAI SHIAI). Een SAI SHIAI is een nieuwe wedstrijd, alle straffen en waarschuwingen gaan van het bord. Als de tijd verstreken is, wordt de winnaar bekend gemaakt. Indien er geen winnaar is, zal de definitieve beslissing genomen worden op basis van stemming door de Referee en 3 Judges. Men is verplicht om voor één der deelnemers te kiezen. De keus wordt gebaseerd op de volgende criteria:
 - a. De houding, gevechtsgeest en kracht van de deelnemers.
 - b. Superioriteit in tactiek en techniek.
 - c. De deelnemer, die het meest actief was.
03. Indien bij teamwedstrijden een partij gelijk eindigt, volgt er geen SAI SHIAI, behalve zoals omschreven in paragraaf 5 hieronder.
04. Het winnende team is datgene met de meeste individuele overwinningen. Indien 2 teams hetzelfde aantal overwinningen hebben, dan zal het team, dat de meeste punten heeft gescoord, tot winnaar worden verklaard. Hierbij tellen zowel de gewonnen als de verloren wedstrijden. Het verschil in punten kan maximaal 8 bedragen.
05. Indien twee teams hetzelfde aantal overwinningen en punten hebben, zal er een beslissingswedstrijd plaatsvinden. In geval van wederom een onbesliste wedstrijd, volgt er een extra wedstrijd van 1 minuut (SAI SHIAI). Indien er geen winnaar is, zal door het Referee panel een beslissing genomen worden (Hantei).
06. Als bij een teamwedstrijd een team zoveel overwinningen heeft behaald dat het niet meer kan worden ingehaald of zoveel punten voorsprong heeft zodat het in de resterende partij(en) niet meer kan worden ingehaald, is de teamontmoeting voorbij.

TOELICHTING:

01. Wanneer er door middel van HANTEI tot een beslissing gekomen moet worden op het eind van een onbesliste SAI SHIAI, stapt de Referee buiten de wedstrijdvloer en roept "HANTEI", gevolgd door een dubbel fluitsignaal. De Judges maken d.m.v. een vlagsignaal hun mening kenbaar. De Referee maakt op hetzelfde moment zijn eigen mening kenbaar door zijn arm op te steken aan de kant van de deelnemer die zijn voorkeur geniet. De Referee geeft hierna een kort fluitsignaal en keert terug naar zijn oorspronkelijke positie en maakt het meerderheidsbesluit bekend.
02. In geval van een onbeslist, zal de Referee de wedstrijd beslissen d.m.v. zijn extra stem. Nadat hij naar zijn oorspronkelijke plaats is terug gekeerd, zal hij een arm horizontaal voor zijn borst plaatsen en de andere gebogen arm omhoog steken aan de kant van de deelnemer die zijn voorkeur geniet. Dit doet de Referee om te laten zien dat hij een extra stem gebruikt. Daarna zal hij op de gebruikelijke manier de winnaar bekend maken.

ARTIKEL 08: VERBODEN GEDRAG

Er zijn 2 categorieën van verboden gedrag, Categorie 1 en Categorie 2.

CATEGORIE 1:

01. Technieken, welke te hard contact maken op de toegestane scoringszones en technieken, die contact maken op de keel.
02. Aanvallen op armen, benen, geslachtsdelen, gewrichten of wreef.
03. Aanvallen met open hand technieken naar het gezicht.
04. Gevaarlijke of verboden werptechnieken.

CATEGORIE 2:

01. Simuleren of overdrijven van blessures.
02. Herhaald de wedstrijdvloer verlaten (JOGAI).
03. Zichzelf door bepaald gedrag in gevaar brengen zodat men verwondingen oploopt door de tegenstander of verzuimen adequate maatregelen te treffen om zichzelf te beschermen (MUBOBI).
04. Het gevecht ontwijken om de tegenstander de mogelijkheid tot scoren te ontnemen.
05. Clinchen, worstelen, duwen, trekken of met de borst tegen elkaar aan staan, zonder een poging te werpen of een andere techniek te maken.
06. Technieken, welke door hun karakter de veiligheid van de tegenstander in gevaar brengen en gevaarlijke en ongecontroleerde aanvallen.
07. (Pogingen tot) aanvallen met het hoofd, knieën of ellebogen.
08. Met de tegenstander praten of hem irriteren, weigeren de Referee te gehoorzamen, onbehoorlijk gedrag jegens Referee Officials of ander gedrag, dat de etiquette schaadt.

TOELICHTING:

01. Karate competitie is een sport en daarom zijn enkele van de meest gevaarlijke technieken uitgesloten en moeten alle technieken worden gecontroleerd. Getrainde karateka's kunnen relatief harde technieken incasseren op de gespierde delen, zoals de buik, maar het feit blijft dat hoofd, gezicht, nek, kruis en gewrichten gevoelig zijn voor blessures. Daarom moet elke techniek, die een verwonding veroorzaakt, worden bestraft, behalve als het de getroffen deelnemer zijn eigen schuld is. De deelnemers moeten alle technieken met een goede controle en vorm uitvoeren. Als ze dat niet kunnen, moeten ze, of de techniek nu raak was of niet, gewaarschuwd of bestraft worden.

02. CONTACT OP HET HOOFD – SENIOREN

Bij Senioren is gecontroleerd licht contact, waarbij geen blessures veroorzaakt worden, op het gezicht, hoofd en nek (behalve de keel) toegestaan. Als de Referee het contact als te hard beoordeeld, maar het de winstkansen van de deelnemer niet beïnvloedt, wordt er een waarschuwing (CHUKOKU) gegeven. Een tweede contact, onder dezelfde omstandigheden, wordt bestraft met KEIKOKU. Hierbij wordt IPPON (èèn punt) aan de tegenstander toegekend. Voor een derde overtreding wordt HANSOKU CHUI gegeven en wordt NIHON (twee punten) aan de gewonde deelnemer toegekend. Een vierde overtreding resulteert in diskwalificatie door HANSOKU.

CONTACT OP HET HOOFD – CADETTEN EN JUNIOREN

Bij Cadetten en Junioren wedstrijden mag er geen contact (met handtechnieken) op het hoofd, gezicht of nek gemaakt worden (inclusief het gezichtsmasker). Elk contact, hoe licht dan ook, dient te worden bestraft, zoals aan gegeven in paragraaf 2 hierboven, tenzij het (door MUBOBI) de geraakte zijn eigen schuld is.

Jodan traptechnieken mogen alleen Skintouch maken. Indien er meer contact is als "Skintouch" zal de deelnemer vermaand of bestraft worden, tenzij het de geraakte deelnemer (door MUBOBI) zijn eigen schuld is.

03. De Referee moet de gewonde deelnemer constant in de gaten houden. Men kan even wachten met het geven van een beslissing om te zien of symptomen van een verwonding, zoals bijv. een bloedneus, zich nog ontwikkelen. Het observeren van de deelnemer zal ook pogingen om lichte verwondingen voor tactische doeleinden uit te buiten aan het licht brengen. Voorbeelden hiervan zijn het wild snuiven door de gewonde neus of hard in het gezicht wrijven met de achterkant van de handbeschermer.
04. Reeds bestaande verwondingen kunnen symptomen geven, welke in geen verhouding staan tot het gemaakte contact. De Referee moet hier rekening mee houden als hij overweegt een straf te geven voor wat anders buitensporig contact zou lijken. Een relatief licht contact zou bijvoorbeeld kunnen resulteren in het niet verder kunnen gaan van een deelnemer door het cumulatieve effect van verwondingen, opgedaan in een eerdere wedstrijd. Daarom moet de Match Area Controller voor het begin van de wedstrijd de deelnemerskaart bekijken en zich ervan verzekeren dat de deelnemers fit zijn om te vechten. De Referee moet op de hoogte gebracht worden als een deelnemer voor een blessure is behandeld.
05. Deelnemers, die overdrijven na een licht contact met de bedoeling om de Referee de tegenstander een straf te laten geven door bijv. de handen voor het gezicht te doen en gaan wankelen of onnodig vallen, zullen onmiddellijk gewaarschuwd of bestraft worden.

06. Het simuleren van een blessure is een ernstige overtreding van de regels. Het overdrijven bij een bestaande verwonding is minder ernstig. Een deelnemer kan SHIKKAKU krijgen, indien deze een niet-bestaande verwonding voorwendt, zoals bijv. het in elkaar zakken of over de grond rollen, hetgeen volgens een neutrale arts niet aanwijsbaar in verhouding staat met de verwonding.
07. Het overdrijven van een bestaande verwonding is minder ernstig, maar nog steeds onacceptabel gedrag. Bij de eerste keer wordt meteen Keikoku gegeven (en Ippon voor de tegenstander). Indien het overdrijven serieuzere vormen aanneemt, zoals rond lopen, op de vloer laten vallen, gaan liggen en dan weer gaan staan, kan Hansoku Chui of Hansoku worden gegeven (afhankelijk van de aard van de overtreding).
08. Deelnemers die SHIKKAKU hebben gekregen voor het simuleren van blessures worden overgedragen aan de Medische Commissie, die de deelnemer meteen onderzoekt. De MC zal het rapport voor einde van het toernooi ter overweging voorleggen aan de Coördinator Scheidsgerecht. Deelnemers, die blessures simuleren zullen onderworpen worden aan de strengste straffen, tot schorsing voor het leven bij herhaalde overtredingen.
09. De keel is een zeer kwetsbaar gebied en zelfs voor het lichtste contact moet een waarschuwing of straf worden gegeven, behalve als het de geraakte deelnemer zijn eigen schuld is.
10. Werptechnieken worden in 2 types verdeeld. De "conventionele" karate been veegtechnieken, zoals de ashi barai, ko uchi gari, enz. waarmee de tegenstander in onbalans wordt gebracht of wordt geworpen zonder eerst te zijn vastgepakt en die worpen waarbij het vereist is dat de deelnemer wordt vastgepakt of vastgehouden, als de worp wordt uitgevoerd. Het draaipunt van de worp mag niet boven de band uitkomen en de tegenstander moet worden vastgehouden, zodat hij veilig kan landen.

Worpen over de schouder, zoals seio nage, kata garuma enz. zijn uitdrukkelijk verboden, evenals zogenaamde opofferingsworpen zoals tomoe nage, sumi gaeshi, enz. Het is ook verboden om de tegenstander bij (of lager dan) zijn middel vast te pakken, op te tillen en te werpen. Ook het grijpen van de benen om de tegenstander onderuit te halen is verboden. Als een tegenstander geblesseerd raakt door een werptechniek, zal het Referee Panel beslissen of er een straf gegeven wordt.
11. Open hand technieken naar het gezicht zijn verboden om oogletsel van de deelnemer te voorkomen.
12. JOGAI heeft betrekking op de situatie, waarbij een deelnemer met zijn voet of elk ander lichaamsdeel de vloer raakt buiten de wedstrijdvloer. Een uitzondering is de situatie, waarbij de deelnemer er feitelijk uitgeduwd of geworpen wordt door de tegenstander.

13. Een deelnemer, die scoort en daarna de wedstrijdvloer verlaat, voordat de Referee " Yame" roept, krijgt de score toegekend i.p.v. Jogai. Als zijn poging om te scoren mislukt, zal het verlaten van de wedstrijdvloer worden bestraft met Jogai.
14. Als AO de wedstrijdvloer verlaat, nadat Aka met een succesvolle aanval heeft gescoord, volgt "Yame" direct op het moment van scoren en zal AO's verlaten van de wedstrijdvloer niet worden genoteerd. Als AO de wedstrijdvloer verlaat of verlaten heeft, op het moment dat Aka scoort (waarbij Aka op de wedstrijdvloer blijft), zal zowel de score van Aka gewaardeerd, als de Jogai van AO genoteerd worden.
15. De deelnemer, die zich steeds terugtrekt zonder effectieve counter, die onnodig clincht of de wedstrijdvloer opzettelijk verlaat en de tegenstander zo de mogelijkheid tot scoren ontnemt, moet worden gewaarschuwd of bestraft. Dit gebeurt vaak tijdens de laatste seconden van het gevecht. Indien de overtreding plaatsvindt, als er nog 10 seconden of meer te gaan zijn, zal de Referee de overtreder een waarschuwing geven. Indien er een eerdere Categorie 2 overtreding heeft plaatsgevonden, zal dit resulteren in een straf. Als er minder dan 10 seconden te gaan is, zal de Referee de overtreder bestraffen met een KEIKOKU (ook al is er geen eerdere Categorie 2 Chukoku gegeven) en een IPPON toekennen aan diens tegenstander. Indien er een eerdere Categorie 2 Keikoku is gegeven, zal de Referee de overtreder bestraffen met Hansoku Chui en Nihon toekennen aan diens tegenstander. Als er een eerdere Categorie 2 Hansoku Chui is gegeven, zal de Referee de overtreder bestraffen met Hansoku en de overwinning toekennen aan diens tegenstander. De Referee moet zich er echter van overtuigen dat de deelnemer zich niet terugtrekt ter verdediging vanwege een roekeloze en gevaarlijke manier van aanvallen van de tegenstander waarvoor de aanvaller een waarschuwing of straf zou moeten krijgen.
16. Een voorbeeld van MUBOBI is een situatie, waarbij een deelnemer zich vol overgave in een aanval gooit, zonder daarbij aandacht te hebben voor zijn eigen veiligheid. Sommige deelnemers storten zich in een diepe gyaku-tsuki en zijn niet meer in staat een tegenaanval af te weren. Deze open aanvallen behoren tot Mubobi en kunnen niet scoren. Als een tactische theatrale zet wonden sommige vechters zich onmiddellijk op een bespottende, dominerende manier af, om zo een gescoord punt aan te geven. Zij laten hun dekking vallen en letten niet meer op hun tegenstander. De opzet van het wegdraaien is om de scheidsrechter op hun techniek opmerkzaam te maken. Dit is een duidelijk geval van Mubobi. Zou de overtreder geraakt worden en /of een blessure oplopen door zijn eigen fout, zal de Referee hem een Categorie 2 waarschuwing of straf geven en geen straf aan de tegenstander.

Dit is een belangrijke wijziging. I.p.v. de Referee de mogelijkheid te geven om beide deelnemers te bestraffen, zal er nu of een straf voor contact of een straf voor Mubobi gegeven worden. Dit legt de verantwoordelijkheid bij de deelnemer om zichzelf te beschermen.

17. Elk onbehoorlijk gedrag van een lid van een officiële delegatie kan diskwalificatie van een deelnemer, het gehele team of delegatie van het toernooi tot gevolg hebben.

ARTIKEL 09: VERBODEN GEDRAG

- CHUKOKU:** Deze kan worden opgelegd ter voorkoming van kleine overtredingen of voor de eerste keer van een kleine overtreding.
- WAARSCHUWING**
- KEIKOKU:** Dit is een straf, waarbij aan een tegenstander een IPPON (èèn punt) wordt toegekend. KEIKOKU wordt gegeven voor lichte overtredingen, waarvoor al eerder in die wedstrijd een waarschuwing is gegeven of voor overtredingen, welke niet ernstig genoeg zijn om HANSOKU-CHUI te geven.
- HANSOKU-CHUI:** Dit is een straf, waarbij de tegenstander NIHON (2 punten) wordt toegekend. HANSOKU-CHUI wordt gewoonlijk gegeven voor overtredingen, waarvoor al eerder in die wedstrijd KEIKOKU werd gegeven (of voor overtredingen, welke niet ernstig genoeg zijn om HANSOKU te geven).
- HANSOKU:** Wordt gegeven na een zeer ernstige overtreding of voor overtredingen, waarvoor al eerder in die wedstrijd HANSOKU-CHUI is gegeven. Het resulteert in diskwalificatie van de deelnemer. Bij teamwedstrijden ontvangt de deelnemer, tegen wie de overtreding gemaakt wordt, acht punten en zal de score van de gediskwalificeerde terug gebracht worden tot 0.
- SHIKKAKU:** Dit is een uitsluiting van het feitelijke toernooi, competitie of wedstrijd. Om de limiet van SHIKKAKU te bepalen, moet de Scheidsrechters Commissie geraadpleegd worden. SHIKKAKU kan gegeven worden als de deelnemer de bevelen van de Referee niet opvolgt, kwaadaardig te werk gaat of een handeling pleegt die de eer en prestige van het Karate-do schaadt of andere handelingen, die de reglementen van het toernooi geweld aan doen. Bij teamwedstrijden ontvangt de deelnemer, tegen wie de overtreding gemaakt wordt, acht punten en zal de score van de gediskwalificeerde terug gebracht worden tot 0.

TOELICHTING:

01. Categorie 1 en 2 straffen worden niet onderling samengevoegd.
02. Een straf kan direct worden opgelegd bij het overtreden van de regels, maar eenmaal gegeven, moeten herhalingen uit dezelfde categorie van overtredingen worden gevolgd door verzwaring van die straf. Het is bijv. niet mogelijk om een waarschuwing of straf te geven voor buitensporig contact en daarna een waarschuwing voor een tweede geval van buitensporig contact.
03. Waarschuwingen (CHUKOKU) worden gegeven bij kleine overtredingen, waarbij (volgens het Referee Panel) de kans van een deelnemer om te winnen niet wordt beïnvloed door de overtreding van de tegenstander.
04. Een KEIKOKU kan direct worden gegeven zonder voorafgaande waarschuwing. KEIKOKU wordt normaal gegeven, wanneer (volgens het Referee Panel) de kans van een deelnemer om te winnen in lichte mate wordt beperkt door de overtreding van de tegenstander.
05. Een HANSOKU-CHUI kan direct worden opgelegd of na een waarschuwing of KEIKOKU en wordt gebruikt wanneer (volgens het Referee Panel) de kans van een deelnemer om te winnen ernstig verminderd wordt door de overtreding van de tegenstander.
06. Een HANSOKU wordt opgelegd wegens herhaalde straffen, maar kan ook direct opgelegd worden bij ernstige overtredingen. Het wordt gebruikt, wanneer (volgens het Referee Panel) de kans van een deelnemer om te winnen praktisch tot nul is gedaald als gevolg van de overtreding van de tegenstander.
07. Iedere deelnemer, die voor het veroorzaken van blessures HANSOKU krijgt en volgens de mening van het Referee Panel en de Match Area Controller roekeloos of gevaarlijk handelt of niet beschikt over de vereiste gecontroleerde vaardigheden die voor WKF competitie nodig zijn, zal worden gerapporteerd aan de Coördinator Scheidsgerecht. De Coördinator Scheidsgerecht zal beslissen of die deelnemer wordt uitgesloten van de verdere competitie en/of toekomstige competities.
08. Een SHIKKAKU kan direct worden opgelegd zonder enige waarschuwing. De deelnemer hoeft er niets voor gedaan te hebben. Het is voldoende als de coach of niet-deelnemende leden van de delegatie van de deelnemer zich gedragen op een wijze, welke het prestige en de eer van het Karate-do schaadt. Als een Referee van mening is, dat een deelnemer kwaadwillig te werk is gegaan, of er nu verwondingen zijn veroorzaakt of niet, dan is Shikkaku en niet Hansoku de enige juiste straf.
09. Een SHIKKAKU moet publiekelijk bekend gemaakt worden.

ARTIKEL 10: BLESSURES EN ONGELUKKEN TIJDENS DE WEDSTRIJD

01. KIKEN of opgave is de beslissing, die gegeven wordt als de deelnemer of deelnemers zich niet melden als ze worden opgeroepen, niet in staat zijn om verder te gaan, de wedstrijd opgeven of op last van de Referee teruggetrokken worden. Blessures, welke niet zijn toe te schrijven aan de tegenstander, kunnen reden zijn van opgave.
02. Als twee deelnemers elkaar gelijktijdig blesseren of last hebben van de gevolgen van een eerder opgelopen blessure en door de wedstrijdarts ongeschikt zijn verklaard om door te gaan, dan wint de deelnemer, die op dat moment de meeste punten heeft. Als bij een individuele wedstrijd de score gelijk is zal worden beslist door HANTEI. Bij teamwedstrijden zal de Referee onbeslist geven (HIKIWAKE). Zou deze situatie zich tijdens de extra wedstrijd (SAI SHIAI) voordoen, zal d.m.v. stemming (HANTEI) de wedstrijd beslist worden.
03. Een geblesseerde deelnemer, die door de wedstrijdarts ongeschikt is verklaard om door te gaan, kan niet meer uitkomen in die competitie.
04. Een geblesseerde deelnemer, die een wedstrijd door diskwalificatie van zijn tegenstander wint, kan niet in de competitie verder gaan zonder toestemming van de arts.
Indien hij geblesseerd geraakt is, kan hij een tweede wedstrijd door diskwalificatie winnen, maar daarna wordt hij onmiddellijk uitgesloten van deelname aan de kumite competitie van dat toernooi.
05. Als een deelnemer geblesseerd raakt, stopt de Referee onmiddellijk de wedstrijd en roept de arts. Alleen de arts is bevoegd een diagnose te stellen en de blessure te behandelen.
06. Een deelnemer, die tijdens de wedstrijd geblesseerd raakt en medische behandeling nodig heeft, krijgt hiervoor drie minuten. Als de behandeling niet binnen de geoorloofde tijd is afgerond, beslist de Referee of de deelnemer ongeschikt wordt verklaard om door te gaan (Artikel 13 paragraaf 9d) of dat verdere behandeling kan plaatsvinden.
07. Elke deelnemer die valt, wordt geworpen of neergaat en niet binnen 10 seconden op zijn of haar voeten staat, wordt niet geschikt geacht de wedstrijd voort te zetten en zal automatisch uit het Kumitetoernooi genomen worden. Indien een deelnemer valt, wordt geworpen of neergaat en niet meteen weer rechtop gaat staan, zal de Referee de tijdwaarnemer een signaal geven om de 10 seconden regel te starten. Hij doet dit door op zijn fluit te blazen en gelijktijdig de dokter roepen. Door zijn arm op te steken geeft de Referee het sein om de 10 seconden regel te stoppen. In alle gevallen waar de 10 seconden regel van toepassing is, zal de dokter gevraagd worden de deelnemer te onderzoeken.

TOELICHTING:

01. Wanneer een arts een deelnemer niet in staat acht om te vechten, moet dit op de deelnemerskaart worden vermeld. De mate van het niet in staat zijn om te vechten moet aan de overige Referee Panels bekend gemaakt worden.
02. Een deelnemer kan winnen door diskwalificatie van zijn tegenstander wegens herhaalde kleinere Categorie 1 overtredingen. Misschien heeft de winnaar geen verwondingen van betekenis opgelopen. Een tweede overwinning op dezelfde gronden moet gevolgd worden door het terugtrekken van de winnaar, ook al kan hij, fysiek gesproken, nog best in staat zijn om door te gaan.
03. De Referee moet de dokter roepen als een deelnemer geblesseerd is en medische behandeling nodig heeft.
04. De arts is verplicht om veiligheidsadviezen te geven, alleen waar dat de medische begeleiding van een gewonde deelnemer betreft.
05. Bij het toepassen van de "10 seconden regel" wordt de tijd bijgehouden door een speciaal voor deze taak aangewezen tijdwaarnemer. Een waarschuwingssignaal moet klinken na 7 seconden, gevolgd door een eindsignaal na totaal 10 seconden. De tijdwaarnemer start de klok alleen na een signaal van de Referee. De tijdwaarnemer stopt de klok als de deelnemer volledig rechtop staat en de Referee zijn arm opsteekt.
06. Het Referee Panel zal in dit geval een beslissing nemen voor KIKEN, HANSOKU of SHIKKAKU, afhankelijk van de situatie.
07. Als, bij een teamwedstrijd, een deelnemer KIKEN krijgt, zal zijn score teruggebracht worden tot 0 en zal de score van de tegenstander naar 8 gebracht worden.

ARTIKEL 11: PROTEST

01. Niemand mag protesteren bij het Referee Panel over een door hen genomen beslissing.
02. Als een scheidsrechtersprocedure in strijd schijnt met deze reglementen, kan alleen protest worden ingediend door een officiële vertegenwoordiger.
03. Het protest moet schriftelijk voorgelegd worden onmiddellijk na de wedstrijd, waar het protest betrekking op heeft. (De enige uitzondering hierop is, wanneer het protest een administratieve fout betreft. Dit moet onmiddellijk onder de aandacht van de Match Area Controller worden gebracht).
04. Het protest moet aan de Coördinator Scheidsgerecht en Chief Referee worden voorgelegd.
Te zijner tijd zullen zij de omstandigheden, welke tot de omstreden beslissing hebben geleid, opnieuw bekijken. Nadat alle beschikbare feiten in overweging zijn genomen, zullen zij een rapport opstellen en zijn zij bevoegd om die stappen te ondernemen, welke nodig zijn.
05. Ieder protest, aangaande de toepassing van de regels, moet schriftelijk worden ingediend overeenkomstig de door de KBN bepaalde protestprocedure op een daarvoor bestemd formulier en getekend worden door de officiële vertegenwoordiger van het team of deelnemer(s).
06. De protestindiener moet een, door de KBN vastgestelde som geld (€ 150,00) overhandigen en dit samen met het protest indienen bij de Coördinator Scheidsgerecht.
07. Afgewezen protesten
Indien een protest niet geldig wordt verklaard, zullen de Coördinator Scheidsgerecht en de Chief Referee de protestindiener hiervan mondeling op de hoogte stellen. De vastgestelde som wordt niet geretourneerd, maar door de Coördinator Scheidsgerecht overhandigd aan de penningmeester van de KBN.
08. Erkende protesten
Indien een protest erkend wordt, zullen de Coördinator Scheidsgerecht en de Chief Referee in overleg met het WOC die maatregelen treffen die praktisch uitvoerbaar zijn om de situatie te herstellen inclusief de mogelijkheid om:
 - Beslissingen herstellen die in strijd zijn met het reglement
 - Herstellen van de resultaten van betreffende wedstrijden in de poule voorafgaande aan het incident
 - De betreffende wedstrijden over laten draaien
 - Aanbevelingen doen aan de Coördinator Scheidsgerecht om maatregelen te treffen tegen betrokken scheidsrechters.

Indien een protest geldig wordt verklaard, zal de Coördinator Scheidsgerecht de protestindiener hiervan mondeling op de hoogte stellen. De Coördinator Scheidsgerecht betaalt het geld terug aan de indiener van het protest.

TOELICHTING:

01. Het protest moet bevatten: de namen van de deelnemers, evenals de namen van het leidende Referee Panel en de exacte details van datgene, waartegen geprotesteerd wordt.
Algemene klachten over algemeen geldende regels worden niet als geldig protest beschouwd. Degene, die protesteert, moet de geldigheid van zijn protest bewijzen.
02. De Coördinator Scheidsgerecht en de Chief Referee zullen het protest in beschouwing nemen. Deel van dit onderzoek is een studie naar het bewijs, dat het protest ondersteunt. Ook zullen de Coördinator Scheidsgerecht en de Chief Referee officiële video's bestuderen en officials ondervragen om objectief de geldigheid van het protest te kunnen bepalen.
03. Als de Coördinator Scheidsgerecht en de Chief Referee het protest geldig achten, zullen passende maatregelen getroffen worden. Bovendien zullen al deze maatregelen dusdanig gekozen worden, dat herhaling in de toekomst wordt voorkomen. De betaalde som geld zal terugbetaald worden.
04. Als de Coördinator Scheidsgerecht en de Chief Referee het protest ongeldig achten, zal het verworpen worden en vervalt de gestorte som geld aan de WKF.
05. Wedstrijden mogen geen vertragingen oplopen, zelfs als een officieel protest wordt voorbereid. Het is de verantwoordelijkheid van de Arbitrator om er voor te zorgen dat de wedstrijd conform de reglementen verloopt.
06. In het geval van een administratieve fout tijdens een wedstrijd, kan de coach de Match Area Controller direct hierop wijzen. Op zijn beurt licht de Match Area Controller de Referee in.

ARTIKEL 12: GEZAG EN PLICHTEN

COÖRDINATOR SCHEIDSGERECHT:

De bevoegdheden en plichten van de Coördinator Scheidsgerecht luiden als volgt:

01. Het waarborgen van de juiste voorbereidingen voor ieder toernooi in overleg met de W.O.C. met betrekking tot:
 - De opstelling van de diverse Shiao's
 - De voorziening en de opstelling van al het materiaal en benodigde faciliteiten
 - Wedstrijdleiding en supervisie
 - Veiligheidsmaatregelen, enz.
02. Het aanwijzen en indelen van Match Area Controllers en hun respectievelijke shiao's. N.a.v. de rapportage van de Match Area Controllers handelen en maatregelen treffen, welke noodzakelijk zijn.
03. Het, indien nodig, benoemen van vervangers voor officials.
04. Het laatste oordeel geven in zaken van technische aard, welke zich tijdens een bepaalde wedstrijd kunnen voordoen en waar het reglement niet in voorziet.

MATCH AREA CONTROLLERS:

De bevoegdheden van de Match Area Controller luiden als volgt:

01. Het aanwijzen van en toezicht houden op Referees en Judges bij alle wedstrijden op de Shiao, die onder zijn beheer valt.
02. Het controleren van de Referees en Judges op hun Shiao en het waarborgen, dat de aangewezen Referees voor hun taak geschikt zijn.
03. De Referee opdracht geven om de wedstrijd te stoppen, indien de Arbitrator aangeeft dat er een overtreding van de reglementen heeft plaatsgevonden.
04. Een (dagelijks) geschreven rapport samenstellen over het optreden van iedere official, die onder zijn toezicht staat, samen met eventuele aanbevelingen voor de Coördinator Scheidsgerecht.

REFEREES:

De bevoegdheden van de Referee luiden als volgt:

01. De Referee ("SHUSHIN") heeft de bevoegdheid om wedstrijden te leiden, inclusief het aankondigen van het begin, het onderbreken en het beëindigen van de wedstrijd.
02. Het toekennen van punten.
03. Het uitleggen, indien noodzakelijk, van de reden van een beslissing aan de Match Area Controller, Coördinator Scheidsgerecht of Chief Referee.
04. Het opleggen van straffen en het geven van waarschuwingen voor, tijdens en na een wedstrijd.
05. Het verkrijgen van en handelen naar de mening(en) van de Judges.
06. Het aankondigen en starten van de extra wedstrijd (SAI SHIAI).
07. Het leiden van het stemmen van het Referee Panel (HANTEI) en het resultaat bekend maken.
08. Problemen oplossen.
09. De winnaar bekend maken.
10. De bevoegdheden van de Referee zijn niet alleen beperkt tot de wedstrijdvloer, maar strekken zich uit tot de gehele aangrenzende omgeving.
11. De Referee geeft alle commando's en doet alle aankondigingen.

JUDGES:

De bevoegdheden van de Judges (FUKUSHIN) luiden als volgt:

01. Het assisteren van de Referee door middel van vlaggebaren.
02. Gebruik maken van hun stemrecht bij een te nemen beslissing.
03. De Judges zullen aandachtig de handelingen van de deelnemers volgen en via vlagsignalen hun mening aan de Referee kenbaar maken in de volgende gevallen:
 - a. Wanneer een score is waargenomen.
 - b. Wanneer een deelnemer op het punt staat een verboden handeling en/of techniek te begaan of reeds begaan heeft.
 - c. Wanneer een verwonding of onwel worden van een deelnemer opgemerkt wordt.

- d. Wanneer één of beide deelnemers zich buiten het wedstrijdgebied begeven (JOGAI).
- e. In alle andere gevallen, als het nodig is de aandacht van de Referee te verkrijgen.

ARBITRATOR:

De Arbitrator (KANSA) assisteert de Match Area Controller tijdens het verloop van de wedstrijd. Indien beslissingen van de Referees en/of Judges niet in overeenstemming zijn met het reglement, steekt de Arbitrator onmiddellijk een rode vlag op en blaast op zijn fluit.

De Match Area Controller zal de Referee opdracht geven om de wedstrijd te stoppen en de fout corrigeren. Aantekeningen van de wedstrijd zijn pas officieel na goedkeuring door de Arbitrator.

Voor elke wedstrijd controleert de Arbitrator de kleding en uitrusting.

SCORE SUPERVISOR:

De Score Supervisor zal de scores op een apart papier bijhouden en tegelijkertijd het handelen van de notulisten en tijdwaarnemers in de gaten houden.

TOELICHTING:

- 01. Indien drie Judges hetzelfde signaal, of een score aangeven voor dezelfde deelnemer moet de Referee de wedstrijd stoppen en de meerderheidsbeslissing bekend maken.
Als de Referee de wedstrijd niet onderbreekt, steekt de Arbitrator de rode vlag op en blaast op zijn fluit.
- 02. Indien twee Judges hetzelfde signaal, of een score aangeven voor dezelfde deelnemer moet de Referee de meningen in overweging nemen, maar hoeft de wedstrijd niet te onderbreken als hij denkt dat de meningen niet correct zijn.
- 03. Indien de wedstrijd onderbroken wordt volgt er een meerderheidsbesluit.
- 04. Als de Referee besluit om de wedstrijd te stoppen, roept hij "YAME" en maakt gelijktijdig het voorgeschreven handgebaar. De Judges wachten met het geven van een signaal totdat de Referee zijn mening kenbaar gemaakt heeft nadat hij is teruggekeerd naar zijn startpositie.
D.m.v. de voorgeschreven gebaren zal hij aangeven waarom hij de wedstrijd gestopt heeft. Daarop geven de Judges hun mening en zal een meerderheidsbesluit bekend gemaakt worden.
- 05. In het geval van een twee-twee beslissing, zal de Referee met het voorgeschreven gebaar zichtbaar maken waarom de score van één der deelnemers niet geldig is en daarna de score aan de tegenstander toekennen.

06. Als de drie Judges elk een andere mening hebben, kan de Referee een beslissing nemen, die door één van de drie Judges wordt ondersteund.
07. Bij HANTEI hebben de Referee en de Judges ieder één stem. In geval van een onbesliste SAI SHIAI heeft de Referee een extra stem.
08. De Judges moeten alleen aangeven wat ze daadwerkelijk zien. Als ze er niet zeker van zijn of het een doeltreffende techniek was, moeten ze niets aangeven.
09. De taak van de Arbitrator is om te verzekeren dat de wedstrijd conform het reglement verloopt. Hij is geen extra Judge. Hij heeft geen stemrecht of beslissingsbevoegdheden inzake scores of Jogai. Zijn enige verantwoordelijkheid is het bewaken van procedures.
10. Mocht de Referee het eindsignaal niet horen dan zal de Score Supervisor op zijn fluit blazen.
11. Het Referee Panel zal de reden (indien noodzakelijk) over het geven van een beslissing na een wedstrijd alleen kenbaar maken aan de Match Area Controller, Coördinator Scheidsgerecht of de Chief Referee. Het Referee Panel geeft aan niemand anders uitleg.

ARTIKEL 13: BEGIN, ONDERBREKING EN EINDE VAN DE WEDSTRIJD

01. De uitdrukkingen en gebaren (tekens), welke door de Referee en de Judges gedurende de wedstrijd worden gebruikt, staan vermeld in Appendix 1 en 2.
02. De Referee en Judges nemen hun voorgeschreven plaatsen in en participeren bij het groeten van de deelnemers. Hierna kondigt de Referee het begin van de wedstrijd aan met de woorden "SHOBU HAJIME".
03. De Referee onderbreekt de wedstrijd met "YAME". Indien nodig geeft de Referee de deelnemers opdracht terug te gaan naar hun beginposities (MOTO NO ICHI).
04. De Referee keert naar zijn plaats terug en de Judges maken hun mening kenbaar d.m.v. een vlagsignaal. Indien er een score toegekend moet worden maakt de Referee de scorende deelnemer bekend (AKA of AO), de aangevallen zone (Chudan of Jodan), de scorende techniek (Tsuki, Uchi of Geri) en de toegekende score volgens het voorgeschreven gebaar. De Referee kondigt de hervatting van de wedstrijd aan met "TSUZUKETE HAJIME".
05. Als een deelnemer een voorsprong van acht punten bereikt heeft tijdens een wedstrijd, roept de Referee "YAME" en beveelt de deelnemers terug te gaan naar hun beginposities, terwijl hijzelf zijn plaats inneemt. Dan wordt de winnaar bekend gemaakt, waarbij de Referee zijn hand opsteekt aan de kant van de overwinnaar met de woorden "AO (AKA) NO KACHI". Hiermee eindigt de wedstrijd.
06. Als de tijd verstreken is, wordt de deelnemer die de meeste punten heeft behaald, tot winnaar uitgeroepen. De Referee geeft dit aan door zijn hand aan de kant van de winnaar op te steken met de woorden "AO (AKA) NO KACHI". Hiermee eindigt de wedstrijd.
07. Als de tijd voorbij is en de score is gelijk, roept de Referee "YAME" en keert terug naar zijn beginpositie. Hij zal een onbeslist (HIKIWAKE) aankondigen en indien noodzakelijk de extra wedstrijd (SAI SHIAI).
08. Bij HANTEI hebben de Referee en Judges ieder 1 stem. Als er geen beslissing valt aan het einde van de SAI SHIAI heeft de Referee een extra stem om de beslissing te forceren.
09. Wanneer de Referee geconfronteerd wordt met de onderstaande situaties, maakt hij "YAME" kenbaar en onderbreekt de wedstrijd tijdelijk:
 - a. Als één of beide deelnemers buiten de wedstrijdvloer zijn.
 - b. Als de Referee de deelnemer opdracht geeft om de karate-gi of protectiemateriaal in orde te brengen.

- c. Als de Referee heeft geconstateerd, dat één deelnemer de regels heeft overtreden.
- d. Als de Referee van mening is, dat één of beide deelnemers niet in staat is / zijn om de wedstrijd voort te zetten vanwege verwondingen, onwel worden of om andere redenen.
Na overleg met de wedstrijdarts, besluit hij dan of de wedstrijd al dan niet voortgezet kan worden.
- e. Als een deelnemer zijn tegenstander vastgrijpt en niet onmiddellijk een effectieve techniek of worp inzet, binnen twee seconden.
- f. Als één of beide deelnemers valt of geworpen wordt en hierop niet binnen twee seconden effectieve technieken volgen.
- g. Als de deelnemers gaan clinchen en niet binnen 2 seconden een poging doen om te werpen of een techniek te maken.
- h. Indien beide deelnemers met de borst tegen elkaar aan staan en niet binnen 2 seconden een poging doen om te werpen of een techniek te maken.
- i. Als beide deelnemers met hun voeten geen contact meer met de vloer hebben ten gevolge van een val of worp en beginnen te worstelen.
- j. Indien een score wordt waargenomen.
- k. Indien drie Judges hetzelfde signaal geven of een score voor dezelfde tegenstander.
- l. Indien er door de MAC om verzocht wordt.

TOELICHTING:

01. Bij het begin van een wedstrijd nodigt de Referee de deelnemers uit naar hun beginpositie.
Als een deelnemer te vroeg op de Shiao komt, moet hij of zij d.m.v. een gebaar buiten de lijn gestuurd worden.
De deelnemers moeten op de juiste wijze naar elkaar buigen, een vlugge knik is zowel onhoffelijk als onvoldoende. De Referee kan om een buiging vragen, als deze niet vrijwillig wordt gemaakt, door zijn onderarmen te bewegen, volgens de in Appendix 2 bij de regels gegeven uitleg.
02. Bij het hervatten van het gevecht moet de Referee er op letten dat de beide deelnemers weer correct op hun beginposities staan. Deelnemers, die staan te springen of te huppelen moeten stil staan, voordat het gevecht weer kan beginnen. De Referee moet het gevecht zo snel mogelijk hervatten.
03. Deelnemers dienen aan het begin en eind van de wedstrijd naar elkaar te buigen.

ARTIKEL 14: WIJZIGINGEN

Alleen de Coördinator Scheidsgerecht kan met toestemming van het Hoofdbestuur deze regels aanpassen of wijzigen.

APPENDIX 01: TERMINOLOGIE

SHOBU HAJIME	Start van de wedstrijd	Na de aankondiging stapt de Referee achteruit.
ATOSHI BARAKU	Nog wat tijd over	De tijdwaarnemer geeft een hoorbaar signaal, 10 sec. voor het einde van de wedstrijd aan. De Referee kondigt dit aan met "Atoshi Baraku".
YAME	Stop	Onderbreking of einde van de wedstrijd. De Referee maakt een neerwaartse shuto beweging met zijn hand. De tijdwaarnemer stopt de klok.
MOTO NO ICHI	Oorspronkelijke plaats	Deelnemers en Referee keren terug naar hun voorgeschreven plaats.
TSUZUKETE	Vecht door	Hervatten van de wedstrijd, nadat niet-toegestane interrupties hebben plaatsgevonden.
TSUZUKETE HAJIME	Begin / hervat het gevecht	De Referee staat in Zenkutsu Dachi. Als hij "Tsuzekeke" zegt, spreidt hij zijn armen met de palmen naar buiten richting deelnemers. Op "Hajime" draait hij zijn handpalmen en brengt ze snel naar elkaar toe. Tegelijkertijd stapt hij terug.
SHUGO	Roepen van de Judges	De Referee roept de Judges aan het eind van een gevecht of wedstrijd of als hij Shikkaku wil voorstellen.
HANTEI	Beslissing	De Referee vraagt om een beslissing aan het eind van een onbesliste SAI SHAI. Nadat de Referee een tweetonig fluitsignaal gegeven heeft, maken de Judges hun mening kenbaar d.m.v. een vlagsignaal. Tegelijkertijd geeft de Referee zijn eigen mening door zijn arm op te steken.
HIKIWAKE	Onbeslist	In geval van een onbeslist kruist de Referee zijn armen en spreidt deze daarna van zijn lichaam af met de handpalmen naar boven.
TORIMASEN	Onaanvaardbaar als scorende techniek	De Referee kruist zijn armen en spreidt ze van zijn lichaam af met de handpalmen naar beneden.
SAI SHIAI	Een 1 minuut durende beslissingwedstrijd	De Referee heropent het gevecht met de aankondiging "Shobu Hajime".

AIUCHI	Gelijktijdig scorende technieken	Geen van de deelnemers krijgt een waardering. De Referee brengt de vuisten voor de borst bijeen.
AKA (AO) NO KACHI	Rood (Blauw) wint	De Referee steekt zijn arm schuin omhoog aan de kant van de winnaar.
AKA (AO) SANBON	Rood (Blauw) scoort 3 punten	De Referee steekt zijn arm schuin omhoog, in een hoek van 45 graden, aan de kant van degene, die scoort.
AKA (AO) NIHON	Rood (Blauw) scoort 2 punten	De Referee steekt zijn arm op schouderhoogte horizontaal uit aan de kant van degene, die scoort.
AKA (AO) IPPON	Rood (Blauw) scoort 1 punt	De Referee strekt zijn arm schuin naar beneden in een hoek van 45 graden aan de kant van degene, die scoort.
CHUKOKU	Eerste Categorie 1 of 2 waarschuwing zonder straf	Bij categorie 1 overtredingen draait de Referee naar de overtreder en kruist zijn armen op borsthoogte. Bij categorie 2 overtredingen wijst de Referee met zijn wijsvinger (gebogen arm) naar het gezicht van de overtreder.
KEIKOKU	Overtreding met als straf Ippon	De Referee geeft aan of het een Categorie 1 of 2 overtreding is en wijst daarna met zijn wijsvinger in een hoek van 45 graden naar beneden in de richting van de overtreder en kent een Ippon (1 punt) aan de tegenstander toe.
HANSOKU CHUI	Overtreding met als straf Nihon	De Referee geeft aan of het een Categorie 1 of 2 overtreding is en wijst daarna met zijn wijsvinger horizontaal in de richting van de overtreder en kent Nihon (2 punten) aan de tegenstander toe.
HANSOKU	Diskwalificatie	De Referee geeft aan of het een Categorie 1 of 2 overtreding is en wijst daarna met zijn wijsvinger in een hoek van 45 graden naar boven in de richting van de overtreder en kondigt de overwinning van de tegenstander aan.
JOGAI	Verlaten van de wedstrijdvloer	De Referee wijst met zijn wijsvinger aan de kant van de overtreder om de Judges te laten zien dat de deelnemer buiten de wedstrijdvloer was.

SHIKKAKU	Diskwalificatie "Verlaat het wedstrijdgebied"	De Referee wijst eerst in een hoek van 45 graden omhoog in de richting van de overtreder en brengt daarna zijn arm schuin omhoog naar achteren en kondigt "Aka (AO) Shikkaku" aan. Daarna kondigt hij de overwinning van de tegenstander aan.
KIKEN	Opgave	De Referee wijst in een hoek van 45 graden schuin naar beneden naar de positielijn van de deelnemer en kondigt daarna de overwinning van de tegenstander aan.
MUBOBI	Zichzelf in gevaar brengen	De Referee raakt zijn gezicht aan, draait de "shutokant" van zijn hand naar voren en beweegt hem terug en vooruit om de Judges te laten zien dat de deelnemer zichzelf in gevaar heeft gebracht.

APPENDIX 02: GEBAREN EN VLAGSIGNALLEN

AANKONDIGINGEN EN GEBAREN VAN DE REFEREE:

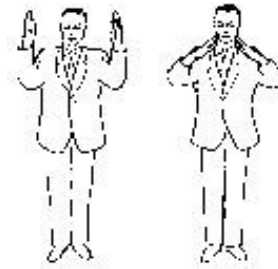
SHOMEN-NI-REI

De Referee wijst met zijn armen naar voren.



OTAGAI-NI-REI

De Referee gebaart de deelnemers dat ze naar elkaar moeten buigen.



SHOBU HAJIME " Start de wedstrijd"

Na de aankondiging stapt de Referee achteruit.



YAME " Stop"

Onderbreking of einde van de wedstrijd. Tijdens de aankondiging maakt de Referee een neerwaartse "Shutobeweging" met zijn hand.



TSUZUKETE HAJIME " Begin / hervat het gevecht"

Als de Referee zegt " Tsuzukete" en in Zenkutsu Dachi staat, houdt hij zijn armen naar buiten met de palmen naar het gezicht van de deelnemers. Op "Hajime" brengt hij de handpalmen snel naar elkaar toe en stapt op hetzelfde moment achteruit.



DE MENING VAN DE REFEREE

Na Yame maakt de Referee met het voorgeschreven gebaar zijn mening kenbaar, door zijn arm te buigen met de handpalm naar boven aan de kant van de deelnemer die gescoord heeft, nadat hij is teruggekeerd naar zijn plaats)



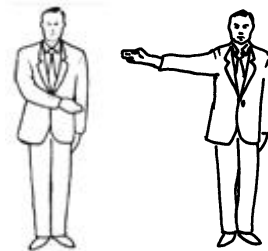
IPPON (1 punt)

De Referee strekt zijn arm naar beneden in een hoek van 45 graden aan de kant van degene die scoort.



NIHON (2 punten)

De Referee strekt zijn arm horizontaal op schouderhoogte aan de kant van degene die scoort.



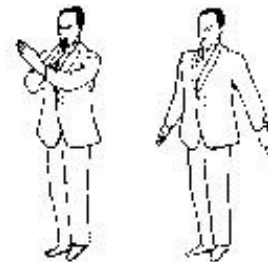
SANBON (3 punten)

De Referee strekt zijn arm in een hoek van 45 graden omhoog aan de kant van degene die scoort.



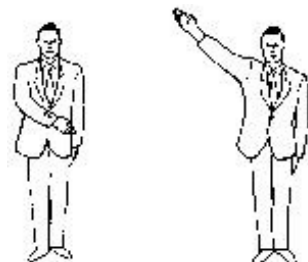
TE NIET DOEN VAN LAATSTE BESLISSING

De Referee draait naar de deelnemer, kondigt "Aka" of "AO" aan, kruist zijn armen en spreidt ze van zich af met de handpalmen naar beneden, om aan te geven dat de laatste beslissing te niet gedaan wordt.



NO KACHI "Winnaar"

Aan het eind van de wedstrijd, strekt de Referee zijn arm in een hoek van 45 graden omhoog aan de kant van de winnaar.



KIKEN "Opgave"

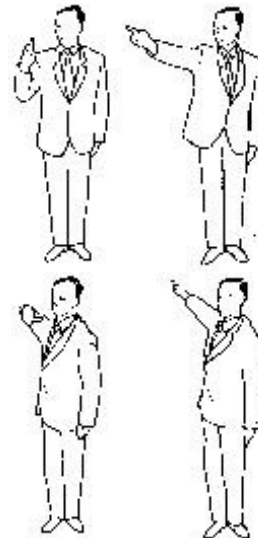
De Referee wijst met zijn wijsvinger naar de positielijn van de deelnemer die opgeeft, teruggetrokken wordt en kondigt daarna de overwinning van de tegenstander aan.



SHIKKAKU

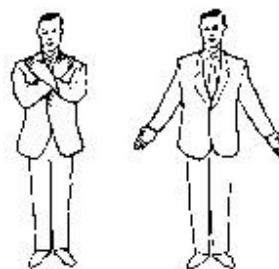
"Diskwalificatie, verlaat het wedstrijdgebied"

De Referee wijst eerst in een hoek van 45 graden schuin omhoog in de richting van de overtreder, daarna schuin omhoog achter hem met de aankondiging "Aka (AO) Shikkaku" en kondigt daarna de overwinning van de tegenstander aan.



HIKIWAKE "Onbeslist"

In geval van een onbeslist, kruist de Referee de armen voor de borst en spreidt ze van zijn lichaam af met de handpalmen naar boven.



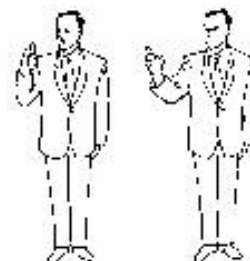
CATEGORIE 1 OVERTREDING

De Referee kruist zijn open handen met de polsen op elkaar op borsthoogte.



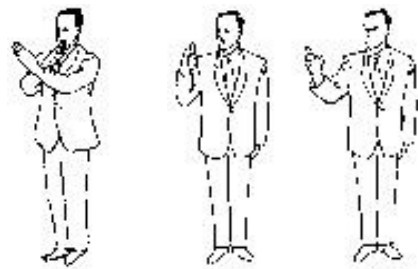
CATEGORIE 2 OVERTREDING

De Referee wijst met gebogen arm naar het gezicht van de overtreder.



CHUKOKU

Met het voorgeschreven gebaar geeft de Referee een waarschuwing voor een Categorie 1 of 2 overtreding. Er wordt geen straf gegeven.



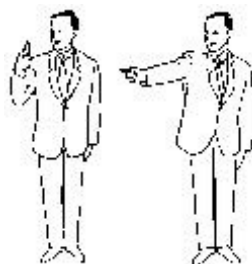
KEIKOKU

De Referee geeft een Categorie 1 of 2 overtreding aan en wijst in een hoek van 45 graden naar beneden in de richting van de overtreder en kent de tegenstander Ippon (èèn punt) toe.



HANSOKU CHUI " Nihon straf"

De Referee geeft een Categorie 1 of 2 overtreding aan en wijst met zijn wijsvinger horizontaal in de richting van de overtreder en kent Nihon (2 punten) toe aan de tegenstander.



HANSOKU "Diskwalificatie"

De Referee geeft een Categorie 1 of 2 overtreding aan en wijst daarna in een hoek van 45 graden schuin omhoog in de richting van de overtreder en kondigt daarna de overwinning van de tegenstander aan.



AIUCHI " Gelijktijdig scorende technieken"

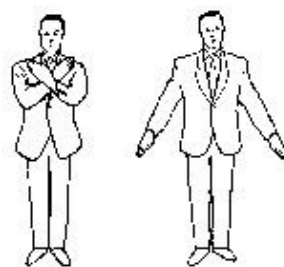
Geen van beide deelnemers krijgt een waardering. De Referee brengt zijn vuisten voor de borst bijeen.



TORIMASEN

"Onaanvaardbaar als scorende techniek"

De Referee kruist zijn armen voor de borst en spreidt ze van zijn lichaam af met de handpalmen naar beneden. Als de Referee dit gebaar naar de Judges maakt, gevolgd door het "Reconsider" gebaar, betekent dit dat de techniek niet aan alle 6 criteria voldoet.



AKA (AO) SCORDE EERST

De Referee toont de Judges dat Aka als eerste scoorde door de open rechterhand tegen de linker handpalm te plaatsen. Als AO het eerst scoorde plaats je de open linker hand tegen de rechter handpalm.



TECHNIEK GEBLOKKEERD OF BUITEN HET DOEL

De Referee plaatst een open hand over de andere arm om de Judges te tonen dat de techniek werd geblokkeerd of een "niet scorend gebied" raakte.



TECHNIEK WAS MIS

De Referee beweegt de gebalde vuist voor het lichaam om de Judges te tonen dat de techniek niet raak was of van het scoringsgebied afketste.



BUITENSPORIG CONTACT

De Referee toont de Judges dat er te hard contact heeft plaatsgevonden, een Categorie 1 overtreding.



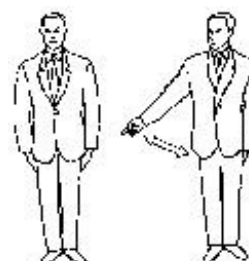
SIMULEREN OF OVERDRIJVEN VAN VERWONDINGEN

De Referee houdt beide handen tegen zijn gezicht om de Judges aan te geven dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaatsgevonden.



JOGAI "Verlaten van de wedstrijdvloer"

De Referee wijst met zijn wijsvinger naar de rand van de wedstrijdvloer aan de kant van de overtreder.



MUBOBI " Zichzelf in gevaar brengen"

De Referee raakt zijn gezicht aan en draait daarna de snijkant van zijn hand naar voren en beweegt de hand daarna heen en weer om de Judges aan te geven dat de deelnemer zichzelf in gevaar heeft gebracht.



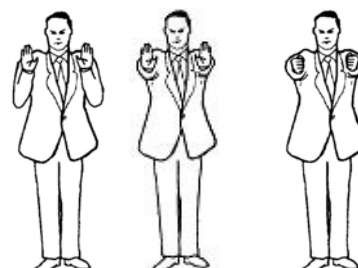
GEVECHT ONTWIJKEN

De Referee maakt een draaiende beweging met zijn wijsvinger om de Judges te tonen dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaatsgevonden.



ONNODIG CLINCHEN, WORSTELLEN, DUWEN OF TREKKEN ZONDER TECHNIEK

De Referee houdt beide armen met gesloten vuisten op schouderhoogte of maakt een duwende beweging met open handen om de Judges aan te geven dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaats gevonden.



GEVAARLIJKE EN ONGECONTROLEERDE TECHNIEKEN

De Referee brengt zijn gesloten vuist naast zijn hoofd om de Judges aan te geven dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaats gevonden.



AANVALLEN MET HET HOOFD, KNIE OF ELLEBOOG

De Referee raakt met zijn hand zijn voorhoofd, knie of elleboog aan om de Judges te tonen dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaatsgevonden.



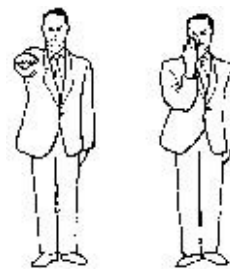
PRATEN OF DE TEGENSTANDER IRRITEREN EN ONBEHOORLIJK GEDRAG

De Referee plaatst zijn wijsvinger op zijn lippen om de Judges aan te geven dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaats gevonden.



SHUGO "Roepen van de Judges"

De Referee roept de Judges aan het einde van de wedstrijd of om Shikkaku voor te stellen.

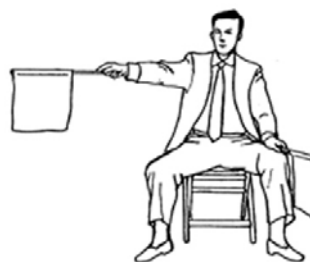


VLAGSIGNALLEN VAN DE JUDGES:

IPPON



NIHON



SANBON



OVERTREDING

Waarschuwing of overtreding. De vlag wordt in een cirkel gedraaid en daarna wordt het Categorie 1 of 2 signaal aangegeven.



CATEGORIE 1 OVERTREDING

De vlaggen worden met gestrekte armen gekruist.



CATEGORIE 2

De Judges geven het signaal met gebogen arm aan.



JOGAI

De Judges tikken met hun vlag op de vloer.



KEIKOKU

HANSOKU CHUI



HANSOKU



TORIMASEN



AIUCHI

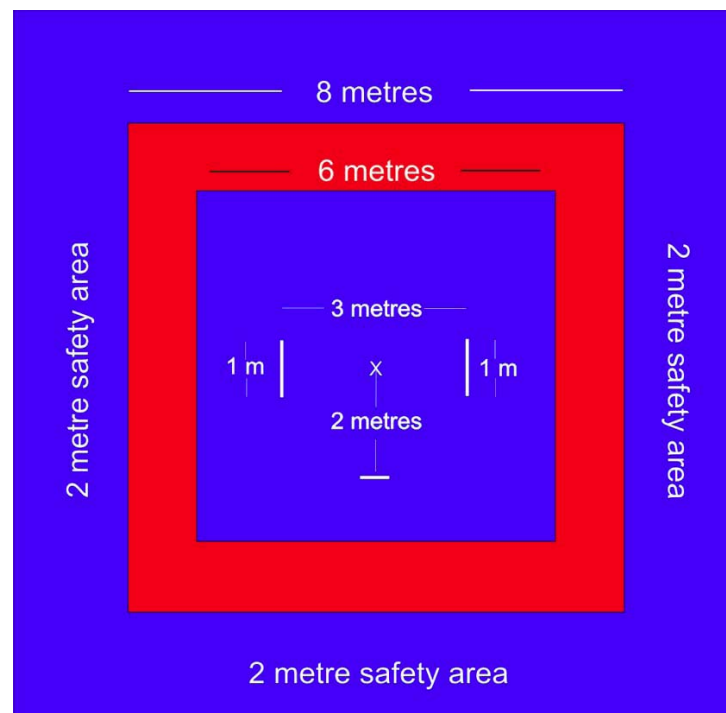
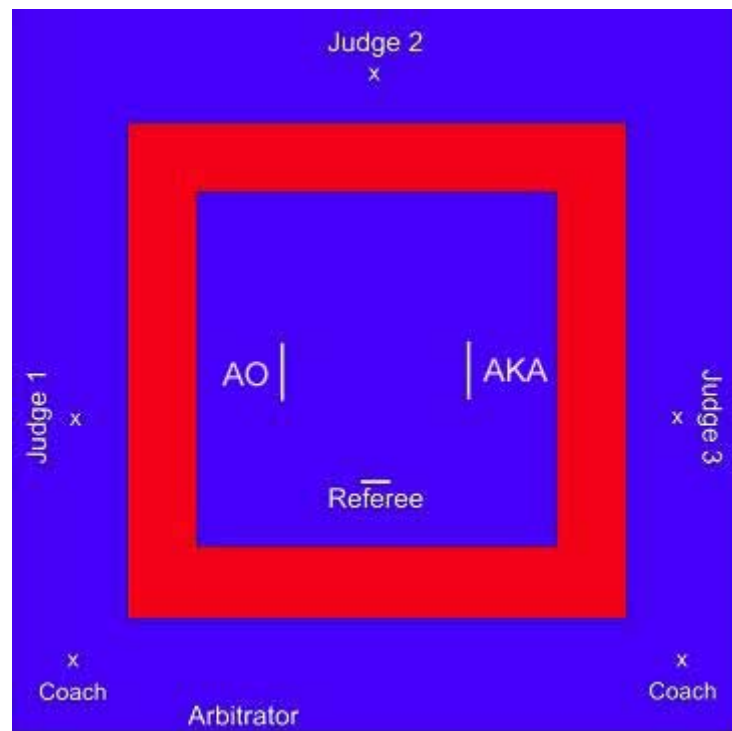
De vlaggen worden voor de borst bij elkaar gebracht.



APPENDIX 03: TEKENS VAN DE NOTULIST

•••	Sanbon	3 punten
••	Nihon	2 punten
•	Ippon	1 punt
□	Kachi	Winnaar
X	Make	Verliezer
Δ	Hikiwake	Onbeslist
C1 W	Categorie 1 Overtreding - Waarschuwing	Waarschuwing zonder straf
C1 K	Categorie 1 Overtreding - Keikoku	1 punt voor de tegenstander
C1 HC	Categorie 1 Overtreding - Hansoku Chui	2 punten voor de tegenstander
C1 H	Categorie 1 Overtreding - Hansoku	Diskwalificatie
C2 W	Categorie 2 Overtreding - Waarschuwing	Waarschuwing zonder straf
C2 K	Categorie 2 Overtreding - Keikoku	1 punt voor de tegenstander
C2 HC	Categorie 2 Overtreding - Hansoku Chui	2 punten voor de tegenstander
C2 H	Categorie 2 Overtreding - Hansoku	Diskwalificatie
KK	Kiken	Opgave
S	Shikkaku	Ernstige Diskwalificatie

APPENDIX 04: DE WEDSTRIJDVLOER





ADVERTISING SPACE FOR WKF, size 20 x 10 cm.



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



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.

APPENDIX 06: RICHTLIJNEN VOOR REFEREES EN JUDGES

Dit appendix biedt richtlijnen voor Referees en Judges voor situaties, waarin de reglementen niet duidelijk voorzien.

BUITENSPORIG CONTACT:

Als een deelnemer een scorende techniek maakt, gevolgd door een techniek die buitensporig contact maakt, kan het Referee Panel geen score toekennen. In plaats daarvan zal er een Categorie 1 waarschuwing of straf gegeven moeten worden (behalve als het de ontvanger zijn eigen fout is).

BUITENSPORIG CONTACT EN OVERDRIJVEN:

Als een deelnemer voorwendt dat hij (te) hard geraakt is en het Referee Panel denkt dat het een goed gecontroleerde techniek is, die aan alle 6 scoringscriteria voldoet, zal er een score worden toegekend en een Categorie 2 straf voor simuleren of overdrijven worden gegeven (houd er altijd rekening mee dat voor ernstig simuleren Shikkaku gegeven kan worden). Een lastige situatie dient zich aan, indien een deelnemer geraakt wordt en neergaat, weer gaat staan om de 10 sec regel te ontlopen en daarna weer gaat liggen. Referee en Judges moeten zich er van bewust zijn dat een Jodan traptechniek 3 punten scoort. Veel deelnemers krijgen voor het behalen van een medaille beloningen. Dit verlaagt de drempel voor onsportief gedrag. Het is belangrijk dit te onderkennen en de juiste straf toe te kennen.

MUBOBI:

Een waarschuwing of straf voor Mubobi wordt gegeven, als een deelnemer door eigen nalatigheid wordt geraakt. Dit kan gebeuren door de rug toe te keren, een aanval met een lange, lage gyaku tsuki chudan zonder rekening te houden met een tegenaanval op Jodan hoogte, het gevecht onderbreken voordat de Referee "Yame" roept, de dekking laten zakken, concentratie verlies en herhaald weigeren om een aanval te blokkeren. In Toelichting paragraaf 16 staat:

Zou de overtreder geraakt worden en /of een blessure oplopen, zal de Referee hem een Categorie 2 waarschuwing of straf geven en besluiten om de tegenstander geen straf te geven.

Een deelnemer die door zijn eigen schuld geraakt wordt en zich daarna aanstelt om het Referee Panel te misleiden, zal een waarschuwing of straf voor Mubobi krijgen en een extra straf voor overdrijven, omdat er twee overtredingen begaan zijn.

Let wel: Een dergelijke te harde techniek kan natuurlijk nooit scoren.

ZANSHIN:

Het betreft de toestand van voortdurende toewijding, waarbij de deelnemer volledig geconcentreerd en zich bewust blijft van de mogelijkheid van zijn opponent om een tegenaanval uit te voeren. Tijdens het uitvoeren van de techniek draait hij zijn hoofd niet weg en ook nadien blijft hij de tegenstander aankijken.

Sommige deelnemers draaien hun lichaam gedeeltelijk weg nadat ze een aanvallende techniek gemaakt hebben, maar blijven hun Zanshin behouden. Het Referee Panel moet in staat zijn om het verschil te onderscheiden v.w.b. het behouden van Zanshin en het zich afwenden van de tegenstander waarbij de dekking zakt en er concentratieverlies optreedt.

CHUDAN GERI PAKKEN:

Moet de Referee een score toekennen voor een goed uitgevoerde Chudan geri die wordt gepakt voordat de deelnemer zijn been kan terugtrekken?

Als de techniek aan alle 6 criteria voldoet en Zanshin blijft gehandhaafd zal de Chudan geri scoren.

In een situatie van 2 bijna gelijktijdig landende gyaku tsuki's is het normaal dat er een score gegeven wordt voor de tsuki, die het eerst raak is ook al is de tweede gyaku tsuki ook raak. Theoretisch, in een echt gevecht, zal een sterke krachtige trap de tegenstander uitschakelen en zal de trap niet gepakt worden. Controle, trefvlak en het voldoen aan alle 6 criteria, zijn de beslissende factoren in het al dan niet waarderen van de techniek.

WERPEN EN VERWONDINGEN:

Sinds vastpakken en werpen onder bepaalde voorwaarden is toegestaan, moeten coaches er voor zorgen dat hun deelnemers getraind worden in en het kunnen toepassen van valbreektechnieken.

Een deelnemer, die een poging doet om te werpen, moet voldoen aan de voorwaarden zoals omschreven in Artikel 6 en 8. Als een deelnemer hieraan voldoet en de tegenstander raakt gewond t.g.v. het niet kunnen valbreken, is de gewonde deelnemer zelf verantwoordelijk en zal de "werper" niet worden bestraft. Zelf veroorzaakte verwondingen kunnen ontstaan als degene, die geworpen wordt, valt op een gebogen arm of elleboog i.p.v. een goede valbreek techniek toe te passen of de werper vasthoudt en hem boven op zich trekt.

Een mogelijk gevaarlijke situatie ontstaat als een deelnemer de beide benen van zijn tegenstander vastpakt en hem op zijn rug gooit. In Artikel 8 Toelichting 10 staat: *en de tegenstander moet worden vastgehouden zodat hij veilig kan landen.*

Omdat het moeilijk is om een veilige landing te garanderen, valt een dergelijke worp in de verboden Categorie (alle gevaarlijke worpen en pogingen daartoe vallen onder Categorie 1).

BESLISSINGSPROCEDURES:

Als de Referee de wedstrijd stopt roept hij "Yame" en maakt gelijktijdig het daarbij behorende gebaar. De Judges reageren niet met hun vlaggen en dienen te wachten op de mening van de Referee. Als de Referee is teruggekeerd naar zijn beginpositie geeft hij aan waarom hij de wedstrijd heeft gestopt. Hierop maken de Judges hun mening kenbaar d.m.v. de voorgeschreven gebaren en zal er een meerderheidsbesluit bekend gemaakt worden.

Omdat de Referee de enige is die zich op de wedstrijdvloer beweegt, de deelnemers benadert en met de dokter praat, moeten de Judges goed opletten wat de Referee aangeeft voordat ze hun mening kenbaar maken, omdat Reconsider niet meer mogelijk is.

Indien er meerdere redenen zijn om de wedstrijd te stoppen, zal de Referee deze afzonderlijk aangeven. Bijv. als de een score maakt en de ander een contact, in geval van Mubobi of overdrijven van een blessure door dezelfde deelnemer.

DE JUDGES GEVEN GEEN MENING NA YAME

Als de 3 judges geen mening geven, kan de Referee dan een score of straf toekennen?

Ja dat kan, omdat de Referee dan "in de meerderheid" is. Geen signaal is geen mening. De Referee moet wel heel zeker van zijn zaak zijn.

2 x AKA en 1 x GEEN MENING:

Kan de Referee, na Yame, indien 2 Judges een score voor AKA geven, een score toekennen voor AO?

Nee, dat kan niet, omdat de Referee alleen tegen 2 Judges in kan gaan, indien hij de support heeft van de derde Judge. Geen mening is geen positieve support voor het geven van een score.

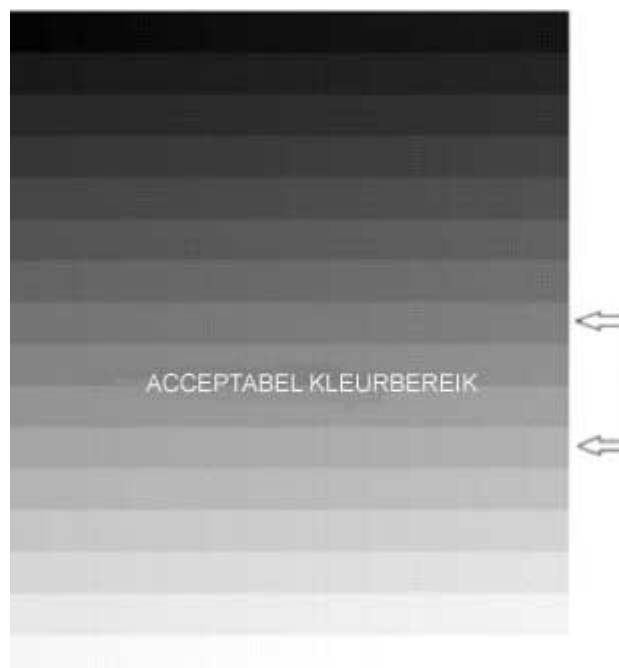
JOGAI:

De Judges tikken met de juiste vlag op de vloer en geven een Categorie 2 overtreding op het moment dat de Referee naar zijn positie is teruggekeerd.

HET AANGEVEN VAN OVERTREDINGEN:

Voor een Categorie 1 overtreding moeten de Judges eerst met de juiste vlag draaien, daarna de vlaggen naar links kruisen, met de rode vlag voor (AKA) of naar rechts kruisen met de blauwe vlag voor (AO). De Referee kan zo duidelijk zien welke deelnemer de overtreding gemaakt heeft.

APPENDIX 07: KLEUREN VAN DE BROEK VAN REFEREES



APPENDIX 08: VOORWAARDEN EN LEEFTIJDSCATEGORIEËN

WERELD KAMPIOENSCHAP CADETTEN, JUNIOREN EN ONDER DE 21 JARIGEN			WERELD KAMPIOENSCHAP SENIOREN		
ALGEMEEN	CATEGORIEËN			ALGEMEEN	CATEGORIEËN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Het toernooi duurt 4 dagen (donderdag, vrijdag, zaterdag en zondag). ❖ Elke Nationale Federatie kan een (1) deelnemer per categorie opgeven. ❖ Bij de loting worden de vier finalisten van de vorige kampioenschappen zoveel mogelijk gescheiden (de deelnemers bij individuele wedstrijden en de Nationale teams bij de team wedstrijden). ❖ De Kampioenschappen worden gehouden op 5 of 6 wedstrijd vloeren, afhankelijk van de mogelijkheden van het stadion. ❖ Kumite wedstrijden duren in alle gevallen 2 minuten. ❖ Degenen, die al een keer aan een Wereld Kampioenschap Senioren hebben deelgenomen, mogen niet deelnemen in de categorie "onder de 21 jaar". ❖ Bunkai moet worden uitgevoerd in Kata teams (heren & dames) bij de finales en semifinales. 	ONDER DE 21	CADETTEN	JUNIOREN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Het toernooi duurt 4 dagen (donderdag, vrijdag, zaterdag en zondag). ❖ Team Kumite wedstrijden worden na de individuele wedstrijden gehouden. ❖ Elke Nationale Federatie kan een (1) deelnemer per categorie opgeven. ❖ Bij de loting worden de vier finalisten van de vorige kampioenschappen zoveel mogelijk gescheiden (de deelnemers bij individuele wedstrijden en de Nationale teams bij de team wedstrijden). ❖ De Kampioenschappen worden gehouden op 4 (vier) aansluitende wedstrijd vloeren. ❖ Er zijn geen pauzes. Voor catering service voor referees en officials zal er een speciale ruimte en tijdschema gecreëerd moeten worden. ❖ Bij Kumite is de wedstrijdduur 3 minuten voor de heren en 2 minuten voor de dames, behalve om de individuele medailleplaatsen. In dat geval is de duur 4 minuten voor de heren en 3 minuten voor de dames. ❖ Bunkai moet worden uitgevoerd in Kata teams (heren & dames) bij de finales en semifinales. 	<i>Individuele Kata (+ 16 jaar)</i>
	<p style="text-align: center;"><i>Heren Individueel Kumite (18, 19, 20 jaar)</i></p> <p style="text-align: center;">-68 Kg -78 Kg +78 Kg</p> <p style="text-align: center;"><i>Dames Individueel Kumite (18, 19, 20 jaar)</i></p> <p style="text-align: center;">-53 Kg -60 Kg +60 Kg</p>	<p style="text-align: center;"><i>Heren Individueel Kumite (14/15 jaar)</i></p> <p style="text-align: center;">-52 Kg -57 Kg -63 Kg -70 Kg +70 Kg</p> <p style="text-align: center;"><i>Dames Individueel Kumite (14/15 jaar)</i></p> <p style="text-align: center;">-47 Kg -54 Kg +54 Kg</p>	<p style="text-align: center;"><i>Individuele Kata (16/17 jaar)</i></p> <p style="text-align: center;">Heren Dames</p> <p style="text-align: center;"><i>Heren Individueel Kumite (16/17 jaar)</i></p> <p style="text-align: center;">-55 Kg -61 Kg -68 Kg -76 Kg +76 Kg</p> <p style="text-align: center;"><i>Dames Individueel Kumite (16/17 jaar)</i></p> <p style="text-align: center;">-48 Kg -53 Kg -59 Kg +59 Kg</p> <p style="text-align: center;"><i>Team Kata (14/17 jaar)</i></p> <p style="text-align: center;">Heren Dames</p>		<p style="text-align: center;"><i>Heren Dames</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Heren Individueel Kumite (+ 18 jaar)</i></p> <p style="text-align: center;">-60 Kg -67 Kg -75 Kg -84 Kg + 84 Kg</p> <p style="text-align: center;"><i>Dames Individueel Kumite (+ 18 jaar)</i></p> <p style="text-align: center;">-50 Kg -55 Kg -61 Kg -68 Kg +68 Kg</p> <p style="text-align: center;"><i>Team Kata (+ 16 jaar)</i></p> <p style="text-align: center;">Heren Dames</p> <p style="text-align: center;"><i>Team Kumite (age +18)</i></p> <p style="text-align: center;">Heren Dames</p>
Totaal	6	10	13	Totaal	16

SUPPLEMENT 01: AANVULLEND REGLEMENT M.B.T. JEUGDKUMITE

01. Algemeen

Voor de jeugd (7 t/m 13 jaar) geldt in principe het geldende kumite reglement.

In dit supplement zullen alleen die zaken behandeld worden, welke extra nadruk behoeven bij het jeugd kumite en de afwijkingen m.b.t. het geldende reglement. Cadetten (14 en 15 jaar) en Junioren (16 en 17 jaar) vallen in principe niet onder dit aanvullend reglement.

02. Wedstrijdduur

- 07 t/m 13 jaar: 1,5 minuut effectief.

03. Beschermingsmiddelen

- Kruisbescherming bij jongens verplicht, bij meisjes aanbevolen.
- Gebitsbescherming zijn verplicht.
- Handbeschermers zijn verplicht.
- Voetbeschermers zijn verplicht.
- Gezichtsmasker is verplicht.
- Zachte scheenbeschermers verplicht.
- Borstbescherming bij meisjes aanbevolen.

Toelichting:

- Gebitsbescherming (bitje) dient van doorzichtig materiaal te zijn.
- Scheenbeschermers kunnen helpen een mogelijke beenvliesontsteking te voorkomen.
- Borstprotectie bij meisjes kan niet dwingend voorgeschreven worden vanaf een bepaalde leeftijd, aangezien er verschillen zijn in de lichamelijke ontwikkeling. De een is er wel en de ander is er niet aan toe.

04. Verboden handelingen.

Ieder contact op het hoofd is niet toegestaan en kan derhalve niet scoren. Indien straf gerechtvaardigd, olopemd straffen.

SUPPLEMENT 02: BENOEMING EN TAKEN RAYON CHIEF REFEREE

BENOEMING RAYON CHIEF REFEREE

01. Hoofd van een rayon is een ervaren Referee A, die goed functioneert, inzicht heeft en durft te beslissen.
02. Een Rayon Chief Referee (RCR) wordt aangesteld door de Coördinator Scheidsgerecht.
03. Bij afwezigheid van een RCR op een rayontoernooi zorgt hijzelf (na overleg met de Coördinator Scheidsgerecht) voor zijn vervanging.

TAAKOMSCHRIJVING RAYON CHIEF REFEREE

01. Voor een rayontoernooi:

Aanschrijven en zorgen voor voldoende Referees en Judges in overleg met de rayoncommissie.

Men dient hiervoor Referees en Judges uit het eigen rayon aan te schrijven, pas in 2e instantie (bij onvoldoende Referees en Judges uit het eigen rayon) Referees en Judges uit aangrenzende rayons benaderen.
02. Tijdens een rayontoernooi:
 - Aanwezig zijn als Chief Referee (of vervanging regelen, evt. via Coördinator Scheidsgerecht).
 - Benoemen van Match Area Controllers (Shiao-vertegenwoordigers).
 - Indelen van de Referees en Judges over de wedstrijdvloeren.
 - Begeleiden van de Referees en Judges tijdens het toernooi.
 - Zorgen voor een goede en vlotte gang van zaken m.b.t. het scheidsgerecht.
 - De aanwezige Referees en Judges beoordelen in hun handelen (ook de Match Area Controllers).
03. Na een rayontoernooi:
 - Verslag opstellen over het toernooi m.b.t. het kumite-scheidsgerecht (Wie uitgenodigd, reacties op uitnodiging, wie aanwezig, toernooiverloop, bijzonderheden, etc.).
 - Beoordelingen over Referees en Judges op schrift stellen.
 - Verslag, beoordelingen van de alle aanwezige Referees en Judges plus de beoordelingen van de Match Area Controllers over de Referees en Judges van hun wedstrijdvloer, versturen naar de Coördinator Scheidsgerecht.
04. Algemeen:
 - Minimaal 1 x per jaar vergadering bijwonen tussen Coördinator Scheidsgerecht en RCR' s (indien noodzakelijk).
 - Op verzoek adresinformatie geven over aan te schrijven Referees en Judges aan organisatoren van kumitewedstrijden, welke plaatsvinden onder auspiciën van de K.B.N. en daar eventueel als de Chief Referee fungeren (of een plaatsvervanger regelen: andere Referee A).

SUPPLEMENT 03: MODIFICATIES

De Coördinator scheidsgerecht behoudt zich het recht voor om, al dan niet in overleg met het WOC en/of het bestuur van de KBN, van het WKF reglement en/of het jeugdreglement af te wijken.