



Pravila za tekmovanja v športnih borbah - KUMITE

Veljavna od 1.1.2026

OPOMBA:

Pravila so na določenih mestih dopolnjena za potrebe KZS oziroma za uporabo v slovenskem prostoru. V primeru posodobitev, sprememb in razlag, veljajo veljavna pravila WKF v angleškem izvirniku.

Vsebina

UVOD	3
ČLEN 1: TEKMOVALNO OBMOČJE	3
ČLEN 2: TEKMOVALNA OPREMA	5
ČLEN 3: ORGANIZACIJA TEKMOVANJ V KUMITEJU	8
ČLEN 4: SODNIŠKI ZBOR	14
ČLEN 5: TRAJANJE BORBE	15
ČLEN 6: KIKEN - NEPRIHOD NA BORIŠČE	16
ČLEN 7: ZAČETEK, PREKINITEV IN KONEC BORBE	16
ČLEN 8: TOČKOVANJE	17
ČLEN 9: PREPOVEDANO RAVNANJE	19
ČLEN 10: OPOZORILA IN KAZNI	20
ČLEN 11: POŠKODBE IN NESREČE	23
ČLEN 12: MERILA ZA ODLOČANJE	24
ČLEN 13: URADNA PRITOŽBA	28
ČLEN 14: ZAHTEVA ZA VIDEO PREGLED	31
ČLEN 15: PRISTOJNOSTI IN DOLŽNOSTI SODNIKOV	33
ČLEN 16: PRAVICA DO NASTOPA NA TEKMOVANJU	35
ČLEN 17: PRAVILA TEKMOVANJ V KATAH IZVEN URADNEGA PROGRAMA WKF	36
ČLEN 18: ZADEVE, KI NISO UREJENE S TEM PRAVILNIKOM	36
DODATEK 1: TERMINOLOGIJA	37
DODATEK 2: GESTE IN SIGNALI Z ZASTAVICAMI	38
DODATEK 3: KATEGORIJE, STAROSTNE IN TEŽNOSTNE KATEGORIJE	43
DODATEK 4: URADNI OBRAZEC ZA PRITOŽBO	44
DODATEK 5: SISTEM DVEH SODNIKOV (VELJA SAMO ZA MLADINSKO LIGO – YOUTH LEAGUE)	45
DODATEK 6: RAZPOREDITEV TEKMOVALNEGA OBMOČJA	47
DODATEK 7: POVZETEK TABELE KRITERIJEV ZA ZMAGO IN REŠITEV NEODLOČENIH IZZIDOV	48
DODATEK 8: TEKMOVALNA PRAVILA ZA URADNE TEKME KZS	49
DODATEK 9: KATEGORIZACIJA SODNIKOV KZS	50

UVOD

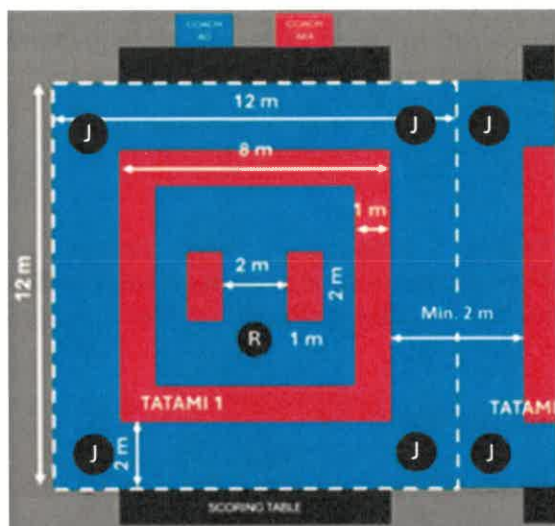
Namen Pravil za tekmovanje v športnih borbah je zagotoviti standardizirana pravila za vse ravni tekmovanj, ki jih priznava Svetovna karate zveza (WKF), celinske zveze WKF in nacionalne zveze članice WKF. Pravila tekmovanja so namenjena zagotavljanju tekmovanj na varen, pošten in urejen način.

ČLEN 1: TEKMOVALNO OBMOČJE

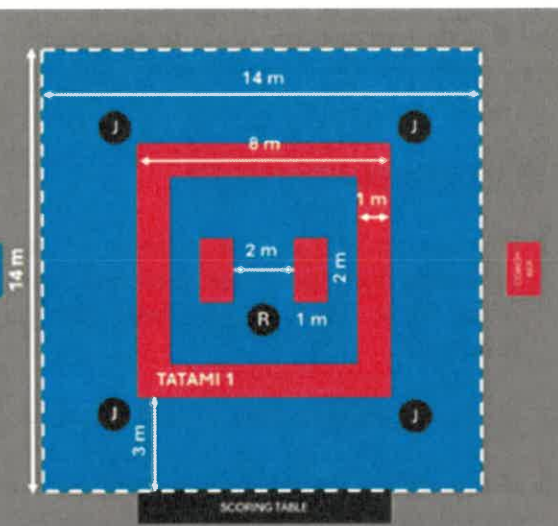
- 1.1 Površina borišča je WKF odobren oblazinjen kvadrat s stranicami 8 metrov (merjeno od zunanjega roba), pri čemer so blazine v zunanjem enometrskem pasu, ki označuje mejo borišča, druge barve. Okoli tekmovalnega območja mora biti varnostno območje v širini 2 metrov (12x12m).
- 1.2 Med tekmovalnimi območji mora biti najmanj 2 metra razdalje.
- 1.3 V zunanjem varnostnem pasu tekmovalnega območja ne sme biti reklamnih panojev, zidov, stebrov ali kakršnihkoli drugih oblik oglaševanja.
- 1.4 Če so monitorji ali zasloni nameščeni med borišči, jih je treba namestiti dovolj daleč v stran, vsaj 2 metra varnostne razdalje na vsaki strani (monitorji morajo biti postavljeni najmanj 2 metra od zunanjega roba drugače obarvanega opozorilnega območja).
- 1.5 Dve blazini sta obrnjeni z rdečo (ali drugo barvo) stranjo navzgor in postavljeni 1 m od središča borišča z namenom razmejitve tekmovalcev. Izhodiščno mesto obeh tekmovalcev na začetku in nadaljevanju borbe ob prekinitevah je spredaj in v sredini rdeče blazine, obrnjena drug proti drugemu.
- 1.6 Glavni sodnik (SHUSHIN) stoji obrnjen proti tekmovalcema na sredini med obema blazinama dva metra od varnostnega pasu. Stranski sodniki (FUKUSHIN) sedijo na točno določenih mestih. Če sedijo znotraj tekmovalnega območja, bodo postavljeni približno 1,5 metra od kotov v zunanjem varnostnem območju.
- 1.7 Glavni sodnik se lahko giblje po celotnem borišču in tudi po varnostnem pasu, kjer sedijo stranski sodniki. Vsak stranski sodnik je opremljen z rdečo in modro zastavico ali elektronsko signalno napravo.
- 1.8 Kontrolor borbe (KANSA) sedi izven zunanjega varnostnega pasu, na levi ali desni strani za glavnim sodnikom. Opremljen je s piščalko.
- 1.9 Nadzornik rezultata sedi za zapisnikarsko mizo zraven zapisnikarja/časomerilca, pri uporabi video-pregleda pa tudi sodnik za video-pregled.
- 1.10 Trenerji bodo sedeli izven zunanjega varnostnega pasu, na svojih straneh borišča proti zapisnikarski mizi. Če zaradi konfiguracije borišč ni izvedljivo, da bi bili trenerji obrnjeni proti zapisnikarski mizi, se lahko namestijo ob straneh zapisnikarske mize. Če se takrat uporablja video-pregled, je treba obvezno zagotoviti še nadzornike trenerjev.

Postavitev borišča pri sistemu sojenja z zastavicami

Izločilni dvoboji

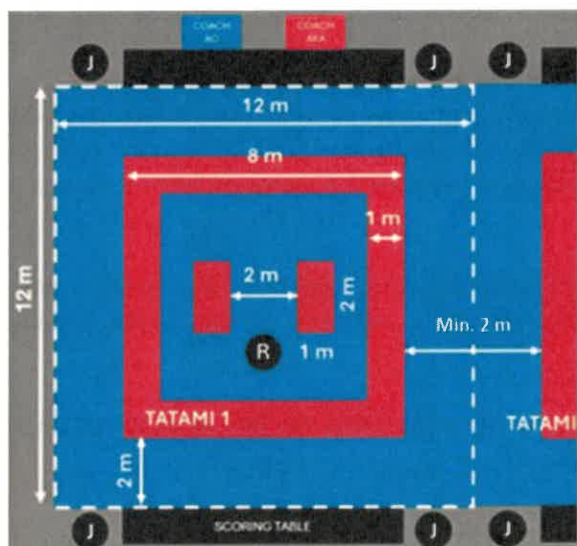


Dvoboji za medalje

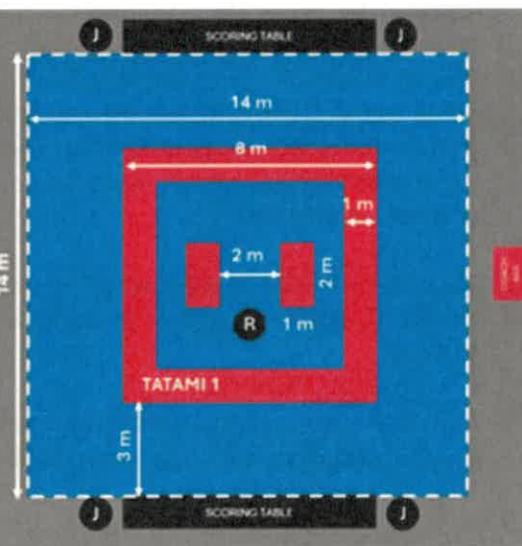


Postavitev borišča pri sistemu sojenja z elektronskimi napravami

Izločilni dvoboji



Dvoboji za medalje



ČLEN 2: TEKMOVALNA OPREMA

2.1 Sodniki

2.1.1 Uradno sodniško oblačilo sestavlja:

- a) Mornarsko modri suknjič z enovrstnim zapenjanjem (barvna oznaka 19-4023 TPX).
- b) Gladke in **enobarvne** svetlo sive hlače brez zavihkov (barvna oznaka 18-0201 TPX).
- c) Bela srajca s kratkimi rokavi.
- d) Navadne temno modre ali črne nogavice in črni zaprti čevlji brez vezalk ter ravnim in tankim podplatom, izključno za uporabo na borišču.
- e) Uradna kravata brez sponke.
- f) Črna piščalka z diskretno belo vrvico.

2.1.2 Dovoljeni so naslednji dodatki k oblačilu:

- a) Nevpadljiv poročni prstan.
- b) WKF odobrena verska pokrivala.
- c) Sponka za lase in diskretni uhani.
- d) Speti lasje, ki se ne smejo dotikati ramen ter diskretno ličilo.
- e) Čevlji s peto, vendar ne višjo od 4 cm.

Sodnikom je strogo prepovedano nositi sončna očala, pametne ure in uporabljati zasebne elektronske naprave na celotnem območju notranjega tekmovalnega prostora.

2.1.3 Sodniki morajo nositi uradno oblačilo, ki ga je določila Sodniška komisija WKF. Obvezno je na vseh tekmovanjih, seminarjih in posvetih.

2.1.4 Na večpanožnih prireditvah (OI, SI, EI, ...), kjer so za sodnike s strani lokalnega organizacijskega odbora (LOC) zagotovljena drugačna oblačila, se lahko uradna sodniška oblačila nadomestijo z drugimi za prireditev primernimi oblačili, če organizator prireditve s tem prej pisno obvesti WKF in WKF to tudi uradno odobri.

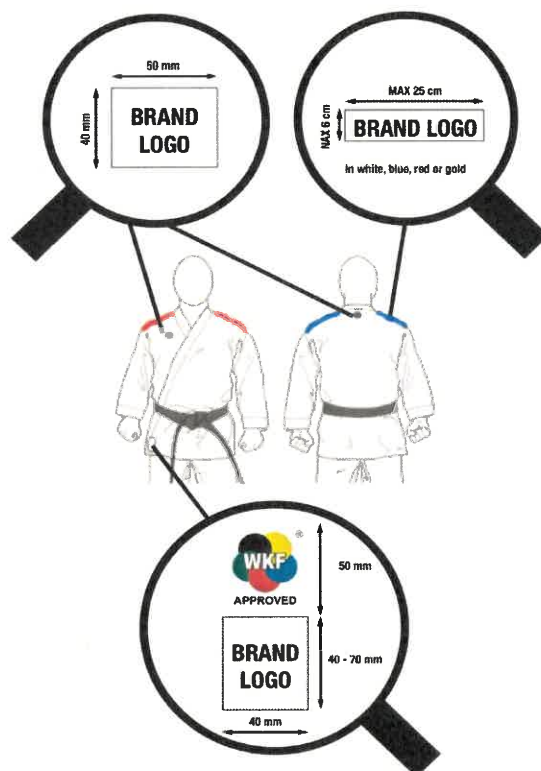
2.1.5 Z odobritvijo vrhovnega sodnika lahko sodniki med tekmovanjem slečejo suknjiče.

2.1.6 Sodniška komisija ali vrhovni sodnik lahko zavrne vsak nastop uradne osebe na tekmovališču, če ta ne ravna skladno s tem pravilnikom.

2.2 Tekmovalci

2.2.1 Tekmovalci morajo nositi bel karate kimono brez našitkov ali vezenin, razen v primeru izrednih dovoljenj WKF-a, ki so prej navedena v biltenu posameznega tekmovanja:

- a) Za vsa uradna tekmovanja WKF (svetovno prvenstvo, Karate 1 - Premier League, Series A in Youth League) morajo imeti tekmovalci v posamičnih in ekipnih kategorijah na zgornjem delu kimona na ramenih izvezene znake ali logotipe blagovne znamke v rdeči ali modri barvi. Aktualni svetovni prvaki in zmagovalci Premier League v članskih kategorijah, morajo imeti namesto rdeče ali modre izvezene znake v zlati barvi. Ni pogoja, da imajo člani ekipe kimono iste znamke, na ramenih pa morajo imeti iste barvne oznake.
- b) Na kimonu je lahko le izvirna proizvajalčeva oznaka.



- c) Državni znak ali zastava države (oz. klubski znak) se nosi na levi prsni strani suknjiča in ne sme presegati velikosti 12 cm x 8 cm.
- d) Tekmovalna številka, ki jo da organizacijski odbor tekmovanja, se mora nositi na hrbtu. Nošnja te oznake je obvezna na vseh tekmovanjih Premier League, svetovnem prvenstvu in Karate World Cup (ekipno tekmovanje).



- e) Tekmovalci ali ekipe morajo nositi rdeči pas (AKA) ali modri pas (AO), ki ga je dodelil žreb, brez osebnih vezenj, reklam ali oznak, razen običajnih oznak proizvajalca. Med nastopom tekmovalec nosi samo en pas in ni mogoče nositi stopenjskega pasu.
 - f) Rdeči in modri pas morata biti široka približno 5 centimetrov in dolga toliko, da sta konici pasu na vsaki strani vozla dolgi 15 centimetrov, vendar nikakor ne daljši od treh četrтин dolžine stegna.
 - g) Zgornji del kimona mora, ko se zaveže s pasom, prekrivati vsaj boke, vendar ne sme segati preko treh četrтин stegna.
 - h) Tekmovalke lahko pod zgornji delom kimona nosijo enobarvno belo majico.
 - i) Kimono mora imeti trakove, zavezane na vsaki strani, pred začetkom borbe. V primeru, da se med borbo strgajo, ni potrebno tekmovalcu zamenjati oblačila v tej borbi.
 - j) Rokavi kimona ne smejo biti krajši od polovice podlahti in ne smejo segati prek zapestja.
 - k) Rokavi kimona ne smejo biti zavihani.
 - l) Spodnji del kimona mora prekrivati vsaj dve tretjini goleni in ne sme segati preko gležnjev. Hlačnice ne smejo biti zavihane.
 - m) **Oblika kimona ne sme biti predelana ali kakor koli spremenjena.**
- 2.2.2 Izvršni odbor WKF lahko odobri nošnjo dodatnih sponzorskih oznak ali blagovnih znamk na kimonu.
- 2.2.3 Tekmovalci morajo imeti čiste lase, dolžine, ki ne moti normalnega poteka borbe. Hačimaki (naglavni trak) ni dovoljen.
- 2.2.4 Prepovedani so trakovi za glavo (hachimaki), lasnice in razni kovinski okraski. Lasne sponke, vrvce, trakovi in ostala dekoracija v lasih prav tako niso dovoljeni. Dovoljena je ena ali dve diskretni gumici na enem čopu.
- 2.2.5 Tekmovalci lahko nosijo WKF odobrena verska pokrivala, ki pa ne smejo prekrivati sprednjega dela vratu.
- 2.2.6 Tekmovalci morajo imeti kratke nohte in ne smejo nositi kovinskih ali drugih predmetov, s katerimi bi lahko poškodovali nasprotnika. Nošnjo kovinskih zobnih protez in vstavkov odobrita glavni sodnik in dežurni zdravnik. Tekmovalec prevzame nase vso odgovornost za kakršno koli poškodbo.
- 2.2.7 Obvezna je naslednja zaščitna oprema:
- a) WKF odobrene zaščitne rokavice. En tekmovalec nosi rdeče, drugi modre rokavice.
 - b) Ščitnik za zobe.
 - c) **WKF odobren ščitnik za telo za moške; ženske uporabljajo prsni in telesni ščitnik ali integrirani prsno-telesni ščitnik.**
 - d) WKF odobrene ščitnike za goleni. En tekmovalec nosi rdeče in drugi modre ščitnike.
 - e) WKF odobrene ščitnike za nart stopala. En tekmovalec nosi rdeče in drugi modre ščitnike.
 - f) WKF odobreni moški ščitnik za genitalije.
 - g) **Tekmovalci, stari manj kot 14 let, morajo obvezno nositi WKF odobreno zaščitno čelado ter zunanji in debelejši ščitnik za telo.**
 - h) **Za ženske tekmovalke do 14. leta je obvezna uporaba WKF odobrenega prsnega ščitnika.**
- 2.2.8 Nošnja očal ni dovoljena. Uporaba mehkih leč je dovoljena na tekmovalčevo lastno odgovornost.
- 2.2.9 Nošnja oblačila ali opreme, ki ni predpisana, ni dovoljena.
- 2.2.10 Dolžnost kontrolorja (Kanse) je kontrola tekmovalčeve predpisane opreme pred vsako borbo.

Vsa zaščitna oprema mora biti odobrena s strani WKF.

- 2.2.11 Na tekmovanjih celinskih zvez se oprema omeji na ponudnike in blagovne znamke, ki so že odobreni za WKF. Nacionalne zveze morajo za vsa lokalna, regionalna ali nacionalna tekmovanja prav tako sprejeti vso opremo, odobreno s strani WKF.
- 2.2.12 Nošnjo poveze, povoja ali opornice zaradi predhodne poškodbe mora odobriti glavni sodnik (Shushin) po posvetu s turnirskim zdravnikom.
- 2.2.13 V primeru tekmovalčevih telesnih deformacij ali amputacij, ki ne omogočajo varne in zanesljive namestitve zaščitne opreme ali bi lahko predstavljale tveganje zanj ali njegovega nasprotnika, nastop v športnih borbah ni dovoljen. V primeru kakršnega koli dvoma glavni sodnik (Shushin) za odločitev zaprosi turnirskega zdravnika.
- 2.2.14 Če tekmovalec stopi na borišče z neurejeno opremo ali kimonom, se mu dodelita dve (2) minuti časa za ureditev, pri tem pa njegov trener ne izgubi pravice voditi tega tekmovalca v dotični borbi. Trenerju se lahko na podlagi poročila vrhovnega sodnika na tekmovanju začasno odvzame trenerska licenca za obdobje do 6 mesecev, šteto od zaključka dotičnega tekmovanja. Pri tem velja izjema začasnega odvzema trenerske licence, v kolikor je pred vstopom tekmovalca na borišče ustreznost opreme in kimona že odobril kontrolor.

2.3 Trenerji

- 2.3.1 Trener mora ves čas tekmovanja nositi uradno športno oblačilo nacionalne zveze (trenirko) in imeti razpoznavno akreditacijo. Izjema so borbe za medalje na uradnih tekmovanjih WKF-a, kjer morajo trenerji nositi obleko temne barve, zaprte čevlje, srajco in kravato. Trenerke pa lahko izbirajo med obleko, hlačnim kostimom ali suknjičem s krilom v temnih barvah in čevlji. Sandali ali drugi odprti čevlji so prepovedani. **Prepovedana je nošnja sončnih očal.**
- 2.3.2 Dovoljeni so naslednji dodatki k oblačilu trenerja:
 - a) Nevpadljiv poročni prstan.
 - b) WKF odobreno versko pokrivalo.
- 2.3.3 Vrhovni sodnik na tekmovanju lahko trenerjem dovoli, da namesto zgornjega dela trenirke uporabijo uradno majico nacionalne zveze ali navadno enobarvno majico brez napisov ali logotipov.

ČLEN 3: ORGANIZACIJA TEKMOVANJ V KUMITEJU

3.1 Opredelitev pojmov

- 3.1.1 "Borba" pomeni posamezni dvoboj med dvema tekmovalcema.
- 3.1.2 "Tekma" je skupek vseh dvobojev med člani dveh ekip.
- 3.1.3 »Skupina« se nanaša za tekmovalce, ki sodelujejo v eni od osmih ali več skupin v tekmovalnem sistemu krožnega tekmovanja (Round-robin) posamičnih kategorij ali skupini petih ekip, ki sodelujejo v krožnem tekmovalnem sistemu na ekipnem svetovnem prvenstvu.
- 3.1.4 Izraz "polje tekmovalcev" se uporablja za vsako od dveh polovic skupnega števila tekmovalcev v kategoriji, ki tvorita dve poti napredovanja v boju za medalje.
- 3.1.5 **»Drugouvrščeni« tekmovalec v skupini je tisti, ki v tekmovalnem sistemu krožnega tekmovanja (Round-robin) zasede drugo mesto v skupini.**

3.2 Postopek tehtanja

3.2.1 Tehtanje na vajah

Tekmovalci lahko preverijo svojo težo na uradni tehtnici (ki se bo uporabljala za uradno tehtanje) eno uro pred začetkom uradnega tehtanja. Število preverjanj teže posameznega tekmovalca med neuradnim tehtanjem ni omejeno.

3.2.2 Uradno tehtanje:

a) Kraj:

Nadzor teže bo vedno potekal le na enem mestu. Možnosti za izvedbo tehtanja so na prizorišču tekmovanja, v uradnem hotelu ali v vasi (objavljeno bo za vsako tekmovanje posebej). Organizatorji morajo zagotoviti ločene prostore za moške in ženske.

b) Tehtnice:

Če uradna tehtnica pokaže višjo težo kot tehtnica, ki je bila na voljo za testno tehtanje, lahko tekmovalec zahteva ponovno tehtanje, pri čemer se kot uradni rezultat tehtanja upošteva teža, ki je bila prikazana na testni tehtnici.

Gostiteljska država mora imeti dovolj umerjene elektronske tehtnice (vsaj 4 enote), ki prikazuje samo eno decimalno mesto, tj. 51,9 kg, 154,6 kg. Tehtnice je potrebno postaviti na trdna tla, brez preproge.

c) Čas:

Tehtanje mora biti opravljeno najpozneje dan pred tekmovalnim dnem za posamezno kategorijo, razen če je za določeno tekmovanje določeno drugače. Uradni čas tehtanja za tekmovanja WKF bo ustrezno objavljen v biltenu. Za vse druge prireditve bodo te informacije predhodno posredovane preko komunikacijskih kanalov organizatorja. Tekmovalec je odgovoren, da je seznanjen s temi informacijami. Tekmovalec, ki ne pride na tehtanje ali se ne stehta v predpisanih mejah za kategorijo, v kateri je prijavljen, bo diskvalificiran (KIKEN).

d) Toleranca:

Dovoljena odstopanja so 0,2 kg za vse moške kategorije in 0,5 kg za vse ženske kategorije. Enako odstopanje velja za zgornjo in spodnjo mejo posameznega težnostnega razreda.

e) Postopek:

Na tehtanju morata biti prisotna najmanj dva uradnika WKF za vsak spol. Eden preveri akreditacijo/potni list tekmovalca, drugi pa zabeleži natančno težo na uradni seznam tehtanja. Na voljo mora biti tudi dodatnih šest članov osebja (uradniki/prostovoljci), ki jih zagotovi gostiteljska država, da nadzorujejo pretok tekmovalcev. Zagotoviti je treba dvanajst stolov. Zaradi varovanja zasebnosti tekmovalcev morajo biti uradniki in člani osebja, ki nadzorujejo tehtanje, istega spola kot tekmovalci.

1. Uradno tehtanje bo potekalo po kategorijah in po tekmovalcih.
2. Vsi trenerji in drugi delegati ekipe morajo zapustiti prostor za tehtanje pred začetkom uradnega tehtanja.
3. Tekmovalec lahko med uradnim tehtanjem le enkrat stopi na tehtnico.
4. Vsak tekmovalec mora na tehtanje prinesiti akreditacijsko kartico, izdano za dogodek, in jo predložiti uradniku, ki bo preveril identiteto tekmovalca.
5. Uradnik nato tekmovalca povabi, naj se postavi na tehtnico.
6. Tekmovalec se stehta samo v spodnjem perilu (moški/dečki - spodnje hlače, ženske/deklice - spodnje hlače in modrček). Vse nogavice ali dodatna oblačila morajo biti odstranjena.
7. Uradnik, ki nadzoruje tehtanje, zabeleži in zapiše tekmovalčevo težo v kilogramih (z natančnostjo ene decimalke kilograma).
8. Tekmovalec stopi s tehtnice.

OPOMBA: Fotografiranje ali snemanje na območju tehtanja ni dovoljeno. To vključuje

uporabo mobilnih telefonov in vseh drugih naprav.

3.3 Žreb

3.3.1 Na svetovnih prvenstvih WKF – faza 2 ter Karate 1 - Premier League so štirje najvišje uvrščeni tekmovalci, ki so prisotni na tekmovanju, razvrščeni glede na njihovo uvrstitev na svetovni lestvici WKF na dan pred tekmovanjem.

3.1.1 Na svetovnih članskih ekipnih prvenstvih bodo 3 ekipe, ki so na prejšnjem prvenstvu osvojile medaljo (zlato, srebrno in bronasto), ter poraženec za bron postavljeni kot nosilci skupin.

3.4 Tekmovalni sistemi

3.4.1 Karate tekmovanja v športnih borbah (kumite) potekajo v obliki individualnega tekmovanja, razdeljenega po spolu, starostnih skupinah in težnostnih kategorijah, ali ekipnega tekmovanja, razdeljenega po spolu brez težnostnih kategorij, **ali mešanega ekipnega tekmovanja z ali brez težnostnih kategorij**, so lahko organizirana v različnih tekmovalnih oblikah:

a) Sistem izločanja z repasažem za posameznike ali ekipe. (Uporablja se, razen če ni drugače določeno za tekmovanje).

b) Krožni sistem (Round-robin) v skupinah, ki mu sledi izločanje tako za posameznike kot ekipe. (Uporablja se za posamezna tekmovanja Premier lige in članska svetovna prvenstva tako za posameznike kot ekipe).

c) Krožni sistem (Round-robin) z dvema skupinama tekmovalcev (uporablja se na več panožnih športnih igrah).

3.4.1 Uporablja se eliminacijski sistem izločanja z repasažem, razen če je za določeno tekmovanje ali serijo turnirjev vnaprej določeno drugače.

3.4.2 Za posamična tekmovanja v Premier League se uporablja krožni tekmovalni sistem "vsak z vsakim" (Round-robin), ki mu sledijo četrtfinale, polfinale in finale.

3.4.3 Pri več panožnih športnih igrah, kot so kontinentalne igre, olimpijske igre ali drugih podobnih športnih dogodkih, bo oblika tekmovanja določena za vsak dogodek posebej glede na vključene načine in omejitve udeležbe. Običajno se uporablja sistem z dvema skupinama tekmovalcev, kjer se zmagovalca obeh uvrstita v finale.

3.5 Število tekmovalcev v ekipi

TEAM COMPOSITION TABLE	Bouts Initial round	Bouts per subsequent rounds	Compulsory back-up Team Members	Optional back-up Team members	Toatal Team Members
Male Teams Round-robin	5	5	2	1	7 to 8
Male Teams Elimination	5	Minimum 3	0	2	5 to 7
Female Teams Round-robin	3	3	1	1	4 to 5
Female Teams Elimination	3	Minimum 2	0	1	3
Mixed Teams Elimination	4	Minimum 3	0	2 *)	4 to 6
Mixed Teams Elimination with Weight Categories	6	Minimum 4	0		6

*) One of each gender

3.5.1 Tekme v kumiteju za moške ekipe so sestavljene iz 5 borb. Ekipa mora za prvo tekmo predstaviti 5 tekmovalcev. Za sodelovanje v krožnem tekmovanju Round-robin mora imeti ekipa registrirana tudi 2 dodatna rezervna tekmovalca za morebitno udeležbo v nadaljnjih dvobojih, lahko pa ima še tretjega neobveznega rezervnega tekmovalca, s čimer je največja velikost ekipe 8 tekmovalcev. Za vse izločilne dvoboje mora imeti ekipa vedno najmanj 3

udeležence, da lahko tekmuje.

- 3.5.2 Tekme v kumiteju za ženske ekipe so sestavljene iz 3 borb. Ekipo mora za prvo tekmo predstaviti 3 tekmovalke. Za sodelovanje v krožnem tekmovanju Round-robin mora imeti ekipa registrirano tudi 1 dodatno rezervno tekmovalko za morebitno udeležbo v nadaljnjih dvobojih, lahko pa ima še drugo neobvezno rezervno tekmovalko, s čimer je največja velikost ekipe 5 tekmovalk. V vsakem izločilnem dvoboju mora imeti ekipa vedno vsaj 2 udeleženci, da lahko tekmuje.
- 3.5.3 **V ekipnem kumite tekmovanju brez težnostnih kategorij** lahko ekipa spremeni člane ekipe za vsak krog tekmovanja posebej. Za kapetanski dvoboj (tie-break) lahko ekipa predlaga le enega tekmovalca.
- 3.5.4 Med tekmovanjem v krožnem sistemu Round-robin mora ekipa dokončati vse dvoboje, da lahko ostane v tekmovanju. V nasprotnem primeru bodo vsi dvoboji razveljavljeni in zmagovalne točke ne bodo upoštevane. Na enak način se razveljavijo vse zmagovalne točke, ki so jih druge ekipe pridobile po dvoboju z izločeno ekipo.
- 3.5.5 Na drugi tekmi izločitvenega tekmovalnega sistema oziroma v izločitvenem delu, ki sledi Round-robinu, moške ekipe nikoli ne smejo predstaviti manj kot 3 tekmovalce, ženske ekipe pa nikoli ne smejo predstaviti manj kot 2 tekmovalki.
- 3.5.6 **Tekme v mešanem ekipnem tekmovanju so sestavljene iz 4 ali 6 borb, z enakim številom tekmovalcev vsakega spola. Ekipo mora za začetni krog prijaviti polno ekipo. Za vse nadaljnje kroge pa mora ekipa prijaviti tolikšno število tekmovalcev, da zadostuje za zmago ekipe glede na potrebno število dobljenih borb.**
- 3.5.7 **V mešanem ekipnem tekmovanju s težnostnimi kategorijami mora vsaka ekipa prijaviti vse tekmovalce v vseh predpisanih težnostnih kategorijah, tako moške kot ženske.**
- 3.5.8 **Predpisane težnostne kategorije v mešanem ekipnem tekmovanju so tiste, ki se uporabljajo na več panožnih športnih igrah: 3 moške in 3 ženske kategorije, skupaj 6 težnostnih kategorij. ~~Sistem Round-robin se v mešanem ekipnem tekmovanju ne uporablja.~~**
- 3.6 **Vrstni red za ekipne borbe**
- 3.6.1 Pred vsako tekmo mora predstavnik ekipe pri uradni mizi oddati uradni obrazec, v katerem so navedena imena in vrstni red tekmovalcev.
- 3.6.2 Prijavo za borbo preda trener ali pooblaščen predstavnik ekipe. Oseba, ki poda prijavo, mora biti jasno razpoznavna kot uradni predstavnik ekipe, sicer je prijava neveljavna in se jo lahko zavrne. Prijava mora vsebovati naziv kluba (države), barvo tekmovalnega pasu v tej borbi in vrstni red tekmovalcev. V obrazec se vpisuje ime in priimek ter tekmovalno številko tekmovalca. Trener ali druga pooblaščen oseba podpiše prijavo.
- 3.6.3 **Trenerji morajo svojo akreditacijo skupaj z akreditacijo tekmovalca ali ekipe predložiti nadzorniku trenerjev ali Kansa asistentu. V ekipnem kumite tekmovanju sta dovoljena dva trenerja, vendar lahko le eden aktivno vodi v posamezni borbi, drugi pa mora sedeti na predvidenem stolu in ne sme ovirati poteka borbe.**
- 3.6.4 Pred ekipno borbo se ob borišče postavijo samo prijavljeni tekmovalci. Ostali tekmovalci in trener sedijo na zanje določenem mestu zunaj tekmovalnega območja.
- 3.6.5 Udeleženci so lahko za vsak krog izbrani iz celotne ekipe. Njihov vrstni red se lahko menja pred vsakim krogom, vendar se ga po uradni prijavi v istem krogu ne more več spreminjati.

- 3.6.6 Ekipa je diskvalificirana (Shikkaku), če kdo od članov ekipe ali trener zamenja sestavo ali vrstni red tekmovalcev, ne da bi to prijavil pred začetkom ekipne borbe.
- 3.6.7 Če se zaradi administrativne napake borita napačna tekmovalca, se borba, ne glede na izid, razveljavi. Da bi se zmanjšalo število takšnih napak, mora nadzornik točkovanja borbe takoj po borbi zmago potrditi programskemu tehniku.
- 3.6.8 V ekipnih dvobojih, kjer posameznik izgubi zaradi prejema KIKEN, HANSOKU ali SHIKKAKU, se vsi rezultati diskvalificiranega tekmovalca izenačijo na nič in za ta dvoboj se zabeleži rezultat 8:0 v korist druge ekipe (točke štejejo kot Yuko).

3.7 Krožni sistem (Round-robin) z nadaljnjim izočitvenim sistemom – posamične kategorije

- 3.7.1 Na Premier League kumite tekmovalnih posamičnih kategorij tekmovalci tekmujejo v krožnem sistemu "vsak z vsakim" (Round-robin), kjer se največ 32 udeležencev razdeli v 8 skupin po 4 tekmovalce ali manj. Zmagovalec vsake od osmih skupin se uvrsti v četrtfinale, polfinale in na koncu finale, ki poteka po izočitvenem sistemu. Poraženci, ki so v četrtfinalu in polfinalu izgubili s finalisti, se potegujejo za bronaste medalje (skrajšan repasaž). Med tem ko na svetovnem prvenstvu posameznikov članskih kategorij – faza 2 – zmagovalci in drugouvrščeni iz vsake od osmih skupin napredujejo v osmino finala, četrtfinale, polfinale in finale. Poraženci, ki so v četrtfinalu in polfinalu izgubili s finalisti, se potegujejo za bronaste medalje (skrajšan repasaž).

- 3.7.2 Glede na število tekmovalcev (32 ali manj) bo razporeditev v skupine potekala v skladu z naslednjo tabelo:

Število tekmovalcev/skupin	Tekmovalci v skupini								Opombe
8 skupin	1	2	3	4	5	6	7	8	Udeležba: 24-32 Tekmovalcev
Žreb ►	6	3	7	2	5	4	8	1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	Prvi v skupini se uvrstijo v naslednji krog tekmovalja.
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 skupin	1	2	3	4	5	6	7	8	Udeležba: 23-28 Tekmovalcev
Žreb ►	6	3		2	5	4		1	
23	4	4		4	4	4		3	Prvi in dva najboljša drugouvrščena iz skupin se uvrstijo naprej.
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 skupin	1	2	3	4	5	6	7	8	Udeležba: 17 Tekmovalcev
Žreb ►		3		2	5	4		1	
17		3		3	4	4		3	Prvi in trije najboljši drugouvrščeni iz skupin se uvrstijo naprej..
4 skupine	1	2	3	4	5	6	7	8	Udeležba: 12-16 Tekmovalcev
Žreb ►		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	Prvi in drugi iz vseh skupin se uvrstijo naprej.
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 skupine	1	2	3	4	5	6	7	8	Udeležba: 9-11 Tekmovalcev
Žreb ►		3		2				1	
11		4		4				3	Vsak prvi in drugi iz vseh skupin, kot tudi dva najboljša tretje uvrščena se uvrstijo naprej.
10		4		3				3	
9		3		3				3	
2 skupini	1	2	3	4	5	6	7	8	Udeležba: 6-8 Tekmovalcev
Žreb ►				2				1	
8				4				4	

7			4		3	Prvi in drugi iz obeh skupin se urstijo v polfinale.				
6			3		3					
1 skupina	1	2	3	4	5	6	7	8	Udeležba: 3-5 Tekmovalcev	
Žreb ►								1		
5								5	Finale med prvim in drugim v skupini in samo en dvoboj za tretje mesto.	
4								4		
3								3		

3.7.3 Če je tekmovalac diskvalificiran ali iz drugega razloga ne opravi vseh dvobojev v krožnem sistemu (Round-robin), se rezultati izvedenih ali tekočih dvobojev razveljavijo, dosežene točke se razveljavijo, razen če gre za zadnji dvoboj Round-robin kroga, pr čemer vsi prejšnji rezultati in točke ostanejo nespremenjeni.

3.7.4 Zmagovalca in drugouvrščenega v posamezni skupini določa največje število pridobljenih točk, tako da vsaka zmaga prinaša tri točke, neodločen izid, v katerem so bile dosežene točke, pa eno točko. Poraz ali neodločen izid brez doseženih točk prinašata nič točk.

3.7.5 Zmagovalci polfinala se bodo pomerili v finalu za zlato in srebro.

3.7.6 Tekmovalci, ki so v četrtfinalu in polfinalu izgubili proti finalistom, se bodo potegovali za bronaste medalje (ena za skupino tekmovalcev 1-4 in druga za skupino tekmovalcev 5-8).

3.8 Faza 1 posamičnega članskega svetovnega prvenstva

V fazi 1 članskih posamičnih svetovnih prvenstev so v krožnem sistemu tekmovalci razdeljeni v 6, 8, 12 ali 24 skupin glede na število prijavljenih tekmovalcev. Zmagovalci ter najboljši drugouvrščeni iz vsake skupine v nadaljevanju tvorijo 6 parov, ki se potegujejo za 6 mest v kvalifikacijah za fazo 2 članskega svetovnega prvenstva posameznikov.

3.9 Člansko ekipno svetovno prvenstvo

Za svetovna članska ekipna prvenstva se uporablja sistem krožnega tekmovanja (Round-robin), ki mu sledijo četrtfinale, polfinale in finale. V vsaki skupini je razvrščenih 5 ekip. Zmagovalci in drugouvrščeni vsake skupine napredujejo v četrtfinale, polfinale in finale. Po skupinski fazi se zmagovalci in drugouvrščeni vsake skupine najprej uvrstijo v četrtfinale, zmagovalci nato v polfinale in v nadaljevanju zmagovalci v finale. Ekipi, ki izgubita proti finalistoma v polfinalu, se borita za eno (1) bronasto medaljo. Zmagovalec finala prejme zlato medaljo, poraženec srebrno medaljo. Zmagovalec tekme za bron prejme bronasto medaljo, poražena ekipa pa ne prejme medalje.

3.10 Spremembe oblik tekmovanj

Če se za določen turnir uporablja drugačen format tekmovanja, kot je opisan v teh pravilih, mora biti to jasno objavljeno v biltenu turnirja.

3.11 Trenerji

3.11.1 Na svetovnih prvenstvih morajo biti trenerji za kumite del delegacije nacionalne zveze in imeti zahtevano raven certifikata trenerja, kadar neposredno vodijo tekmovalca na borišču.

3.11.2 Na tekmovanjih, kjer je vzpostavljen sistem za video pregled in na predhodno zahtevo nacionalne zveze, lahko WKF pooblasti trenerja druge delegacije, da deluje kot trener tekmovalcem nacionalne zveze brez licenciranega trenerja, z namenom da bi se uredile potrebne zahteve glede video pregleda. Slednje velja pod pogojem, da določeni trener upošteva kodeks oblačenja, kot je določeno v točki 2.3.1., in če:

- nacionalna zveza, ki je registrirala enega (ali več) trenerjev v kategorijah kumiteja, in se trener(ji) ne morejo udeležiti tekmovanja zaradi težav z vizumom, prometnih nesreč, nenadnih zdravstvenih težav ali katerega koli drugega upravičenega razloga,
- nacionalna zveza, ki zaradi proračunskih razlogov ali zaradi tega, ker je del razvojnega

- programa WKF, nima sredstev za vključitev trenerja(-ev) kumiteja v svojo delegacijo,
 - gre za primer športnika-begunca ali
 - trener je diskvalificiran s tekmovalca in posledično tekmovalci njegove/njene nacionalne zveze nimajo drugega trenerja za kumite.
- 3.11.3 Če se nacionalna zveza znajde v kateri koli od zgoraj omenjenih situacij in izključno samo na svetovnem prvenstvu, lahko predsednik organizacijske komisije WKF dovoli (odvisno od predhodne potrditve predsednika WKF) izjemo.
- 3.11.4 Na uradnih tekmovanjih WKF, z izjemo tekmovanj Youth League, menjava trenerja med posameznim dvobojem ni dovoljena. Pri ekipnih tekmah pa je menjava trenerja dovoljena med posameznimi dvoboji.

ČLEN 4: SODNIŠKI ZBOR

4.1. Sestava

- 4.1.1 Sodniški zbor za vsak dvoboj sestavljajo en glavni sodnik (SHUSHIN), štirje stranski sodniki (FUKUSHIN) in en nadzornik borbe (KANSA), nadzornik točkovanja in, če se uporablja video pregled, en sodnik video pregleda.
- 4.1.2 Glavni sodnik, stranski sodniki, nadzornik borbe, nadzornik točkovanja in sodnik video pregledov v športni borbi (kumite) ne smejo biti isti državljani ali pripadniki iste nacionalne zveze kot eden od udeležencev ali imeti kakršnega koli drugega navzkrižja interesov. Dolžnost vseh uradnih oseb je, da pred začetkom dvoboja ali tekme same prijavijo morebitno navzkrižje interesov.

4.2 Razporeditev sodnikov ter izvedba sodniškega žreba

- 4.2.1 Za izločilne kroge bo sekretar sodniške komisije dostavil programskemu tehniku, ki upravlja elektronski sistem žrebanja, seznam sodnikov, ki so na voljo na posameznem borišču. Ta seznam pripravi sekretar sodniške komisije, ko je žrebanje tekmovalcev končano in ob koncu informativnega sestanka ("briefing") za sodnike. Seznam mora vsebovati samo sodnike, ki so bili prisotni na informativnem sestanku, in mora izpolnjevati zgoraj navedena merila. Pri žrebu sodnikov tehnik programske opreme vnese seznam v sistem in 4 stranski sodniki, 1 glavni sodnik, 1 nadzornik borbe (KANSA) in 1 nadzornik točkovanja bodo naključno dodeljeni kot sodniški zbor za vsak dvoboj na borišču posebej.
- 4.2.2 Če se uporablja video pregled, se na enak način razporedi **sodnik** za video pregled.
- 4.2.3 Za dvoboje za medalje bodo vodje borišč (šefi borišč), po končanem zadnjem dvoboju izločilnih krogov, predsedniku in sekretarju sodniške komisije predložili seznam 8. sodnikov iz svojega borišča. Ko bo predsednik sodniške komisije potrdil prejeti seznam, ga bo predal programskemu tehniku, da ga vnese v elektronski sistem. Sistem bo nato naključno razporedil sodniški zbor, ki bo vseboval le 5 od 8. predlaganih sodnikov iz vsakega borišča.

4.3 Pomožno osebje

- 4.3.1 Za lažjo izvedbo dvobojev/tekem se imenuje 1 vodja borišča, 3 pomočniki vodje borišča in 1 zapisnikar/časomerilec, 2 pomočnika kontrolorja za preverjanje tekmovalčeve opreme ter 2 nadzornika za trenerje, kadar je zaradi konfiguracije borišča to potrebno zaradi video pregleda, oziroma ker je tako določil Vrhovni sodnik na tekmovanju.

4.3.2 Pred začetkom vsakega dvoboja bodo pomočniki kontrolorja zagotovili, da bodo oprema tekmovalcev in kimono v skladu s pravili. Na tekmovanjih, kjer pomočniki kontrolorja niso potrebni ali jih ni, je kontrolor (KANSA) odgovoren zagotoviti, da je oprema v skladu s pravili pred vsakim dvobojem.

4.4 Postavitev in zamenjava sodnikov

4.4.1 Pred začetkom borbe glavni sodnik stoji na zunanjem robu borišča. Na njegovi levi strani stojita stranska sodnika s številka 1 in 2, na desni pa stranska sodnika s številka 3 in 4.

4.4.2 Po uradnem pozdravu (poklonu) med tekmovalci in sodniškim zborom stopi glavni sodnik korak nazaj, se obrne proti sodnikom, ki se prav tako obrnejo proti njemu in se istočasno priklonijo. Nato gredo na svoja mesta.

4.4.3 Pri menjavi celotnega sodniškega zbora se ta, enako kot na začetku, postavi na zunanji rob borišča, člani se medsebojno priklonijo (REI) in skupaj zapustijo borišče.

4.4.4 Pri posameznih zamenjavah sodnikov pride novi sodnik do odhajajočega in se po medsebojnem poklonu zamenjata.

4.4.5 V ekipnih borbah lahko sodniški zbor kroži (rotacija v smeri urinega kazalca) med posameznimi borbami enega ekipnega dvoboja, v kolikor imajo vsi sodniki ustrezno licenco. Če eden ali več uradnih oseb nima zahtevane kvalifikacije, ostanejo kot stranski sodniki in so izpuščeni iz rotacije.

4.5 Postopek za sojenje športnih borb z dvema stranskima sodnikoma

4.5.1 Na tekmovanjih mladinske lige je dovoljen sistem sojenja s samo dvema stranskima sodnikoma. Ta postopek je opisan v DODATKU 5.

ČLEN 5: TRAJANJE BORBE

5.1 Trajanje borbe:

- | | |
|--|-----------------------------|
| • Članske moške in ženske kategorije: | 3 minute efektivnega časa |
| • Moške in ženske kategorije do 21 let: | 3 minute efektivnega časa |
| • Kategorije kadetov/inj in mladincev/ink: | 2 minuti efektivnega časa |
| • 14 let in mlajši: | 1,5 minute efektivnega časa |

5.2 Na turnirjih brez omejitve udeležbe se lahko trajanje izločilnih dvobojev skrajša s 3 minut na 2 minuti in z 2 minut na 1,5 minute, če je to objavljeno pred začetkom turnirja na sestanku za trenerje in uradne osebe.

5.3 Čas trajanja borbe se začne na znak glavnega sodnika in se prekine vsakič na znak glavnega sodnika »Yame«, ko dva ali več stranskih sodnikov z elektronsko napravo signalizirajo točko istemu tekmovalcu, ali ob signalu za konec časa borbe.

5.4 Merilec časa mora z enim piskom zvočnega signala objaviti 15 sekund do konca borbe ter iztek časa z dvema piskoma. Zvočni signal »iztek časa« označuje tudi konec borbe.

5.5 Tekmovalci imajo pravico do premora med borbami z namenom počitka in menjave opreme. Ta premor je enak času trajanja borbe. Izjeme so v primeru barvne menjave opreme, kjer se čas premora podaljša na 5 minut.

ČLEN 6: KIKEN - NEPRIHOD NA BORISČE

- 6.1 KIKEN je odločitev, ki se sprejme, če tekmovalci ali ekipa, ki po pozivu ne stopi na borišče, je izključen(-a)/a (Kiken) iz te kategorije. Razlog za prekinitev je lahko poškodba, ki ni posledica nasprotnikovih dejanj.
- 6.2 Tekmovalci ali ekipa, ki po pozivu ne stopi na borišče, je izključen(-a)/a (Kiken) iz te kategorije. V ekipni borbi je rezultat neizvedene borbe (Kiken) 8:0 za nasprotno ekipo (točke se štejejo kot Yuko). V posamičnih kategorijah krožnega tekmovalstva (Round-robin) pa se v primeru KIKEN-a upošteva rezultat 4:0 za nasprotnika (točke se štejejo kot Yuko).
- 6.3 Točke, pridobljene zaradi nasprotnikove diskvalifikacije - KIKEN, se vedno štejejo kot YUKO.
- 6.4 Diskvalifikacija s Kiken pomeni, da so tekmovalci diskvalificirani za to kategorijo, vendar to ne vpliva na udeležbo v drugih kategorijah.
- 6.5 Pri razglasitvi diskvalifikacije s KIKEN bo sodnik pokazal s prstom na stran manjkajočega tekmovalca ali ekipe, razglasil "AKA/AO KIKEN" in nato "AKA/AO no KACHI" ter dal znak za KACHI (zmago) nasprotniku.

ČLEN 7: ZAČETEK, PREKINITEV IN KONEC BORBE

- 7.1 Izrazi in kretnje, ki jih morajo uporabljati glavni sodniki in stranski sodniki pri vodenju dvoboja/tekme so določeni v DODATKU 2.
- 7.2 Za vsak krog bo potekal začetni pozdrav (poklon), ki se začne tako, da sodnik najprej usmeri tekmovalce in uradne osebe proti občinstvu in se jim pokloni (SHOMEN NI REI), nato se poklonijo drug drugemu (OTAGAI NI REI). Na koncu dvoboja(-ov) se poklon izvede v nasprotnem zaporedju.
- 7.3 Glavni in stranski sodniki zasedejo zanje določena mesta, po pozdravu obeh tekmovalcev glavni sodnik vzklikne: »Shobu Hajime!« in borba se začne.
- 7.4 Tekmovalci se morajo medsebojno prikloniti na predpisan način. Hiter pozdrav je nespoštljiv in nezadosten.
- 7.5 Glavni sodnik prekinja borbo z vzklikom »Yame!«. Če je potrebno, glavni sodnik ukaže tekmovalcema, da se vrneta na svoje mesto v borišču (Moto no Ichi).
- 7.6 Pri dosojanju točke glavni sodnik opredeli tekmovalca (Aka ali Ao), predel telesa (Chudan ali Jodan), uporabljeno tehniko (Tsuki, Uchi ali Geri) in nato s predpisano kretnjo dosodi ustrezno točko. Glavni sodnik nadaljuje borbo z vzklikom »Tsuzukete Hajime!«.
- 7.7 Ko tekmovalci med borbo pridobi osem točk prednosti, bo glavni sodnik z »Yame!« ustavil borbo in ukazal tekmovalcema, naj se vrneta na svoja mesta v borišču. Tudi sam se vrne na svoje mesto, nato dvigne roko v smeri zmagovalca in z besedami »Aka (Ao) no Kachi« proglasi zmagovalca. S tem je borba končana.
- 7.8 Ko se čas izteče, se tekmovalca, ki ima več točk ali prednost prve dosežene točke (senshu), razglasi za zmagovalca. Glavni sodnik dvigne roko v smeri zmagovalca in z besedami »Aka (Ao) no Kachi!« razglasi zmagovalca. S tem je borba končana.

- 7.9 V primeru neodločenega rezultata na koncu dvoboja bo sodniški zbor (glavni in štirje stranski sodniki) zmagovalca določi z glasovanjem (Hantei). Štirje stranski sodniki podajo svojo odločitev takoj po tem, ko glavni sodnik pred dvotonskim piskanjem piščalke pozove "HANTEI". Sodnik bo nato dvignil roko in razglasil zmagovalca: "AO (AKA) NO KACHI", po potrebi pa tudi sam s svojo končno odločitvijo prekinil morebitni neodločen izid v HANTEI odločitvi stranskih sodnikov.
- 7.10 V naslednjih primerih bo glavni sodnik zaklical "YAME!" in začasno prekinil borbo:
- a) Ko je eden ali oba tekmovalca zunaj borišča, vendar z izjemo, da lahko tekmovalec točkuje na nasprotniku, istočasno ko ta prestopi borišče.
 - b) Ko sodnik naroči tekmovalcu, naj prilagodi kimono ali zaščitno opremo.
 - c) Če tekmovalec krši pravila.
 - d) Ko je mnenja, da en ali noben tekmovalec ne more nadaljevati borbe zaradi poškodb, bolezni ali kakega drugega razloga. Upoštevajoč mnenje turnirskega zdravnika, glavni sodnik odloči, ali naj se borba nadaljuje.
 - e) Ko tekmovalec ujame nasprotnika in takoj ne izvede udarca ali meta.
 - f) Ko je eden ali sta oba tekmovalca padla ali bila zrušena in nihče takoj ne nadaljuje z udarcem, ki bi točkoval.
 - g) Ko se oba držita ali sta v »klinču« brez takojšnjega poizkusa meta ali izvedbe uspešnega udarca ali se ne razdružita po ukazu »wakarete«.
 - h) Ko oba tekmovalca stojita »prsa ob prsa« brez takojšnjega poizkusa meta ali izvedbe uspešnega udarca ali se ne razdružita po ukazu »wakarete«.
 - i) Ko se tekmovalca znajdeti na tleh po padcu ali metu in se pričneta ruvati.
 - j) Ko dva ali več stranskih sodnikov pokaže točko ali Jogai za istega tekmovalca.
 - k) Ko je po njegovem mnenju izvedena tehnika za točkovanje, storjen prekršek ali kadar situacija zaradi varnostnih razlogov to zahteva.
 - l) Na zahtevo nadzornika borbe (kansa) ali šefa borišča.
 - m) Ko trener ali oba trenerja zahtevata video pregled.
 - n) Iz katerega koli drugega razloga, ki se sodniku zdi potreben.
- 7.11 V primeru, da se borba začne, čas na semaforju pa ne teče, se borba prekine in če se o preostanku časa trajanja borbe strinjata oba trenerja, ni več mogoče vložiti uradne pritožbe, da čas borbe ni bil skladen s pravili.

ČLEN 8: TOČKOVANJE

- 8.1 Tekmovalcu se dodeli točka/e, ko dva ali več stranskih sodnikov signalizirajo točkovanje ali ko se sodnik video pregleda strinjaja o točkovanju, potem ko je trener vložil zahtevo za video pregled.
- 8.2 Točke se dosegajo s tradicionalno tehniko karateja z roko ali nogo, ki se izvaja z nadzorom do točkovnega dela telesa.
- 8.3 Točkuje se samo prvi pravilno izveden udarec napada, razen učinkovite kombinacije udarcev, pri čemer se upošteva udarec z najvišjo vrednostjo točk, ne glede na zaporedje udarcev v kombinaciji.
- 8.4 Točkovna območja so trup nad medenico do vključno ključnice (regija: CHUDAN), razen stika nadlahtnice z lopatico in ključnico, in območja nad ključnico (regija: JODAN).
- 8.5 Da bi se udarci točkovali, morajo imeti potencial, da bi bili učinkoviti (v kolikor ne bi bili nadzorovani). Izpolnjevati morajo naslednje kriterije:

- 1) Dobra oblika (pravilno izvedena tehnika).
- 2) Športna drža (brez namena povzročitve poškodbe).
- 3) Energična izvedba (hitra in močna izvedba udarca).
- 4) Ohranjanje zavedanja nasprotnika med izvajanjem napada in po njem (obračanje vstran ali padanje na tla po izvedbi napada – razen, če je padec posledica nasprotnikovega odrivanja).
- 5) Pravočasnost (izvajanje napada v pravem trenutku).
- 6) Pravilna razdalja (Izvedba udarca na razdalji, na kateri bi bila tehnika učinkovita).

Za veljavno točko mora izvedena karate tehnika izpolnjevati vseh šest kriterijev.

- 8.6 Za dodeljevanje točk se uporablja naslednja lestvica:
- **YUKO** (1 točka) se dodeli za Tsuki (direktni ročni udarec) ali Uchi (krožni ročni udarec) v ocenjevane dele.
 - **WAZA-ARI** (2 točki) se dodeli za nožne udarce v CHUDAN regijo.
 - **IPPON** (3 točke) se dodeli za nožne udarce v JODAN regijo ali vsak ročni udarec proti nasprotniku, pri katerem je katerikoli del telesa razen stopal v stiku s podlago, z izjemo Hiza-gamae (koleno se je dotaknilo tal med izvedbo napada)
- 8.7 Tehnike v območje CHUDAN se izvajajo z nadzorovanim udarcem, ne da bi povzročili poškodbe nasprotnika. Če prejemnik udarca izgubi sapo, to samo po sebi še ne pomeni, da udarec ni bil nadzorovan.
- 8.8 Tehnike na JODAN se lahko točkujejo, če se zaustavijo v razdalji 5 cm od cilja (obraz, glava, vrat) pri nožnih udarcih in 2 cm pri udarcih z roko, vendar se lahko izvajajo tudi z lažjim dotikom (dotik kože), ne da bi povzročili poškodbo - z izjemo območja grla, kjer fizični stik ni dovoljen. Za kadete in mlajše od 14 let se JODAN udarci lahko točkujejo, če se ustavijo v razdalji 10 cm od tarče pri nožnih in 5 cm pri ročnih udarcih, **lahko pa se tudi izvedejo z lažjim dotikom (dotik kože), ne da bi povzročili poškodbo.**
- 8.9 **"Dotik kože" je dovoljen v vseh starostnih kategorijah. Dotik kože je opredeljen kot dotik točkovnega dela brez prenosa energije na tekmovalčevo zaščitno čelado ali njegovo glavo.**
- 8.10 Veljavne so pravilno izvedene tehnike, ki so bile izvedene v trenutku zvočnega signala, ki označuje konec borbe. **Pri uporabi elektronskih naprav za točkovanje, morajo sodniki signalizirati točke v 1.5 sekunde po izteku časa.**
- 8.11 Tehnika je neveljavna, če:
- a) se izvede po zvočnem signalu, ki označuje konec borbe ali ko sodnik zakliče "YAME";
 - b) se izvede ob ali po "WAKARETE", preden je bil izrečen "TSUZUKETE";
 - c) se izvede, ko je izvajalec zunaj borišča (JOGAI);
 - d) **ji sledi prekršek premočnega kontakta ali povzročitve poškodbe;**
 - e) se tekmovalec po izvedbi tehnike obrne s hrbtom k nasprotniku (pomanjkanje borbene pripravljenosti);
 - f) je sama po sebi kršitev pravil (kot so premočan kontakt, držanje, prijemanje itd.)
- ~~8.12 Točka se lahko prizna tudi, če sodnik ne more videti dejanskega zaključka udarca, v kolikor je sama tehnika sicer pravilno izvedena in se lahko očitno zazna, da ni bila ovirana pri doseganju ciljne površine.~~

ČLEN 9: PREPOVEDANO RAVNANJE

9.1 Vrste prepovedanih ravnanj

9.1.1 Prepovedana so naslednja ravnanja:

- 1) Udarci s premočnim dotikom v ocenjevalne predele in udarci z dotikom v grlo.
- 2) Napadi na roke in noge, genitalije, sklepe in nart stopala.
- 3) Napadi v obraz z odprto dlanjo.
- 4) Tehnike, izvedene po "WAKARETE" pred klicem "TSUZUKETE"
- 5) Nevarne ali prepovedane tehnike metov.
- 6) Hlinjenje poškodbe ali njeno pretiravanje.
- 7) Izhod iz borišča (Jogai), ki ga ni povzročil nasprotnik.
- 8) Situacije, ko se tekmovalec s svojim vedenjem izpostavlja nevarnosti, da ga nasprotnik poškoduje, ali opusti zadostne samozaščitne ukrepe (Mubobi).
- 9) Izmikanje borbi z namenom preprečiti nasprotniku, da doseže točko.
- 10) Nedejavnost (pasivnost) – brez vsake borbene aktivnosti obeh tekmovalcev (se ne dosoja v zadnjih 15 sekundah borbe). Nedejavnost se ne dosoja tekmovalcu, ki vodi po točkah ali zaradi dosojenega SENSU.
- 11) Objemanje, rokoborba, potiskanje, prijemanje ali stoja prsa ob prsa brez poskusa izvedbe karate udarca ali meta.
- 12) Držanje nasprotnika z obema rokama, razen kadar hoče tekmovalec vreči nasprotnika na tla, potem ko je prestregel njegov udarec z ного.
- 13) Držanje nasprotnikove roke ali kimona z eno roko, ki mu ne sledi takojšen poskus izvedbe udarca ali meta.
- 14) Udarci, ki že po svoji naravi ne morejo biti dovolj nadzirani, nevarni in nenadzorovani napadi.
- 15) Nakazani napadi z glavo, kolenom ali komolcem.
- 16) **Nožni udarci proti nasprotniku, ki leži na tleh.**
- 17) Pogovarjanje z nasprotnikom ali njegovo izzivanje, nespoštovanje sodniških odločitev,
- 18) nedostojno obnašanje do sodnikov in drugih uradnih predstavnikov, druge kršitve pravil obnašanja.

9.1.2 Tekmovalcu, ki izvede tehniko za točkovanje in nato izstopi iz borišča, preden sodnik izreče »YAME«, se prizna vrednost točke in se izhod (JOGAI) ne izreče. Če poskus doseganja točke ni uspešen, se izhod zabeleži kot JOGAI.

9.1.3 Tekmovalec, ki ostane znotraj borišča (TATAMI), lahko doseže točko proti nasprotniku, ki izstopa oziroma je že izstopil iz borišča, pod pogojem, da je tekmovalec, ki točkuje, v trenutku doseganja točke še vedno znotraj borišča. V takšnem primeru nasprotnik izven borišča, proti kateremu je bila točka dosežena, ne prejme kazni za izhod iz borišča (JOGAI).

9.1.4 Glavni sodnik lahko po svoji presoji zahteva odstranitev s tekmovalnega prizorišča vsakega trenerja, ki po njegovem mnenju s svojim obnašanjem ovira normalen potek borbe. Borba je ustavljena, vse dokler trener ne zapusti območja borišča. Enake pristojnosti ima glavni sodnik tudi do ostalih članov ekipe ob borišču. **Trenerjem, ki so odstranjeni s tekmovalnega prostora, ni več dovoljeno trenirati ali voditi tekmovalcev, na ali izven tekmovalnega prostora tega tekmovanja.**

9.1.5 Samo trener, ki je določen za dvoboj, lahko vodi tekmovalca s prostora, ki mu je dodeljen v bližini borišča. Vsi drugi registrirani in akreditirani trenerji ali drugi registrirani člani delegacije, ki se udeležujejo prvenstva, se ne smejo vmešavati in/ali voditi tekmovalca v istem dvoboju, saj jim grozi odvzem akreditacije.

9.1.6 Navodila in komentarji trenerja ne smejo ovirati postopka sojenja ali poteka borbe. Trener lahko prosto govori s tekmovalcem, le ko je borba prekinjena, vendar se mora ves čas vzdržati komentiranja sodniških odločitev.

9.1.7 Tekmovalec lahko trenerju diskretno sporoči, naj zahteva videopregled.

ČLEN 10: OPOZORILA IN KAZNI

10.1 Neformalna opozorila

10.1.1 Neformalna opozorila se uporabljajo za lažje nadaljevanje akcije, ne da bi se dvoboj ustavil. Ne nadomeščajo uradnih opozoril, kadar so ta primerna, in sodnik mora nadaljevati z uradnimi opozorili ali kaznimi, če se tekmovalci ne odzovejo na neuradno opozorilo.

10.1.2 Obstajata dve vrsti neformalnih opozoril:

TSUZUKETE
za spodbujanje
aktivnosti v
borbi.

Tekmovalce pozvati k začetku dejavnosti z gestikulacijo na način, ki je običajen pri vstopu tekmovalcev na borišče, skupaj z navodilom "TSUZUKETE".

WAKARETE
za razdvajanje
tekmovalcev v
klinču.

Za prekinitev klinča se uporabi enaka gesta, kot je običajna, da se tekmovalca umakneta z borišča, v kombinaciji z ukazom "WAKARETE". Borba se začasno prekine, ne da bi se zaustavil čas borbe. Tekmovalca se morata ločiti – za tem se da ukaz "TSUZUKETE" za nadaljevanje akcije.

10.1.3 Če je pri tekmovalcu, ki je stisnjen v kot, izrečen WAKARETE, mora sodnik zagotoviti, da se drugi tekmovalec umakne dovolj daleč, preden je sprožen klic TSUZUKETE.

10.1.4 TSUZUKETE, razen če pred njim ni WAKARETE, se ne uporabi, če je do konca dvoboja manj kot 15 sekund.

10.1.5 Sicer pravilno izvedena tehnika ne bo točkovana, če bo izvedena hkrati s klicem WAKARETE - vendar ne bo kaznovana. Nenadzorovana tehnika se opozori ali kaznuje na običajen način.

10.2 Uradna opozorila

10.2.1 Obstajata dve stopnji uradnih opozoril: CHUI in HANSOKU CHUI:

CHUI Opozorilo

Dodeli se trikrat za manjše prekrške, ki ne zmanjšujejo možnosti drugega tekmovalca za zmago.

HANSOKU CHUI opozorilo pred diskvalifikacijo

Dodeli se neposredno za hujše prekrške, ki zmanjšujejo možnosti drugega tekmovalca za zmago, ali se dodeli tekmovalcu za nadaljnji prekršek, če je že prejel tri opozorila CHUI.

10.3 Kazni

10.3.1 Obstajata dve vrsti kazni, ki pomenita dve različni stopnji prepovedi opravljanja dejavnosti:

HANSOKU
Diskvalifikacija iz borbe.

To je kazen diskvalifikacije po zelo resnem prekršku ali ko je bil že izrečen HANSOKU CHUI.

SHIKKAKU

Diskvalifikacija s turnirja.

To pomeni izključitev iz celotnega turnirja, vključno z vsemi naslednjimi kategorijami, v katerih je bil kršitelj registriran. SHIKKAKU se lahko uporabi, kadar tekmovalec ne upošteva ukazov sodnika, ravna zlonamerno ali stori dejanje, ki škodi ugledu in časti karateja.

- 10.3.2 Če sta AKA in AO v istem dvoboju diskvalificirana s HANSOKU ali SHIKKAKU, zmagata nasprotnika, ki sta predvidena za naslednji krog (rezultat se ne objavi).
- 10.3.3 Resne kršitve vedenja, discipline ali zlonamerno vedenje tekmovalca ali njegove delegacije na tekmovalnem območju ali zunaj njega lahko povzročijo nadaljnje disciplinske ukrepe disciplinske komisije ali izvršnega odbora WKF.
- 10.3.4 Kadar se zdi, da bi situacija lahko upravičevala diskvalifikacijo, lahko sodnik pokliče enega ali več sodnikov na kratko posvetovanje (SHUGO), preden sprejme odločitev. **SHUGO je obvezen pred izrekom diskvalifikacije zaradi vseh situacij zavlačevanja časa (izmikanje borbi) ali za izrek kazni SHIKKAKU.**

10.4 Uporaba opozoril in kazni

- 10.4.1 **Premočan dotik:** Če sodnik meni, da je dotik premočan, vendar ne zmanjšuje tekmovalčevih možnosti za zmago, se lahko izreče opozorilo (CHUI).
- 10.4.2 **Dotik, ki lahko povzroči poškodbe:** Vsako dejanje, ki povzroči poškodbo, je lahko, če ga ni povzročil prejemnik sam, razlog za opozorilo ali kazen. Tekmovalci morajo vse akcije napada izvajati z nadzorom in s športno držo. Če tega ne zmorejo, je treba ne glede na napačno uporabljeno tehniko izreči opozorilo ali kazen.
- 10.4.3 **Opazovanje po dotiku:** Sodnik mora ves čas opazovati poškodovanega tekmovalca. Pri presoji naj upošteva dejstvo, da se lahko šele nekaj časa po udarcu razvijejo simptomi poškodbe, npr. krvavitve iz nosu. S pazljivim opazovanjem se lahko zazna tudi vsak poizkus tekmovalca, da iz taktičnih razlogov iz male poškodbe napravi težjo. Primeri za to so npr. močno pihanje skozi poškodovani nos, grobo drgnjenje obraza.
- 10.4.4 **Pretiran odziv na dotik:** Za rahlo pretiravanje se izreče CHUI. Ob očitnem pretiravanju s težjo poškodbo se izreče HANSOKU CHUI. Za hujše pretiravanje, kot je opotekanje, padanje na tla, vstajanje in ponovno padanje itd., se lahko izreče neposredno HANSOKU.
- 10.4.5 **Pretvarjanje poškodbe:** Vsak primer simuliranja poškodbe, ne glede na to, da gre za lažno poškodbo, se tekmovalca opomni z **minimalnim opozorilom CHUI**, medtem ko se ob očitnem pretiravanju izreče HANSOKU CHUI. Za hujše oblike hlinjenja poškodbe, ki ne obstaja (simuliranje), kot je opotekanje, padanje na tla, vstajanje in ponovno padanje itd., se izreče neposredno SHIKKAKU. **Vsako pretvarjanje poškodbe pri udarcu, ki so ga sodniki ocenili kot točko, se opozori najmanj s HANSOKU CHUI.**
- 10.4.6 **Dotik grla:** Grlo je sicer cona za točkovanje, vendar se zaradi občutljivosti tega področja za vsak, že tudi blag dotik izreče opozorilo ali dosodi kazen. Izjema so poškodbe, povzročene zaradi lastne krivde.
- 10.4.7 **Tehnike metov:** So razdeljene v dve vrsti. Prve so uveljavljene tradicionalne karate nožne tehnike čiščenja, kot je de ashi barai, ko uchi gari itd. Z njimi se nasprotnika »počisti«, vrže iz

ravnotežja ali zruši brez predhodnega prijemanja. Druga vrsta so meti, pri katerih je potrebno nasprotnika zgrabit in držati med njegovim izvajanjem. Oboje je dovoljeno.

10.4.8 Osrednja točka meta. Osrednja točka vrtišča meta ne sme biti nad pasom izvajalca meta. Slednji mora ves čas izvajanja meta držati nasprotnika, da ta varno pristane na borišču. Meti preko ramena, kot so seio nage, kata guruma, ipd., so izrecno prepovedani in prav tako meti, imenovani »žrtvovalni«, kot so tomoe nage, sumi gaeshi, ipd.

10.4.9 Ujetje brce: Držanje z obema rokama je dovoljeno samo z namenom izvedbe meta ali udarca v primeru, ko tekmovalec zgrabi nogo, s katero nasprotnik izvaja udarec.

10.4.10 Prijemanje nasprotnikovih nog: Prav tako je prepovedano nasprotnika prijeti nižje od pasu ali za obe nogi, z namero dvigniti ga in vreči. Če se tekmovalec poškoduje zaradi tehnike meta, se sodnik odloči, ali je potrebno izreči opozorilo ali kazen.

10.4.11 Prijemanje nasprotnika z eno roko: Tekmovalec sme prijeti nasprotnika za roko ali kimono z namenom izvedbe meta ali direktnega udarca, ne sme pa ga dalje držati z namenom ponovitve udarca ali poskusa meta. Prijemu z eno roko mora slediti takojšnja izvedba udarca ali meta ali preprečitev padca.

10.4.12 Držanje, da bi preprečili padec: Za prekinitev padca je dovoljeno z eno roko držati nasprotnikovo kimono.

10.4.13 Izstop iz borišča: JOGAI označuje položaj, ko se tekmovalčevo stopalo ali drugi del telesa dotakne tal izven borišča. Izjema je, kadar se tekmovalca fizično potisne, zruši, ali če pade iz borišča zaradi akcije nasprotnika, ali ko tekmovalec zapušča tekmovalni prostor po doseženem zadetku. Jogai v zadnjih 15 sekundah borbe (ATO SHIBARAKU) se kaznuje najmanj s HANSOKU CHUI in izgubo SENSU.

10.4.14 Izpostavljanje nevarnosti: Če je tekmovalec udarjen ali poškodovan, ker se je sam izpostavil nevarnosti in se pri tem ni branil, se izreče opozorilo ali kazen **MUBOBI**. To se lahko zgodi zaradi obračanja hrbta nasprotniku, napad brez upoštevanja nasprotnikovega protinapada, prenehanja boja preden sodnik zakliče "YAME", izpuščanje samozaščite ali ponavljajoči neuspehi blokiranja nasprotnikovih napadov.

Če je tekmovalec pred začetkom dvoboja na poziv kontrolorja potrdil, da nosi ščitnik za dimlje odobren s strani WKF, kasneje pa se izkaže, da temu ni tako, bo tekmovalec prejel kazn SHIKKAKU. Če tekmovalec ni bil prehodno pozvan in se med borbo odkrije, da ne nosi ščitnika za dimlje odobrenega s strani WKF, bo imel tekmovalec dve (2) minuti časa, da popravi zadevo. V primeru poškodbe tekmovalec prejme opozorilo za MUBOBI.

10.4.15 Pasivnost: Neaktivnost se nanaša na situacije, ko noben tekmovalec ne poskuša doseči točke ali pa en tekmovalec ne poskuša doseči točke, čeprav je v točkovnem zaostanku oziroma ima nasprotnik prednost na podlagi SENSU. Glavni sodnik mora pred dosojanjem prekšča za pasivnost najprej pozvati tekmovalca k aktivnosti z neformalnim opozorilom TSUZEKETE, pri tem pa uporabi predpisane geste. V prvih in zadnjih 15. sekundah dvoboja ni mogoče dodeliti pasivnosti.

10.4.16 Izmikanje borbi se nanaša na situacijo, ko se tekmovalec vede tako, da zapravlja čas in s tem onemogoča nasprotniku, da bi dosegel točko. Tekmovalca, ki se nenehno umika brez namere protinapada, brez potrebe drži nasprotnika ali namerno stopi iz borišča in ne dopusti nasprotniku, da doseže točko, se mora opozoriti ali kaznovati. To se pogosto dogaja v zadnjih sekundah borbe. Izogibanje boju v zadnjih 15 sekundah borbe (ATO SHIBARAKU) se kaznuje

najmanj s HANSOKU CHUI in izgubo SENSU.

- 10.4.17 **Neupoštevanje navodil:** Tekmovalec, ki noče upoštevati navodil sodnika ali se ne zna obvladati, prejme neposredno diskvalifikacijo SHIKKAKU. Ta kazen se lahko izreče pred, med ali po borbi.
- 10.5 **Pretirano praznovanje, politična ali verska demonstracija:** Od tekmovalcev se pričakuje, da spoštujejo obred športnih pozdravov pred in po borbi ali tekmi. Vsako pretirano praznovanje, kot je padanje na kolena itd. ter politični ali verski izrazi med borbo ali tekmo ali takoj po njej so prepovedani in se lahko kaznujejo z denarno kaznijo v višini zneska, ki ga določi izvršni odbor WKF in je identična pritožbeni taksi.
- 10.6 **Diskvalifikacija posameznih tekmovalcev na ekipnih tekmah**
- 10.6.1 **HANSOKU ali SHIKKAKU:** V kolikor na ekipnem tekmovalstvu član ene ekipe prejme diskvalifikacijo, njegov nasprotnik dobi borbo z rezultatom 8:0, že dosežene točke se razveljavijo.
- 10.7 **Diskvalifikacija v krožnem tekmovalstvu Round-robin.**
- 10.7.1 Če tekmovalec prejme HANSOKU, KIKEN ali SHIKKAKU v dvoboju sistema krožnega tekmovalstva (Round-robin), se rezultat kršitelja nastavi na nič, medtem ko je rezultat nasprotnika nastavljen na 4 točke, razen če je zmagovalec dosegel večje število točk, potem se upoštevajo le-te v njihovih izvirnih vrednostih (IPON, WAZA-ARI, YUKO). Vse s kaznijo dodane točke, se štejejo kot YUKO.
- 10.7.2 Če tekmovalec prejme KIKEN ali SHIKKAKU v tekmovalstvu Round-robin, se vsi predhodni dvoboji razveljavijo, razen če gre za zadnjo borbo diskvalificiranega tekmovalca; v tem primeru se rezultat borbe zabeleži na običajen način, brez vpliva na rezultate predhodnih borb.

ČLEN 11: POŠKODBE IN NESREČE

- 11.1 **Poškodovani tekmovalec je nesposoben za borbo**
- 11.1.1 Poškodovani tekmovalec, ki je zmagal zaradi diskvalifikacije nasprotnika, brez dovoljenja zdravnika ne sme nadaljevati z borbami na tem tekmovalstvu. Dovoljenje za nadaljevanje borbe tekmovalcu, ki je izgubil zavest ali ima kakršne koli simptome pretresa možganov, ni mogoče dati.
- 11.1.2 Poškodovani tekmovalec, ki mu je dovoljeno nadaljevanje tekmovalstva v borbah, lahko zmaga tudi v drugem dvoboju z diskvalifikacijo zaradi poškodbe, vendar je takoj izključen iz nadaljnjega tekmovalstva v borbah na tem turnirju.
- 11.2 **Postopek ob poškodbah**
- 11.2.1 Ko se tekmovalec poškoduje, mora sodnik nemudoma ustaviti borbo in poklicati turnirskega zdravnika tako, da dvigne roko in zakliče "doktor".
- 11.2.2 Če je fizično sposoben, je treba poškodovanega tekmovalca usmeriti z borišča na pregled in oskrbo pri turnirskem zdravniku.
- 11.2.3 Za zdravniško oskrbo tekmovalca, poškodovanega v borbi, je dovoljen čas tri (3) minute. Vodja borišča je odgovoren za ukaz časomerilcu za začetek štetja 3 minut. Če v tem času ni narejena celotna zdravniška oskrba, glavni sodnik odloči, ali je tekmovalec nesposoben nadaljevati borbo ali je potrebno čas oskrbe poškodovanca podaljšati.

- 11.2.4 **Pravilo 10. sekund:** Vsak tekmovalec, ki pade, je vržen ali zrušen na tla zaradi premočnega udarca in se v času desetih (10) sekund ne postavi na noge, se šteje za nesposobnega za nadaljnjo borbo in se ga samodejno odstrani z vseh kumite nastopov na tekmovanju/turnirju. V primeru, ko tekmovalec pade, je vržen ali zaradi premočnega udarca zrušen na tla in takoj ne vstane, glavni sodnik pokliče zdravnika in začne takoj, nakazujoč s prsti samo ene roke, šteti do deset (10) v angleškem jeziku (KZS – v slovenskem jeziku). V vseh primerih »štetja do 10 sekund«, mora zdravnik pregledati tekmovalca, še preden se borba nadaljuje. Pregled lahko opravi na borišču. Vodja borišča mora obvestiti organizacijsko komisijo, ko je bil tekmovalec umaknjen iz nadaljnjega tekmovanja na podlagi pravila 10 sekund.
- 11.2.5 Zdravnik na turnirju je pooblaščen, da poda mnenje o telesni pripravljenosti poškodovanega tekmovalca za nadaljevanje borbe. Glavni sodnik bo zmeraj odločil zmagovalca na podlagi HANSOKU, KIKEN, oz SHIKKAKU, odvisno od primera.
- 11.2.6 Glavni sodnik mora biti seznanjen s tem, ali je tekmovalec že bil zdravniško oskrbovan na tem tekmovanju. **Predhodna poškodba** lahko v primeru ponovnega udarca povzroči znake, ki niso sorazmerni teži udarca, kar morajo sodniki upoštevati pri izreku višine kazni. Na primer, razmeroma rahel kontakt ima lahko za posledico nesposobnost tekmovalca, da nadaljuje z borbo, vendar je to posledica poškodb prejšnjih borb. Nasprotnik ne sme biti kaznovan za poškodbo, ki je posledica udercev iz prejšnjih borb.
- 11.2.7 Če se mora **tekmovalec umakniti s tekmovanja po sistemu Round-robin** zaradi poškodbe, so vsi prejšnji dvoboji razveljavljeni, razen če je to zadnji dvoboj poškodovanca. Tekmovalec, v tem primeru se rezultat borbe zabeleži na običajen način, brez vpliva na rezultate predhodnih borb.
- 11.3 Poškodovanje obeh tekmovalcev hkrati**
- 11.3.1 Če tekmovalca istočasno poškodujeta drug drugega, ali se ponovno poškodujeta na že poškodovanih mestih in jima zdravnik prepove nadaljevati borbo, zmaga tisti, kot bi bil sicer razglašen za zmagovalca, če bi na tej točki čas borbe iztekkel.

ČLEN 12: MERILA ZA ODLOČANJE

12.1 Splošno

- 11.2.8 Kadar dva ali več sodnikov signalizira točko/točke za istega tekmovalca, glavni sodnik prekine borbo in ustrezno odloči. Če glavni sodnik ne bo ustavil borbe, Kansa zapiska s piščalko. Če se glavni sodnik odloči, da bo prekinil borbo iz kakršnega koli drugega razloga, bo to storil z gesto in vzklikom "YAME !".
- 11.2.9 V primeru, da sta oba tekmovalca dobila točko, s strani stranskih sodnikov, se obema tekmovalcema dodelijo ustrezne točke.
- 11.2.10 V kolikor tekmovalec po mnenju stranskih sodnikov doseže točko, a je to s stranskih sodnikov različno vrednoteno, se upošteva višji nivo točkovanja.
- 11.2.11 V kolikor je večinska, vendar neusklajena odločitev stranskih sodnikov glede nivoja točke, se upošteva večinska odločitev. V tem primeru načelo večine prevlada nad načelom višjega nivoja točkovanja.

11.2.12 Kadar je potrebno po borbi pojasniti svojo odločitev, lahko člani sodniškega zbora govorijo samo s šefom borišča, vrhovnim sodnikom ali Komisijo za pritožbe.

12.2 Merila za določitev zmagovalca borbe

12.2.1 Izid borbe je odločen v naslednjih slučajah: osem točk razlike; več točk ob koncu borbe; na osnovi SENSHU; na podlagi glasovanja sodniškega zbora (HANTEI); z dosojenim HANSOKU, SHIKKAKU ali KIKEN nasprotniku.

12.2.2 S "prednostjo neovirano dosežene točke " (SENSHU) se razume, da je en tekmovalec dosegel prvi točko/točke proti nasprotniku, ne da bi nasprotnik dosegel prav tako točko/točke pred signalom za prekinitev borbe. V primerih, ko oba tekmovalca dosežeta točko/točke pred signalom za prekinitev borbe, se ne dodeli nobena prednost »prva neovirano dosežena točka« in imata oba tekmovalca zato možnost dobiti SENSHU kasneje v borbi.

12.2.3 V vseh borbah (posamična ali ekipna kategorija, tudi v sistemu Round-robin), ki se končajo brez rezultata ali z enakim številom točk (brez SENSHU-ja), se najprej zmagovalca določi po naslednjih merilih z določenim vrstnim redom:

a) **večje število Iponov v borbi.**

b) **večje število Waza Arijev v borbi.**

12.2.4 Če je število Iponov in Waza Arijev enako, bo odločitev sprejeta na podlagi glasovanja **HANTEI**. Upošteva se večina glasov štirih stranskih sodnikov in glavnega sodnika, pri čemer bo vsak od njih glasoval na podlagi svoje individualne presoje, kateri tekmovalec je pokazal **premoč v taktiki in tehnikah**. V dvobojih po sistemu Round-robin in ekipnih kategorijah je v tovrstnih primerih lahko dodeljen HIKIWAKE (neodločen rezultat), razen če gre za dodatni kapetanski dvoboj, ki odloča o končnem zmagovalcu ekipnega dvoboja.

12.2.5 Posamične borbe se ne morejo razglasiti za neodločene. Samo v ekipnem tekmovanju, ki se konča z enakim številom točk ali brez točk, in tekmovalec ni dosegel SENSHU, lahko glavni sodnik dosodi izenačen rezultat (HIKIWAKE).

12.2.6 V ekipnih kategorijah se HANTEI uporabi le v primeru neodločenega rezultata v dodatnem kapetanskem dvoboju, za določitev končne zmage celotne ekipe.

12.2.7 Ko o zmagovalcu odloča glasovanje (Hantei), glavni sodnik stopi iz borišča, vzklikne: »Hantei«, ki mu sledi dvo-tonska žvižg piščalke. Stranski sodniki s pomočjo elektronskega sistema sporočijo svojo odločitev o zmagovalcu. Nadalje glavni sodnik stopi v borišče in dosodi odločitev večine, z gesto in izrekom (AKA/AO NO KACHI). Na enak način glavni sodnik razreši izenačeno odločitev stranskih sodnikov po HANTEI glasovanju (2:2).

12.2.8 Tekmovalec, ki mu je bil dodeljen SENSHU in mu v času, manj kot petnajst (15) sekund do konca borbe, zaradi izogibanja borbe in ostalih prekrškov, kot so: Jogai, bežanje, »klinč«, rokoborba, potiskanje ali stati » prsa na prsa«, izreče opomin, bo posledično izgubil to prednost. Glavni sodnik bo najprej s pripadajočo gesto pokazal zgoraj navedeni prekršek izrekel opomin ali kazen za prekršek. Temu sledita gesti za SENSHU in njegova razveljavitev (TORIMASEN), kar hkrati izreče z besedami: "AKA/ AO SENSHU TORIMASEN".

12.2.9 V primeru že dodeljenega SENSHU-ja in nato na osnovi video pregleda dodeljene točke/točk tudi nasprotniku, se uporabi prej naveden postopek za razveljavitev SENSHU-a.

12.2.10 Če je do konca borbe ostalo manj kot petnajst (15) sekund in je v tem času SENSHU

razveljavljen, se SENSU ne more več dodeliti nobenemu od tekmovalcev.

12.2.11 V primeru HANSOKU, KIKEN ali SHIKKAKU **diskvalifikacije obeh tekmovalcev** v isti borbi izločitvenega tekmovalnega sistema, njuna nasprotnika v naslednjem krogu zmagata brez borbe (rezultat zmage se ne objavlja). Velja izjema, če se dvojna diskvalifikacija nanaša na dvoboj za medaljo, v katerem bo zmagovalec razglašen na podlagi večjega števila doseženih točk v času diskvalifikacije, na podlagi dosežene prednosti SENSU. V kolikor ni izpolnjen noben od naštetih pogojev, se zmagovalca določi na podlagi sodniške odločitve HANTEI. **Medalje se ne podelijo tekmovalcem, ki so prejeli kazen SHIKKAKU.**

12.3 Merila za določitev zmagovalca v sistemu Round-robin in razrešitev neodločenega izida v posamičnih kategorijah

12.3.1 Zmagovalec skupine posamičnega Round-robin sistema je tekmovalec, ki ima največ doseženih točk. Tekmovalci za zmago v dvoboju prejmejo 3 točke, 1 točko pa za neodločen rezultat, le kadar so v dvoboju bile dosežene točke (v primeru rezultata 0:0 nihče od tekmovalcev ne prejme točke). Kadar imata dva ali več tekmovalcev v skupini enako število točk, se za razrešitev upoštevajo spodnji kriteriji v navedenem vrstnem redu.

1. Zmagovalec medsebojnega dvoboja.
2. Večje število skupno doseženih točk (točkovane akcije) v vseh dvobojih.
3. Manjše število skupno prejetih točk v vseh dvobojih.
4. Večje število IPPON-ov doseženih v vseh dvobojih.
5. Manjše število prejetih IPPON-ov v vseh dvobojih.
6. Večje število WAZA-ARI v doseženih v vseh dvobojih.
7. Manjše število prejetih WAZA-ARI-jev v vseh dvobojih.
8. Višji položaj na svetovni lestvici WKF na dan tekmovanja.
9. **Dodatni dvoboj z možnostjo sodniške odločitve HANTEI.**

Zmeraj je potrebno upoštevati merila po vrstnem redu.

12.3.2 Tekmovalec je lahko diskvalificiran iz dvoboja (HANSOKU) in nadaljuje tekmovanje. V tem primeru njegov nasprotnik zmaga v tem dvoboju z rezultatom 4:0 (šteto kot YUKO) ali s katerim koli rezultatom, ki presega 4 točke. ~~drugi rezultati pa ostanejo nespremenjeni.~~

12.3.3 Če je tekmovalec, ki se je že kvalificiral v izločitven del tekmovanja, diskvalificiran zaradi kršitve (SHIKKAKU) ob koncu kroga Round-robin, se četrtfinalni nasprotnik uvrsti v polfinale po sistemu neposrednega napredovanja ("walkover").

12.4 Merila za določitev zmagovalca v sistemu Round-robin in razrešitev neodločenega izida v ekipnih kategorijah

12.4.1 Zmagovalec skupine ekipnega Round-robin sistema je ekipa, ki ima največ doseženih točk. Ekipa za zmago v dvoboju prejme 3 točke, 1 točko pa za neodločen rezultat, le kadar so v dvoboju bile dosežene točke (v primeru rezultata 0:0 nobena ekipa ne prejme točke). Kadar imata dve ali več ekip v skupini enako število točk, se za razrešitev upoštevajo spodnji kriteriji v navedenem vrstnem redu.

1. Zmagovalec medsebojnega dvoboja.
2. Večje število skupnih zmag posameznih dvobojev.
3. Večje število skupno doseženih točk (točkovane akcije) v vseh dvobojih.
4. Manjše število skupno prejetih točk v vseh dvobojih.
5. Večje število IPPON-ov doseženih v vseh dvobojih.
6. Manjše število prejetih IPPON-ov v vseh dvobojih.
7. Večje število WAZA-ARI-jev v doseženih v vseh dvobojih.
8. Manjše število prejetih WAZA-ARI-jev v vseh dvobojih.
9. **Dodatni kapetanski dvoboj – z možnostjo sodniške odločitve HANTEI**

Zmeraj je potrebno upoštevati merila po vrstnem redu.

12.5 Merila za določitev zmagovalca v eliminacijskem sistemu v ekipnih kategorijah

- 12.5.1 Zmagovalna ekipa je tista, ki ima največ posameznih zmag v tekmi, vključujoč zmage na podlagi prednosti SENSU. Če imata obe ekipi enako število zmag, zmaga ekipa z več osvojenimi točkami.
- 12.5.2 Če imata obe ekipi enako število zmag in točk, se izvede dodatna borba. Vsaka ekipa določi v ta namen svojega predstavnika, ne oziraje se na to, ali je nastopil v tem ekipnem dvoboju ali ne.
- 12.5.3 Če po dodatni borbi ni zmagovalca, in je končana brez SENSU-a, bo zmagovalec določen na osnovi HANTEI glasovanja po istem postopku kot pri individualnih borbah. Rezultat po HANTEI glasovanju o zmagovalcu dodatne borbe, bo posledično določil tudi rezultat ekipne tekme.
- 12.5.4 Pri ekipnem tekmovalstvu se ekipa, ki doseže zadostno vodstvo ali zadostno število točk, potrebnih za zmago, razglasi za zmagovalca in nadaljnje borbe niso potrebne. Izjema velja v sistemu Round-robin, kjer se morajo izvesti vse borbe.
- 12.5.5 V kolikor na ekipnem tekmovalstvu član ene ekipe prejme diskvalifikacijo (Hansoku ali Shikkaku), njegov nasprotnik dobi borbo z rezultatom 8:0 (šteje kot YUKO), že dosežene točke diskvalificiranega tekmovalca pa se torej izničijo.

12.6 Vodenje zapisnika točkovanja

Nadzornik točkovanja bo za evidenco točk uporabljal naslednje simbole:

3	IPPON	Tri točke
2	WAZARI	Dve točki
1	YUKO	Ena točka
□	KACHI	Zmaga
X	MAKE	Poraz
▲	HIKIWAKE	Neodločeno
1C	1. opozorilo - Chui	Opozorilo
2C	2. opozorilo - Chui	Opozorilo
3C	3. opozorilo - Chui	Opozorilo
HC	Opozorilo Hansoku Chui	Opozorilo pred diskvalifikacijo
H	Kazen Hansoku	Diskvalifikacija iz borbe
KK	KIKEN	Predaja / odsotnost
S	SHIKKAKU	Diskvalifikacija s tekmovalca

ČLEN 13: URADNA PRITOŽBA

13.1 Splošno

- 13.1.1 Nihče se ne sme pritoževati pri članih sodniškega zbora zaradi njihovega sojenja.
- 13.1.2 V primeru domnevne kršitve sodniških pravil lahko samo trener tekmovalca oziroma uradni predstavnik ekipe vloži pritožbo.
- 13.1.3 Pritožba mora biti pisna, predložena takoj po sporni borbi. Izjema so administrativne napake, na katere je potrebno opozoriti, takoj ko se pojavijo.
- 13.1.4 Uradna pritožba, v povezavi z materialno kršitvijo pravil, ne sme ovirati nadaljnjega poteka tekmovanja, zato mora trener ali uradni predstavnik ekipe namero o pritožbi vložiti takoj po koncu borbe.
- 13.1.5 Če pritožba vključuje tekmovalce v tekoči kategoriji, je potrebno naslednji krog napredovanja spornega tekmovalca odložiti, dokler se o pritožbi ne odloči.
- 13.1.6 Trener ali uradni predstavnik ekipe bo takoj po koncu borbe od vodje borišča zahteval uradni pritožbeni obrazec. Izpolnjenega in podpisanega bo brez odlašanja vrnil vodji borišča skupaj z ustrežno pristojbino (pritožbeno takso), **in sicer v roku 5 minut po prejetju pritožbenega obrazca s strani vodje borišča.**
- 13.1.7 Če trener ali uradni predstavnik ekipe ne poda pritožbe pravočasno, lahko to povzroči njegovo zavrnitev, še posebej, če je zamuda po mnenju Komisije za pritožbe neupravičena in ovira nadaljevanje tekmovanja.
- 13.1.8 Vodja borišča bo vse podatke o vpletenih sodnikih in izpolnjen pritožbeni obrazec nemudoma izročil predstavniku Komisije za pritožbe. Slednja bo opravila pregled vseh razpoložljivih dokazov in kar meni, da je potrebno za ovrednotenje utemeljenosti pritožbe. Komisija po preučitvi vseh razpoložljivih dejstev pripravi pisno poročilo s sprejetimi ukrepi in obrazložitvijo.
- 13.1.9 O uradni pritožbi lahko neposredno odloča ali jo posreduje Komisiji za pritožbe tudi Predsednik sodniške komisije ali Vrhovni sodnik na tekmovanju. V tem primeru ni treba plačati pritožbene takse.
- 13.1.10 V primeru administrativnih napak med borbo lahko to trener neposredno sporoči vodji borišča. **Ta nato obvesti nadzornika borbe (KANSA).**
- 13.1.11 Pritožba mora vsebovati: ime in državo tekmovalca in vse natančne detajle razloga pritožbe. Podatke o vpletenih sodnikih dopolni vodja borišča. Ne sprejmejo se pritožbe, ki se nanašajo na splošne ocene in trditve. Breme dokazovanja upravičenosti pritožbe nosi pritožnik. Pritožbeni obrazec mora vodja tatamija predložiti predstavniku Komisije za pritožbe. Slednja bo pravočasno pregledala vse okoliščine, ki so pripeljale do pritožbe.
- 13.1.12 Pritožnik mora vplačati pritožbeno pristojbino, ki jo je določil Izvršni odbor WKF, in jo skupaj z izpolnjenim pritožbenim obrazcem oddati vodji borišča. Slednji jo bo predal predstavniku Komisije za pritožbe.
- 13.1.13 **Namero potencialne pritožbe je potrebno najaviti takoj po zaključku borbe. Pisno pritožbo je treba izpolniti in plačati pritožbeno pristojbino v petih (5) minutah po prejetju pritožbenega obrazca s strani vodje borišča.**

13.1.14 Odločitev Komisije za pritožbe je dokončna in jo je mogoče razveljaviti le z odločitvijo Izvršnega odbora WKF (KZS) na predlog predsednika WKF (KZS).

13.1.15 Komisija ni pristojna za določanje sankcij ali kazni. Njena funkcija je le presojanje utemeljenosti pritožbe in zagotavljanje ustreznih ukrepov sodniške komisije ter organizatorjev z namenom popraviti kakršno koli sodniško odločitev, za katero se ugotovi, da ni bila v skladu s pravili.

13.2 Sestava Komisije za pritožbe

13.2.1 Komisijo za pritožbe sestavljajo trije predstavniki izkušenih sodnikov, ki jih imenuje Sodniška komisija ali Vrhovni sodnik. Med člani ne smejo biti imenovani državljani ali pripradniki iste nacionalne zveze (ne pridpadniki istih klubov). Prvi člani so oštevilčeni s številkami od 1 do 3.

13.2.2 Sodniška komisija imenuje tudi tri dodatne člane s številkami od 4 do 6, ki avtomatično nadomestijo katerega koli prvotno določenega člana Komisije za pritožbe v primeru navzkrižja interesov, npr. v primeru enake nacionalnosti, član kluba, krvnih ali zakonskih družinskih vezi s katero koli vpleteno stranjo. To vključuje tudi vse člane sodniškega zbora, vpletene v pritožbeni primer.

13.3 Postopek ocenjevanja pritožb

13.3.1 Vodja borišča, ki sprejme pritožbo, je odgovoren, da skliče Komisijo za pritožbe in preda znesek pritožbene takse predstavnikom WKF za morebitne zavrjene pritožbe.

13.3.2 Komisija za pritožbe bo nemudoma opravila poizvedbe in preiskave, za katere meni, da so potrebne za ovrednotenje utemeljenosti pritožbe.

13.3.3 Če se na tekmovanju uporablja uradni video pregled, lahko Komisija za pritožbe pred sprejetjem odločitve zahteva video pregled incidenta.

13.3.4 Vsak od treh članov mora posebej presoditi, ali je protest utemeljen. Vzdržanih mnenj ni.

13.4 Zavrjene in ugodene pritožbe

13.4.1 Če se ugotovi, da je pritožba neutemeljena, Komisija za pritožbe določi enega svojih članov, da o zavrnitvi ustno obvesti uradno osebo, ki se je pritožila. Komisija označi originalni dokument z oznako »ZAVRNJENO«, nanj pa se podpišejo vsi trije člani komisije.

13.4.2 Če je pritožba ugodena, Komisija za pritožbe posreduje pri organizatorjih in sodniški komisiji, da se izvedejo ukrepi, ki so še mogoči, da se popravi nastala situacija. To lahko vključuje:

- Razveljavitev predhodnih odločitev, ki niso bile v skladu s pravili.
- Razveljavitev rezultatov borb na določenem borišču do točke pred spornim dogodkom.
- Ponovitev dela borbe, na katere je vplival sporni dogodek.
- Priporočilo sodniški komisiji za sankcije zoper vpletene sodnike.

13.4.3 Odgovornost Komisije za pritožbe je, da dela preudarno, diskretno in z jasno presojo, kadar predlaga ukrepe, ki bistveno zmotijo potek tekmovanja. Razveljavitev borbe naj bo zadnja možnost zagotovitve poštenega izida borbe.

13.4.4 Če je pritožba ugodena, Komisija za pritožbe imenuje enega od svojih članov, ki ustno obvesti pritožnika o odločitvi, označi izvirni dokument z besedo "UGODENO" in ga podpišejo vsi člani Komisije za pritožbe, ta pa pritožbo deponira pri Vrhovnem sodniku, pritožniku pa vrne pritožbeno pristojbino.

13.4.5 Ugoditev pritožbi še ne pomeni, da se bo dvoboj ali tekma avtomatično ponovila od začetka.

13.5 Poročilo o dogodku

- 13.5.1 Po obravnavi dogodka na zgoraj predpisani način se bo Komisija za pritožbe ponovno sestala in pripravila preprosto poročilo o dogodku, v katerem bo opisala svoje ugotovitve in navedla razloge za ugoditev ali zavrnitev pritožbe.
- 13.5.2 Poročilo morajo podpisati vsi trije člani Komisije za pritožbe, predložiti pa ga je treba Vrhovnemu sodniku in Organizacijski komisiji.

ČLEN 14: ZAHTEVA ZA VIDEO PREGLED

- 14.1 Na svetovnih prvenstvih WKF, Premier ligi, Olimpijskih igrah, Olimpijskih igrah mladih, Kontinentalnih igrah, Svetovnih igrah in podobnih več panožnih igrah, se uporablja sistem za video pregled borbe. Uporaba video pregleda je priporočljiva tudi za druga tekmovanja, ko je to mogoče.
- 14.2 Video pregled se začne, ko trener dvigne svojo kartico VR (ročna ali elektronska naprava, odvisno od primera), da signalizira, da je njegov/njen tekmovalec točkoval, stranski sodniki pa so to spregledali. Če trener pritisne na stikalo elektronske naprave in nato takoj prekliče svojo odločitev, se postopek video pregleda ne ustavi. Med izvajanjem video pregleda mora trener vstati, da opozori sodnika in prepreči nadaljevanje borbe v primeru morebitne okvare sistema.
- 14.3 Na tekmovanjih, kjer so trenerjem na voljo elektronske naprave, ki omogočajo zahtevo za video pregled posebej za YUKO, WAZA-ARI ali IPPON, je sodnik za video pregled dolžan presoati izključno morebitno doseženo točko tiste ravni, ki je bila zahtevana. Trener lahko spremeni raven zahtevane točke vse do trenutka, ko glavni sodnik zaključi s predpisano gesto za začetek video pregleda.
- 14.4 Če tekmovalec želi, da trener zahteva video pregled oziroma temu nasprotuje, mu lahko to diskretno signalizira, vendar s tem ne sme ovirati poteka borbe.
- 14.5 Trenerji lahko na video pregledu zahtevajo višjo točko od tiste, ki so jo dosodili stranski sodniki (npr. pri vezani akciji z ročnim in nožnim udarcem, oba za točkovanje).
- 14.6 Sodnik video pregleda lahko podeli točke le, če se je tekmovalec veljavno in pravočasno točkoval (t.j. točkovanje pred ali sočasno z nasprotnikom).
- 14.7 Izjema določil prejšnjega odstavka velja, če noben tekmovalec ni prejel točke s strani stranskih sodnikov. Pri tem pa samo eden od trenerjev zahteva video pregled, med tem ko drugi trener nima kartice oziroma ne zahteva video pregleda. V tem primeru so lahko udarci tekmovalca, ki ga obravnava video pregled, predmet točkovanja.
- 14.8 Sodnik video pregleda bo zmeraj pregledal zadnjih 6 sekund borbe pred njeno ustavitvijo. Po potrebi se lahko pregleda še dodatni del borbe, za najboljšo možno odločitev. Posnetek se mora pregledati v normalni hitrosti, po potrebi pa tudi v počasnem predvajanju in s povečavo (zoom). Video pregled se obvezno predvaja v normalni hitrosti, počasno predvajanje se uporabi samo za ugotavljanje podrobnosti izvedene akcije tekmovalca. Skupen čas video pregleda naj ne traja več kot 30 sekund, v tem času mora biti sprejeta odločitev sodnika video pregleda.
- 14.9 Če oba trenerja zahtevata video pregled hkrati, sodnik video pregleda dodeli točko le tistemu tekmovalcu, ki je prvi dosegel točko. Edina izjema je sočasno točkovanje, v tem primeru se točke dodelijo obema tekmovalcema.
- 14.10 Če en trener dvigne kartico za video pregled in drugi trener prav tako želi pregled istega primera, mora dvigniti svojo kartico še preden se začne video pregled, sicer izgubi pravico zahtevati video pregled za ta primer. Video pregled se začne, ko sodnik pokaže predpisano gesto.
- 14.11 Če je zahteva video pregleda ugodena, sodnik video pregleda dvigne rdečo ali modro kartico s številko 3 za IPPON, 2 za WAZA ARI, 1 za YUKO ali se rezultat video pregleda prikaže na senaforju. Glavni sodnik nato dosodi točko/e na predpisan običajen način. Če je zahteva zavrnjena (rdeča ali modra kartica NO oziroma prikaz na semaforju), trener do konca borbe izgubi pravico do ponovnega video pregleda.

							
ni točka	yuko	waza-ari	ippon	ni točka	yuko	waza-ari	ippon

14.12 Sodnik video pregleda ne sme razveljaviti nobene odločitve stanskih sodnikov, razen odločitve SENSU.

14.13 Če video pregleda zaradi spornega zornega kota ni mogoče opraviti, bo sodnik video pregleda to signaliziral z gesto za MIENAI, trener pa bo obdržal kartico. Če zaradi tehničnih težav (izpada elektrike, okvare kamere ali računalnika itd.) ni mogoče opraviti video pregleda, se izvede enak postopek z MIENAI, trener pa obdrži kartico.

14.14 Če trener zahteva VR, vendar je po mnenju glavnega sodnika bil udarec nekontroliran in premočan, se izreče opozorilo ali kazen, se postopek VR ne izvede, trener pa obdrži kartico.

14.15 Ko sodnik izreče WAKARETE, trenerji nimajo možnosti zahtevati video pregleda, razen če je akcija bila izvedena prej.

14.16 Trener je dolžan opozoriti šefa borišča, če mu kartica VR ni vrnjena.

14.17 Naslednja tabela določa dovoljene kartice za pregled videa na fazo za dogodke WKF:

Phase 1 - WORLD INDIVIDUAL CHAMPIONSHIPS Coach will have 1 VR card for groups with 3 - 4 Athletes in the Group Phase. Coach will have 2 VR card for groups with 5 -6 Athletes in the Group Phase. Coach will have 1 VR card for the Elimination Phase 1st Round (24 groups). Coach will have 1 VR card for the Elimination Phase - Qualification Bout.	TEAM WORLD CHAMPIONSHIPS Mens's Team Coach will have 3 VR card per match in the Group Phase. Coach will have 3 VR card per match for the Quarterfinals. Coach will have 3 VR card per match for the Semi-Finals. Coach will have 3 VR card per match for the Medal Match. Women's Team Coach will have 2 VR card per match in the Group Phase. Coach will have 2 VR card per match for the Quarterfinals. Coach will have 2 VR card per match for the Semi-Finals. Coach will have 2 VR card per match for the Medal Match.
Phase 2 - WORLD INDIVIDUAL CHAMPIONSHIPS Coach will have 1 VR card for the Group Phase. Coach will have 1 VR card for the Round 16 . Coach will have 1 VR card for the Quarterfinals. Coach will have 1 VR card for the Semi-Finals. Coach will have 1 VR card for the Medal bouts.	
PREMIER LEAGUE Coach will have 1 VR card for the Group Phase. Coach will have 1 VR card for the Quarterfinals. Coach will have 1 VR card for the Semi-Finals. Coach will have 1 VR card for the Medal-Bouts.	ELIMINATION WITH REPECHAGE - TEAM COMPETITION Coach will have 1 VR card per Competitor for the Eliminations. Coach will have 1 VR card per Competitor for the Semi-Finals. Coach will have 1 VR card per Competitor for the Repechages. Coach will have 1 VR card per Competitor for the Medal-Bouts.
ELIMINATION WITH REPECHAGE - INDIVIDUAL COMPETITION Coach will have 1 VR card for the Eliminations. Coach will have 1 VR card for the Semi-Finals. Coach will have 1 VR card for the Repechages. Coach will have 1 VR card for the Medal-Bouts.	<i>Only 1 VR Card can be used for any individual bout</i>

ČLEN 15: PRISTOJNOSTI IN DOLŽNOSTI SODNIKOV

15.1 Vrhovni sodnik in sodniška komisija

15.1.1 Pristojnosti in naloge vrhovnega sodnika in sodniške komisije na tekmovanju so naslednje:

- 1) V dogovoru z organizatorji tekmovanja poskrbi za pravilne priprave in ureditev borišč, potrebno opremo, vodenje in nadzor tekme, varnostne ukrepe, itd.
- 2) Odredi in razporedi šefe borišč in njihove pomočnike ter v nadaljevanju ravna v skladu z njihovimi poročili in obvestili.
- 3) Nadzira in usklajuje delo vseh sodnikov na boriščih.
- 4) Imenuje nadomestne uradne osebe, kjer je to potrebno.
- 5) Sprejme končno odločitev v primerih tehnične narave, ki se lahko pojavijo med tekmo in za katere ni pojasnila v pravilih.
- 6) Imenuje člane Komisije za pritožbe.

15.2 Vodje borišč in njihovi pomočniki

15.2.1 Pristojnosti in dolžnosti vodje borišč so naslednje:

- 1) Delegira, imenuje in nadzira delo glavnih sodnikov ter stranskih sodnikov za vse borbe in tekme na borišču.
- 2) Nadzira delo glavnih sodnikov in stranskih sodnikov ter poskrbi, da so vse uradne osebe usposobljene izpolnjevati naloge, ki so jim dodeljene.
- 3) Nadzira, da KANSA prekine borbo in da glavnega sodnika pouči o njegovi kršitvi tekmovalnih pravil.
- 4) Pripravi dnevno pisno poročilo o delu vsakega sodnika pod njegovo pristojnostjo, skupaj z morebitnimi priporočili sodniški komisiji.
- 5) Imenuje enega sodnika z WKF licenco glavnega sodnika A, ki bo deloval kot sodnik video pregledov (VRJ).

15.3 Glavni sodniki

15.3.1 Pristojnosti in dolžnosti glavnega sodnika so naslednje:

- 1) Glavni sodnik ("SHUSHIN") vodi borbo, vključno z najavo začetka, prekinitve in konca borbe.
- 2) Izreka vse ukaze in objave.
- 3) Dodeli točke na podlagi odločitev stranskih sodnikov.
- 4) Ustavi borbo, če je prišlo do poškodbe ali nezmožnosti tekmovalca za nadaljevanje.
- 5) Ustavi borbo, če meni, da je storjen prekršek, ali je treba zagotoviti varnost tekmovalcev.
- 6) Izvede klic "FUKUSHIN SHUGO" (poziv stranskih sodnikov), za izrek kazni **SHIKKAKU** in diskvalifikacije zaradi prekrška **zavlačevanja časa** (izmikanje borbi) – ali kadar glavni sodnik po lastni presoji meni, da je potrebno sklicati FUKUSHIN SHUGO; pri uporabi **pravila 10 sekund**; kadar zdravnik želi umakniti tekmovalca s tekmovanja; ali pri neposrednem izreku kazni **HANSOKU**.
- 7) Dosodi opažene prekrške ter izreka opozorila in kazni v skladu s pravili.
- 8) Po potrebi pojasni Vodji borišča, Sodniški komisiji ali Komisiji za pritožbe.
- 9) Napovedati in začeti dodatni dvoboj, kadar je to potrebno na ekipnih tekmah.
- 10) V primeru neodločenega izida v borbi izvede glasovanje stranskih sodnikov in po potrebi vključi svoj glas (HANTEI) za razrešitev neodločenega izida.
- 11) Razglasi zmagovalca.
- 12) Pristojnosti glavnega sodnika niso omejene samo na borišče, ampak tudi na njegovo neposredno okolico, vključujoč nadzor nad obnašanjem trenerjev, drugih tekmovalcev ali kogar koli pri borišču.

15.4 Stranski sodniki

15.4.1 Pristojnosti in dolžnosti stranskih sodnikov (FUKUSHIN) so naslednje:

- 1) Signalizira točke po lastni presoji.

- 2) Ima pravico do glasovanja o vseh odločitvah, ki jih je treba sprejeti.
 - 3) Svetuje glavnemu sodniku o morebitnih diskvalifikacijah, če jih zahteva s klicem "FUKUSHIN SHUGO".
- 15.4.2 Stranski sodniki morajo pozorno opazovati dejanja tekmovalcev in glavnemu sodniku sporočiti svojo odločitev, takoj ko opazijo točkovanje.
- 15.5 Nadzornik borbe – kontrolor (KANSA)**
- 15.5.1 Nadzornik borbe - kontrolor (KANSA) pomaga vodji borišča pri nadzoru borbe. Če odločitve glavnega sodnika in/ali stranskih sodnikov niso v skladu s tekmovalnimi pravili, bo nadzornik borbe takoj zapiskal s piščalko.
- 15.5.2 Zapisnik borbe, postane uradni zapisnik šele s podpisom nadzornika borbe.
- 15.5.3 Pomočniki nadzornika borbe (KANSA ASSISTANTS) morajo pred začetkom vsake borbe preveriti ali tekmovalci nosijo predpisano opremo in kimono v skladu s pravili WKF-a. Na tekmovanjih, kjer ni pomočnikov nadzornika borbe, je odgovornost Kanse, da preveri ustreznost opreme in kimona.
- 15.5.4 V naslednjih primerih bo nadzornik borbe zapiskal s piščalko:
- 1) Glavni sodnik pozabi dosoditi SENSHU.
 - 2) Glavni sodnik pozabi preklicati SENSHU.
 - 3) Glavni sodnik dodeli rezultat napačnemu tekmovalcu.
 - 4) Glavni sodnik izreče opozorilo/kazen napačnemu tekmovalcu.
 - 5) Glavni sodnik tekmovalcu dodeli točko, drugemu pa opozorilo za pretiravanje s težo poškodbe.
 - 6) Glavni sodnik tekmovalcu dodeli točko, drugemu pa MUBOBI.
 - 7) Glavni sodnik dodeli točko za tehniko, ki je bila izvedena po YAME ali po izteku časa.
 - 8) Glavni sodnik dodeli točko tekmovalcu, ko je ta točkoval zunaj borišča.
 - 9) Glavni sodnik izreče opozorilo ali kazen za pasivnost med Ato Shibaraku.
 - 10) Glavni sodnik med Ato Shibaraku izreče napačen opomin ali kazen.
 - 11) Glavni sodnik med Ato Shibaraku izreče neposredno opomin HANSOKU CHUI, vendar je prekršek nastal pred signalom za Ato Shibaraku.
 - 12) Glavni sodnik ne ustavi borbe ko dva ali več sodnikov signalizira točkovanje za istega tekmovalca.
 - 13) Glavni sodnik ne ustavi borbe, ko trener zahteva video pregled.
 - 14) Glavni sodnik ne sledi večinski odločitvi stranskih sodnikov.
 - 15) Glavni sodnik ne pokliče zdravnika v primeru pravila 10 sekund.
 - 16) Glavni sodnik objavi HANTEI ali HIKIWAKE, čeprav je bil dosežen SENSHU.
 - 17) Stranski sodnik(i) drži(jo) zastavice ali elektronsko napravo v napačni roki.
 - 18) Semafor ne prikazuje pravega rezultata.
 - 19) Tehnika, ki jo je zahteval trener na video pregledu, je bila izvedena po YAME ali po izteku časa.
 - 20) Glavni sodnik ni zaznal tekmovalčevega iztopa iz borišča (JOGAI)
 - 21) V vseh drugih nepredvidenih situacijah, ki upravičeno zahtevajo prekinitev dvoboja.
 - 22) V vseh primer, ko je KANSA v dvomu glede sprejetja končne odločitve, lahko preveri posnetek akcije na sistemu za video pregled.
- 15.5.5 V naslednjih primerih nadzornik borbe ne bo sodeloval pri odločitvi sodniškega zbora:
- 1) Sodniki ne signalizirajo točke.
 - 2) KANSA nima glasovalne pravice ali pristojnosti dosojanja točk, razen če gre za odločitve, ki niso v skladu s tekmovalnimi pravili (materialno kršenje pravil).

15.6 Nadzorniki rezultata (evidenca točk)

- 15.6.1 Nadzornik rezultata vodi ločeno evidenco točk, opominov in kazni od uradnega zapisnikarja na semaforju in hkrati nadzoruje delo merilca časa in zapisnikarja.
- 15.6.2 Če glavni sodnik ne sliši zvonca za potek časa, bo zapiskal nadzornik rezultata in ne KANSA.

ČLEN 16: PRAVICA DO NASTOPA NA TEKMOVANJU

16.1 Starost

- 16.1.1 Razdelitev starostnih kategorij je določena glede na starost tekmovalca na prvi tekmovalni dan tekmovanja.
- 16.1.2 Članske kategorije (senior) za tekmovanje v športnih borbah in katah se nanašajo na različne starostne skupine. Pri članskih kategorijah v športnih borbah morajo biti tekmovalci stari 18 let, medtem ko morajo biti v katah stari vsaj 16 let, oboje je pogojeno s pravilom iz točke 8.1.1.
- 16.1.3 Tekmovalci v kategorijah do 21 let (U21) morajo biti stari 18, 19 ali 20 let, v mladinskih kategorijah (junior) morajo biti stari 16 ali 17 let, v kadetskih kategorijah (cadet) morajo biti stari 14 ali 15 let in v kategorijah mlajših od 14 let (U14) morajo biti stari 12 in 13 let.

16.2 Kvota NZ na tekmovalni dogodek

- 16.2.1 Vsaka nacionalna zveza na kadetskem, mladinskem in U21 svetovnem prvenstvu, posamičnem članskem svetovnem prvenstvu – »zaključna faza« in ekipnem članskem svetovnem prvenstvu je omejena na 1 tekmovalca/ekipo na kategorijo.
- 16.2.2 Posebne omejitve lahko veljajo za posamično člansko svetovno prvenstvo – »kvalifikacijska faza«. Če ima nacionalna zveza že kvalificiranega športnika v kategoriji posamičnih članskih svetovnih prvenstev – »finalna faza«, ne sme prijaviti drugega športnika za isto kategorijo v fazi kvalifikacij.
- 16.2.3 Karate 1 – tekmovanja so odprta tekmovanja, na katerih lahko sodelujejo vsi člani WKF brez omejitve 1 tekmovalca na nacionalno zvezo. Udeleženci morajo biti člani nacionalne zveze, ki je članica WKF.
- 16.2.4 Več panožne športne igre, kot so ANOC – Igre na plaži, Svetovne igre, Olimpijske igre, lahko uporabljajo druga merila, ki jih je treba prehodno opredeliti v njihovem kvalifikacijskem sistemu.

16.3 Narodnost

- 16.3.1 Svetovnih prvenstev in drugih uradnih tekmovanj WKF se lahko udeležujejo samo državljani posamezne države, čigar nacionalna zveza je članica WKF, z določenimi izjemami.
- 16.3.2 Tekmovalec, ki je zastopal eno državo na uradnem tekmovanju WKF ali svetovnem prvenstvu, ne more zastopati druge države na uradnem tekmovanju WKF ali svetovnem prvenstvu.
- 16.3.3 Kljub temu, če tekmovalec, ki je sodeloval na enem od tekmovanj WKF, z zakonsko zvezo pridobi državljanstvo zakonca, lahko zastopa državo zakonca.
- 16.3.4 Tekmovalec, ki ima dvojno državljanstvo (tj. eno na podlagi prava ene države, drugo na podlagi prava druge države), lahko zastopa samo eno državo, ki si jo izbere tekmovalec. Ko je tekmovalec že zastopal obe državi, bo za vnovično spremembo potrebna predhodna odobritev izvršnega odbora WKF, po utemeljeni pisni zahtevi predsedniku WKF podane s strani zainteresirane nacionalne zveze.

- 16.3.5 Tekmovalec lahko zastopa državo, v kateri se je rodil in katere državljan je, razen če se odloči za državljanstvo svojega očeta ali matere.
- 16.3.6 Naturalizirani tekmovalec (ali tisti, ki je z naturalizacijo spremenil svoje državljanstvo) se ne sme udeležiti svetovnega prvenstva kot predstavnik svoje nove države do treh let po naturalizaciji. Obdobje po naturalizaciji se lahko skrajša ali celo prekliče s soglasjem obeh zadevnih nacionalnih zvez in odobritvijo izvršnega odbora WKF.
- 16.3.7 Če pridružena država, provinca ali čezmorski departma, država ali nekdanja kolonija pridobi neodvisnost oziroma država, ki je vključena v drugo državo zaradi spremembe državnih meja, ali če WKF prizna novo nacionalno zvezo, lahko tekmovalec še naprej predstavlja državo, ki ji pripada ali ji je pripadal. Lahko pa se odloči, da bo na svetovnem prvenstvu zastopal svojo novo državo ali svojo novo nacionalno zvezo.
- 16.3.8 V primerih, ko je WKF priznala več nacionalnih zvez, za katere imajo člani enak državni potni list (tj. za državo in njene protektorate z ločenimi upravnimi nacionalnimi športnimi organi), lahko tekmovalec tekmuje le za nacionalno zvezo, kjer ima prijavljeno stalno prebivališče, pod pogojem, da še ni tekmoval za drugo(-e) nacionalno zvezo(-e) na uradnih tekmovanjih WKF.
- 16.3.9 Za premestitev v drugo nacionalno zvezo, katere državljani imajo enak potni list, bo dovolj sporazum med dvema vključenima nacionalnima zvezama. V primeru nesoglasja med nacionalnima zvezama mora vsako spremembo odobriti izvršni odbor WKF. V tem primeru bo moral tekmovalec preko zadevne nacionalne zveze dokazati WKF svoje stalno prebivališče na tistem ozemlju, ki ga ureja druga nacionalna zveza, če tega ni pa razmerje z drugo nacionalno zvezo, zaradi katerega je sprememba upravičena.
- 16.3.10 V primeru ko je tekmovalec že zastopal vse vpletene nacionalne zveze, bo za vse nadaljnje spremembe potrebna odobritev izvršnega odbora WKF.

ČLEN 17: PRAVILA TEKMOVANJ V KATAH IZVEN URADNEGA PROGRAMA WKF

- 17.1 Nacionalne zveze lahko ta pravila spremenijo za namene nacionalnih ali drugih tekmovanj, ki niso na uradnem programu WKF, če s tem ne spreminjajo pravil, ki se nanašajo na varnost tekmovalcev, točkovanje, prepovedano vedenje, opozorila in kazni, poškodbe in nesreče na tekmovanju ali merila za odločanje.
- 17.2 Nacionalnim zvezam se priporoča, da se posvetujejo s svojimi nacionalnimi strokovnimi športnimi organizacijami glede nacionalne zakonodaje in/ali smernic za tekmovalni šport otrok, mlajših od 12 let.
- 17.3 Vsako odstopanje od teh tekmovalnih pravil, ki se uporablja na tekmovanju, mora biti jasno navedeno v uradnem biltenu tekmovanja ali vabilu na dogodek.

ČLEN 18: ZADEVE, KI NISO UREJENE S TEM PRAVILNIKOM

Ko pravila ne dajejo posebnih navodil za rešitev obravnavane zadeve, ima vrhovni sodnik na tekmovanju pooblastilo, da reši zadevo z uporabo analognih rešitev za podobne primere, urejenih v teh pravilih, ali po svoji najboljši strokovni presoji. Preden sprejme odločitev, se lahko posvetuje z delegatom tekmovanja ali s športnim komisarjem – predstavnikom WKF.

DODATEK 1: TERMINOLOGIJA

SHOBU HAJIME	Začetek borbe.	Po najavi sodnik stopi korak nazaj.
ATO SHIBARAKU	Še malo časa oziroma 15 sekund do konca borbe	Časomerilec bo 15 sekund pred koncem dvoboja dal zvočni signal in sodnik bo razglasil "Ato Shibaraku".
YAME	Stop / ustavitev borbe	Ustavitev ali konec borbe.
MOTO NO ICHI	Izhodiščni položaj	Tekmovalci in sodnik se vrnejo na svoje začetne položaje.
TSUZUKETE	Borite se naprej	Nadaljevanje borbe, izrečno po WAKARETE ali ko sodnik odredi začetek borbe zaradi pomanjkanja aktivnosti.
TSUZUKETE HAJIME	Nadaljevanje borbe	Sodnik stoji na svojem položaju. Ko izreče "Tsuzukete", iztegne roke z dlanmi navzven proti tekmovalcem. Ko reče "Hajime", obrne dlani in jih hitro približa druga drugi, hkrati pa stopi nazaj.
FUKUSHIN SHUGO	Sklic sodnikov	Glavni sodnik pozove stranske sodnike, naj se zberejo.
HANTEI	Odločitev z glasovanjem	Sodnik ob koncu neodločene borbe zahteva odločitev. Po dvotonskem piskanju glavnega sodnika, stranski sodniki odločijo o zmagovalcu. Če stranski sodniki niso soglasni, glavni sodnik določi zmagovalca.
HIKIWAKE	Neodločeno	V primeru izenačenega borbe glavni sodnik prekriža roke, nato pa jih iztegne z dlanmi obrnjenimi naprej.
AKA (AO) NO KACHI	Zmaga rdeča (modra)	Sodnik dvigne roko na strani zmagovalca.
AKA (AO) IPPON	Rdeči (modri) osvoji tri točke	Glavni sodnik dvigne roko pod kotom 45 stopinj na tekmovalca.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rdeči (modri) osvoji dve točki	Sodnik iztegne roko v višini ramen na strani tekmovalca.
AKA(AO)YUKO	Rdeči (modri) osvoji eno točko	Sodnik iztegne roko navzdol pod kotom 45 stopinj na strani tekmovalca.
CHUI	Opozorilo	Sodnik kršitelju pokaže znak za vrsto prekrška, nato pa pokaže 1 do 3 prste, odvisno od tega, ali gre za opozorilo 1, 2 ali 3.
HANSOKU-CHUI	Opozorilo pred diskvalifikacijo	Sodnik pokaže znak za vrsto prekrška kršitelju, nato pa z enim prstom pokaže na pas kršitelja.
HANSOKU	Diskvalifikacija z borbe	Sodnik pokaže na obraz kršitelja in razglasi zmago nasprotniku.
JOGAI	Izhod iz borišča, ki ga ni povzročil nasprotnik	Sodnik s kazalcem pokaže na stran kršitelja, da bi pokazal, da se je tekmovalec umaknil z območja, čemur sledi ustrezno opozorilo ali kazen.
SENSHU	Prednost prve točke enega tekmovalca	Po dodelitvi točke na običajen način sodnik izreče "AKA (AO) SENSHU", medtem ko drži dvignjeno upognjeno roko z dlanjo, obrnjeno proti sodnikovemu obrazu.
SHIKKAKU	Diskvalifikacija s turnirja	Sodnik pokaže na obraz kršitelja, nato stran od borišča in razglasi zmago nasprotniku.
TORIMASEN	Preklic odločitve	Odločitev se razveja. Sodnik prekriža roke z gibom navzdol.
KIKEN	Odpoved / predaja	Sodnik pokaže navzdol pod kotom 45 stopinj v smeri tekmovalčeve strani borišča.
MUBOBI	Ogrožanje samega sebe	Sodnik se dotakne svojega obraza, nato pa z dlanjo pred obrazom napravi premik naprej in nazaj, da bi pokazal, da se tekmovalec izpostavlja nevarnosti.
WAKARETE	Razdvojitev	Sodnik pozove in nakaže tekmovalcem, naj se ločijo iz klinča ali stoječega položaja prsa na prsa, tako da razmakne roke z dlanmi navzven, medtem ko daje ustni ukaz »Wakarete«. Tekmovalca ustavita napade in se ločita, dokler ne prejmeta ukaza »Tsuzukete«.

DODATEK 2: GESTE IN SIGNALI Z ZASTAVICAMI

ZAČETEK IN USTAVITEV BORBE



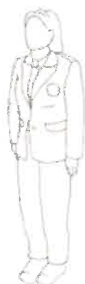
SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



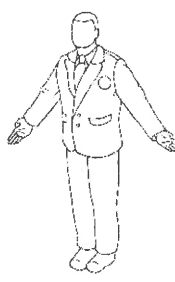
OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

TOČKOVANJE IN PREKLIC ODLOČITEV



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



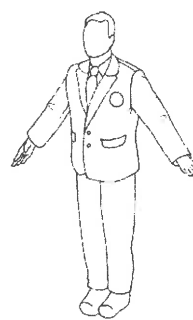
IPPON (2/2)



SENSHU

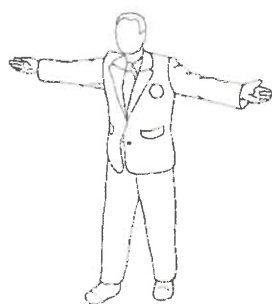


TORIMASEN
(1/2) PREKLIC



TORIMASEN
(2/2) PREKLIC

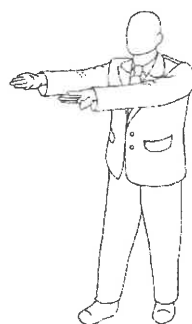
OPOZORILA IN KAZNI



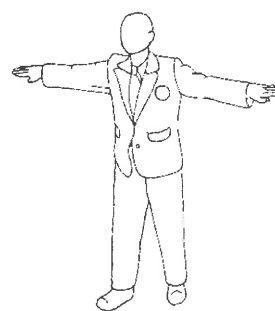
TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASIVNOST (1/2)
ENEMU



PASIVNOST (2/2)
ENEMU



PASIVNOST (1/2)
OBEMA



PASIVNOST (2/2)
OBEMA



MOČAN KONTAKT



PRETIRAVANJE
S TEŽO
POŠKODBE



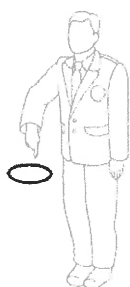
HLINJENJE POŠKODBE



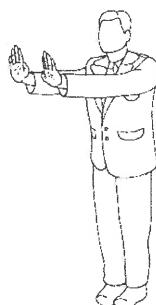
JOGAI



MUBOBI



IZOGIBANJE BORBI



POTISKANJE



DRŽANJE



UDAREC BREZ KONTROLE



SIMULIRAN NAPAD (KOMOLEC)



SIMULIRAN NAPAD (GLAVA)



SIMULIRAN NAPAD (KOLENO)



GOVORJENJE



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

ZAKLJUČEK BORBE



FUKUSHIN
SHUGO (1/2)



FUKUSHIN
SHUGO
(2/2)



AKA (AO)
KIKEN



HANTEI



HANSOKU
(1/2)



HANSOKU
(2/2)



SHIKKAKU
(1/3)



SHIKKAKU
(2/3)



SHIKKAKU
(3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI
(1/2)



AKA (AO) NO KACHI
(2/2)

SIGNALI ZA VIDEO PREGLED



VIDEO PREGLED (1/4)



VIDEO PREGLED (2/4)



VIDEO PREGLED (3/4)



VIDEO PREGLED (4/4)



MINAI

SIGNALI Z ZASTAVICAMI



SEDEČI POLOŽAJ



YUKO



WAZA ARI



IPPON

DODATEK 3: KATEGORIJE, STAROSTNE IN TEŽNOSTNE KATEGORIJE

Člani	- 60 kg	Članice	- 50 kg
Člani	- 67 kg	Članice	- 55 kg
Člani	- 75 kg	Članice	- 61 kg
Člani	- 84 kg	Članice	- 68 kg
Člani	+ 84 kg	Članice	+ 68 kg
Moški < 21 let	- 60 kg	Ženske < 21 let	- 50 kg
Moški < 21 let	- 67 kg	Ženske < 21 let	- 55 kg
Moški < 21 let	- 75 kg	Ženske < 21 let	- 61 kg
Moški < 21 let	- 84 kg	Ženske < 21 let	- 68 kg
Moški < 21 let	+ 84 kg	Ženske < 21 let	+ 68 kg
Mladinci	- 55 kg	Mladinke	- 48 kg
Mladinci	- 61 kg	Mladinke	- 53 kg
Mladinci	- 68 kg	Mladinke	- 59 kg
Mladinci	- 76 kg	Mladinke	- 66 kg
Mladinci	+ 76 kg	Mladinke	+ 66 kg
Kadeti	- 52 kg	Kadetinje	- 47 kg
Kadeti	- 57 kg	Kadetinje	- 54 kg
Kadeti	- 63 kg	Kadetinje	- 61 kg
Kadeti	- 70 kg	Kadetinje	+ 61 kg
Kadeti	+ 70 kg		
Moški <14 let	- 40 kg	Ženske <14 let	- 42 kg
Moški <14 let	- 45 kg	Ženske <14 let	- 47 kg
Moški <14 let	- 50 kg	Ženske <14 let	- 52 kg
Moški <14 let	- 55 kg	Ženske <14 let	+ 52 kg
Moški <14 let	+55 kg		

WKF OFFICIAL PROTEST FORM

The protest must be prepaid

KUMITE

DATE	COMPETITION	PLACE
..... / /		
		CATEGORY:

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA
Country:	Country:

PROTEST DESCRIPTION
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

NAME OF COACH / NF REP.	COUNTRY	Valid as receipt by the WKF
SIGNATURE :		

TATAMI nr.			KANSA :		
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					

RESPONSIBLE TM	SCORE SUPERVISOR	VR SUPERVISOR

DODATEK 5: SISTEM DVEH SODNIKOV

Postopek za sojenje kumiteja z dvema stranskima sodnikoma

1. Pri uporabi sistema z dvema stranskima sodnikoma so za točke odgovorni glavni sodnik in oba stranska sodnika. Stranski sodniki za signalizacijo uporabljajo zastavice.
2. Poleg signaliziranja točk bosta stranska sodnika pomagala glavnemu sodniku z dajanjem znakov za jogai, premočan kontakt, vendar bo glavni sodnik pri izrekanju opozoril in kazni ostal samostojen, razen če ga preglasujeta oba stranska sodnika, ko signalizirata isti prekršek za istega tekmovalca.
3. Točke se dodelijo, če se dva stranska sodnika ali glavni in en stranski sodnik strinjata glede točke.
4. Da bi glavni sodnik lahko pokrtil vse tri zorne kote, se ne sme nikoli postaviti na isto stran, kjer sedita oba stranska sodnika.
5. Trenerji morajo imeti prostor za sedenje nasproti glavnemu sodniku in ne za njim.
6. Glavni sodnik lahko pokaže in zahteva podporo za točke, ki so bile izvedene v njegovem vidnem polju. V tem primeru so sodnikovi signali za Yuko, Waza-ari in Ippon enaki kot v običajnih kumite pravilih, le da se sodnikov komolec med kazanjem ustreznega signala dotika njegovega trupa. Ko sodnik prejme podporo, so signali pri podeljevanju točk enaki kot pri borbah po običajnih pravilih.
7. Če en stranski sodnik pokaže točko, drugi pa opomin ali kazen, sprejme končno odločitev glavni sodnik, ki podpira enega od sodnikov.
8. Če dva stranska sodnika ali glavni sodnik in en stranski pokažeta istemu tekmovalcu različno raven točk, se upošteva višja raven točk.
9. Če eden izmed sodnikov pokaže točko, vendar se glavni sodnik (Referee) z njo ne strinja, bo pokazal gesto **TORIMASEN**, ne da bi zaustavil borbo.
10. Če oba stranska sodnika signalizirata točko, vendar za različna tekmovalca, sodnik dodeli obe točki.

DODATNA SIGNALA Z ZASTAVICAMI ZA SISTEM Z DVEMA SODNIKOMA



JOGAI

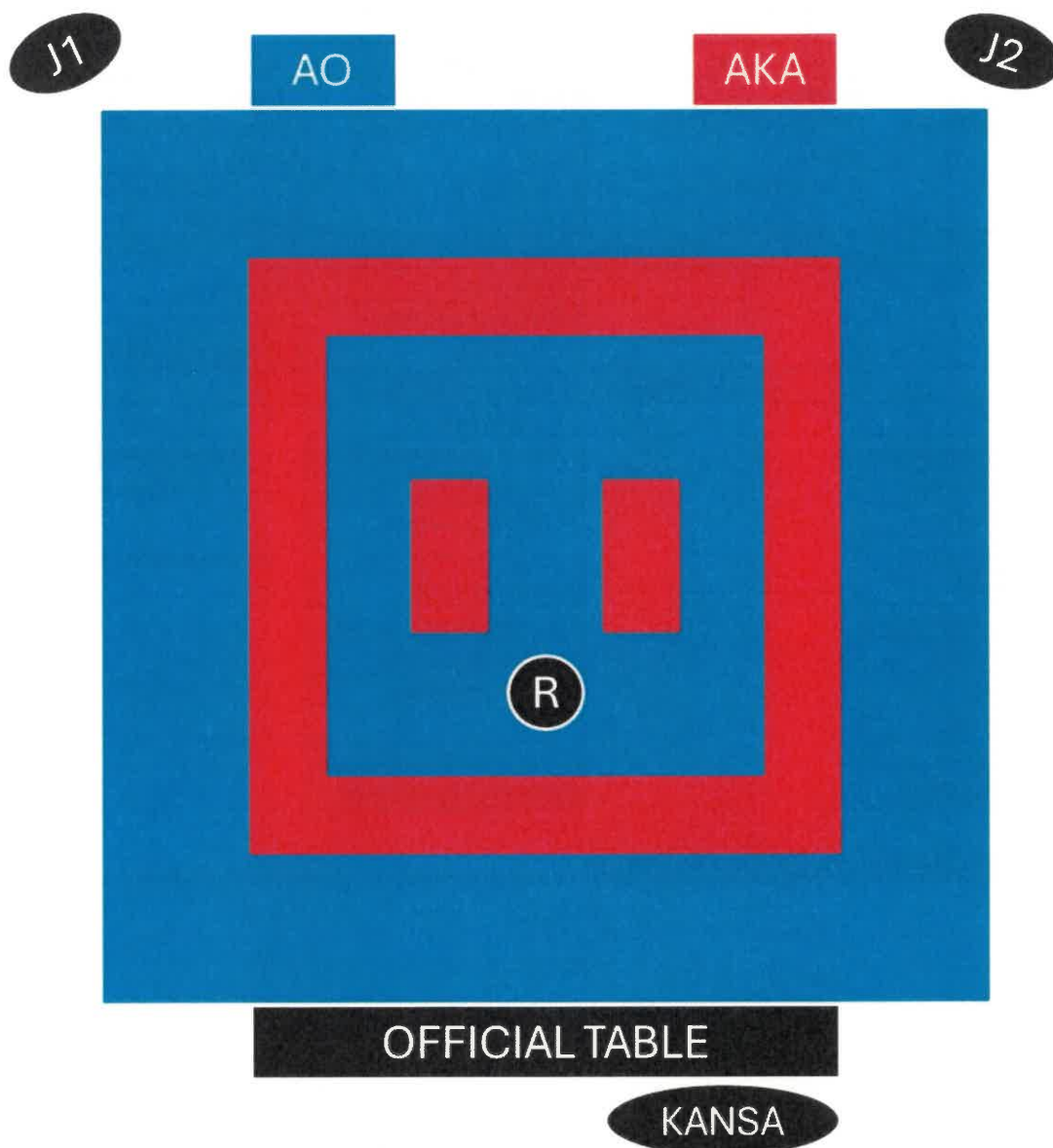
Tapkanje po tleh



KONTAKT

Prekrižanje
zastavic

DODATEK 6: RAZPOREDITEV TEKMOVALNEGA OBMOČJA



DODATEK 7: POVZETEK TABELE KRITERIJEV ZA ZMAGO IN REŠITEV NEODLOČENIH IZZIDOV

KUMITE			
Individual		Teams	
Round-robin	Elimination	Round-robin	Elimination
Criteria for winning a bout between two individuals			
1. Most scored points	1. Most scored points	1. Most scored points	1. Most scored points
2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu
3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari	3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari	3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari	3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari
4. Draw (Hikiwake)	4. Vote by Judges (Hantei)	4. Draw (Hikiwake)	4. Draw (Hikiwake) or Hantei in the case of extra bout.
Criteria for winning a team match			
		1. Most bouts won	1. Most bouts won
		2. Most scored points by team	2. Most scored points by team
		3. Draw (Hikiwake)	3. Extra bout allowing Hantei *)
Criteria for winning Round-robin group and resolving ties			
1. Most victory points		1. Most victory points	*) Each team may elect any competitor for the extra bout. "Total" means for all bouts in the group
2. Winner of bout between the two in tie		2. Winner of match between the two in tie	
3. Most total scored points in favor		3. Most total points scored in favor	
4. Least points scored against		4. Least points scored against	
5. Most total Ippon scored in favor		5. Most total Ippon scored in favor	
6. Most total Ippon against		6. Least total Ippon against	
7. Most total Waza-ari scored in favor		7. Most total Waza-ari scored in favor	
8. Least total Waza-ari against		8. Least total Waza-ari against	
9. Highest World Ranking		9. Extra bout allowing Hantei	
10. Extra bout allowing Hantei			
For each pair compared, the criteria must be considered from the beginning of the list.		For each pair compared, the criteria must be considered from the beginning of the list.	
All winning criteria are listed numerically in order of precedence from the top down.			

DODATEK 8: TEKMOVALNA PRAVILA ZA URADNE TEKME KZS

(z možnostjo, da organizator določi drugače)

Člen 1 : Organizacija tekmovanj

Organizator tekme ali turnirja je dolžan v razpisu navesti, da se bo tekmovanje odvijalo po pravilih KZS in WKF. Organizator turnirjev z mednarodno udeležbo je dolžan v razpisu objaviti dodatna tekmovalna pravila KZS.

Člen 2 : Borišče

Tekmovalna površina je kvadrat s stranicami 8 metrov, za tekmovalce stare 12 let ali več. Za mlajše do vključno 11 let je borišče kvadrat s stranico 6 metrov.

Člen 3 : Trenerji in spremljevalci

Strokovni delavec z veljavno licenco za delo v športu je lahko na zanj dodeljenem mestu ob borišču. To izkazuje z akreditacijo, ki jo nosi na vidnem mestu. Nositi mora športno oblačilo in zaprto obutev. Nošnja kratkih hlač ni dovoljena. Dovoljuje se klubska športna majica s kratkimi rokavi. Trener mora, ko sedi ob borišču, odložiti nahrbtno prtljago. Borbe ne sme prekinjati z vzkliki in neprimernimi gestami.

Akreditirani »Spremljevalci ekipe« se ne morejo zadrževati znotraj označenega tekmovalnega območja, morajo pa biti izključno v športnih oblačilih. Gledalcem in neprimerno opremljenim spremljevalcem oz. trenerjem je zadrževanje v športni dvorani prepovedano, njihovo mesto je izključno na tribuni.

PRAVILA TEKMOVANJA V BORBAH

Člen 4 : Zaščitna oprema in kimono

Za vse kategorije je obvezna zaščitna oprema, ki jo predpisuje WKF.

Za vse kategorije se lahko uporablja belo kimono brez barvnih oznak.

Člen 5 : Zbor sodnikov

Na državnih prvenstvih in pokalnih tekmah je v vseh starostnih kategorijah zbor sodnikov sestavljen v skladu z veljavnimi WKF sodniškimi pravili.

Na ostalih tekmovanjih (pokalna tekmovanja, šolska liga, ipd.) in za mlajše starostne kategorije, vendar do kategorije kadetov, je zbor sodnikov na borišču lahko sestavljen drugače. O tem odloča Vrhovni sodnik v dogovoru s predstavnikom Tekmovalne komisije KZS ali organizatorjem.

Sodnik se mora izločiti iz sodniškega zbora izbranega za posamezno borbo, če bi nastala situacija, da sodi:

1. Tekmovalcem, članom istega kluba.
2. Tekmovalcem, ki so z njim v krvnem sorodstvu, v zakonu, izven zakonski zvezi ali v svaštvu.
3. Ali so podane druge okoliščine, ki vzbujajo dvom o njegovi nepristranskosti.

O izjemah izločitve sodnika presoja Vrhovni sodnik na tekmovanju!

Sodniku, ki je sprejel delegiranje za sojenje na tekmovanju KZS, je prepovedano izvajanje kakršnihkoli drugih funkcij (npr. nastopa hkrati kot tekmovallec, trener, fotograf ipd.), ki niso povezane s sojenjem. Izjeme od teh določb lahko odobri le Vrhovni sodnik na tekmovanju.

Člen 6 : Trajanje borbe

- Za tekmovalce do 12 let traja borba 1 min.
- Za tekmovalce 12 – 13 let (mlajši kadeti) traja borba 1,5 min.
- Za veterane traja borba 2 min.

Pri vseh kategorijah se uporablja enak izločitveni sistem z repasažem, kot pri WKF kategorijah, če organizator ne določi drugače.

Člen 7 : Točkovanje in dosojanje kazni

"Dotik kože" je dovoljen v vseh starostnih kategorijah. Dotik kože je opredeljen kot dotik točkovnega dela brez prenosa energije na tekmovalčevo zaščitno čelado ali njegovo glavo.

DODATEK 9: KATEGORIZACIJA SODNIKOV KZS

SODNIŠKI RANGI IN POGOJI

Pogoj za napredovanje je udeležba na seminarjih in posvetih SdK KZS, sojenje na DP, Pokalnih tekmah in drugih tekmovanjih, ki jih določi SdK KZS v svojem Planu dela, ki ga potrdi IO KZS.

	BORBE	KATA	STOPNJA KARATE ZNANJA	MINIMALNA STAROST	USPEŠNOST PISNEGA IZPITA (borbe in kate)	ČASOVNI POGOJ
I	SODNIK PRIPRAVNIK	SODNIK PRIPRAVNIK	2. KYU	17 let	60 %	/
II	LINIJSKI SODNIK	DRŽAVNI SODNIK »B«	1. KYU	18 let	70 %	1 LETO
III	DRŽAVNI SODNIK »C«	DRŽAVNI SODNIK »A«	1. DAN	18 let	80 %	2 LETI
IV	DRŽAVNI SODNIK »B«		1. DAN	18 let	85 %	2 LETI
V	DRŽAVNI SODNIK »A«		1. DAN	21 let	90 %	2 LETI
VI	MEDNARODNI SODNIKI: BKF / EKF / WKF *		2. DAN **	25 let**	90 %**	1 LETO**

Opomba:

Pravilnik o delu Sodniške komisije podrobneje opredeljuje izobraževanje, dolžnosti in pravice sodnikov KZS.

V skladu z odločitvijo SdK KZS, je možno izredno napredovanje kandidata v višji sodniški rang, tudi če ne izpolnjuje ostalih predpisanih pogojev, z izjemo minimalne starosti.

* (BKF – Balkanska karate zveza / EKF – Evropska karate zveza / WKF – Svetovna karate zveza)

** Gre za pogoje, ki jih predpiše BKF / EKF / WKF