



DANSK KARATE FORBUND



KUMITE regler

Version 8.0

Gyldig fra 01.01.2013



Indholdsfortegnelse

KUMITE REGLER

Artikel 1:	s.4	Kamparealet
Artikel 2:	s.6	Påklædning
Artikel 3:	s.10	Tilrettelæggelse af Kumite konkurrencer
Artikel 4:	s.13	Dommerpanelet
Artikel 5:	s.15	Varighed af en kamp
Artikel 6:	s.16	Scoring
Artikel 7:	s.21	Kriterier for bedømmelse
Artikel 8:	s.23	Forbudt opførsel
Artikel 9:	s.29	Advarsler og straffe
Artikel 10:	s.32	Skader og uheld i konkurrencer
Artikel 11:	s.35	Protester
Artikel 12:	s.37	Beføjelser og pligter
Artikel 13:	s.42	Start, afbrydelse og afslutning af kampe
Artikel 14:	s.45	Ændringer

* VERSION 7.1 - 01.01.2012

Appendiks 1:	s.46	Anvendte udtryk
Appendiks 2:	s.48	Dommersignaler
Appendiks 3:	s.63	Retningslinjer for Referee og Judges
Appendiks 4:	s.68	Listeførerens markeringer
Appendiks 5:	s.69	Kumite kamparealets opstilling og mål
Appendiks 6:	s.70	Kata kamparealets opstilling og mål
Appendiks 7:	s.71	Karate GI'en
Appendiks 8:	s.72	Farveguide for bukser (Referee & Judge)
Appendiks 9:	s.73	Eksempler

Det skal bemærkes, at det mandlige køn anvendt i denne tekst også henviser til det kvindelige køn.

* VERSION 7.1 - 01.01.2012

KUMITE REGLER

Artikel 1: Kamparealet

1. Kamparealet skal være plant og uden hindringer.
2. Kamparealet skal være kvadratisk med en sidelængde på 8 x 8 meter (målt fra yderkanten) samt et sikkerhedsområde på yderligere 2 meter. Frit sikkerhedsområde på yderligere 2 meter.
3. En linje på 0,5 meter trækkes 2 meter fra midten af kamparealet for markering af Referees position.
4. To parallelle linjer, hver på 1 meters længde, i en ret vinkel til Referees linjer, trækkes i en afstand af 1,5 meter fra kamparealets midte for markering af kampdeltagernes position.
5. Hver judge sidder ved hvert hjørne af arealet i sikkerhedsområdet. Referee må bevæge sig rundt på hele Tatami, inkl. Sikkerhedsområdet, hvor judges sidder. Hver judge være udstyret med et rødt og blå flag.
6. Match Supervisor vil sidde udenfor sikkerhedsområdet, bagved Referee, til enten højre eller venstre side.
7. Scoresupervisor vil sidde ved officialbordet, mellem scorekeeper og tidtager.
8. Coaches vil sidde udenfor sikkerhedsområdet på deres respektive side af Tatami med front mod officialbordet. Såfremt Tatami er hævet, vil coaches blive placeret udenfor det eleverede område.
9. Kamplinjerne på 1 meter (udgangsposition for kampdeltagerne) bør være i en anderledes farve i forhold til resten af kamparealet.

Forklaring:

I.

Der må ikke forefindes reklamer, vægge, stolper eller piller etc. nærmere end 1 meter fra sikkerhedsarealets ydergrænser.

II.

Måtterne som anvendes skal være skridsikre, hvor de er i kontakt med gulvet, men skal have en lav friktion på oversiden. De bør ikke være så tykke som Judo-måtter, eftersom disse virker bremsende på Karate bevægelser. Referee skal sikre sig, at de enkelte moduler ikke glider fra hinanden under kampen, idet spalter frembyder en risiko for skader. De skal være af et WKF eller lign. godkendt design.

Artikel 2: Påklædning

1. Deltagere og deres coaches skal bære den officielle uniform som beskrives i denne artikel.
2. Dommerudvalget kan bortvise enhver official eller deltager, som ikke efterlever dette regulativ.

Dommere

1. Referees og Judges skal bære den officielle uniform jf. Dommerudvalget. Denne uniform skal bæres ved alle turneringer og kurser.
2. Den officielle uniform skal være som følger:
 - En marineblå blazer med to sølvknapper.
 - En hvid kortærmet skjorte.
 - Et officielt slips, uden slipsenål etc.
 - Ensfarvede lysegrå benklæder uden opslag (jf. Appendiks 11)
 - Ensfarvede mørkeblå eller sorte strømper, og sorte sko uden snører med bløde såler til brug på kamparealet.
 - Kvindelige Referees og Judges må bære hårclips.

Kampdeltagere

1. Deltagerne skal bære en hvid Karate gi uden striber, mønstre eller anden personlig brodering. Der må kun bæres klubemblemer. (Landsholdsemblemer må ikke bæres). De skal bæres på jakkens venstre bryst og må ikke overstige en størrelse på 12 x 8 cm på nogen led (jf. Appendiks 8). Der må kun være det originale fremstillingsmærke på gi'en, og det skal være anbragt jf. Appendiks 9. Ydermere kan et identifikationsnummer, udstedt af stævnearrangøren, være anbragt på ryggen. Den ene kampdeltager skal bære rødt bælte, og den anden skal bære blå bælte. Bæltet skal være ca. 5 cm bredt og længden skal tilstræbes således, at

der bliver en ende på ca. 15 cm på hver sin side af knuden. Bælterne skal være ensfarvede i hhv. rød og blå farve, uden personlige broderinger eller anden reklame end producentens mærke.

2. Når jakken er strammet rundt om taljen med bæltet, skal den mindst have en længde der dækker hofterne, men ikke længere end til $\frac{3}{4}$ ned på låret. Kvindelige deltagere må bære en ensfarvet hvid T-shirt under karatejakken.

3. Jakkens ærmer må maksimalt gå til håndleddets bøjning, og skal mindst nå halvvejs ned på underarmen. Jakkeærmer må ikke rulles op.

4. Benklæder skal have en længde, så de dækker mindst $\frac{2}{3}$ af skinnebenet, og må ikke rulles op. Benklæderne må maksimalt gå til fodleddets bøjning.

5. Deltagerne skal holde sit hår rent og klippet i en sådan længde, at det ikke er hindrende for kampens planmæssige afvikling. Hachimaki (hoved-/pandebånd) er ikke tilladt. Hvis Referee finder en deltagers hår for langt og/eller snavset, kan han bortvise deltageren fra kampen. Hårbøjler og metalspænder er ikke tilladt. Bånd, perler og øvrige dekorationer er ikke tilladt. En diskret hårelastik er tilladt.

6. Deltagerne skal have korte negle, og må ikke bære metalgenstande eller andre genstande, som kan skade modstanderen. Evt. brug af metalliske tandbøjler skal godkendes af Referee og stævnelægen. Deltageren selv har det fulde ansvar for enhver skade.

7. Følgende udstyr er obligatorisk:

- a. WKF godkendte og lign. handsker. Deltagerne bærer henholdsvis røde og blå.
- b. Tandbeskytter.
- c. WKF godkendte og lign. kropsbeskyttere (frivilligt) samt brystbeskyttere for kvindelige deltagere + 14 år (obligatorisk).
- d. WKF godkendte og lign. skinnebensbeskyttere. Deltagerne bærer henholdsvis røde og blå.

e. WKF godkendte og lign. fodbeskyttere. Deltagerne bærer henholdsvis røde og blå.

Skridtbeskytter er ikke obligatorisk, men skal ved anvendelse være WKF godkendt og lign.

8. Briller er forbudt. Bløde kontaktlinser kan benyttes på deltagerens eget ansvar.

9. Ikke autoriseret beklædning og udstyr er forbudt.

10. Al sikkerhedsudstyr skal være WKF godkendt og lign.

11. Det er Match Supervisors (Kansas) pligt at sikre, at deltagerne før enhver kamp bærer officielt godkendt udstyr.

12. Brug af bandager eller forbindinger på grund af skader skal godkendes af Referee efter henstilling fra stævnelægen.

Trænere:

1. Coachen skal altid under hele turneringen bære sin respektive klubtræningsdragt med klubmærke synligt. Som fodtøj benyttes indendørs kondisko.

Forklaring:

I.

Deltageren skal bære et enkelt bælte. Det skal være rødt, hvis han er AKA og blått hvis han er AO. Bælter som viser hans grad må ikke bæres under kampen.

II.

Tandbeskytteren skal være ordentlig tilpasset. Skridtbeskyttere med aftagelig inderskål er forbudt.

III.

Personer, som af religiøse årsager ønsker at bære en beklædning, som i øvrigt bedømmes som uautoriseret, skal henvende sig til dommerudvalgets repræsentanter før tilmeldingsfrist. Dommerudvalgets repræsentanter vil bedømme enhver ansøgning efter dens formål.

IV.

Hvis en kampdeltager møder op upassende påklædt, vil han eller hun ikke omgående blive diskvalificeret; deltageren vil i stedet få et minut til at bringe sagerne i orden.

V.

Såfremt dommerudvalgets repræsentanter tillader det, kan dommerne få lov til at tage deres jakker af.

ARTIKEL 3: Tilrettelæggelse af Kumite konkurrencer

1. En karate turnering kan bestå af en Kumite turnering og/eller en Kata turnering. Konkurrencen afvikles efter elimineringsystemet med opsamling. Kumite turneringen kan yderligere inddeles i hold konkurrencer og individuelle konkurrencer. De individuelle konkurrencer kan yderligere opdeles i alders klasser, vægt klasser og i åben klasse. Klasserne inddeles endelig i kampe.

2. Ingen deltager må udskiftes med en anden i en individuel kamp.

3. Individuelle deltagere eller hold, som ikke møder frem ved kamparealet, når det bliver annonceret, bliver diskvalificeret (KIKEN) fra den kategori. I hold kampe vil scoren blive 8-0 til det fremmødte hold.

4. Et herre Kumite hold består af 4 deltagere, hvoraf de 3 kæmper i hver runde. Et dame Kumite hold består af 4 deltagere, hvoraf 3 deltager i hver runde.

5. Deltagerne er alle medlemmer af holdet. Der er ingen forudbestemte reserver.

6. Før hver holdkamp skal en repræsentant fra hvert hold aflevere en holdopstilling til officialbordet. Holdopstillingen skal indeholde rækkefølge (navne og numre) på hvilke 3 eller 2 deltagere, der skal kæmpe i kommende runde. Rækkefølgen kan ændres fra runde til runde, men når først rækkefølgen er afleveret til officialbordet, kan den ikke ændres før runden er slut.

7. Et hold bliver diskvalificeret, hvis coachen eller andre på holdet ændrer rækkefølgen uden skriftligt at underrette officialbordet.

8. I holdkampe, hvor en kæmper modtager Hansoku eller Shikaku, vil medføre en score på 0 til den diskvalificerede, og en endelig score på 8-0 i det andet holds favør.

Forklaring:

I.

En runde er et enkelt trin i en konkurrence, hvis formål er at finde finalister. I en elimineringskonkurrence vil 50 % af deltagerne i hver runde blive udskilt, inkl. "bye".

II.

Brugen af deltagernes navne kan skabe problemer med udtalelse og identifikation. Turneringsnumre kan indføres og anvendes i stedet.

III.

Når et hold stiller op før en kamp, skal det kun stille op med de aktuelle kæmpere. Coachen og de resterende holddeltagere er ikke inkluderet i opstillingen, og skal placeres i et område ved siden af kamparealet.

IV.

For at få lov at deltage skal et herre hold stille med mindst 2 deltagere. Dame hold skal stille med mindst 2 deltagere. Såfremt holdet stiller med færre deltagere, taber holdet (KIKEN). V. Listen med kamprækkefølgen afleveres til officialbordet af en udpeget holddeltager eller coachen. Såfremt coachen afleverer kamplisten, skal hans tilhørsforhold være tydelig, idet listen i modsat fald ellers kan blive afvist ved officialbordet. Kamplisten skal indeholde navn, holdets bæltefarve (AKA/AO) og kamprækkefølgen. Både deltagernes navne og deltagernumre skal stå på kamplisten, samt underskrevet af coachen eller en udpeget person.

VI.

Coachen skal under kampen sidde på sin anviste stol og må ikke forstyrre/blande sig i kampens afvikling.

VII.

Hvis en forkert deltager kommer til at deltage på grund af forkert førte lister skal kampen uanset udfaldet annulleres. For at undgå denne type fejl, skal den vindende deltager bekræfte sin sejr overfor officialbordet, før vedkommende forlader arealet.

Artikel 4: Dommerpanelet

1. Dommerpanelet for hver kamp skal bestå af en Referee (SHUSHIN), fire Judges (FUKUSHIN) og en Match Supervisor (KANSA).
2. Referee og Judges må i princippet ikke komme fra samme klub (hvis muligt) som deltagerne, der skal kæmpe.
3. Desuden skal der, for at lette afviklingen af kampene udnævnes adskillige officials.

Forklaring:

I.

Når en Kumite klasse begynder, står Referee på yderkanten af kamparealet. Judge 1 og 2 står på hans venstre side og Judge 3 og 4 på højre side.

II.

Efter den formelle udveksling af buk mod SHOMEN mellem kampdeltagerne og dommerpanelet træder Referee et skridt tilbage, mens Judges vender sig mod midten og alle bukker. Herefter indtager alle deres positioner.

III.

Når et helt dommerpanel skal udskiftes stiller det bortgående dommerpanel (undtagen Match Supervisor) sig som ved starten, bukker for hinanden og forlader arealet sammen.

IV.

Når en enkelt dommer skal udskiftes, går den ankommende dommer hen til den afgående, de bukker mod hinanden og bytter position.

V.

I holdkampe, forudsat at hele dommerpanelet har de til kampen påkrævede licenser, må der for hver kamp roteres dommerne imellem.

Artikel 5: Varighed af en kamp

1. Varigheden af en Kumite kamp er fastsat til 3 min. for Senior mænd (både hold og individuel) og 4 min. i medaljekampe (individuel). Kumite kampe for Senior kvinder er fastsat til 2 min. og 3 min. i medaljekampe (individuel). Under 21 år (U21) kæmpes der 3 min. for mænd og 2 min. for kvinder (ingen ekstra tid i medaljekampe). I Kadet/Junior/Master og børne kategorierne kæmpes der 2 min. (ingen ekstra tid i medaljekampe).

2. Tidtagningen for en kamp starter, når Referee giver startsignal, og standses, når Referee råber "YAME".

3. Tidtageren skal give signal med tydelig hørbar gong eller "buzzer", som indikerer 10 sek. tilbage samt "time up". Time up signalet markerer, at kampen er afsluttet.

Artikel 6: Scoring

1. Der kan tildeles følgende scoringer:

- a) **IPPON** (3 point)
- b) **WAZA-ARI** (2 point)
- c) **YUKO** (1 point)

2. Scoring tildeles når en godkendt angrebsteknik udføres mod et godkendt angrebsområde med:

- a) God form
- b) Sportslig attitude
- c) Kraftfuld
- d) Årvågenhed (ZANSHIN)
- e) God timing
- f) Korrekt afstand

3. **IPPON** kan tildeles ved:

- a) Jodan spark.
- b) Enhver scorende teknik mod en modstander, som er kastet eller faldet.

4. **WAZA-ARI** kan tildeles ved:

- a) Chudan spark.

5. **YUKO** kan tildeles ved:

- a) Chudan eller Jodan Tsuki.
- b) Jodan eller Chudan Uchi.

6. Følgende er godkendte scoringsområder:

- a) Hovedet
- b) Ansigtet
- c) Halsen
- d) Mellemgulvet
- e) Brystet
- f) Ryggen (ikke skuldre)
- g) Siden

7. En effektiv teknik, som udføres samtidig med, at der gives signal til, at en kamp er afsluttet, betragtes som gyldig. En teknik, uanset om effektiv, som udføres efter at der er givet ordre til at afbryde eller stoppe en kamp, giver ikke score og kan resultere i, at der tildes straf til overtræderen.

8. Ingen teknik, uanset om teknisk korrekt, vil give score, hvis den udføres mens begge kampdeltagere befinder sig uden for kamparealet. Det er dog således, at hvis en af deltagerne udfører en effektiv teknik, mens han endnu befinder sig inden for kamparealet, og før Referee råber YAME, vil teknikken give score.

Forklaring:

For at kunne give scoring skal teknikken udføres imod et af scoringsområderne som defineret i ovenstående afsnit 6. Teknikken skal udføres med passende kontrol i forhold til det område der angribes, og skal opfylde alle 6 scoringskriterier som anført i ovenstående afsnit 2.

UDTRYK	Tekniske kriterier
IPPON (3 point) tildeles ved:	<ol style="list-style-type: none">1. Jodan spark. Jodan defineres som ansigtet, hovedet og halsen.2. Enhver scorende teknik, som er leveret mod en modstander der er blevet kastet, er faldet af egen drift eller på anden vis ikke står på fødderne med torso i gulvet.
WAZA-ARI (2 point) tildeles ved:	<ol style="list-style-type: none">1. Chudan spark. Chudan defineres som mellemgulvet (maven, brystet, ryggen og siden).
YUKO (1 point) tildeles ved:	<ol style="list-style-type: none">1. Ethvert stød (Tsuki) leveret mod ethvert af de 7 scoringsområder.2. Ethvert slag (Uchi) leveret mod ethvert af de 7 scoringsområder.

I.

Af sikkerhedshensyn skal der advares eller straffes ved udførelse af farlige kast, dvs. kast hvor modstanderen gribes under hoftehøjde, kast hvor man ikke holder forsvarligt fast på modstanderen man kaster, samt kast der udføres højere end kasterens hofte. Undtaget denne regel er traditionelle balancebrydende teknikker, som ikke kræver fastholdelse af modstanderen, f.eks. ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Efter udførelse af et kast vil Referee tillade 2 sek. til scoringsforsøg.

II.

Når en deltager er kastet i henhold til reglerne, glider, falder eller på anden vis ikke står på fødderne med torso i gulvet, og scores på, vil scoren være IPPON.

III.

God form betyder, at teknikkerne har karakteristikker, som kan sammenlignes med øjensynlig effektivitet inden for rammerne af koncepterne for traditionel Karate.

IV.

Sportslig attitude er en bestanddel af "god form" og refererer til, at en scoringsteknik udføres under stor koncentration, men til trods herfor dog ikke på nogen ondskabsfuld måde.

V.

Kraftfuld er et produkt af masse og hastigheden i teknikken samt en håndgribelige udførelse med vilje for succes.

VI.

Årvågenhed (ZANZHIN) er det kriterium, som oftest mangler, når en score vurderes. Det er en tilstand af fortsat entusiasme som varer ved, efter at en teknik er udført, og årvågenhed overfor modstanderens eventuelle kontrateknikker. Deltageren vender ikke hovedet væk under teknikudførelsen og har efterfølgende ansigtet mod modstanderen.

VII.

God timing betyder at udføre en teknik, netop når den vil have sin størst potentielle effekt.

VIII.

Korrekt afstand betyder også god afstandsbedømmelse. Det vil sige at udføre en teknik i nøjagtig den afstand, hvor den vil have den størst mulige potentielle effekt. Det er således, at hvis teknikken udføres mod en modstander, som bevæger sig hurtigt bort, reduceres den potentielle effekt af dette stød.

IX.

Som eksempel på korrekt afstand: et stød, hvor den stødende arm ikke er udstrakt, eller spark, som afleveres et sted mellem let berøring af huden (tidligere kendt som "SKIN TOUCH") og 5 cm fra scoringsområdet. Dog vil Jodan stød, som er inden for 5 cm afstand fra målet, og hvis modstander ikke prøver på at parere eller undgå det, give en scoring, såfremt det opfylder de øvrige scoringskriterier. I Kadet- og Juniorklassen tillades for Jodan spark meget let berøring (tidligere "SKIN TOUCH") til Jodan.

Afstanden er øget op til 10 cm. I børneklassen er ingen kontakt/skin touch til Jodan tilladt.

X.

En teknik som ikke opfylder scoringskriterierne kan ikke give point, uanset hvordan den leveres.

XI.

Tekniker som rammer under bælttestedet, kan give score, så længe det er over skambenet. Halsen er et målområde og ligeledes struben. Dog er direkte kontakt med struben forbudt, men der kan gives score for en effektiv kontrolleret teknik, som ikke har kontakt.

XII.

En teknik som rammer skulderbladene, kan give score. Den del af skulderen, som ikke giver score, er forbindelsen mellem overarmsknoglen, skulderbladet og kravebenet.

XIII.

Slutsignalet signalerer afslutningen af scoringsmulighederne i denne kamp, også selvom Referee måske utilsigtet ikke standser kampen omgående. Slutsignalet betyder imidlertid ikke, at straffe ikke kan idømmes. Straffe kan idømmes af dommerpanelet lige til det tidspunkt, hvor kampdeltagerne forlader arealet, efter at kampen er slut. Straffe kan idømmes herefter, med da kun af dommerudvalgets repræsentanter.

XIV.

Såfremt to modstandere rammer hinanden på nøjagtig samme tid, vil scoringskriteriet "god timing" per definition ikke være opfyldt, og den korrekte bedømmelse vil være ikke at tildele point. Til gengæld kan begge deltagere modtage point for deres respektive scoringer såfremt begge har to flag i deres favør, og scoringen sker før "YAME" og slutsignalet.

XV.

Hvis en kampdeltager scorer med mere end én teknik i træk, før kampen stoppes, vil denne blive tildelt den højest scorende teknik, uanset i hvilken rækkefølge teknikken scorede. Eksempelvis: Hvis et spark følger umiddelbart efter et succesfuldt stød, vil point for sparket blive tildelt uanset om stødet scorede først, idet sparket har højeste scoringsværdi.

Artikel 7: Kriterier for bedømmelse

En kamp er afgjort og afbrydes til fordel for en kæmper, der fører med 8 point, har flest point ved kampens afslutning, ved HANTEI eller ved tildeling af KIKEN, HANSOKU eller SHIKKAKU.

1. Ingen individuel kamp må erklæres uafgjort. Kun i hold kampe, når kampen ender uafgjort eller uden scoring, må Referee erklære uafgjort (HIKIWAKE).

2. Såfremt der i individuelle kampe efter ordinær kamptid ikke er scoret eller uafgjort, vil afgørelsen ske ved en endelig afstemning blandt de 4 Judges og Referee (HANTEI). En afgørelse til fordel for den ene frem for den anden kampdeltager afgøres på grundlag af følgende kriterier:

- a) Deltagerens attitude (fremtræden), kampånd og styrke.
- b) Overlegenhed i taktik og teknik.
- c) Udført hovedparten af handlinger (Mest initiativ/aktiv).

3. Det vindende hold er det hold med flest sejre. Har holdene det samme antal sejre, vinder det hold som har scoret flest point i sejre og nederlag. Den højeste pointforskel i enkeltkampe kan højst være 8 point.

4. Hvis begge hold har lige mange sejre og scorede point, skal der kæmpes en afgørende kamp. Hvert hold må udvælge hvilken som helst kæmper fra holdet til at kæmpe den afgørende kamp, uanset om denne allerede har kæmpet en kamp mellem de to hold. Hvis den afgørende kamp ikke udfinder en vinder på grundlag af flest point, vil den afgørende kamp blive afgjort på HANTEI i henhold til samme regler som i individuelle kampe. Resultatet af HANTEI på baggrund af den afgørende kamp, vil også afgøre det endelige resultat for holdkampen.

5. Når der i holdkampe er vundet tilstrækkelig mange kampe eller scoret tilstrækkelig mange point til at den er afgjort, skal der ikke kæmpes flere kampe.

Forklaring:

I.

Ved HANTEI skal Referee stå udenfor kamparealet, udtale "HANTEI", efterfulgt af et to toners fløjt. På samme tid skal Judges med flag og Referee med håndsignal markere deres afgørelse. Referee vil herefter kort fløjte én gang (flag og håndsignal tages ned), returnere til sin linje på kamparealet og meddele flertalsafgørelsen ved at indikere vinderen på normal vis.

Artikel 8: Forbudt opførsel

Forbudte teknikker og handlinger inddeles i to kategorier, Kategori 1 og Kategori 2.

KATEGORI 1.

1. Teknikker med for hård kontakt med scoringsområdet taget i betragtning, og teknikker som rammer struben.
2. Angreb mod arme, ben, skridt, led eller "instep" (mod fodens overside).
3. Angreb mod ansigtet med åbenhåndsteknikker.
4. Farlige og forbudte kast.

KATEGORI 2.

1. Foregive eller overdrive en skade.
2. Overskridelse af kampområdets grænser (JOGAI) som ikke er forårsaget af modstanderen.
3. Selvforårsaget fare ved at eksponere sig for skade overfor modstanderen og manglende hensyn til egen sikkerhed (MUBOBI).
4. Undgå kamp ved at forhindre modstanderens mulighed for at score.
5. Passivitet - ved ikke at forsøge at inkludere sig i kamp.
6. Brydning, skubben, holden, griben, står bryst mod bryst, "Clinching" ("låser hinanden") uden efterfølgende angrebsforsøg.
7. Farlige teknikker, som ifølge deres natur ikke kan kontrolleres i forhold til modstanderens sikkerhed, samt farlige og ukontrollerede angreb.
8. Simulerede angreb med hoved, knæ og albuer.
9. Tale til eller ophidse modstanderen, ej efterkomme Referees anvisninger, samt uværdig eller uartig opførsel mod dommerpanelet eller andre brud på etiketten.

Forklaring:

I.

Konkurrencekarate er en sport, og derfor er de fleste farlige teknikker forbudt. Alle teknikker skal udføres med kontrol. Den trænede udøver kan tåle hårde slag på muskulære områder som maven, men hoved, ansigt, nakke, underliv, brystben og ribben er sårbare overfor kontakt. Af denne grund må der også udøves fuld kontrol mod disse scoringsområder. Teknikker, der forårsager skade, skal straffes, medmindre skaden er selvforskyldt. Alle teknikker skal være kontrollerede og i "god form". Er de ikke det, skal de straffes, uanset hvilken teknik det gælder. Især i børne-og ungdomsklasserne skal der være endnu større påpasselighed.

II. Kontakt mod ansigtet - Seniorer

Teknikker mod ansigt, hoved og nakke skal være meget kontrollerede. Kun let berøring ("touch") er tilladt (dog ikke struben). CHUKOKU gives, når Referee vurderer, at kontakten har været for hård, og ikke formindsker modstanderens chancer for at vinde kampen. En tilsvarende overtrædelse vil blive straffet med KEIKOKU. En tredje overtrædelse vil give HANSOKU CHUI. En yderligere overtrædelse, også selvom det ikke er af afgørende betydning for modstanderens chance for at vinde, vil udløse HANSOKU.

III. Kontakt mod ansigtet - Børn, Kadetter og Juniorer

Teknikker mod ansigt, hovedet eller nakke (Jodan) er ikke tilladt med håndteknikker. For børn gælder ligeledes ingen kontakt til Jodan med spark. Enhver kontakt, uanset hvor let, vil blive straffet jf. ovenstående paragraf II, på nær hvis det er modtagerens egen skyld (MUBOBI).

IV.

Referee må til stadighed holde øje med en skadet deltager. En kort tøven med at afsige en dom tillader symptomer på skader at udvikle sig, såsom næseblod. Observation vil også afsløre enhver anstrengelse fra deltagerens side til, at give indtryk af, at en skade er værre end den egentlig er af taktiske grunde for at skaffe sig en fordel. Eksempelvis at blæse kraftigt gennem en skadet næse eller at gnide ansigtet kraftigt med en handskes bagside.

V.

En eksisterende skade kan give symptomer som ikke stemmer overens med den grad af kontakt som teknikken havde, og det skal dommerpanelet tage i betragtning, når de overvejer at straffe en teknik der har haft kontakt. Eksempelvis kan det som ellers tyder på at være en relativ let kontakt resultere i, at en deltager ikke kan fortsætte kampen på grund af skader vedkommende har pådraget sig i tidligere kampe. Før kampen skal Tatami Manager kontrollere deltagernes kampkort for at sikre sig at deltagerne er kampklare. Referee skal have besked såfremt en deltager er blevet behandlet for en skade.

VI.

Deltagere som overreagerer på en let kontakt for at få dommerpanelet til at straffe deres modstander, såsom at tage sig til ansigtet, tumle rundt eller smide sig unødigt ned, skal minimum advares med Hansoku Chui.

VII.

At foregive en skade som ikke eksisterer, er en alvorlig overtrædelse af reglerne. Den deltager, som foregiver en ikke eksisterende skade, skal idømmes SHIKKAKU, dvs. når eksempelvis kollaps og rulle omkring på gulvet ikke understøttes af et efterfølgende bevis for en skade, som kan konstateres og rapporteres af stævnelægen. Der skal tildeles straf for at overdrive en skade.

VIII.

At overdrive en eksisterende skade er mindre alvorlig, men skal stadig opfattes som en uacceptabel opførsel, som overtræderen i første tilfælde af overdrivelse vil modtage minimum HANSOKU CHUI. Mere alvorlig overdrivelse, såsom at vakle rundt, falde om på gulvet, rejse sig op og herefter falde ned igen osv. vil modtage direkte HANSOKU afhængig af overtrædelsens sværhedsgrad.

IX.

En deltager som får en SHIKKAKU for at foregive en ikke-eksisterende skade, skal med det samme forlade arealet og undersøges af stævnelægen. Stævnelægen og dommerudvalgets repræsentanter (DU) skal skrive en rapport, som også indeholder DU's forslag til sanktion. Rapporten fremlægges for D.Kar.F.'s hovedbestyrelse ved førstkommende møde.

X.

Halsen er et specielt sårbart område, og selv den mindste kontakt skal advares eller straffes, lige med undtagelse af, hvis det er deltagerens egen fejl.

XI.

Kasteteknikker inddeles i to typer. Den første er traditionelle benfejninger, f.eks. ashi barai, ko uchi gari m.m., hvor modstanderen bliver afbalanceret eller kastet uden at blive taget fat i først. Den anden er kast, hvor der tages fat i modstanderen under kastets udførelse. Kastets rotationspunkt må ikke være over hoftehøjde, og der skal holdes fast i modstanderen, så vedkommende kan lande sikkert. Kast som udføres over skulderen, f.eks. seoi nage, kata guruma er strengt forbudt, hvilket også gælder de såkaldte "offerkast" som tomoe nage, sumi gaeshi m.m. Det er også forbudt at gribe modstanderen under hoftehøjde, løfte og kaste dem, eller at gribe ned for at trække benene væk under modstanderen. Hvis en deltager skades grundet en kasteteknik, vil dommerne beslutte om der er behov for straf.

XII.

Åbenhåndsteknikker mod ansigtet er forbudt på grund af faren for at ødelægge modstanderens syn.

XIII.

JOGAI defineres som den situation, hvor en kæmpers fod, eller hvilken som helst del af kroppen (eller gien) berører området uden for kamparealet. Undtaget er når en kæmper skubbes, trækkes eller kastes ud. Bemærk at en advarsel skal gives ved første tilfælde af JOGAI. Definitionen at JOGAI er ikke længere "ved gentagne overtrædelser" men blot "overtrædelse, som ikke er modstanderens skyld".

XIV.

Hvis en deltager udfører en vellykket teknik og derefter kommer ud af kamparealet, bør der være YAME i scoringsøjeblikket og point for scoren. Overskridelse, som sker uden for kamptiden, bør ikke straffes. Hvis deltagerens forsøg på at score mislykkes, erklæres der ikke YAME, og overskridningen vil være at betragte som JOGAI.

XV.

Hvis AO overskrider kampområdets grænse umiddelbart efter at AKA scorer med et vellykket angreb, så vil der være YAME samtidig med scoren, og AO's overskridning noteres ikke. Hvis AO overskrider grænselinjen eller har gjort det, når AKA scorer (med AKA forblivende inden for kampområdet), så vil såvel AKA's score som AO's JOGAI straf blive tildelt.

XVI.

Det er vigtigt at forstå, at det at undgå kamp henviser til situationer, hvor en deltager forsøger at forhindre modstanderens mulighed for at score ved bevidst at kæmpe med henblik på at trække tiden ud. En deltager som konstant går baglæns uden et effektivt modangreb, laver unødige omklamringer eller med fuldt overlæg bevæger sig ud af arealet for at forhindre modstanderen i at få en scoringsmulighed, skal advares eller straffes. Dette sker ofte hen mod slutningen af en kamp. Såfremt situationen forekommer med mere end 10 sekunder tilbage af kampen, og overtræderen ikke har tidligere Kategori 2 overtrædelser, skal Referee advare overtræderen med CHUKOKU. Hvis deltageren tidligere har fået tildelt en Kategori 2 overtrædelse, skal straffen akkumuleres, og det vil i dette tilfælde resultere i KEIKOKU. Hvis der imidlertid er mindre end 10 sekunder tilbage af kampen, skal Referee straffe overtræderen direkte med HANSOKU CHUI (uanset om vedkommende tidligere har lavet Kategori 2 overtrædelser). Hvis overtræderen tidligere har modtaget en Kategori 2 HANSOKU CHUI, vil Referee idømme vedkommende HANSOKU, og tildele sejren til modstanderen. Dommerne skal selvfølgelig sikre sig, at deltagerens defensive handling ikke skyldes modstanderens hensynsløse eller voldelige angreb. I det tilfælde skal modstanderen advares eller straffes.

XVII.

Passivitet henviser til situationer, hvor en eller begge deltagere ikke forsøger at udveksle teknikker i en længere periode.

XVIII.

Et eksempel på MUBOBI er det øjeblik, hvor en kæmper udfører et engageret angreb uden hensyn til sin egen sikkerhed. Nogle deltagere kaster sig ind i et langt kontrastød og er ude af stand til at afværge et modangreb. Sådanne åbne angreb danner en MUBOBI handling, og kan ikke score. Af hensyn til deltagerens egen sikkerhed bør denne advares på et tidligt tidspunkt. Som et taktisk, teatralisk træk vender nogle deltagere sig omgående bort og foregiver dominans for at demonstrere et scoret point. De sænker deres forsvar og negligerer modstanderen. Formålet med denne manøvre er at henlede dommernes opmærksomhed på deres teknik. Dette er også et tydeligt eksempel på en MUBOBI handling. Modtager overtræder en for hård kontakt og/eller får en skade, som kan betragtes som overtræderens egen skyld, vil overtræderer modtage en Kategori 2 advarsel eller straf og undlade at give straf til modstanderen.

XIX.

Enhver uhøflig opførsel fra et medlem af en delegation/klub kan føre til diskvalifikation af en deltager, et hold eller hele delegationen/klubben.

Artikel 9: Advarsler og straffe

- CHUKOKU:** Er en advarsel ved 1. tilfælde af mindre overtrædelser.
- KEIKOKU:** Er en advarsel ved 2. tilfælde af mindre overtrædelser, eller for overtrædelser, som ikke er alvorlig nok til at udløse HANSOKU-CHUI.
- HANSOKU-CHUI:** Er en advarsel, som normalt idømmes for overtrædelser, hvor KEIKOKU tidligere i samme kamp er blevet tildelt, og som kan tildeles direkte ved alvorlige overtrædelser, som ikke er alvorlig nok til at udløse HANSOKU.
- HANSOKU:** Er en diskvalifikationsstraf grundet en meget alvorlig overtrædelse, eller hvor HANSOKU-CHUI tidligere i samme kamp er blevet tildelt. I holdkampe vil modstanderens score sættes til 8 point og overtræderens score vil blive nulstillet.
- SHIKKAKU:** Er en diskvalifikation fra den aktuelle turnering, konkurrence eller match. For at fastlægge omfanget af SHIKKAKU skal Dommerudvalgets repræsentanter (DU) konsulteres. SHIKKAKU kan idømmes, når en konkurrencedeltager ikke efterkommer Referees anvisninger, optræder ondskabsfuldt, eller begår en handling, som skader Karate-Do's prestige og ære eller ved andre handlinger der vurderes at overtræde turneringens regler og ånd. I holdkampe vil modstanderens score sættes til 8 point og overtræderens score vil blive nulstillet.

Forklaring:

I.

Der er tre tilfælde af advarsler; CHUKOKU, KEIKOKU, og HANSOKU CHUI. En advarsel er en korrektion som tildeles deltageren med henblik på at tydeliggøre overfor denne, at han/hun handler i strid mod reglerne, men uden at tildele en øjeblikkelig straf.

II.

Der er to tilfælde af straffe: HANSOKU og SHIKKAKU, begge resulterende i, at deltageren som overtræder reglerne vil blive diskvalificeret fra a) kampen (HANSOKU) eller b) turneringen (SHIKKAKU) med mulighed for karantæne fra turneringer for en yderligere periode.

III.

Kategori 1 og Kategori 2 advarsler krydsakkumulerer ikke.

IV.

En advarsel kan tildeles direkte for en overtrædelse, men når den først er tildelt, skal en gentagelse af samme overtrædelse medføre en skærpelse af den givne advarsel eller straf. Det er eksempelvis ikke muligt at give en advarsel eller straf for hård kontakt, og herefter tildele en advarsel af samme grad ved 2. tilfælde af for hård kontakt.

V.

CHOKOKU gives normalt ved 1. tilfælde af en mindre overtrædelse, hvor deltagerens mulighed for sejr ikke er formindsket af modstanderens fejl.

VI.

KEIKOKU gives normalt, når en deltagers mulighed for sejr er let forringet (efter dommerpanelets vurdering) på grund af modstanderens fejl.

VII.

HANSOKU CHUI kan gives direkte, eller hvor KEIKOKU tidligere i samme kamp er blevet tildelt, og hvor deltagerens mulighed for sejr er meget forringet (efter dommerpanelets vurdering) på grund af modstanderens fejl.

VIII.

HANSOKU kan idømmes ovenpå de akkumulerede straffe, men kan også tildeles direkte grundet en meget alvorlig overtrædelse. Den bruges når deltagerens mulighed for sejr praktisk talt er blevet reduceret til nul (efter dommerpanelets vurdering) på grund af modstanderens fejl.

IX.

Enhver deltager som modtager HANSOKU ved at skade modstanderen, og som ifølge Judges og Tatami Manager handlede uforsvarligt og farligt, eller som vurderes til ikke at besidde den nødvendige kontrol og færdigheder for at deltage i D.Kar.F. konkurrencer, vil blive indberettet til Dommerudvalgets repræsentanter (DU), som vil afgøre om deltageren skal udelukkes fra resten af konkurrencen og/eller efterfølgende konkurrencer.

X.

SHIKKAKU kan idømmes direkte, uden forudgående advarsler af nogen art. Det behøver ikke skyldes deltageren - det er tilstrækkeligt, hvis Coachen eller et medlem fra deltagerens delegation/klub, og som ikke deltager i kampene, opfører sig på en sådan måde, at det skader Karate-Do's prestige og ære. Hvis Referee skønner at deltageren har opført sig ondskabsfuldt, uanset om der er forvoldt reel fysisk skade, er SHIKKAKU og ikke HANSOKU den rigtige straf.

XI.

SHIKKAKU skal offentliggøres.

Artikel 10: Skader og uheld i konkurrencer

1. KIKEN eller tab af rettigheder er den afgørelse som træffes, når en deltager/deltagere ikke rettidigt kommer til kamparealet, er ude af stand til at fortsætte, opgiver kampen eller trækkes ud efter ordre fra Referee. Grunden til tilbagetrækningen kan omfatte skader, som ikke kan tilskrives modpartens handlinger.

2. Hvis begge kampdeltagere skader hinanden eller lider af eftervirkningen fra tidligere skader i en sådan grad, at stævnelægen erklærer dem ude af stand til at fortsætte, gives sejren til den deltager der har flest point. Hvis det er en individuel kamp og scoren er lige, vil en afgørelse (HANTEI) bestemme udfaldet af kampen. I en holdkamp skal Referee dømme uafgjort (HIKIWAKE). Skulle situationen opstå i en ekstra afgørende holdkamp, skal kampen afgøres ved HANTEI.

3. En skadet deltager, som er blevet erklæret uegnet til kamp af turneringslægen, kan ikke kæmpe igen i denne turnering.

4. En skadet deltager, som vinder en kamp ved diskvalifikation (HANSOKU) på grund af skade, må ikke kæmpe igen i denne konkurrence uden tilladelse fra lægen. Han kan vinde endnu en kamp på grund af skade, men bliver herefter automatisk trukket tilbage fra yderligere Kumite deltagelse i denne turnering.

5. Når en deltager er skadet skal Referee omgående standse kampen og tilkalde lægen. Lægen er udelukkende autoriseret til at diagnosticere og behandle en skade.

6. En deltager, som bliver skadet under en kamp, og som har brug for at blive tilset af en læge, har 3 minutter til at blive klar. Såfremt behandlingen ikke er overstået indenfor den tilladte tid, skal Referee beslutte om deltageren skal erklæres uegnet til at fortsætte kampen (Artikel 13, afsnit 9d) eller have mere behandlingstid.

7. 10 sek. reglen iværksættes, hvis en deltager falder, bliver kastet eller slået/sparket ned. Hvis deltageren ikke har rejst sig inden 10 sek., betragtes vedkommende som uegnet til at fortsætte kampen og vil blive trukket tilbage fra videre Kumite deltagelse i denne turnering. Hvis deltageren ikke umiddelbart er i stand til at rejse sig, vil Referee signalere til tidtageren om at påbegynde nedtællingen med et fløjtesignal og samtidig hæve sin arm, samt at kalde på lægen jf. ovenstående stk. 5. Tidtageren stopper nedtællingen, når Referee hæver sin ene arm. I alle tilfælde, hvor 10 sek. reglen iværksættes, skal lægen undersøge deltageren. Deltageren må blive undersøgt på kamparealet i de tilfælde, som hører under 10 sek. reglen.

Forklaringer:

I.

En deltager kan vinde ved, at modstanderen bliver diskvalificeret for den samlede værdi af mindre overtrædelser. Måske har vinderen ikke været udsat for nogen særlig skade. Endnu en sejr på samme grundlag vil medføre, at vinderen trækkes ud, selvom denne rent fysisk er i stand til at fortsætte.

II.

Referee skal kalde på lægen, når en deltager er skadet og behøver behandling, ved at hæve sin arm og verbalt råbe "læge".

III.

Hvis det er fysisk muligt, skal den tilskadekomne undersøges og behandles udenfor kamparealet.

IV.

Lægen er forpligtet til at give anbefalinger vedrørende sikkerheden, men kun i den udstrækning, hvor det har relation til den nødvendige behandling af en skadet deltager.

V.

I 10 sek. reglen kontrolleres tiden af en tidtager, som er udpeget til dette formål. Et signal lyder ved 7 sekunder, efterfulgt af det afsluttende signal ved 10 sekunder. Tidtageren må kun starte nedtællingen på Referees signal, og må først stoppe nedtællingen, når Referee hæver sin arm.

VI.

Dommerpanelet træffer afgørelse om KIKEN, HANSOKU eller SHIKKAKU i hvert enkelt tilfælde.

VII.

Hvis en deltager i en holdkamp modtager KIKEN, eller diskvalificeres (HANSOKU eller SHIKKAKU), bliver vedkommendes evt. score nulstillet for denne kamp, og modstanderen tildeles 8 point.

Artikel 11: Protester

1. Ingen har ret til at protestere imod en dom til dommerpanelets medlemmer.

2. Hvis en dommerprocedure synes at stride imod disse regler, er den ansvarlige Coach eller udpeget repræsentant for deltagerne eller holdet, den eneste, som har tilladelse til at protestere.

3. Protesten skal være skriftlig, og skal indleveres umiddelbart efter den kamp, som protesten gælder. (Den eneste undtagelse herfra er, hvis protesten gælder en administrativ fejl. Tatami Manager skal omgående underrettes så snart den administrative fejl konstateres.

4. Protesten skal afleveres til en repræsentant for dommerudvalget. Udvalget vil herefter gennemgå alle de relevante omstændigheder, som førte til den afgørelse, der protesteres imod. Efter overvejelse af alle eksisterende kendsgerninger, udfærdiger udvalget en rapport/svar, hvortil udvalget er bemyndiget til at drage de nødvendige handlinger.

5. Enhver protest, som drejer sig om fortolkning af reglerne, skal afleveres skriftligt, og være signeret af den ansvarlige Coach eller udpeget repræsentant for deltagerne eller holdet.

6. Klageren skal deponere et beløb, som er fastsat af Dansk Karate Forbunds hovedbestyrelse. Ved deponeringen modtager klageren en kvittering.

Forklaringer:

*I.
Protesten skal indeholde navnene på de deltagere og dommere, samt de helt specifikke detaljer, protesten omhandler. Generelle klager over gældende standarder vil blive accepteret som en legitim protest. Det påhviler klageren at bevise protestens gyldighed.*

II.

Protesten vil blive gennemgået af dommerudvalget, og som en del af denne gennemgang vil udvalget objektivt studere det bevismateriale, som er vedlagt, til underbygning af protestens validitet.

III.

Hvis dommerudvalget finder, at protesten er korrekt, vil der blive taget de nødvendige skridt. Det kan tilføjes, at alle nødvendige forholdsregler vil blive taget for at undgå gentagelser i fremtidige konkurrencer. Det deponerede pengebeløb vil blive refunderet.

IV.

Hvis dommerudvalget bedømmer protesten ugyldig, afvises den, og det deponerede pengebeløb tilfalder Dansk Karate Forbund.

V.

For at sikre at stævneprogrammet ikke bliver forsinket, er det Match Supervisors pligt at sørge for at kampene bliver gennemført i overensstemmelse med Konkurrencereglerne.

VI.

I tilfælde af administrativ fejl under den igangværende kamp, kan Coachen henvende sig direkte til Tatami Manager. Derefter vil Tatami Manager underrette Referee. Coachen må ikke henvende sig til de øvrige dommere eller stævnelægen for at påvirke disses afgørelser.

Artikel 12: Beføjelser og pligter

Dommerudvalget

Dommerudvalgets beføjelser og pligter er følgende:

1. At sikre korrekt forberedelse i samarbejde med stævneudvalget, hvad angår arrangement af kamparealer, opstilling af udstyr og nødvendige faciliteter, afvikling af kampe, samt overopsyn, sikkerhedsforanstaltninger osv.
2. At udnævne og fordele Tatami Managers (arealansvarlige) til de respektive arealer, samt at gribe ind og handle ift. tilbagemeldinger fra Tatami Managers.
3. At supervisere og koordinere den overordnede præstation hos dommerne.
4. At udnævne erstatningsdommere, såfremt behov herfor.
5. At træffe endelig afgørelse i sager af teknisk art, som kan opstå i løbet af en given kamp, og som ikke findes beskrevet i reglerne.

Tatami Managers (arealansvarlige)

Tatami Managers beføjelser og pligter er følgende:

1. At udpege og fordele Referee og Judges til kampene på arealet, samt overopsyn af dommerne/officials.
2. At overvåge dommerpanelets kendelser og sikre at arealets officials er i stand til at udføre deres arbejde korrekt.
3. At beordre Referee til at stoppe kampen, når Tatami Manager signalerer, at der er et regelbrud.
4. At sørge for at evaluere dommerpanelet, så de kan udvikle sig, samt rapportere til Dommerudvalget.

Referee

Referees beføjelser og pligter er følgende:

1. Referee (SHUSHIN) har bemyndigelse til at lede kampene inkl. annoncering af start, standsning og afslutning af kampen.
2. At tildele point
3. At stoppe kampen når der efter Referees mening har været en score, en overtrædelse eller for at varetage deltagerenes sikkerhed.
4. At indhente bekræftelse fra judges i tilfælde, hvor der efter Referees mening er grundlag for en revurdering fra judges med henblik på at tildele en advarsel eller straf.
5. Om nødvendigt begrunde en given bedømmelse overfor Tatami Manager eller dommerudvalget.
6. At tildele advarsler og straffe.
7. At indhente og agere i henhold til judges meninger.
8. Om nødvendigt i holdkampe at annoncere og starte en ekstra kamp.
9. At gennemføre votering (HANTEI) og annoncere resultatet.
10. At løse uafgjorte kampe.
11. Annoncere vinderen (NO KACHI).
12. Referees autoritet er ikke begrænset udelukkende til kamparealet, men gælder også hele det nærmeste område udenom.

13. Referee skal give alle kommandoer og foretage alle annonceringer.

Judges

Judges (FUKUSHIN) beføjelser og pligter er følgende:

1. At signalere for scoring, advarsel og straf.
2. At udøve retten til at stemme om en beslutning (HANTEI).

Judges skal omhyggeligt observere de kæmpendes handlinger og signalere sin mening til Referee i følgende tilfælde:

- a) Når der observeres en pointgivende teknik.
- b) Når en kampdeltager har begået en forbudt handling og/eller teknik.
- c) Når der konstateres skade eller ildebefindende hos en kampdeltager.
- d) Når den ene eller begge kampdeltagere har bevæget sig ud ad kampområdet (JOGAI).
- e) I andre tilfælde, hvor det bedømmes nødvendigt at påkalde sig Referees opmærksomhed.

Match Supervisor (KANSA)

Match Supervisor (KANSA) skal assistere Tatami Manager med at overvåge kampene. Hvis Referee og/eller judges ikke overholder reglerne, skal Match Supervisor straks gøre opmærksom på fejlen ved at hæve det røde flag og fløjte. Tatami Manager beder Referee om at stoppe kampen og ændre på det, der skal rettes.

Match Supervisor skal før kampen sikre sig at deltagerne har det rette beskyttelsesudstyr på.

Forklaringer:

I.

Hvis to eller flere judges viser samme signal, eller indikere en score til samme deltager, skal Referee standse kampen og træffe afgørelse i overensstemmelse hermed. Såfremt Referee ej standser kampen, skal Match Supervisor hæve det røde flag og fløjte.

II.

Hvis to eller flere judges viser samme signal, eller indikere en score til samme deltager, skal Referee standse kampen og annoncere beslutningen i henhold til judges.

III.

Når Referee beslutter at standse kampen for enhver anden grund end ved signal givet af to judges eller flere, vil han råbe "YAME" samtidig med udførelsen af dertil rette håndsignal. Judges vil derefter signalere deres mening og Referee vil træffe afgørelse, hvori der er enighed mellem to eller flere judges.

IV.

I tilfældet af at begge deltagere får en score, advarsel eller straf indikeret af to eller flere judges, vil begge deltagere få tildelt deres respektive point, advarsel eller straf.

V.

Hvis en deltager får en score, advarsel eller straf indikeret af mere end én judge, og scoren eller straffen er forskellig dommerne indbyrdes, vil den laveste score, advarsel eller straf blive tildelt, såfremt der ikke er flertal for et niveau score, advarsel eller straf.

VI.

Såfremt der er flertal, men uenighed, blandt dommerne for et niveau af score, advarsel eller straf, vil flertallets mening gå forud for princippet om at tildele laveste score, advarsel eller straf.

VII.

Ved HANTEI har de fire judges og Referee 1 stemme hver.

VIII.

Match Supervisors opgave er at sikre, at matchen eller kampen gennemføres i overensstemmelse med Konkurrencereglerne. Han er ikke en ekstra dommer. Han har ingen stemme, og ej heller nogen indflydelse i selve bedømmelsen, som f.eks. om en score var gyldig eller om JOGAI forekom. Hans eneste ansvar er i forbindelse med proceduren.

IX.

Såfremt Referee ikke hører tidssignalet, skal tidstageren fløjte.

X.

Efter kampen må dommerpanelet kun forklare baggrunden for en afgørelse til Tatami Manager eller dommerudvalgets repræsentanter. De må ikke forklare sig overfor andre.

Artikel 13: Start, afbrydelse og afslutning af kampe

1. De udtryk og signaler som skal bruges af Referee og Judges ved afvikling af en kamp, skal være som specificeret i Appendiks 1 og 2.

2. Referee og Judges skal indtage deres foreskrevne positioner, og efter udvekslingen af buk mellem kampdeltagerne, skal Referee annoncere "SHOBU HAJIME!", hvorefter kampen begynder.

3. Referee stopper kampen ved at råbe "YAME". Om nødvendigt beordres kæmperne tilbage til deres udgangspositioner (MOTO NO ICHI).

4. Når Referee vender tilbage til sin position, vil Judges indikere deres mening med signal. Hvis der er scoring, vil Referee først meddele scorende deltager (AKA eller AO), derefter scoringsområdet og herefter den relevante score ved brug af den foreskrevne gestikulation. Referee starter derefter kampen ved at råbe "TSUZUKETE HAJIME".

5. Når en deltager fører med 8 point, skal Referee råbe "YAME" og beordre deltagerne tilbage til deres positionslinjer, samtidig med han indtager sin egen position. Vinderen bliver derefter udråbt ved at Referee løfter den hånd på vinderens side og erklærer "AO (AKA) NO KACHI". Kampen er hermed afsluttet.

6. Når tiden er udløbet, vil den deltager med flest point blive udråbt som vinder, indikeret ved, at Referee løfter sin hånd på vinderens side og erklærer "AO (AKA) NO KACHI". Kampen er hermed afsluttet.

7. Når tiden er udløbet og stillingen er uafgjort, vil dommerpanelet (Referee og fire Judges) afgøre kampen ved HANTEI.

8. Hvis Referee befinder sig i en af følgende situationer, skal han råbe "YAME!" og standse kampen midlertidigt:

- a. Når en eller begge deltagere er uden for kamparealet.
- b. Når Referee beordrer en deltager til at bringe sin karategi eller beskyttelsesudstyr i orden.
- c. Når en deltager har overtrådt reglerne.
- d. Når Referee mener, at den ene eller begge deltagere er ude af stand til at fortsætte kampen på grund af skade, ildebefindende eller af andre årsager. Efter indhentning af turneringslægens mening, vil Referee afgøre om kampen skal fortsætte.
- e. Når en deltager griber fat i modstanderen og ikke straks udfører en teknik eller kast inden for 2 sek.
- f. Når en eller begge deltagere falder eller bliver kastet, og der ikke følges op med en effektiv teknik inden for 2 sek.
- g. Når begge deltagere griber eller clincher hinanden uden at forsøge kast eller teknik inden for 2 sek.
- h. Når begge deltagere står bryst mod bryst uden at forsøge kast eller andre teknikker inden for 2 sek.
- i. Når begge deltagere er ude af balance på grund af fald eller kasteforsøg og begynder at bryde.
- j. Når en score eller forbudt handling indikeres af to eller flere Judges mod den samme deltager.
- k. Når der efter Referees mening er scoret eller begået forbudt handling - eller når kampen af sikkerhedsmæssige årsager bør stoppes.
- l. Når det beordres af Tatami Manager.

Forklaring:

I.

Når en kamp skal startes, skal Referee først kalde deltagerne til deres startlinjer. Hvis en deltager går ind på kamparealet før tid, skal denne vinkes ud ad området. Deltagerne skal bukke forskriftsmæssigt for hinanden - et hurtigt nik med hovedet er både uhøfligt og utilstrækkeligt. Referee kan beordre et buk, hvis det ikke foregår frivilligt, ved at signalere med sine underarme som vist i Appendiks 2.

II.

Når kampen genoptages skal Referee kontrollere at begge deltagere er på deres streger og kampklare. Deltagere som står og hopper på stedet, eller på anden måde er urolige, må bringes til ro før kampen genoptages. Referee skal genoptage kampen med mindst mulig forsinkelse.

III.

Deltagere skal bukke mod hinanden ved start og slutning af hver kamp.

Artikel 14: Ændringer

Kun Dansk Karate Forbunds hovedbestyrelse kan ændre på konkurrencereglerne.




Appendiks 1: Anvendte udtryk

SHOBU HAJIME	Påbegynd kampen	Efter annoncering tager Referee 1 skridt tilbage
ATOSHI BARAKU	Lidt tid tilbage	Et lydssignal gives af tidtageren 10 sek. før kampens afslutning
YAME	Stop	Afbryde eller afslutte kampen. Referee sænker hånden med et hug.
MOTO NO ICHI	Udgangsposition	Kæmpere og Referee genindtager deres respektive start positioner.
TSUZUKETE	Fortsæt kampen	Genoptagelse af kampen, beordret ved uregelmæssigheder.
TSUZUKETE HAJIME	Genoptag kampen - Begynd	Referee træder tilbage i ZENKUTSU (strakte arme og håndflader mod kæmperne). "HAJIME" (samtidig håndfladerne hurtigt mod hinanden og træder tilbage).
SHUGO	Kalder Judge	Referee kalder på Judges efter endt kamp eller ved SHIKKAKU.
HANTEI	Domsafsigelse	Referee beder om en afgørelse efter en uafgjort kamp. Efter et kort fløjt viser Judges flag og Referee arm.
HIKIWAKE	Uafgjort	Referee krydser armene over brystet, og strækker dem ud igen med håndfladerne fremad.
TORIMASEN	Ingen score eller fejl	Referee krydser armene og strækker dem ud igen med håndfladerne nedad.
AKA (AO) NO KACHI	Rød (blå) vinder	Referee løfter den arm, som vinder mod vinderen.
AKA (AO) IPPON	Rød (blå) scorer 3 point	Referee løfter sin arm 45 grader opad med åben håndflade mod kæmperen.

AKA (AO) WAZA-ARI	Rød (blå) scorer 2 point	Referee løfter sin arm vandret til skulderhøjde med åben håndflade mod kæmperen.
AKA (AO) YUKO	Rød (blå) scorer 1 point	Referee sænker sin arm 45 grader nedad med åben håndflade mod kæmperen.
CHUKOKU	Advarsel	Kategori 1. Referee krydser hænderne foran kroppen (brysthøjde) mod den skyldige, med fingrene opad og tommelfingrene mod kroppen. Kategori 2. Referee peger med bøjet arm (90 grader) mod den skyldiges ansigt.
KEIKOKU	Advarsel	Referee indikerer Kat. 1 eller 2, og peger derefter 45 grader ned mod overtræderens fødder.
HANSOKU-CHUI	Advarsel om diskval.	Referee indikerer Kat. 1 eller 2, og peger derefter vandret mod overtræderens brystparti
HANSOKU	Diskvalifikation	Referee indikerer Kat. 1 eller 2, og peger derefter 45 grader op mod overtræderen og meddeler sejr for modstanderen.
JOGAI	Udtrædning fra kampområdet, ej forårsaget af modstanderen.	Referee peger 45 grader mod kampområdets grænselinje på overtræderens side.
SHIKKAKU	Diskvalifikation "Forlad arealet"	Referee peger 45 grader op mod overtræderen, derefter henover og bag ham "AKA (AO) SHIKKAKU" og meddeler sejr for modstanderen.
KIKEN	Trækker sig (opgiver)	Referee peger 45 grader ned mod overtræderens startlinje.
MUBOBI	Til fare for sig selv	Referee berører sit ansigt, derefter vender håndkanten fremad og fører hånden frem og tilbage.

Appendiks 2: Dommersignaler

Udtryk og signaler (Referee)

<p>SHOMEN-NI-REI Referee strækker armene med håndfladerne fremad.</p>	
<p>OTAGAI-NI-REI Referee signalerer at deltagerne skal bukke for hinanden.</p>	
<p>SHOBU HAJIME "Start kampen" Bagefter træder Referee 1 skridt tilbage.</p>	

YAME

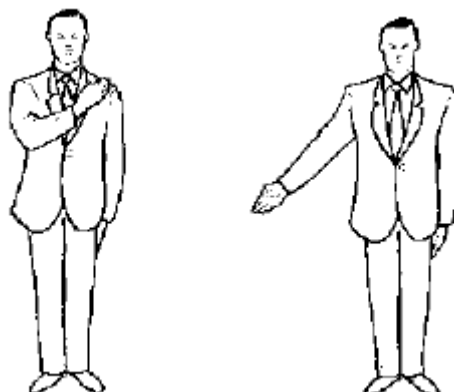
"Stop"
Afbrydelse af kampen.
Mens det annonceres skal
Referee lave en
nedadgående bevægelse
med hånden.

**TSUZUKETE HAJIME**

"Genoptag kampen -
Begynd"
Mens man siger
"TSUZUKETE, skal man
stå i ZENKUTSU med
armene strakt ud til
siderne og håndfladerne
væk fra
hinanden. Nå man siger
"HAJIME" skal man dreje
håndfladerne og føre dem
hurtigt mod hinanden
samtidig med, at man går
tilbage.

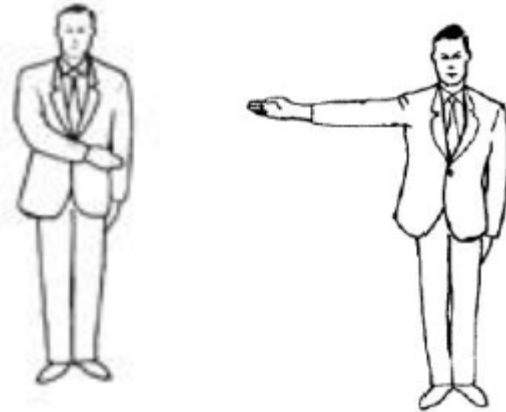
**YUKO (1 point)**

Referee strækker armen
45 grader nedad til den
scorendes side.



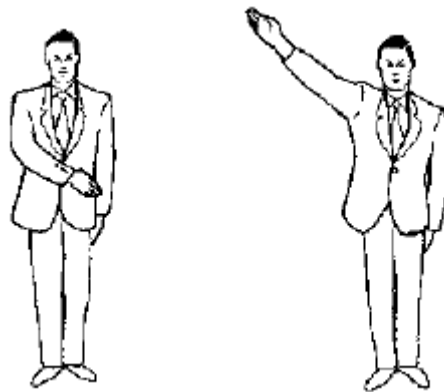
WAZA-ARI (2 point)

Referee strækker armen i skulderhøjde til den scorendes side.



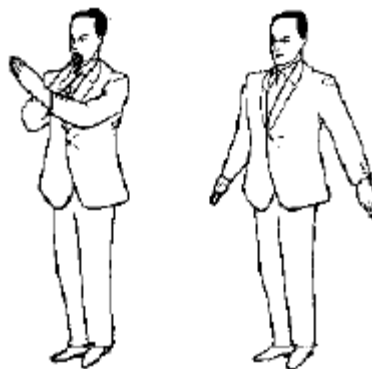
IPPON (3 point)

Referee strækker armen 45 grader opad til den scorendes side.



**ANNULLERER DEN SIDSTE
BESLUTNING**

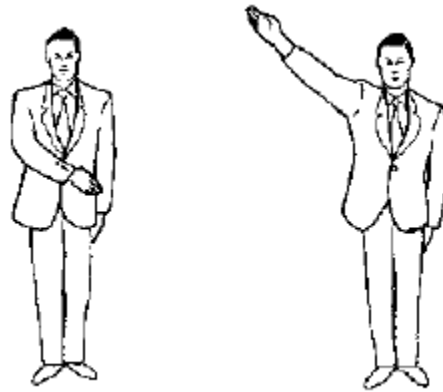
Når en scoring eller straf er givet fejlagtigt, skal Referee vende sig mod deltageren og annoncere "AKA" eller "AO", samtidig med han krydser armene foran brystkassen og derefter laver en nedadgående fejende bevægelse som viser, at sidste beslutning er annulleret.



NO KACHI

"Vinder"

Ved slutningen af kampen når Referee annoncerer "AKA (eller AO) NO KACHI" skal han strække armen 45 grader opad mod vinderens side.

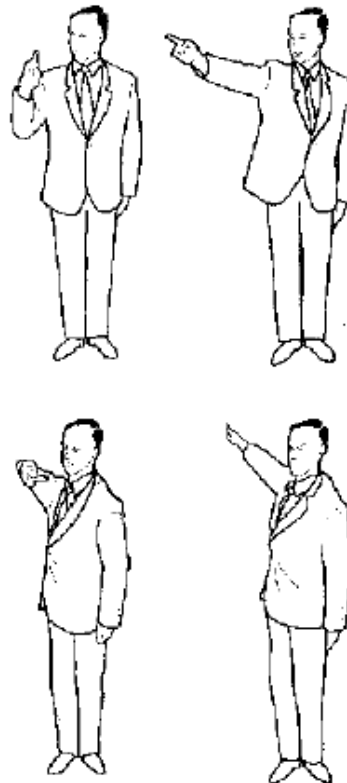
**KIKEN**

"Opgive"

Referee peger mod den opgivende deltagers linje og annoncerer "AKA (AO) KIKEN". Derefter udråber han modstanderen til vinder.

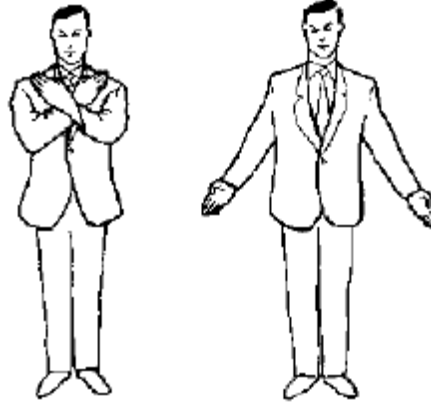
**SHIKKAKU**

"Diskvalifikation, forlad arealet". Referee peger først 45 grader opad mod overtræderen og derefter i samme bevægelse peger han bagud samtidig med at han annoncerer "AKA (AO) SHIKKAKU!" Derefter udråber han modstanderen til vinder.



HIKIWAKE

"Uafgjort" (kun ved holdkampe). Når tiden er udløbet og scoren er lige eller ingen score tildelt, vil Referee krydse armene foran brystkassen og derefter strække armene nedad med håndfladerne fremad.



KATEGORI 1 OVERTRÆDELSE

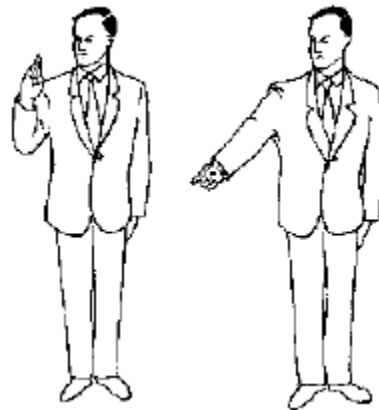
(anvendes uden yderligere signal til CHUKOKU)
Referee krydser armene i brysthøjde med åbne hænder og håndkanten fremad.

**KATEGORI 2 OVERTRÆDELSE**

(anvendes uden yderligere signal til CHUKOKU)
Referee peger med bøjet arm mod overtræderens ansigt.

**KEIKOKU**

"Advarsel"
Referee indikerer Kat. 1 eller 2, og peger derefter 45 grader nedad i overtræderens retning.

**HANSOKU CHUI**

"Advarsel om diskvalifikation"
Referee indikerer Kat. 1 eller 2, og peger derefter i skulderhøjde i overtræderens retning.



HANSOKU

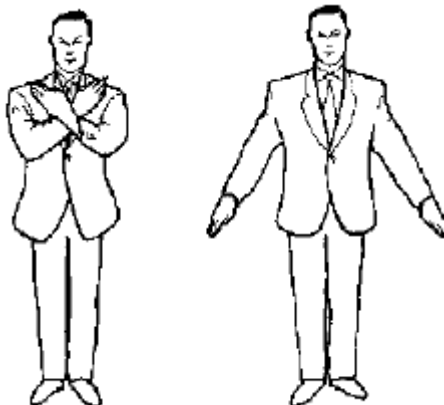
"Diskvalifikation"
Referee indikerer Kat. 1
eller 2, og peger
derefter 45 grader opad i
overtræderens retning.

**PASSIVITET**

Referee roterer sine
knyttede hænder omkring
hinanden foran brystet
for at indikerer Kat. 2.

**TORIMASEN**

"Ingen scoring, advarsel
eller straf"
Referee krydser armene og
laver en nedadgående
bevægelse med
håndfladerne
udad.



**TEKNIKKEN PÅRERET ELLER
UDENFOR
SCORINGSOMRÅDE**

Referee placerer den åbne hånd på den anden arm for at indikere til Judges at teknikken blev blokeret eller ramte et ikke-scoringsområde.



TEKNIKKEN RAMTE IKKE

Referee bevæger den knyttede hånd på tværs af kroppen for at vise Judge at teknikken ikke ramte eller gled af på scoringsområdet.



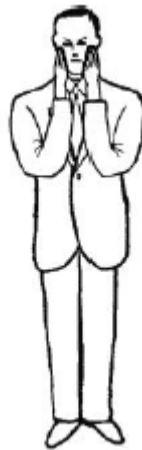
FOR HÅRD KONTAKT

Referee viser Judges at der har været for hård kontakt eller andre Kat. 1 overtrædelser.



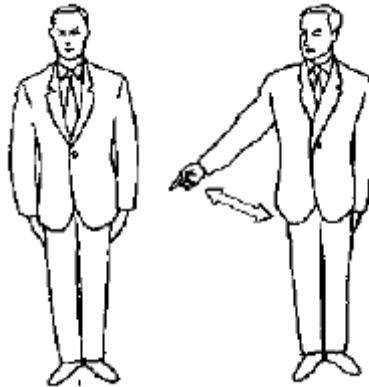
SIMULERE ELLER OVERDRIVE EN SKADE

Referee holder begge hænder på siderne af ansigtet for at vise Judges, at der har været en Kat. 2 overtrædelse.



JOGAI

"Forlade kamparealet"
Referee viser Judges at en deltager har været udenfor kamparealet ved at pege mod sidelinjen på overtræderens side.



MUBOBI

"Til fare for sig selv"
Referee berører ansigtet med åben hånd, vender derefter håndkanten fremad og bevæger den frem og tilbage for at vise Judges at en deltager har udvist manglende sikkerhed.



KAMPVÆRGNING

Referee laver en cirkulær bevægelse med den nedadvendte pegefinger for at vise Judges, at der har været en Kat. 2 overtrædelse.

**UNØDVENDIG OMKLAMRING, BRYDNING, SKUBBEN ELLER FASTHOLDEN UDEN EFTERFØLGENDE TEKNIK INDENFOR 2 SEKUNDER**

Referee holder begge hænder knyttet i skulderhøjde eller laver en skubbende bevægelse med begge hænder for at vise Judges, at der har været en Kat. 2 overtrædelse.

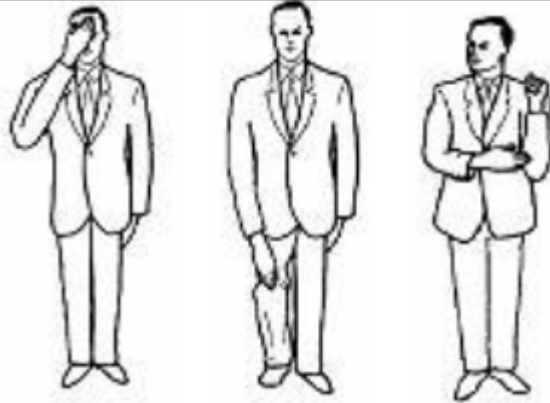
**FARLIGE OG UKONTROLLEREDE ANGREB**

Referee fører den knyttede hånd forbi sit hoved for at vise Judges, at der har været en Kat. 2 overtrædelse.



SIMULEREDE ANGREB MED HOVED, KNÆ ELLER ALBUER

Referee berører sin pande, sit knæ eller sin albue med åben hånd for at vise Judges, at der har været en Kat. 2 overtrædelse.



TALE TIL ELLER KOMME MED MISHAGSYTRINGER TIL MODSTANDEREN SAMT UARTIG OPTRÆDEN

Referee placerer pegefingeren foran sine læber for at vise Judges, at der har været en Kat. 2 overtrædelse.


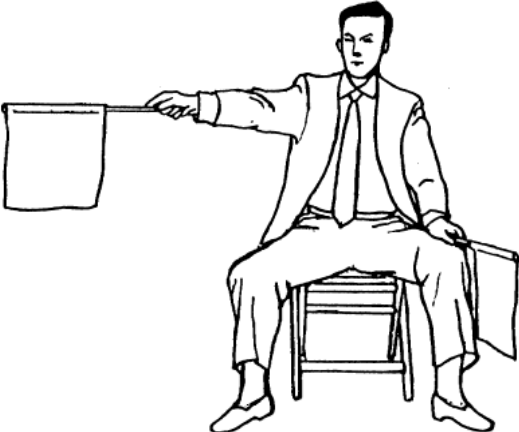




SHUGO

“Indkalde Judges”
Referee indkalder Judges når kampen er slut eller for at foreslå SHIKKAKU.



Flagsignaler (Judge)

YUKO	WAZA-ARI
	
IPPON	FEJL Advarsel om en forbudt handling. Det passende flag viftes/cirkuleres, og viser derefter Kat. 1 eller 2.
	

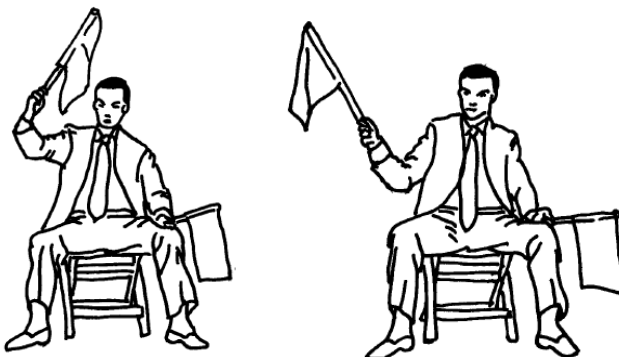
Kategori 1 overtrædelse

Flagene krydses med strakte arme.



Kategori 2 overtrædelse

Judge peger med flaget i bøjet arm.



JOGAI

Slår let i gulvet med det passende flag.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



PASSIVITET

Flagene cirkuleres
omkring hinanden foran
brystet.



Appendiks 3: Retningslinjer for Referee og Judges

Det er intentionen med Appendiks 3, at give dommerne nogle svar, hvor der i reglerne måske ikke er tydelige retningslinjer og forklaringer.

FOR HÅRD KONTAKT

Når en deltager laver en scorende teknik, som omgående følges op af en anden teknik, der laver for hård kontakt, skal dommerpanelet ikke give scoring for den første teknik, men i stedet give en Kat. 1 advarsel eller straf (dog undtaget, hvis det er modstanderens egen skyld).

FOR HÅRD KONTAKT OG OVERDRIVELSE

Karate er en kampsport, hvorfor der forventes en høj standard af opførsel fra deltagerne. Det accepteres ikke, at deltagere som modtager en let kontaktgrad, gnubber deres ansigter, går eller vakler rundt, bøjer sig forover, udtager eller spytter deres tandbeskyttere ud, eller på anden vis lader som om, at kontakten var alvorlig med henblik på at overbevise Referee til at tildele modstanderen en højere straf.

Hvis en deltager foregiver at være ramt for hårdt, og dommerpanelet i stedet beslutter at teknikken var kontrolleret og opfylder de seks scoringskriterier, vil modstanderen få tildelt scoring og deltageren tildeles en Kat. 2 straf for at foregive eller overdrive. (Altid overvej, at alvorlige tilfælde af at foregive en skade kan resultere i SHIKKAKU).

Mere vanskelige situationer opstår, når en deltager modtager en hård kontakt og falder ned på gulvet - og nogle gange rejser sig op (for at stoppe 10 sekunders reglen) for derefter at falde ned igen. Referee og Judges må huske på, at et Jodan spark er 3 point værd, og i takt med at antallet af hold og individuelle deltagere modtagere økonomiske gevinster for at vinde medaljer, vil dette øge fristelsen til at benytte sig endnu mere af uetisk opførsel. Derfor er det vigtigt at gennemskue dette og tildele passende advarsel eller straf jf. reglementet.

MUBOBI

En advarsel eller straf for MUBOBI gives til en deltager, som **bliver ramt eller skadet på grund af hans eller hendes fejl eller uagtsomhed**. Dette kan ske ved, at vedkommende vender ryggen til modstanderen, angriber med en lang, lav Gyaku-tsuki chudan uden at prøve på at beskytte sig mod modstanderens Jodan angreb, stoppe med at kæmpe før Referee råber "Yame", sænker paraderne, mister koncentrationen eller vedkommende gentagne gange undlader at parere modstanderens angreb. Forklaring XVI, Artikel 8, beskriver:

Modtager overtræderen en teknik med for hård kontakt og/eller får en skade, vil Referee tildele en Kat. 2 advarsel eller straf og undlade at give advarsel eller straf til modstanderen.

En deltager som selvforskyldt bliver ramt og overdriver kontakten for at snyde dommerpanelet, kan modtage en advarsel eller straf for MUBOBI og **yderligere** en straf for at overdrive, fordi vedkommende har lavet to overtrædelser af reglerne.

Det skal slås fast, at der under ingen omstændigheder kan gives point for en teknik, der har for hård kontakt.

ZANSHIN

Zanshin beskrives som en tilstand, hvor deltageren viser fortsat deltagelse i kampen, udviser stor koncentration og hele tiden holder øje med modstanderens mulige modangreb. Nogle deltagere vil delvist vende ryggen til modstanderen efter de har lavet en teknik, men stadigvæk holde øje med modstanderen og er klar til at fortsætte med at kæmpe. Dommerpanelet skal være i stand til at skelne mellem den nævnte kampsituation, og den hvor deltageren vender sig væk, sænker paraderne og dermed er stoppet med at kæmpe.

GRIBE ET CHUUDAN SPARK

Skal dommerpanelet give point, hvis en deltager rammer med et Chudan spark og modstanderen griber sparket før benet bliver trukket tilbage?

Forudsat at den sparkende deltager har ZANSHIN er der ingen grund til at sparket ikke skal score, forudsat at det opfylder de seks scoringskriterier. Teoretisk, i en virkelig kamp, ville et kraftfuldt spark gjort modstanderen ukampdygtig, og derfor ville benet ikke være grebet. En afgørende faktor for en hvilken som helst scoring er tilfredsstillende kontrol, scoringsområdet taget i betragtning, og alle seks scoringskriterier opfyldt.

KAST OG SKADER

Da det er tilladt at tage fat i modstanderen og kaste vedkommende, påhviler det alle trænere og coaches at sikre, at deltagerne er trænet i, og i stand til, at falde/blive kastet sikkert.

En deltager som vil udføre et kast skal efterleve de retningslinjer beskrevet under Forklaring i Artikel 6 og Artikel 8. Hvis en deltager laver et kast, som følger ovenstående retningslinjer og skader modstanderen, fordi denne ikke er i stand til at falde sikkert, skal vedkommende ikke straffes. Selvforskyldte skader opstår når en deltager bliver kastet, og i stedet for at bruge en god faldteknik lander på en strakt arm eller albue, eller holder fast i kasteren og trækker vedkommende ned ovenpå sig selv.

Der kan opstå en potentiel farlig situation, når en deltager griber begge modstanderens ben og kaster vedkommende ned på ryggen, eller når en deltager dykker ned og kropsligt løfter modstanderen op før denne kastes. Artikel 8, Forklaring X beskriver: "...og der skal holdes fast i modstanderen, så vedkommende kan lande sikkert". Da det kan være svært at sikre, at modstanderen lander sikkert under denne type kast, vil dette komme ind under forbudt opførsel kategorien.

SCORING PÅ EN FALDET MODSTANDER

Når en deltager bliver kastet eller fejlet, således fødderne ikke er i gulvet, og scores på, når deres torso (primær overkrop) er på Tatami, vil scoren være IPPON.

Skulle deltageren blive ramt af en teknik mens denne stadig falder, vil dommerpanelet tage faldets retning i betragtning, idet en deltager, som falder væk fra en teknik vil blive betragtet som ineffektivt og vil ikke give scoring.

Såfremt deltagerens overkrop ikke er på Tatami, når en effektiv scoring udføres, vil der tildeles point jf. Artikel 6. Således vil point tildeles, når scoring sker på en deltager som falder, sidder, knæler, står, hopper op i luften, samt alle andre situationer, hvor Torsoen ikke er på Tatami:

1. Jodan spark, tre point (IPPON)
2. Chudan spark, to point (WAZA-ARI)
3. Stød og slag, 1 point (YUKO)

BEDØMMELSESPROCEDURE

Når Referee stopper kampen, vil han råbe "YAME", og samtidig anvende det korrekte håndsignal. På samme tid som Referee returnere til sin udgangsposition, vil Judges signalere deres mening og Referee vil træffe afgørelse i overensstemmelse hermed. Eftersom Referee er den eneste, som må bevæge sig rundt omkring/på kampområdet, kan henvende sig direkte til deltagerne, og tale med lægen, skal Judges nøje iagttage hvad Referee kommunikere til dem før de afgiver deres endelige dom, idet genovervejelse ikke er tilladt.

I situationer, hvor der er mere end én grund til at stoppe kampen, vil Referee behandle disse i skete rækkefølge. Eksempelvis ved en scoring fra en deltager og en kontakt fra modstanderen, eller når der er MUBOBI og en overdrivelse af skade fra samme deltager.

JOGAI

Judges skal huske, at når de skal signalere Jogai, skal de banke med det respektive flag i gulvet. Når Referee stopper kampen og vender tilbage til udgangspositionen, skal de signalere deres mening ved at vise en Kat. 2 overtrædelse.

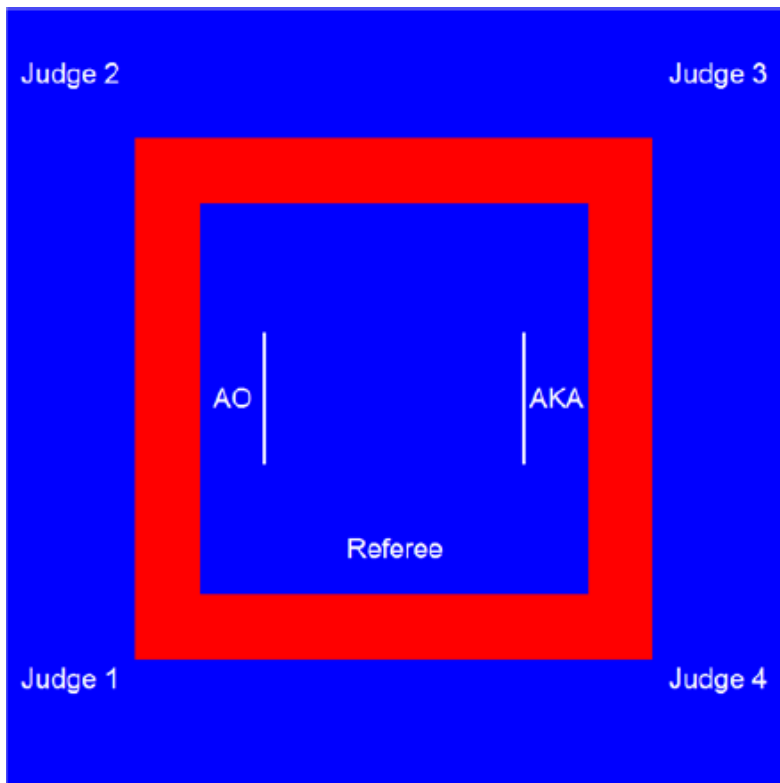
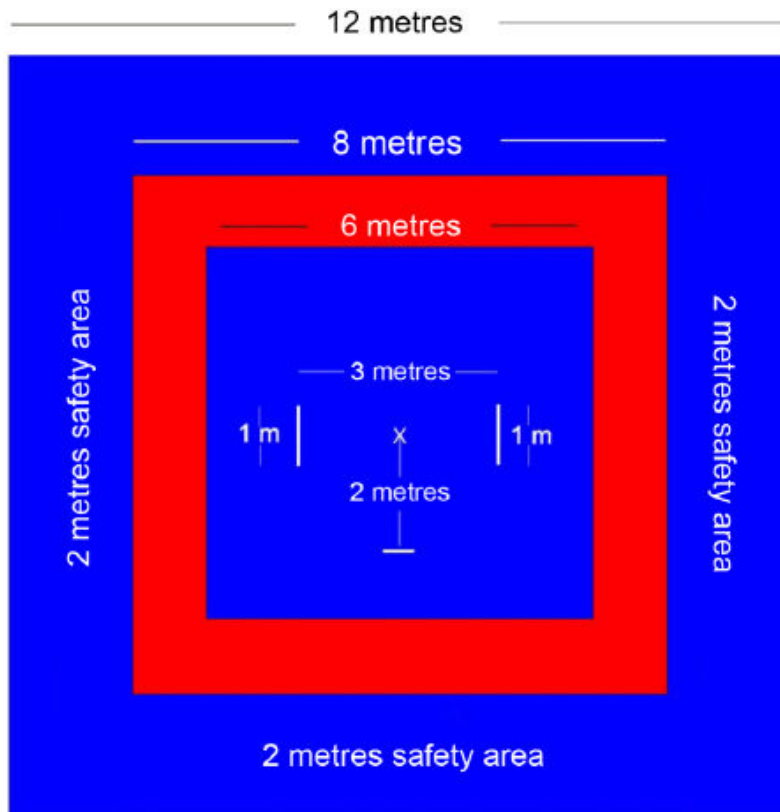
SIGNALERE EN REGELOVERTRÆDELSE

For Kat. 1 overtrædelser skal Judge først lave små cirkler med den rette farve flag og derefter krydse flagene i strakt arm mod venstre for AKA, det røde flag forrest, og til højre for AO, det blå flag forrest. Det giver Referee mulighed for klart at se, hvilken deltager kendelsen vedrører.

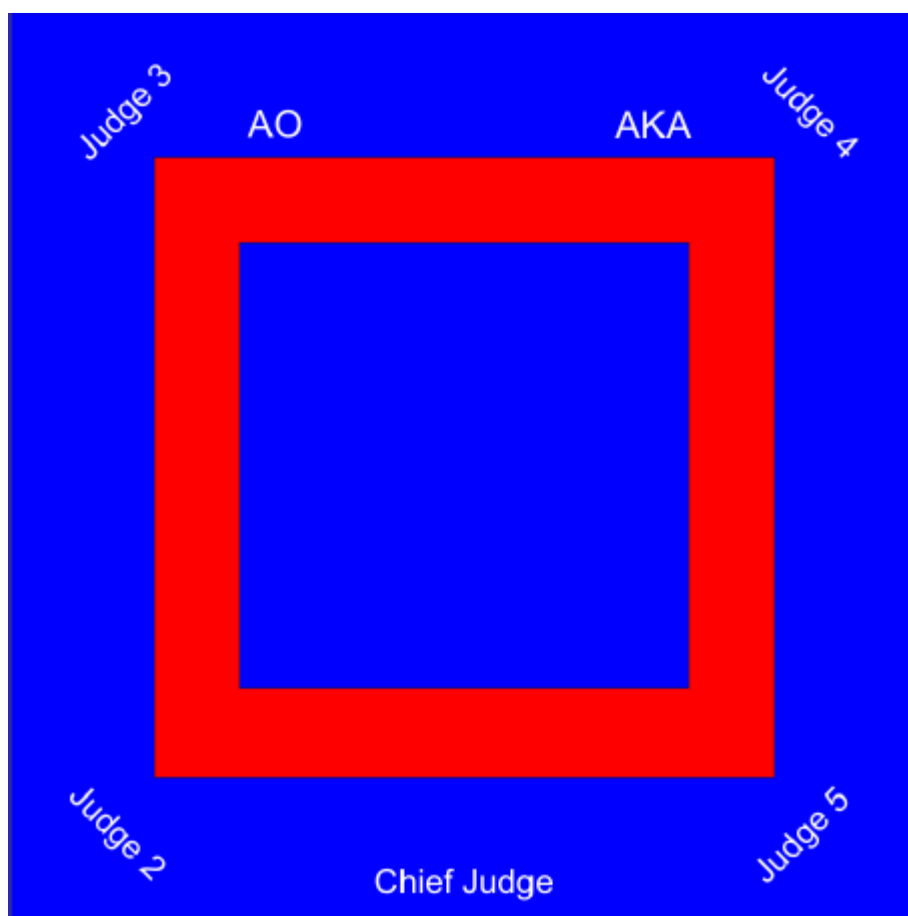
Appendiks 4: Listeførerens markeringer

●↓○	IPPON	3 Point Score
○↓○ Score	WAZA-ARI	2 Point
○	YUKO	1 Point Score
□	KACHI	Vinder
x	MAKE	Taber
▲	HIKIWAKE	Uafgjort
C1C	Category 1 Foul — CHUKOKO	Advarsel
C1K	Category 1 Foul — KEIKOKU	Advarsel
C1HC	Category 1 Foul — HANSOKU CHUI	Advarsel om diskv.
C1H	Category 1 Foul — HANSOKU	Diskvalifikation
C2C	Category 2 Foul — CHUKOKU	Advarsel
C2K	Category 2 Foul — KEIKOKU	Advarsel
C2HC	Category 2 Foul — HANSOKU CHUI	Advarsel om diskv.
C2H	Category 2 Foul — HANSOKU	Diskvalifikation
KK	KIKEN	Trække sig
S diskv.	SHIKKAKU	Alvorlig

Appendiks 5: Kumite kamparealets opstilling og mål



Appendiks 6: Kata kamparealets opstilling og mål



Appendiks 7: Karate GI'en



Reklameplads til D.Kar.F på 20x10 cm



Reklameplads til klubben på 15x10 cm



Rygnummer på 30x30 cm



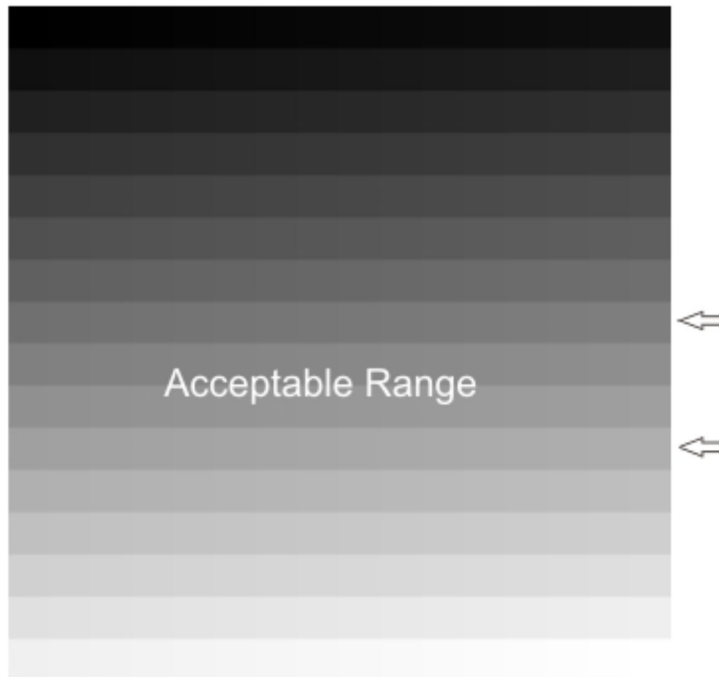
Klubmærke på 12x8 cm



GI-fabrikantens logo på 5x4 cm

Appendiks 8: Farveguide for bukser (Referee & Judge)

Referees and Judges Trousers Colour Guide



4 Judges = 13 muligheder

- Minimum **2 flag med samme farve** er påkrævet for at få Point eller advarsel/straf.
- Ved stemmelighed (2/2) tildeles begge score.
- Ved 2 flag med samme farve, men forskellig score, vil laveste score blive tildelt.

	J1	J2	J3	J4	RESULTAT v./Referee
1	Intet	Intet	Intet	Intet	Intet
2	AKA	Intet	Intet	Intet	TORIMASSEN
3	AO	Intet	Intet	Intet	TORIMASSEN
4	AKA	AKA	Intet	Intet	AKA
5	AO	AO	Intet	Intet	AO
6	AKA	AO	Intet	Intet	TORIMASSEN
7	AKA	AKA	AO	Intet	AKA
8	AO	AO	AKA	Intet	AO
9	AKA	AKA	AKA	Intet	AKA
10	AO	AO	AO	Intet	AO
11	AKA	AKA	AKA	AO	AKA
12	AO	AO	AO	AKA	AO
13	AKA	AKA	AO	AO	AKA + AO