



MAGYAR KARATE SZAKSZÖVETSÉG

KATA ÉS KUMITE VERSENYSZABÁLYOK

ÉRVÉNYES 2017. JANUÁR 1-TŐL

TARTALOM

KUMITE SZABÁLYOK	3
1 FEJEZET: KUMITE KÜZDŐTÉR	3
2 FEJEZET: HIVATALOS ÖLTÖZET	4
3 FEJEZET: KUMITE VERSENY LEBONYOLÍTÁSA	6
4 FEJEZET: A BÍRÓI KAR	7
5 FEJEZET: A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA	8
6 FEJEZET: PONTOZÁS	8
7 FEJEZET: DÖNTÉSI KRITÉRIUMOK	10
8 FEJEZET: TILTOTT VISELKEDÉS	12
9 FEJEZET: FIGYELMEZTETÉSEK ÉS BÜNTETÉSEK	16
10 FEJEZET: SÉRÜLÉSEK, BALESETEK A KUMITE VERSENYEN	17
11 FEJEZET: ÓVÁS	18
12 FEJEZET: A BÍRÓK KÖTELEZETTSÉGEI ÉS HATÁSKÖRE	20
13 FEJEZET: A MÉRKŐZÉS INDÍTÁSA, FELFÜGGESZTÉSE, MEGÁLLÍTÁSA	22
14 FEJEZET: VÁLTOZÁSOK	23
KATA SZABÁLYOK	24
1 FEJEZET: KATA KÜZDŐTÉR	24
2 FEJEZET: HIVATALOS ÖLTÖZET	24
3 FEJEZET: KATA VERSENY LEBONYOLÍTÁSA	24
4 FEJEZET: A BÍRÓI KAR	25
5 FEJEZET: DÖNTÉSI KRITÉRIUMOK	25
6 FEJEZET: MÉRKŐZÉSEK LEBONYOLÍTÁSA	28
Mellékletek	
1 MELLÉKLET: GYAKORLATI ÚTMUTATÁS A BÍRÓK SZÁMÁRA	29
2 MELLÉKLET: GYERMEK ÉS IFJÚSÁGI KOROSZTÁLY VERSENYSZABÁLYOK	31
3. MELLÉKLET: KUMITE KÜZDŐTÉR	32
4. MELLÉKLET: JEGYZŐKÖNYVVEZETŐI JELEK	33
5. MELLÉKLET: VEZETŐBÍRÓI ÉS SAROKBÍRÓI JELZÉSEK	34
6. MELLÉKLET: A KARATEGI	42

KUMITE SZABÁLYOK

1 FEJEZET KUMITE KÜZDŐTÉR

1. A küzdőtér felületének simának és veszélytelennek kell lennie.
2. A küzdőtér négyzet alakú, WKF típusú tatamival fedett. Mérete 8x8 méter a külső szélétől számítva, további 1 méteres biztonsági zónával. A küzdőtér szélétől számítva 2 méteres szabadon hagyott biztonsági terület kell, hogy maradjon.
3. Két tatamit meg kell fordítani a küzdőtér közepétől 1-1 méterre piros oldalukkal felfelé, mely kijelöli a versenyzők indulási helyét.
4. A vezetőbíró a tatami közepén helyezkedik el arccal a versenyzők felé 1 méterrel a biztonsági zónától.
5. A sarokbírók a küzdőtér sarkain ülnek a biztonsági zóna területén belül. A vezetőbíró a küzdőtér teljes területén mozoghat, beleértve a biztonsági zónát is, ahol a sarokbírók ülnek. Minden oldalbírónál piros és kék zászló van.
6. A Mérkőzés Ellenőr a biztonsági zónán kívül, a vezetőbíró mögött, a bal vagy jobb oldalon ül. Nála egy piros zászló vagy jelző és síp van.
7. A pont ellenőr a versenyzőknél ül a jegyzőkönyvvezető és az időmérő között.
8. Az edzők a biztonsági zónán kívül a megfelelő oldalon, és a jegyzőkönyvvezetői asztallal szemben ülnek. Amennyiben a küzdőtér megemelt, az edzők a küzdőtéren kívül foglalnak helyet.
9. Az egy méteres figyelmeztető sávnak a küzdőtér színétől eltérőnek kell lennie.

MAGYARÁZAT:

- I. *A biztonsági zóna külső kerületétől számított egy méteren belül nem lehet sem reklámtábla, sem palánk, oszlop, fal stb.*
- II. *A tatami nem csúszkálhat a talajon, valamint a felső felülete sem csúszhat. A vezetőbírónak meg kell bizonyosodnia arról, hogy a tatami elemek nem mozdulnak el a mérkőzés közben, mivel a bégagok, rések sérülést okozhatnak. WKF által elfogadott típusúnak kell lennie.*

1. A versenyzőknek és edzőiknek az alább leírt hivatalos öltözetet kell viselniük.
2. A Bírói Bizottság kizárhat bármely hivatalos személyt vagy versenyzőt, amennyiben ezeket az előírásokat nem tartja be.

BÍRÓK

1. Minden bíró köteles a Bírói Bizottság által előírt öltözetet viselni a verseny teljes időtartama alatt, valamint a bírói tanfolyamokon.
2. A hivatalos öltözet a következő:
Egysoros tengerészkek zakó.
Rövid ujjú fehér ing.
Hivatalos nyakkendő, nyakkendőtü nélkül.
Világosszürke nadrág felhajtás nélkül. (lásd 6. számú melléklet)
Minta nélküli sötétkék, vagy fekete zokni és a küzdőtéren hordandó fekete papucscipő.
A női versenybírók hordhatnak hajcsatot és vallási okokból előírt, WKF által jóváhagyott kendőt.

VERSENYZŐK

1. A versenyzőknek csíkok, díszítés és bármiféle személyes hímzés nélküli, tiszta, fehér karategit kell viselniük. Csak a nemzeti embléma vagy zászló hordható. Ezt a gi felső részének bal oldalán a mellnél kell elhelyezni és nem lehet nagyobb 12 x 8 cm-nél. Csak a karategi eredeti gyári címkéi megengedettek. Ezenkívül csak a szervezőbizottság által kiadott rajtszám viselhető a gi hátoldalán. Az egyik versenyző piros, a másik kék övet visel. Az öv 5 centiméter széles legyen és elég hosszú ahhoz, hogy mindkét oldalon 15 cm-re lelógjon a megkötött csomón túl, **de nem lehet hosszabb, mint a comb kétharmada**. Az öveknek sima kék, illetve piros színűnek kell lenniük, és nem lehet rajtuk hímzés, illetve díszítés, kivéve a gyártó megszokott emblémáját.
2. Az 1-es paragrafuson túl az MKSZ hivatalos szerve (Elnökség, Versenybizottság) engedélyezheti hivatalos szponzori emblémák, logók viselését.
3. Az övvel megkötött kabát minimum fedje a csípőt, de ne érjen túl a comb háromnegyedén. Hölgyek esetében tiszta fehér póló viselhető a kabát alatt. A kabátot az oldalán meg kell kötni. Kötő nélküli kabát nem viselhető.
4. A kabátujj nem lehet hosszabb, mint a csuklóhajlat, de fednie kell legalább az alkar felét. A kabátujjakat nem lehet felhajtani.
5. A nadrágszárak takarják legalább a lábszár kétharmadát, és nem lehetnek hosszabbak, mint a boka. A nadrág szárát nem lehet felhajtani.
6. A versenyzők haja legyen tiszta és hossza nem akadályozhatja a mérkőzés zavartalan lebonyolítását. Hachimaki (hajpánt) nem engedélyezett. Amennyiben a vezetőbíró egy versenyző haját nem megfelelőnek találja, a versenyzőt eltilthatja a mérkőzéstől. Hajpánt és fém hajcsat viselete tilos. **Egy vagy két** diszkrét hajgumi, **az egy** copfot összefogó gumi engedélyezett. Szalagok vagy más dekoratív elemek használata tilos.

7. Női versenyzők **hordhatják a vallási okból kötelező**, WKF által jóváhagyott, sima fekete anyagból készült kendőt, **mely takarja a haját, de a torkot nem.**
8. A versenyzők körmei legyenek rövidek és ne viseljenek semmilyen fém vagy más tárgyat, amely ellenfelüknek sérülést okozhat. Fém fogszabályzó használatát, a versenyző saját felelősségére, a vezetőbíró és a versenyorvos engedélyezheti. A versenyző ezt csak saját felelősségére viselheti.
9. A következő védőfelszerelések használata kötelező:
 - 9.1. WKF típusú piros illetve kék seikenvédő.
 - 9.2. Fogvédő.
 - 9.3. WKF típusú testvédő, és ezen felül nőknek mellvédő.
 - 9.4. Lábszárvédő (piros, ill. kék)
 - 9.5. Lábfejevédő (piros, ill. kék)

A mélyvédő nem kötelező, de viselhető.

10. Szemüveg viselete tilos. Lány kontaktlencse viselhető a versenyző saját felelősségére.
11. Nem engedélyezett ruházat, felszerelés viselete tilos.
12. A védőfelszereléseknek a WKF szabványának megfelelőnek kell lenniük..
13. A Mérkőzés Ellenőr (Kansa) kötelessége a megfelelő védőfelszerelés meglétének ellenőrzése. (A hazai versenyeken az EKF és a WKF által engedélyezett védőfelszereléseket el kell fogadni)
14. A sérülés miatti kötés, fásli, bandázs használatát a vezetőbíró engedélyezheti a versenyorvos javaslatára.

EDZŐK

1. Az edzőnek a verseny teljes időtartama alatt melegítőt kell viselnie és fel kell tüntetnie az engedélyét. Hivatalos WKF eseményeken a döntők során a férfi edzőknek sötét öltönyt, inget és nyakkendőt, míg a hölgyeknek sötét kosztümöt, vagy blézert, nadrágot, vagy szoknyát kell viselniük. A hölgyek viselhetnek vallási okokból a WKF által jóváhagyott **a bírók öltözetének megfelelő** fejfedőt.

MAGYARÁZAT:

- I. *A versenyzők csak egy övet viselhetnek. Ez piros AKA esetében és kék AO esetében. Az övfokozatot jelző saját övek nem hordhatók.*
- II. *A fogvédőnek tökéletesen illeszkednie kell a fogsorhoz.*
- III. *Ha a versenyző nem megfelelő öltözetben érkezik a küzdőtérre, nem zárják ki azonnal, hanem 1 percet kap öltözete rendbehozatalára.
A versenybírók levehetik zakójukat abban az esetben, ha ebben a Bírói Testület megegyezik.*

3 FEJEZET: KUMITE VERSENYEK LEBONYOLÍTÁSA

1. Egy karate verseny kata és/vagy kumite versenyszámokból áll. A Kumite verseny tovább osztható csapat és egyéni versenyre. Az egyéni versenyszámok tovább bonthatók súly- és korcsoportokra. A súlycsoportok mérkőzésekre osztódnak tovább. Csapatverseny esetén a mérkőzés a szembenálló csapatok egy-egy tagjának egyéni küzdelmét jelenti.
2. Egyéni mérkőzés esetén egyik versenyző sem helyettesíthető egy másik személlyel a sorsolás megtörténte után
3. Azokat a versenyzőket vagy csapatokat, akik híváskor nem jelennek meg, az adott kategóriából kizárják (KIKEN). Csapatmérkőzés esetén az így elmaradt küzdelem eredménye 8-0 lesz másik csapat javára. **KIKEN esetén az adott versenyzőt csak adott kategóriából zárják ki, de más kategóriában elindulhat.**
4. A férfi csapatok hét főből állnak, melyből 5 küzd egy adott fordulóban. A női csapatok 4 főből állnak és ebből 3 fő küzd egy fordulóban.
5. A versenyzők mind a csapat tagjai, nincsenek meghatározott tartalékok.
6. Minden csapatmérkőzés előtt a csapat képviselője a hivatalos formátumban leadja az adott fordulóban versenyzők nevét és indulási sorrendjüket a versenyasztalhoz. A 7 vagy 4 fős csapatból kiválasztott versenyzők indulási sorrendje fordulóról fordulóra megváltoztatható, de a leadás után, adott fordulón belül már nem módosítható.
7. Azt a csapatot, amelynek bármely tagja vagy edzője az indulási sorrendet megváltoztatja anélkül, hogy ezt a forduló előtt írásban benyújtana, kizárják.
8. Csapatmérkőzés esetén, ha egy egyéni küzdelem Hansoku vagy Shikkaku büntetéssel ér véget, a leléptetett versenyző pontjait lenullázzák és a mérkőzés 8-0-ás eredménnyel kerül a jegyzőkönyvbe.

MAGYARÁZAT:

- I. *A "forduló" a verseny különálló része, amelynek egymásutánja elvezet a döntő résztvevőinek meghatározásához. Az egyenes kieséses rendszerű Kumite versenyen egy forduló a versenyzők 50%-át ejti ki, az előnyerőket is beleértve. Ebben az értelemben a forduló meghatározása vonatkozik mind egyenes, mind vigaszági mérkőzésekre. Körmérkőzés esetén az egy forduló azt az állapotot jelzi, amikor minden versenyző egyszer küzdött.*
- II. *Mivel a versenyzők nevének használata kiejtési és azonosítási problémákat okoz, rajtszámokat kell kiosztani és használni.*
- III. *A mérkőzés előtt már csak a ténylegesen adott fordulóban küzdő versenyzők sorakoznak fel. Az edző és a tartalékversenyzők a számukra kijelölt külön helyen tartózkodhatnak.*
- IV. *Férfi csapatok esetében az induláshoz szükséges minimális létszám 3. Ez női csapatok esetében kettő. Azok a csapatok, akik nem rendelkeznek az induláshoz szükséges minimális létszámmal, kizárásra kerülnek (Kiken).*
- V. ***KIKEN-nel történő leléptetés esetén a vezetőbíró a meg nem jelent versenyző (csapat) felé mutat az ujjával és AKA/AO Kiken-t hirdet és jelzi a másik versenyzőt/csapatot győztesnek (KACHI).***

- VI. *Az indulási sorrendet vagy az edző, vagy egy kijelölt versenyző adhatja le. Ha az indulási sorrendet az edző adja le, személye tisztán azonosítható kell, hogy legyen, ellenkező esetben a listát elutasítják. Az indulási sorrendnek a következőket kell tartalmaznia: a csapat nevét (országát, klubját), az adott fordulóra kiosztott övszínét, a csapattagok indulási sorrendjét. Mind a versenyzők nevét, mind a rajtszámukat fel kell tüntetni és a listát alá kell írnia az edzőnek, vagy a kijelölt személynek.*
- VII. *Az edzőknek be kell mutatni engedélyüket a versenyzőkkel együtt a versenyasztalnál. Az edzőnek a számára kijelölt széken kell helyet foglalnia, és nem avatkozhat be a mérkőzés folyamatába sem beszéddel, sem másképp.*
- VIII. *Abban az esetben, ha adminisztrációs hiba folytán nem a megfelelő versenyzők küzdenek, a mérkőzést az eredménytől függetlenül semmisnek kell tekinteni. Az ilyen hibák elkerülése érdekében a győztes versenyzőnek regisztráltatni kell magát a versenyasztalnál, mielőtt elhagyná a küzdőteret.*

4. FEJEZET: A BÍRÓI KAR

1. Minden mérkőzés esetében a bírói kar a következőkből áll: egy vezetőbíró (SHUSHIN/REFEREE), négy sarokbíró (zászlós bíró) (FUKUSHIN/JUDGE), és egy Mérkőzés Ellenőr (KANSA).
2. A vezetőbíró és a bírók nemzetisége (klubja) sem lehet azonos egyik versenyzőével sem.
3. A mérkőzések zavartalan lebonyolítása érdekében ki kell még nevezni: időmérőket, bemondókat, jegyzőkönyvvezetőket és pontellenőröket.

MAGYARÁZAT:

- I. *A mérkőzés kezdetekor a vezetőbíró a küzdőtér külső szélén áll. Bal oldalán az 1. számú és a 2. számú bíró, a jobb oldalán a 3. és a 4. számú bíró helyezkedik el.*
- II. *A versenyzők és a bírói kar kölcsönös meghajlása után a vezetőbíró egy lépést hátralép, a bírók felé fordulnak és meghajlással köszöntik egymást. Ezután mindenki elfoglalja pozícióját.*
- III. *A bírói kar cseréje esetén a küzdőtér elhagyó bírók, kivéve a Mérkőzés Ellenőrt, ugyanazt a helyzetet veszik fel, mint a mérkőzés elején, meghajolnak egymás felé és elhagyják a küzdőtér.*
- IV. *Egy bíró cseréje esetén az érkező bíró odamegy a távozóhoz, mindkettő meghajlanak, majd helyet cserélnek.*
- V. *Csapatmérkőzések esetén a bírók „foroghatnak” az egyes küzdelmek között, feltéve, hogy rendelkeznek a megfelelő minősítéssel.*

5. FEJEZET: A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA

1. A Kumite mérkőzés időtartama 3 perc felnőtt férfi (mind egyéni, mind csapat) mérkőzések esetén.. A felnőtt női mérkőzések küzdőideje 2 perc. Az U21-es korosztályban a férfi mérkőzések ideje 3 perc, a női mérkőzéseké 2 perc. Kadet, junior mérkőzések egységesen 2 percesek .
2. A küzdőidő mérése a vezetőbíró mérkőzést indító jelére indul és minden esetben megáll, ha YAME-t mond.
3. Az időmérő tisztán hallható gonggal, vagy más hangjelzéssel jelzi az utolsó 15 másodperc elindulását, valamint a mérkőzésidő lejártát. A mérkőzésidő lejártát jelző hang jelenti a küzdelem végét.
4. A versenyzőknek a mérkőzésidővel megegyező idő áll rendelkezésre pihenésre és a felszerelések cseréjére. **Ez alól kivétel abban az esetben van, ha a felszerelés színét is cserélni kell.** Ez esetben 5 perc áll rendelkezésre.

6 FEJEZET: PONTOZÁS

1. A pontok a következők:
 - **IPPON** Három pont
 - **WAZA-ARI** Két pont
 - **YUKO** Egy pont
2. Pont akkor ítélhető, ha technikát a következő kritériumoknak megfelelően találati felületre hajtanak végre:
 - a) Jó forma
 - b) Sportszerű hozzáállás
 - c) Erős végrehajtás
 - d) Figyelem (ZANSHIN)
 - e) Jó időzítés
 - f) Helyes távolság
3. **IPPON** ítélendő:
 - a) Jodan rúgások.
 - b) Bármely pontértékű technika, melyet földre került versenyzőn hajtanak végre.
4. **WAZA-ARI** ítélendő:
 - a) Chudan rúgások.
5. **YUKO** ítélendő:
 - a) Chudan vagy Jodan tsuki.
 - b) Chudan vagy Jodan Uchi.

6. Érvényes találati felületek:
- Fej
 - Arc
 - Nyak
 - Has
 - Mell
 - Hát
 - Oldalak
7. A mérkőzés vége hangjelzés megszólalásával egy időben végrehajtott hatékony technikát érvényesnek kell tekinteni. Az támadás, amelyet YAME után hajtanak végre, még akkor sem értékelhető, ha hatékony, viszont büntetést vonhat maga után.
8. Semmilyen technika, még a technikailag tökéletes sem értékelhető, ha végrehajtásakor mindkét versenyző a küzdőtéren kívül tartózkodik. Ha egy versenyző úgy hajt végre egy hatékony technikát, hogy még a küzdőtéren belül van és a vezetőbíró még nem mondott YAME-t, a technika értékelhető.

MAGYARÁZAT:

A pont eléréséhez a technikát érvényes találati felületre kell végrehajtani a 6-os pontban foglaltaknak megfelelően. E technikát – a találati felület függvényében – megfelelően kontrollálni kell és mind a 2-es pontban felsorolt 6 feltételnek maradéktalanul meg kell felelnie.

Értékelés	Technikai feltétel
Ippon (3 pont) ítélendő	1. Jodan rúgások Jodan alatt értjük: arc, fej és nyak 2. Bármely pont értékű technika, melyet olyan versenyzőn hajtanak végre, akit megdobtak, elesett, vagy bármely más módon a földre került.
Waza-ari (2 pont) ítélendő	1. Chudan rúgások. Chudan alatt értendő: has, mellkas, hát és az oldal.
Yuko (1 pont) ítélendő	1. Bármely ütés (tsuki), melyet érvényes találati felületre hajtottak végre. 2. Bármely csapás (uchi), melyet érvényes találati felületre hajtottak végre.

- Biztonsági okokból azok a dobások, ahol az ellenfelet a csípő alatt ragadják meg, a dobás után a biztonságos földre érkezés nem biztosított, vagy veszélyesek, vagy a dobás forgáspontja a csípő fölött van, tilosak és az elkövetőt figyelmeztethetik, illetve büntethetik. Ez alól kivételt képeznek a hagyományos karate technikával végrehajtott lábsüprések, melyek végrehajtásakor az ellenfelet nem kell megfogni. Ilyenek pl. de ashi-barai, ko uchi gari, kani waza stb. **A dobás befejezése után a versenyzőnek azonnal kell pontszerző technikát végrehajtania.***
- Ha egy versenyzőt szabályosan megdobnak, elcsúszzik, elesik, vagy más módon földre kerül és rajta pont értékű technikát hajtanak végre, IPPON-t kell ítélni.*
- A **JÓ FORMA** alatt olyan technikát értünk, ami a tradicionális karate koncepció keretében hatékonynak bizonyul.*

- IV. **A SPORTSZERŰ HOZZÁÁLLÁS** a jó forma összetevője, és a pontot szerző támadás végrehajtása közbeni nagyfokú koncentrációt kifejező, nem rosszindulatú hozzáállást jelent.
- V. **ERŐS VÉGREHAJTÁS** alatt a technika erejét és gyorsaságát értjük, és a sikeres végrehajtásra való nyílvánvaló akaratot.
- VI. **FIGYELEM (ZANSHIN)** az a kritérium, amit pontértékelésnél a legtöbbször figyelmen kívül hagynak. Ez a folyamatos figyelem állapota, amikor a versenyző végig fenntartja éberségét az ellenfele lehetséges ellentámadásával szemben. Például: nem fordítja el arcát a támadás végrehajtása közben és szemben marad ellenfelével a támadás végrehajtása után is.
- VII. **A JÓ IDŐZÍTÉS** azt jelenti, hogy a technikát olyan időpontban hajtják végre, amikor a legnagyobb feltételezett hatást éri el.
- VIII. **MEGFELELŐ TÁVOLSÁG** hasonlóan az előzőhöz azt jelenti, hogy a technikát olyan távolságban hajtják végre, amikor a legnagyobb feltételezett hatást éri el. Ha az ellenfél gyorsan távolodik a technika végrehajtása közben, a feltételezett hatás jelentősen csökken.
- IX. **A TÁVOLSÁGTARTÁS** arra is utal, hogy a befejezett technika a célfelületre, vagy annak közvetlen közelébe ér. Az a fejre, nyakra vagy arcra irányuló ütés vagy rúgás, ami bőrérítés és 5 centiméteres távolság között ér célba, megfelelő távolságnak értékelhető. Amennyiben, jodan technikák esetében, az ellenfél nem tesz semmilyen kísérletet a támadás hártására és a technika egyszerű távolságon belül ér véget, másrészt az egyéb kritériumoknak is megfelel, értékelendő. Kadet és Junior kategóriákban semmilyen kontakt nem megengedett arcra, fejre és nyakra, kivéve lábtechnikák esetében a nagyon enyhe érintést (korábban lágy bőrérítés), és az értékelendő távolság 10 centiméterig terjed.
- X. Az értékelhetetlen technika az értékelhetetlen technika, függetlenül attól, hová és hogyan hajtották végre. Egy olyan technika, ami erőtlén, vagy hiányzik a jó forma, nem ér pontot.
- XI. Az öv alatt célba érő technikák értékelhetők, amennyiben a szeméremcsont fölött találhatnak. A nyak találati felület, csakúgy, mint a torok. A torok érintése tilos, de tökéletesen kontrollált technika értékelhető, ha nem érintkezik a torokkal.
- XII. A lapockára végrehajtott technikák értékelhetők. Nem adható pont, ha a találat a vállat a felkar-, kulcs- és lapockacsont találkozásánál éri.
- XIII. A mérkőzésidő végét jelző hangjelzés a pontszerzés lehetőségének végét jelzi még abban az esetben is, ha a vezetőbíró véletlenül nem állítja meg azonnal a küzdelmet. Ugyanakkor ez nem jelenti azt, hogy ezután büntetés nem adható. A bírói kar jogosult büntetést adni mindaddig, amíg a versenyző a mérkőzés eredményének kihirdetése után el nem hagyja a küzdőteret. Még ezután is adható büntetés, de már csak a Bírói Bizottság által.
- XIV. Ha a két versenyző pontosan egyszerre találja el egymást, a „jó időzítés” kritériuma nem teljesülhet, és pont helyesen nem adható. Ugyanakkor mindkét versenyző szerezhethet pontot, ha két-két zászló ezt jelzi és mindez „Yame”, illetve az idő végét jelző hangjelzés előtt történik.
- XV. Abban az esetben, ha egy versenyző folyamatos kombináció során több érvényes technikát is végrehajt, mielőtt a mérkőzést megállítják, mindig a magasabb értékű technikát kell megadni, függetlenül attól, hogy melyiket hajtotta végre előbb. Példa: Ha egy rúgás egy érvényes ütés után történik, a rúgást kell megadni még akkor is, ha az ütés előbb talált, mivel a rúgás a magasabb pontértékű.

7. FEJEZET: DÖNTÉSI KRITÉRIUMOK

A mérkőzés eredményét meghatározza: ha egy versenyző 8 pontos vezetésre tesz szert, vagy a mérkőzésidő lejártá esetén valamely versenyzőnek több pontja van, **vagy az első csak egy oldalra megadott**

pont (SENSHU) vagy a bírói döntés (HANTEI), vagy ha valamely versenyző ellen HANSOKU-t, SHIKKAKU-t vagy KIKEN-t ítélték.

1. Egyéni mérkőzés nem érhet véget döntetlen eredménnyel. A vezetőbíró csak csapatmérkőzés esetén hirdethet döntetlent (HIKIWAKE), abban az esetben, ha a mérkőzésen nem volt pont, vagy mindkét versenyző ugyanannyi pontot ért el **és egyik versenyző sem szerzett SENSHU-t**.
2. **Bármely mérkőzések esetén, ha a mérkőzésidő lejártakor egyenlő a pontszám de az egyik versenyző megszerezte az első egy oldalra megadott pontot (SENSHU) őt hirdetik ki győztesnek. Egyéni mérkőzések esetén ha nem volt pont, vagy a pontszám azonos, és egyik versenyző sem szerzett SENSHU-t, a győztest a négy oldalbíró és a vezetőbíró szavazata dönti el. A bírónak kötelezően dönteni kell egyik versenyző javára, a következők figyelembevételével:**
 - a) A versenyzők hozzáállása, harci szelleme, valamint a bemutatott erő.
 - b) Taktikai és technikai fölény.
 - c) Melyik versenyző kezdeményezett több akciót
3. Csapatversenyen az a csapat nyer, amelynek több egyéni győzelme van **beleértve a SENSHU-val nyert mérkőzéseket is**. Ha mindkét csapat nyert mérkőzéseinek száma azonos, akkor az a csapat győz, amely több pontot ért el, mind a győztes, mind a vesztes mérkőzéseken elért pontokat összeadva. A maximális pontkülönbség bármely mérkőzésen nem lehet több mint 8 pont!
4. Ha két csapat győzelmeinek és elért pontjainak száma is azonos, döntő mérkőzés következik. Ilyenkor mindkét csapat kiválaszt egy csapattagot az extra küzdelemre, függetlenül attól, hogy küzdött-e előtte az adott csapatmérkőzés során. Ha ez a mérkőzés sem dől el pontokkal **és egyik versenyző sem szerzett SENSHU-t**, a mérkőzés eredményét bírói döntés (HANTEI) határozza meg, úgy, mint az egyéni mérkőzéseken. Így a HANTEI eredménye határozza meg a csapatmérkőzés eredményét is.
5. Csapatmérkőzések esetében, ha egy csapat elég győzelmet szerzett, vagy elég pontot ahhoz, hogy győzzön, a mérkőzés véget ér és nincs további küzdelem.
6. Abban az esetben, ha mind AKA-t, mind AO-t Hansokuval leléptették ugyanazon mérkőzésen, a következő fordulóban leendő ellenfelük automatikusan továbbjut anélkül, hogy eredményt hirdetnének. Ha ez éremért folyó mérkőzésen történik, akkor a győztest Hantei alkalmazásával döntik el.

MAGYARÁZAT:

- I. *Ha a mérkőzés végén bírói döntésre (HANTEI) kerül sor, a vezetőbíró a küzdőtér szélére lép és HANTEI-t mond, majd kétütemű sípjelzést ad. A bírók döntésüket zászlójelekkel mutatják. Ezzel egy időben a vezetőbíró megfelelő kézjelzéssel mutatja döntését. Rövid sípjelzés után visszatér a kiinduló vonalra és kihirdeti az eredményt.*
- II. *Az „első egyedül megszerzett pont előny” (SENSHU) akkor érvényes, ha az egyik versenyzőnek úgy ítélnék meg pontot, hogy a másik versenyzőnek nem a jelzés előtt. Abban az esetben, ha mindkét versenyző pontot kap a jelzés előtt nem áll fenn SENSHU és mindkét versenyzőnek lehetősége van azt megszerezni a mérkőzés folytatásában.*

8. FEJEZET: TILTOTT VISELKEDÉS

A tiltott viselkedésnek két kategóriája van: Kategória 1 (C1) és Kategória 2 (C2).

KATEGÓRIA 1.

1. Túl erős érintkezést okozó technikák (contact), melyek találati felületre irányulnak, valamint a torokkal érintkező technikák.
2. Támadás a karokra, lábra, támadás a herékre, ízületekre, lábfejre.
3. Nyitott kézzel támadás az arcra.
4. Veszélyes, vagy tiltott dobástechnikák.

KATEGÓRIA 2.

1. Sérülés eltűzése, vagy színlelése.
2. A küzdőtér elhagyása (JOGAI), feltéve, hogy ezt nem az ellenfél okozta.
3. Önveszélyes viselkedés, mely a versenyző saját testi épségét veszélyezteti, vagy a megfelelő önvédelem lehetőségének figyelmen kívül hagyása (MUBOBI).
4. A küzdelem szándékos elkerülése annak érdekében, hogy az ellenfél pontszerzési lehetőségét megakadályozza.
5. Passzivitás – küzdelem elkerülése. (Nem ítéhető a mérkőzés vége előtti 10 másodpercen belül.)
6. Az ellenfél megragadása, rángatása, tolása, birkózás, vagy passzív, a mellkasokat összeérintő álldogálás földrevitel vagy pontszerző technika kísérlete nélkül.
7. Az ellenfél két kézzel történő megragadása, kivéve azt az esetet, ha az ellenfél rúgó lábát megfogva földrevitelt kísérelnek meg.
8. Az ellenfél karjának vagy karate-gijének egy kézzel történő megfogása azonnali földrevitel vagy pontszerző technika kísérlete nélkül.
9. Természetüknél fogva nem kontrollálható technikák, minden veszélyes és nem kontrollált támadás.
10. Fejjel, térdel vagy könyökkel történő szimulált támadások.
11. Az ellenfélhez történő beszéd, cukkolás. A vezetőbíró utasításainak megtagadása, bármilyen udvariatlanság a bírói karral szemben, illetve a karate etikett bármilyen megsértése.

MAGYARÁZAT:

- I. *A karate versenysport, ezért néhány különösen veszélyes technika tiltva van és minden technikát kontrollálni kell. Az edzett versenyzők el tudják viselni az erős ütéseket, rúgásokat az izommal fedett felületeken, mint pl. a has, de tény, hogy a fej, arc, nyak, berék és ízületek különösen sérülésveszélyesek. Ezért minden sérülést okozó technikát büntetni kell, kivéve, ha azt a megsérült versenyző önmaga okozta. A versenyzőnek minden technikát kontrolláltan és jó formával kell végrehajtanunk. Ha ezt nem így teszik, függetlenül attól, hogy milyen technikát használtak helytelenül, figyelmeztetni, illetve büntetni kell őket. Különösen nagy figyelmet kell erre fordítani a gyermek, ifjúsági, Kadet és Junior versenyeken.*
- II. **KONTAKT AZ ARCRA — FELNŐTTEK**
Felnőtt versenyzők esetén a lágy, kontrollált kontakt megengedett az arcra, fejre és nyakra, feltéve, ha nem okoz sérülést (torokra semmilyen érintés nem engedélyezett). Ha a vezetőbíró a kontaktot túl erősnek ítéli, de ez nem csökkenti az ellenfél nyerési esélyeit, akkor figyelmeztetés (CHUKOKU) adható. A második, hasonló kontakt esetén az elkövetőt KEIKOKU-val figyelmeztetik. Ismételt kontakt esetén HANSOKU CHUI következik. Az ezt követő ismételt esetben még akkor is HANSOKU a büntetés, ha ez nem befolyásolja az ellenfél nyerési esélyeit.
- III. **KONTAKT AZ ARCRA— GYERMEKEK, IFIK, KADETTEK ÉS JUNIOROK**
Gyermekek, ifjúságiak, kadetek és juniorok esetében minden fejre, arcra és nyakra irányuló kéztechnika esetében sem az érintés, sem a kontakt nem engedélyezett. Bármely érintés vagy kontakt, attól függetlenül, hogy milyen erős, a II. pontnak megfelelően büntetendő, kivéve, ha az a kontaktot elszemvedő fél hibájából történt (MUBOBI). A Jodan rúgások esetében az egészen lágy bőrérítés értékelhető. Minden, a lágy bőrérítésnél erősebb kontakt figyelmeztetést vagy büntetést von maga után, kivéve, ha az a kontaktot elszemvedő fél hibájából történt.
- IV. *A vezetőbírónak folyamatosan figyelnie kell a sérült versenyzőt. Az ítélet kis késleltetésével elérhetjük, hogy a sérülés jellemző tünetei kifejlődjenek (orrvérzés). Ez a megfigyelés felfedheti a versenyző azon szándékát is, hogy sérülését taktikai előny megszerzése érdekében eltúlozza-e. Ilyenek például a erős orrfújás a sérült orron, az arc durva dörzsölése.*
- V. *A már korábban megszerzett sérülések olyan tüneteket okozhatnak, amik nincsenek arányban az alkalmazott kontakt mértékével. Ezt a vezetőbírónak mérlegelnie kell, amikor egy látszólag túl erős kontakt esetében a büntetés mértékét eldönti. Például egy meglehetősen gyenge kontakt is okozhatja azt, hogy a versenyző előző sérüléseinek következtében a további küzdelemre alkalmatlanná válik. A mérkőzés kezdete előtt a küzdőtér vezetőnek ellenőrizni kell a versenyző orvosi lapját és ez alapján dönteni arról, hogy az adott versenyző küzdőképes-e. A vezetőbíróat is informálni kell abban az esetben, ha a versenyzőt már kezelték sérülés miatt.*
- VI. *Azokat a versenyzőket, akik egy kis sérülést megkísérelnek eltúlozni (pl. arcukat fogják, fejüket rázzák, szédlegnek, vagy ok nélkül a földre esnek) annak érdekében, hogy ellenfelüket a bírók megbüntessék, azonnal figyelmeztetni vagy inteni kell.*
- VII. *Nem létező sérülés színlelése a szabályok súlyos megsértése. A sérülést színlelő versenyzőnek Shikkaku-t kell adni (pl. valaki összeesik, a földön fetreng, és ezt – egy független orvos véleménye alapján - nem támasztja alá semmilyen sérülés vagy orvosi indok). Egy meglévő sérülés eltúlzása kevésbé súlyos eset, ezért figyelmeztetést, vagy intést kell adni.*
- VIII. *Egy létező sérülés hatásainak eltúlzása nem esik annyira súlyos megítélés alá, mégis elfogadhatatlan viselkedés, ezért már az első alkalommal is minimum HANSOKU CHUI- kell ítélni. A súlyosabb esetekben, mint pl. körbe támolygás, látványos földre esés, ezután felállás, majd ismét földre zuhanás, stb., egyből adható akár HANSOKU is, az eset súlyosságától függően.*
- IX. *Azok a versenyzők, akik sérülés színlelése miatt SHIKKAKU-t kaptak a küzdőtérrel a versenyorvos elé kerülnek, és azonnal megvizsgálják őket. A versenyorvos még a verseny vége előtt az esetről jelentést ír a Bírónak.*

Bizottság tájékoztatására. A sérülést színelő versenyzők a legsúlyosabb büntetésre számíthatnak. Ez ismétlődő esetben akár életre szóló eltiltás is lehet.

- X. *A torok különösen sebezhető, ezért még a legkisebb kontakt esetén is figyelmeztetést, vagy intést kell adni, kivéve ha a kontakt a versenyző saját hibájából történt.*
- XI. *A dobások kétféleké lehetnek. Egyrészt a hagyományos karatében használatos lábsöprések (de ashi barai, ko uchi gari, stb.), ahol az ellenfelet anélkül billentik ki egyensúlyából, vagy dobják meg, hogy ezt megelőzően megfognák, másrészt azok a dobások, ahol az ellenfelet egy kézzel meg kell fogni és tartani dobás közben. Az egyetlen eset, ahol a két kézzel való fogás engedélyezett az, amikor az ellenfél rúgó lábát fogják meg. A dobás forgatópontja nem lehet a csípő szintjénél magasabban és a dobást végig kell kísérni, hogy a földre érkezés biztonságos legyen. A vállon át történő dobások (seio nage, kata garuma stb.) határozottan tilosak, csakúgy, mint a fejenátdobás (tomoe nage, sumi gaeshi stb.). Az ellenfelet a csípő alatt megfogni és felemelve eldobni, valamint a lábait kirántva földre vinni TILOS! Ha az egyik versenyző dobás következtében sérül meg, a bírók döntenek arról, hogy büntetést alkalmaznak-e.*
A versenyzők megfoghatják egymás karját vagy karategi-jét egy kézzel annak érdekében, hogy dobást vagy azonnali értékelhető technikát hajtsanak végre – de nem tarthatják fogva további technikákat megkísérelve. Egy kézzel akkor foghatnak, ha azonnali technikát, dobást hajtanak végre, illetve ha az eleső ellenfelet tartják meg. Két kézzel csak akkor foghatnak, ha az ellenfél rúgó lábát fogják meg földrevitel érdekében.
- XII. *Az arca történő nyitott kezes technikák tilosak a szemsérülés veszélye miatt.*
- XIII.** *A JOGAI azt jelenti, hogy a versenyző lába vagy bármely más testrésze a küzdőtéren kívül földet ér. Kivétel ez alól, ha a versenyzőt ellenfele fizikailag kilöki, vagy kidobja a küzdőtérről. JOGAI már az első kilépéskor is adandó. A JOGAI definíciója már nem „ismételt kilépés”, csak egyszerűen a küzdőtér elhagyása, amelyet nem az ellenfél okoz. **Abban az esetben ha mérkőzésidőből kevesebb mint 15 másodperc van hátra a vezetőbíró minimum HANSOKU CHUI-t ad az elkövetőnek.***
- XIV. *Ha egy versenyző sikeres technikát hajt végre és utána lép ki a "Yame" elhangzása előtt, a pontot értékeli és nem adható Jogai.. Ha a versenyző kísérlete a pontszerzésre sikertelen, a kilépést Jogainak értékeli.*
- XV. *Ha AO rögtön azután lép ki, hogy Aka pontot szerez, akkor "Yame" hangzik el a pont miatt és AO kilépését nem büntetik. Ha AO éppen aközben lép ki, hogy AKA pontot szerez, (miközben Aka a küzdőtéren belül marad), megítélik mind a pontot Aka-nak, mind a Jogai büntetést AO-nak.*
- XVI. *Fontos szempont, hogy a „küzdőlemez elkerülése” olyan helyzetre vonatkozik, amikor egy versenyző megkísérli megakadályozni ellenfelét abban, hogy lehetősége legyen pontot elérni, és ezt időhúzással éri el. Azt a versenyzőt, aki folyamatosan kitér a támadások elől anélkül, hogy megpróbálná azt megkontrázni, vagy szükségtelenül megragadja ellenfelét, illetve szándékosan elhagyja a küzdőtérrel és így nem ad lehetőséget ellenfelének a pontszerzésre, figyelmeztetni, vagy büntetni kell. Ez gyakran előfordul a mérkőzés utolsó másodperceiben. Ha ez a szabálysértés akkor fordul elő, amikor 15 vagy több másodperc van még hátra a mérkőzésből, és még nem volt 2. kategóriás figyelmeztetés, a vezetőbíró CHUKOKU-val figyelmezteti a szabálysértőt. Ha ezt megelőzően már volt a 2. Kategóriába sorolt figyelmeztetés, vagy büntetés, a megfelelő intést kell adni.*
Ha kevesebb, mint 15 másodperc van hátra, a vezetőbíró a szabálysértőt azonnal HANSOKU CHUI-val figyelmezteti. (függetlenül attól, hogy volt-e korábban 2. kategóriás Keikoku) Ha ezt megelőzően már volt a 2. Kategóriába sorolt HANSOKU CHUI, a vezetőbíró az elkövetőt HANSOKU-val bünteti és a győzelmet az ellenfele szerzi meg. Ugyanakkor a vezetőbírónak mérlegelnie kell, hogy a versenyző nem ellenfele veszélyes, vagy vakmerő viselkedése miatt védekezik-e. Ebben az esetben a másik versenyzőt kell figyelmeztetni, vagy inteni.
- XVII. *A passzívítás olyan helyzetet jelent, amikor egyik versenyző sem kísérel meg technikát végrehajtani hosszabb időn keresztül.*
- XVIII. *A Mubobi tipikus példája, amikor a versenyző úgy hajt végre egy erős támadást, hogy figyelmen kívül hagyja saját személyes biztonságát. Némely versenyző úgy "veti bele magát" hosszú gyaku tsuki-ba, hogy közben képtelen*

védni az ellentámadást. Az ilyen támadások kimerítik a Mubobi esetét és nem értékelhetők. Néhány versenyző a pontszerzés után azonnal elfordul és színpadiasan mutatja az elért pontot. Nem törődnek a védekezéssel és ellenfelüket is figyelmen kívül hagyják. E kifordulással akarják a vezetőbíró figyelmét felhívni a technikájukra. Ez is egyértelműen Mubobi. Ha a versenyző ilyen esetben túl erős kontakt következtében megsérül, és a sérülés az ő hibájából következik be, a vezetőbíró 2. Kategóriás intést, vagy büntetést ad és eltekint attól, hogy az ellenfélnek büntetést adjon.

- XIX. *A hivatalos delegáció bármely tagjának udvariatlan viselkedése okozhatja akár a versenyző, akár a csapat, akár a teljes delegáció versenyről történő kizárását.*

9. FEJEZET: FIGYELMEZTETÉSEK ÉS BÜNTETÉSEK

CHUKOKU	adandó az első kismértékű szabályszegésért a megfelelő kategóriában..
KEIKOKU:	KEIKOKU adandó a második kismértékű szabályszegésért adott kategóriában vagy olyan mértékű szabálysértés, ami nem éri el a HANSOKU-CHUI szintjét.
HANSOKU-CHUI:	Ez a figyelmeztetés előzi meg a leléptését, és általában olyan szabálysértés elkövetésekor adják, melyet KEIKOKU büntetés előzött meg az adott mérkőzésen, bár adható azonnal is súlyosabb szabálysértés esetén, ami azonban nem éri el a HANSOKU szintjét.
HANSOKU:	Ez leléptetéssel járó büntetés, melyet súlyos szabálysértés előzött meg, vagy ha már volt HANSOKU-CHUI. Csapatmérkőzések esetén a sérült versenyző 8 pontot kap, az elkövető pontjait pedig nullázzák.
SHIKKAKU:	Ez kizárást jelent adott versenyről, versenyszámból, vagy a mérkőzésről. A SHIKKAKU hatályát a Bírói Bizottság határozza meg. SHIKKAKU-val akkor büntetnek, ha a versenyző rosszindulatúan viselkedik, vagy olyasmint követ el, ami sérti a Karate-do presztízsét és tiszteletét, vagy bármely más olyat tesz, ami a verseny szellemét és szabályait sérti. Csapatmérkőzések esetén a sérült versenyző 8 pontot kap, az elkövető pontjait pedig nullázzák.

MAGYARÁZAT:

- I. *A figyelmeztetéseknek három szintje van: CHUKOKU, KEIKOKU és HANSOKU CHUI. A figyelmeztetés egy jelzés a versenyző felé arra vonatkozóan, hogy megsérti a versenyszabályokat, de nem jelent azonnali büntetést.*
- II. *A büntetésnek két fokozata van: HANSOKU és SHIKKAKU, mindkét esetben a szabálysértő versenyző kizárását jelenti 1.) adott mérkőzésről (HANSOKU) – vagy 2.) az egész versenyről ((SHIKKAKU), azáltal a további lehetőséggel, hogy akár a versenyzéstől való hosszabb eltiltás is lehetséges.*
- III. *Kategória 1 és a kategória 2 büntetések nem adódnak össze.*
- IV. *Figyelmeztetést azonnal lehet adni a szabályok megsértéséért, de ebben az esetben ugyanazon kategóriába eső szabálysértés elkövetését már magasabb szintű figyelmeztetésnek vagy büntetésnek kell követnie. Például túl erős kontaktért adott figyelmeztetés, vagy intés után a második ilyen esetben már nem adható még egy figyelmeztetés.*
- V. *(CHUKOKU-t kell adni, ha kisebb szabálysértés történt és ezzel a versenyző nyerési esélyei nem csökkentek (a bírói kar véleménye szerint) ellenfele hibájából.*
- VI. *KEIKOKU-t kell normális esetben adni, ha versenyző nyerési esélyei kis mértékben csökkentek (a bírói kar véleménye szerint) ellenfele hibájából.*

- VII. *HANSOKU CHUI -t azonnal is lehet ítélni vagy KEIKOKU után, és akkor használják, ha a versenyző nyeresi esélyei jelentős mértékben csökkentek (a bírói kar véleménye szerint) ellenfele hibájából.*
- VIII. *HANSOKU-t a büntetések összegadódása esetén adnak, de azonnal is ítélni lehet súlyos szabálysértés esetén. Akkor használják, ha a versenyző nyeresi esélyei gyakorlatilag a nullára csökkentek (a bírói kar véleménye szerint) ellenfele hibájából.*
- IX. *Bármely versenyzőt, aki sérülés okozásáért HANSOKU-t kap és a bírói kar, valamint a küzdőtér vezető véleménye szerint a másik testi épségét figyelmen kívül hagyva, durván viselkedik, és nem rendelkezik a WKF versenyek színvonalához szükséges kontrollbeli képességekkel, a Bírói Bizottságnak jelenteni kell. A Bírói Bizottság dönt az adott vagy további versenyekről való esetleges eltiltásról.*
- X. *SHIKKAKU-t azonnal lehet adni mindenféle előzetes figyelmeztetés nélkül. Nem csak a versenyző hibájából adható. Elég, ha az edző, vagy a hivatalos delegáció bármely, nem versenyző tagja viselkedik úgy, hogy az sértse a Karate-do presztízsét és tiszteletét. Ha a vezetőbíró úgy ítéli meg, hogy a versenyző durván, udvariatlanul viselkedett, függetlenül attól, hogy történt-e fizikai sérülés, SHIKKAKU és nem HANSOKU a helyes büntetés.*
- XI. *A SHIKKAKU-t nyilvánosan (hangsóbemondóban) be kell jelenteni.*

10. FEJEZET: SÉRÜLÉSEK ÉS BALESETEK A VERSENY FOLYAMÁN

1. KIKEN – feladás, visszalépés – a döntés, ha a versenyző híváskor nem jelenik meg, vagy nem tudja folytatni, vagy feladja a küzdelmet, vagy a vezetőbíró nem engedi tovább. A feladás oka lehet sérülés, ami nem róható fel az ellenfélnek. **A KIKEN-nel történő mérkőzésvesztés csak adott kategóriára érvényes, és nem befolyásolja más kategóriákban való indulás lehetőségét.**
2. Ha két versenyző egymásnak sérülést okoz, vagy a versenyorvos mindkét versenyzőt a küzdelem folytatására alkalmatlannak találja korábbi sérülésük miatt, az a versenyző nyer, akinek adott pillanatban több megszerzett pontja van. Egyéni mérkőzés esetén, ha a pontok egyenlők, akkor bírói döntés (HANTEI) határozza meg a mérkőzés eredményét **hacsak az egyik versenyző nem szerzett SENSHU-t.** Csapatmérkőzés esetén a vezetőbíró döntetlent hirdet (HIKIWAKE) **hacsak az egyik versenyző nem szerzett SENSHU-t.** Ha ez a csapatmérkőzést eldöntő extra egyéni küzdelemben történik, akkor bírói döntés (HANTEI) határozza meg a győztes csapatot **hacsak az egyik versenyző nem szerzett SENSHU-t.**
3. Az a sérült versenyző, akit a versenyorvos alkalmatlannak talál a küzdelemre, azon a versenyen már nem küzdhet.
4. Az a sérült versenyző, aki mérkőzését ellenfele leléptetésével nyeri meg, a versenyorvos engedélye nélkül nem küzdhet tovább. A sérült versenyző megnyerhet egy második mérkőzést is ellenfele leléptetése által, de azon a versenyen már nem küzdhet tovább.
5. Ha egy versenyző megsérül, a vezetőbíró azonnal megállítja a mérkőzést és hívja a versenyorvost. A versenyorvos csak a sérülés diagnosztizálására és kezelésére jogosult.
6. A küzdelem folyamán megsérült és orvosi ellátásra szoruló versenyző kezelésére 3 perc engedélyezett. Ha ez alatt az idő alatt a kezelés nem fejeződik be, a vezetőbíró eldöntheti, hogy a versenyzőt a

további küzdelemre alkalmatlannak nyilvánítja (13. fejezet 8d. bekezdés), vagy további időt engedélyez a kezelésre.

7. Azt a versenyzőt, aki összeesik, megdobják, vagy leütik és 10 másodpercen belül nem áll teljesen a lábára, a további küzdelmekre alkalmatlannak nyilvánítják és automatikusan visszaléptetik a további Kumite versenyszámoktól az adott versenyen. Abban az esetben, ha versenyző összeesik, megdobják, vagy leütik és nem áll azonnal a lábára, **a vezetőbíró hívja az orvost és ezzel egy időben megkezdí a 10 másodperces rászámolást az ujaival mutatva minden másodpercet** . Minden esetben, amikor a 10 másodperces rászámolás elindult, **az orvos megvizsgálja a versenyzőt mielőtt még a küzdelem folytatódna**. Azokban az esetekben, amelyek a 10 másodperces szabály körébe tartoznak, az orvos a tatamin is megvizsgálhatja a versenyzőt.

MAGYARÁZAT:

- I. *Ha az orvos a versenyzőt a küzdelem folytatására alkalmatlannak találja, ezt fel kell jegyezni a versenyző regisztrációs kártyájára. A sérülés mértékéről a bejegyzésnek megfelelő információt kell nyújtania minden bíró részére.*
- II. *A versenyző ellenfele 1. Kategóriába tartozó büntetéseinek halmozódásával is nyerhet léleptéssel. Lehet, hogy a győztes nem is szenvedett semmilyen komolyabb sérülést. Ezen a módon elért második győzelem után a győztest akkor is vissza kell léptetni a további küzdelmektől, ha fizikailag képes is lenne folytatni.*
- III. *A vezetőbíró köteles hívni az orvost karja felemelésével és „orvos” kiáltással, ha a versenyző megsérült és orvosi kezelésre van szüksége.*
- IV. *Ha versenyző fizikailag képes rá, a küzdőtérrel le kell kísérni orvosi vizsgálat és kezelés céljából.*
- V. *Az orvosnak csak az éppen megsérült versenyző orvosi kezelésével kapcsolatban kell javaslatot adnia.*
- VI. *A Bíró Kar döntése ebben az esetben HANSOKU, KIKEN, vagy SHIKKAKU lehet.*
- VII. *Csapatmérkőzések estében, ha az egyik versenyző KIKEN-t kap, vagy léleptetik (HANSOKU vagy SHIKKAKU) pontjait lenullázzák és ellenfele pontjait 8-ra állítják.*

11 FEJEZET: ÓVÁS

1. Egy bírói döntés ellen a bírói karnál nem lehet óvni.
2. Ha bírói kar döntése vélhetően sérti a szabályokat, csak a szövetség/klub elnöke vagy hivatalos képviselője nyújthat be óvást.
3. Az óvást írásban kell benyújtani rögtön a kifogásolt mérkőzés után. (Kivétel, ha adminisztrációs hiba történt. Az adminisztrációs hibát a küzdőtér vezetőnek kell jelezni, rögtön azután, hogy felfedezték.)
4. Az óvást a Főbíróknak kell benyújtani. A Főbíró megvizsgálja azokat a körülményeket, melyek a vitatott döntéshez vezettek. Az összes tényt figyelembe véve egy jelentést készít az esetről, ezt ismerteti a hivatalos Versenyellenőrrel, és a Főbíróknak joga van a szükséges lépések megtételére.

5. Minden, a szabályok alkalmazását érintő óvást a MKSZ Versenybizottsága által meghatározott formában és módon kell benyújtani írásban a csapat, vagy a versenyző(k) hivatalos képviselője által aláírt formában.
6. Az óvás benyújtásával egyidejűleg a Versenybizottság által meghatározott óvási díj fizetendő.
7. Óvást a verseny Főbírájánál, vagy adott verseny kinevezett Bírói Bizottságánál kell benyújtani.
8. Az óvás kivizsgálása: az óvást a verseny Főbírója vagy kinevezett Bírói Bizottságának tagjai vizsgálják ki minden körülmény figyelembe vételével és az eseményben érintett bírók bevonásával.
9. Elutasított óvás: az óvás elutasítása esetén a verseny Főbírója erről jegyzőkönyvet készít és ezt aláírva átadja a Versenyellenőrnek. Az óvás elutasításáról értesíti az érdekelt feleket. Ez esetben a befizetett óvási díj az MKSZ pénztárába kerül.
10. Elfogadott óvás: az óvás elfogadása esetén a verseny Főbírója erről jegyzőkönyvet készít és ezt aláírva átadja a Versenyellenőrnek. Az óvás elfogadásáról értesíti az érdekelt feleket. Ez esetben a befizetett óvási díj az óvást benyújtó félnek visszatérítésre kerül. Ezután intézkedni kell arról, hogy:
 - A szabályt sértő döntés korrigálásra kerüljön
 - A megóvott mérkőzés(ek) eredményét töröljék
 - Az érintett mérkőzés(ek) esetleges újrajátszásáról
11. **Videóbíró használatára vonatkozó rendelkezések: a magyar versenyeken a videóbíró használata nem kötelező, de javasolt. Amennyiben a videóbíró használatára sor kerül, a következő szabályokat kell alkalmazni:**
 - **Videóbíró használata esetén az edzők egy piros, illetve kék kártyát kapnak, melyet abban az esetben használhatnak fel, ha véleményük szerint a bírói kar egy érvényes pontot nem ítélt meg saját versenyzőjének.**
 - **A Küzdőtérvezető által kinevezett két bíró vizsgálja meg a videófelvételt, és ez alapján megváltoztathatja a bírói kar döntését, ha ezzel mindketten egyetértenek.**
 - **Abban az esetben, ha elfogadják a panaszt és a pontot megadják, az edző visszakapja a kártyát, és a vezetőbíró kihirdeti a megváltoztatott döntést.**
 - **Abban az esetben, ha a panaszt nem fogadják el, az edző nem kapja vissza a kártyát az adott versenyzőre. Ez alól kivétel az éremért folyó mérkőzések, ahol mindkét edző ismétlenül kap egy-egy kártyát.**

MAGYARÁZAT:

- I. *Az óvásnak tartalmaznia kell: a versenyző nevét, az adott mérkőzésen közreműködő bírói kart és a **kifogásolt esemény, döntés pontos leírását.** Általánosságokat megfogalmazó panaszt nem lehet hivatalos óvásként elfogadni. Az óvás valódiságát a panaszt tevőnek kell igazolnia.*
- II. *Az óvást a Főbíró és/vagy a hivatalos Versenyellenőr vizsgálja ki, figyelembe véve az óvást alátámasztó bizonyítékokat. Annak érdekében, hogy az óvás jogosságát objektíven eldönthessék, a Főbíró jogosult a hivatalos videófelvetelek megtekintésére, a közreműködő hivatalos személyek megkérdezésére.*
- III. *Amennyiben az óvást a Főbíró és a Versenyellenőr elfogadja, a megfelelő intézkedéseket meg kell tenni. Emellett meg kell tenni mindent annak érdekében, hogy hasonló eset az elkövetkező versenyeken ne fordulhasson elő. Az óvási díjat ez esetben a Versenyszervező visszatéríti.*
- IV. *Amennyiben a Főbíró az óvást elutasítja az óvási díjat az MKSZ Bírói Bizottsága javára írják jóvá.*
- V. *Még óvás esetén is törekedni kell arra, hogy a mérkőzések ne szenvedjenek késést. A Mérkőzés Ellenőr (KANSÁ) feladata annak biztosítása, hogy a mérkőzést a versenyszabálykönyvnek megfelelően vezessék le.*
- VI. *A mérkőzés folyamán észlelt adminisztrációs hiba esetén az edző közvetlenül a küzdőtér vezetőbőz fordulhat. A küzdőtér vezető értesíti a vezetőbíró.*

12. FEJEZET: A BÍRÓK KÖTELEZETTSÉGEI ÉS HATÁSKÖRE

FŐBÍRÓ

A Főbíró jogai és kötelezettségei a következők:

1. A Szervező Bizottsággal konzultálva a versenyek előkészítése a küzdőterek, a szükséges technikai és egyéb felszerelések, a mérkőzések zavartalan lebonyolítása és ellenőrzése, valamint a biztonság stb. szempontjából.
2. A küzdőtér vezetők kinevezése és elosztása a küzdőterekre és a küzdőtér vezetők jelentései alapján a szükséges lépések megtétele.
3. A bírók tevékenységének felügyelete és koordinálása.
4. Tartalék bírók kinevezése, ha szükséges.
5. Végső döntés hozatala olyan, a szabálykönyvben nem részletezett technikai vonatkozású kérdésekben, melyek előfordulhatnak egy mérkőzés folyamán.

KÜZDŐTÉR VEZETŐK

A küzdőtér vezetők jogai és kötelezettségei a következők:

1. A hozzá tartozó küzdőtéren közreműködő vezető és sarokbírók delegálása, kinevezése és felügyelete.
2. A küzdőtéren közreműködő vezető és sarokbírók teljesítményének ellenőrzése, és annak biztosítása, hogy a kinevezett bírók képesek legyenek feladataik ellátására.
3. Ha a Mérkőzés Ellenőr (KANSA) a szabályok megsértését jelzi, utasítja a vezetőbírókat, hogy állítsa meg a mérkőzést.
4. Napi jelentést készít a hozzá beosztott hivatalos személyek teljesítményéről, esetleg javaslatokat tesz a Bírói Bizottságnak.
5. Videóbíró használata esetén kinevezi a videófelvételt megvizsgáló bírókat.

VEZETŐBÍRÓK

A vezetőbírók jogai és kötelezettségei a következők:

1. A vezetőbíró (SHUSHIN) feladata és joga a mérkőzés levezetése, beleértve a küzdelem elindítását, megállítást, újraindítását és befejezését.
2. Pontok megadása az sarokbírók döntése alapján.
3. A mérkőzés megállítása abban az esetben ha valamelyik versenyző megsérül, megbetegszik vagy képtelen a küzdelem folytatására.
4. A mérkőzés megállítása, ha véleménye szerint értékelhető pont történt vagy szabálysértést követtek el, vagy a versenyzők biztonsága ezt megkívánja.
5. A mérkőzés megállítása ha két vagy több sarokbíró pontot vagy Jogai-t jelez.
6. Szabálysértés (beleértve a Jogai-t is) jelzése a sarokbírók felé, kérve a támogatásukat.
7. A sarokbírók döntésének megerősítését kérheti, ha véleménye szerint alapos ok áll fenn a döntés újraértékelésére figyelmeztetés vagy büntetés esetén.
8. A sarokbírókat tanácskozásra behívni (SHUGO) Shikkaku javaslata esetén.
9. Ha szükséges, magyarázatot adni egy döntés aljáról a küzdőtér vezetőnek, a Bírói Bizottságnak vagy a Főbíróknak.
10. Büntetés vagy figyelmeztetés megítélése a sarokbírók döntése alapján.
11. Ha szükséges, extra küzdelem kihirdetése és elindítása csapatmérkőzés esetén.
12. A bírói döntés (HANTEI) levezetése és az eredmény kihirdetése.
13. A döntetlenek eldöntése.
14. A győztes bejelentése.
15. A vezetőbíró hatásköre a küzdőtéren kívül annak teljes környezetére is kiterjed beleértve az edzők, vagy bármely más versenyző, vagy bármely más csapattag viselkedésének kontrollját, aki a küzdőtér környezetében tartózkodik.
16. A vezetőbíró ad minden utasítást és tesz minden bejelentést.

SAROKBÍRÓK

A sarokbírók (FUKUSHIN) jogai és kötelezettségei a következők:

1. Jelezni a pontokat és a Jogait saját hatáskörükben.
2. A Vezetőbíró által javasolt figyelmeztetés vagy büntetés esetén a saját döntésüket jelezni.
3. A döntéseknél saját szavazati jogának gyakorlása.

A sarokbírók kötelessége a versenyzők által végrehajtott akciók figyelemmel kísérése és véleményük jelzése a vezetőbírónak következő esetekben:

- a) Ha pontot vesz észre.
- b) Ha egyik versenyző kilép a küzdőtérrel (JOGAI).
- c) Ha a Vezetőbíró felkéri döntéshozatalra tiltott viselkedés esetében.

MÉRKŐZÉS ELLENŐR (KANSA)

A Mérkőzés Ellenőr (KANSA) a küzdőtér vezetőjét segíti az éppen folyamatban levő mérkőzés figyelemmel kísérésében. Ha a vezető- vagy a sarokbírók döntése nincs összhangban a szabályokkal, az ellenőrző bíró azonnal felemeli a piros zászlót és sípjelzést ad. A küzdőtér vezetője utasítja a vezetőbírókat a mérkőzés megállítására és a szabálytalanság korrigálására. A mérkőzés jegyzőkönyve a Mérkőzés Ellenőr jóváhagyása után válik hivatalossá. Minden mérkőzés megkezdése előtt a Mérkőzés Ellenőr feladata ellenőrizni, hogy a versenyzők az előírt felszerelést viselik-e. A Mérkőzés Ellenőr nem változtatja helyét csapatmérkőzések esetében.

PONTELLENŐRÖK (PONTBÍRÓK)

A pontellenőrök egy különálló jegyzőkönyvet vezetnek a vezetőbíró által megadott pontokról és felügyelik az időmérők és jegyzőkönyvvezetők tevékenységét.

MAGYARÁZAT:

- I. Ha két vagy több sarokbíró ugyanannak a versenyzőnek mutat pontot vagy Jogai-t, a vezetőbíró köteles megállítani a küzdelmet és a többségi véleménynek megfelelő ítéletet hozni. Ha a vezetőbíró nem állítja meg a küzdelmet, a Mérkőzés Ellenőr felemeli a piros zászlót és sípjelzést ad.*
- II. Ha a vezetőbíró nem két vagy több sarokbíró azonos jelzése miatt állítja meg a mérkőzést, „YAME”-t mond a megfelelő kézjelzés használata mellett. Ekkor a sarokbírók zászlóval mutatják véleményüket és a vezetőbíró azt a döntést adja meg, melyet két vagy több bíró támogat.*
- III. Abban az esetben, ha két vagy több sarokbíró mindkét versenyzőnek pontot, figyelmeztetést vagy büntetést jelez, mindkét versenyzőnek meg kell adni a pontot, figyelmeztetést vagy büntetést.*
- IV. Ha az egyik versenyzőnek több mint egy bíró pontot, figyelmeztetést vagy büntetést jelez és a jelzett pont, figyelmeztetés vagy büntetés szintjében különbség van, az alacsonyabb szintet kell megadni, kivéve, ha a jelzett pont, figyelmeztetés vagy büntetés esetén többségi vélemény van.*
- V. Ha a sarokbírók jelzése alapján egy adott pont, figyelmeztetés vagy büntetés szintjében többségi vélemény van, a többségi döntés alapján kell ítélni és ez a szabály felülírja az alacsonyabb szintű pont, figyelmeztetés vagy büntetés megítélésének szabályát.*
- VI. HANTEI-nél a vezetőbírónak és a sarokbíróknak egy-egy egyenértékű szavazata van.*
- VII. A Mérkőzés Ellenőr (KANSA) feladata annak biztosítása, hogy a küzdelem a versenyszabályoknak megfelelően folyjon le. Nem, mint további bíró vesz részt a mérkőzésben. Nincs szavazati joga, nincs beleszólása a döntésekbe (pl. abba, hogy a találat értékelhető-e, vagy volt-e Jogai, stb.) Szerepe csak a mérkőzés szabályok szerinti lebonyolítására korlátozódik. A Mérkőzés Ellenőr nem változtatja helyét csapatmérkőzések esetében.*

- VIII. *Ha a vezetőbíró nem hallja a mérkőzésidő végét jelző hangjelzést, a pontellenőrnek sípjával jelezni kell.*
- IX. *A bírói kar csak a küzdőtér vezetőnek, a Főbírónak, vagy a hivatalos Versenyellenőrnek tartozik beszámolni egy adott döntés körülményeiről, senki másnak.*
- X. *A vezetőbíró saját megítélése alapján eltilthatja az edzőt a küzdőtéren való tartózkodástól, ha úgy ítéli meg, hogy viselkedése nem felel meg a szabályoknak, vagy hátráltatja a mérkőzés normális lefolyását és mindaddig nem indítja újra a mérkőzést amíg ez a helyzet meg nem szűnik. A vezetőbíró ugyanezzel a joggal rendelkezik a versenyző egyéb küzdőtéren tartózkodó társaival szemben is.*

13. FEJEZET: A MÉRKŐZÉS INDÍTÁSA, MEGSZAKÍTÁSA ÉS BEFEJEZÉSE

1. A mérkőzés alatt használt bírói jelzéseket az 1. és a 2. Melléklet tartalmazza.
2. Miután a vezető- és a sarokbírók elfoglalták helyüket és a versenyzők, **akik a számukra kijelölt terület közepén állnak**, meghajlással üdvözölték egymást, a vezetőbíró "SHOBU HAJIME!" vezényszóval elindítja a küzdelmet.
3. A vezetőbíró "YAME" vezényszóval állítja meg a küzdelmet. A versenyzőket utasíthatja arra, hogy álljanak vissza a kiindulási vonalra (MOTO NO ICHI).
4. A vezetőbíró visszamegy a kiindulási vonalra, a sarokbírók pedig zászlójelekkel mutatják véleményüket. A vezetőbíró meghatározza a versenyzőt (Aka vagy AO), a találati felületet (Chudan vagy Jodan), a pontszerző technikát (Tsuki, Uchi, vagy Keru), és utána az előírt mozdulattal megadja a pontot. Ezután "TSUZUKETE HAJIME" vezényszóval indítja tovább a mérkőzést.
5. Ha valamelyik versenyző a mérkőzés során 8 pontos előnyre tesz szert, a vezetőbíró "YAME"-t mond és utasítja a versenyzőket, hogy álljanak vissza a kiindulási **pontra**, miközben ő is elfoglalja saját helyét. A vezetőbíró "AO (AKA) NO KACHI" vezényszóval és a győztes versenyző felőli karja magasba emelésével kihirdeti a győztest. Ezzel a küzdelem véget ér.
6. Ha a mérkőzésidő lejár, az a versenyző győz, akinek több pontja van. A vezetőbíró "AO (AKA) NO KACHI" vezényszóval és a győztes versenyző felőli karja magasba emelésével kihirdeti a győztest. Ezzel a küzdelem véget ér.
7. Ha egy mérkőzés végén az állás döntetlen, a mérkőzés eredményét a bírói kar (vezetőbíró + négy sarokbíró) dönti el HANTEI alapján.
8. A vezetőbíró a következő esetekben "YAME" vezényszóval megszakítja a mérkőzést.
 - a. Ha valamelyik, vagy mindkét versenyző a küzdőtéren kívülre kerül.
 - b. Ha a vezetőbíró utasítja a versenyzőt ruházata vagy a védőfelszerelés rendbehozatalára.
 - c. Ha a versenyző megsértette a versenyszabályokat.
 - d. Ha úgy véli, hogy az egyik, vagy mindkét versenyző alkalmatlan a küzdelem folytatására sérülés, betegség vagy más okból. A versenyorvos véleményét figyelembe véve a vezetőbíró dönt arról, hogy a mérkőzés folytatódhat-e.
 - e. Ha valamelyik versenyző megfogja ellenfelét és nem hajt végre azonnali technikát, vagy dobást.
 - f. Ha az egyik vagy mindkét versenyző elesik, vagy megdobják, és azonnal nem történik eredményes technika.

- g. Ha mindkét versenyző megfogja, vagy ráncigálja egymást és azonnal nem kísérelnek meg technikát vagy dobást.
- h. Ha mindkét versenyző passzívan áll, mellüket egymáshoz feszítve és azonnal nem kísérelnek meg technikát vagy dobást.
- i. Ha mindkét versenyző dobás, vagy más következtében a földre kerül és birkózni kezdenek.
- j. Ha két vagy több bíró pontot vagy Jogait jelez ugyanannak a versenyzőnek.
- k. Ha a vezetőbíró véleménye szerint pont vagy szabálysértés történt – vagy a versenyzők biztonsága érdekében szükséges közbelépnie.
- l. Ha erre a Küzdőtér vezető felkéri.

MAGYARÁZAT:

- I. *A mérkőzés kezdésekor a vezetőbíró először a versenyzőket küldi a kiinduló vonatra. A versenyzőknek nyugodtnak kell lenniük, amikor a küzdőtérre lépnek. A versenyzőknek a megfelelő módon kell üdvözölni egymást – egy kis fejbólintás udvariatlan és nem elfogadható. A vezetőbíró utasíthatja a versenyzőket a meghajlásra, ha ez maguktól nem történik meg. A megfelelő kézmozdulat a 2. mellékletben látható.*
- II. *A mérkőzés újraindítása esetén a vezetőbírónak meg kell bizonyosodnia arról, hogy a versenyzők elég biggadtak-e. A fel-le ugráló vagy más módon idegeskedő versenyzőket meg kell nyugtatni, mielőtt a küzdelem folytatódna. A vezetőbírónak a mérkőzést a lehető leghamarabb folytatnia kell.*
- III. *A versenyzők mind a mérkőzés előtt, mind a végén meghajolnak egymás felé.*

14. FEJEZET: VÁLTOZTATÁSOK

Ezen szabályok csak az MKSZ Bírói Bizottsága által módosíthatók a Magyar Karate Szövetség Elnökségének jóváhagyásával.

KATA SZABÁLYOK

1. FEJEZET: KATA KÜZDŐTÉR

1. A küzdőtér felületének simának és veszélytelennek kell lennie.
2. A küzdőtér méretének elegendőnek kell lennie arra, hogy a Kata folyamatosan eljárható legyen.
3. **Kata verseny esetén a kumite küzdőtéren megfordított tatamikat vissza kell fordítani, hogy a küzdőtér egységes színű legyen.**

MAGYARÁZAT:

- I. *A Kata megfelelő előadásához stabil, sima felület szükséges. A Kumite küzdőtér megfelelő.*
-

2. FEJEZET: HIVATALOS ÖLTÖZET

1. A versenyzők és a bírók a Kumite szabályok 2. fejezetében leírt hivatalos formaruhát kell, hogy viseljék.
2. Bárki, aki nem tartja be a fenti szabályt, a versenytől eltiltható.

MAGYARÁZAT:

- I. *A Kata előadása közben a karate-gi kabát nem vehető le.*
 - II. *A versenyző 1 perc időt kap arra, hogy ruházatát rendbe szedje.*
-

3. FEJEZET: KATA VERSENY LEBONYOLÍTÁSA

1. A Kata verseny lehet csapat vagy egyéni verseny. A csapatverseny esetében 3 fős csapatok mérkőznek egymással. A csapatoknak csak férfi, illetve csak női tagjai lehetnek. Az egyéni Kata versenyen külön férfi és női versenyszám van.
2. Egyenes kieséses rendszer, vigaszággal.
3. A versenyző stílusának (Ryu-ha) megfelelő eltérések megengedettek.
4. A választott Kata-t az adott forduló előtt a versenyzőnél kell bejelenteni.
5. A versenyzőknek minden fordulóban más Kata-t kell bemutatniuk. Amelyik kata-t már egyszer bemutatták, az már többet nem járható el.
6. **Abban az esetben, ha egy versenyző visszalép miután a másik már elkezdte a kata-t adott versenyző eljárhatja ugyanazt a kata-t bármely más fordulóban, mert ez KIKEN-nek minősül.**

7. Ha egy versenyző vagy csapat nem jelenik meg híváskor akkor KIKEN-nel leléptetik. A KIKEN-nel történő mérkőzésvesztés csak adott kategóriára érvényes, és nem befolyásolja más kategóriákban való indulás lehetőségét.
8. A csapat Kata verseny éremért folyó mérkőzésein a csapatok először bemutatják a választott Kata-t a szokásos módon, majd ennek értelmezését (BUNKAI). A KATA és a BUNKAI bemutatására összesen 6 perc áll rendelkezésre. A hivatalos időmérő akkor indítja el a hat perc visszaszámlálását, amikor a versenyzők a kata megkezdése előtt meghajolnak és a BUNKAI-t befejező meghajlás után állítja meg. Azt a csapatot, aki elmulasztja a meghajlást az előadás elején vagy végén, vagy túllépi az engedélyezett 6 percet, kizárják. Hagyományos fegyverek, egyéb felszerelések vagy ruházat használata nem megengedett.

MAGYARÁZAT:

- I. *A szükséges katák száma az egyéni versenyzők, vagy csapatok számától függ az alábbi táblázatnak megfelelően. Az előnyerőket, mint indulókat vesszük számításba:*

Versenyzők/capatok száma	Katák száma
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

4. FEJEZET: A BÍRÓI KAR

1. A három vagy öt főből álló Bírói Kart minden mérkőzés esetében a Küzdőtér vezető nevezi ki.
2. A bírók nem lehetnek azonos nemzet/klubbeliek egyik versenyzővel sem.
3. Ezen kívül még jegyzőkönyvvezető(ke)t, bemondókat kell kijelölni.

MAGYARÁZAT:

- I. *A Kata vezetőbíró a küzdőtér szélén ül, szemben a versenyzővel. A másik két bíró a küzdőtér két szélén ül, az oldalvonal közepétől két méternyire a versenyzők felé. Öt bíró esetén a bírók a küzdőtér 4 sarkán foglalnak helyet.*
- II. *Minden bírónál egy piros és egy kék zászló van, vagy, ha elektronikus pontozórendszert használnak, ennek terminálja.*

5. FEJEZET: DÖNTÉSI KRITÉRIUMOK

Hivatalos Kata lista

Csak a listán szereplő katák mutathatók be:

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukygata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Matsukaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matsumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tomari Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

Megjegyzés: néhány kata elnevezése duplikálódhat vagy némi eltérést mutathat a latin nyelvű átírásból fakadó változások miatt. Néhány esetben azonos kata-k más néven szerepelhetnek stílustól függően. Kivételes esetben az is előfordulhat, hogy azonos kata-k más néven szerepelnek a stílustól függően.

Értékelés

Egy versenyző vagy egy csapat előadásának értékelésénél a bírók a 3 fő kritériumot (Hitelesség/megfelelés, Technikai előadás, Atletikus előadás) egyenlő súllyal veszik figyelembe.

Az előadás értékelése a kata megkezdése előtti meghajlástól a befejezés utáni meghajlásig történik, kivéve csapat kata esetében az éremért folyó mérkőzéseket, ahol az értékelés a kata megkezdése előtti meghajlástól a Bunkai befejezése utáni meghajlásig tart.

Mind a három kritériumot egyenlő fontossággal kell figyelembe venni.

A Bunkai ugyanolyan fontos, mint a kata maga.

Kata előadása	Bunkai előadása
1, Hitelesség/megfelelés a formának és a megfelelő stílus (ryu-ha) előírásainak.	1. Hitelesség/megfelelés (az adott katanak) A katában használt mozdulatok alkalmazása
2. Technikai előadás a. Állások	2. Technikai előadás a. Állások

b. Technikák c. Fordulások, váltások d. Időzítés/Összhang e. Helyes légzés f. Összpontosítás/kime g. Technikai nehézség	b. Technikák c. Fordulások, váltások d. Időzítés e. Kontroll f. Összpontosítás/kime g. Az alkalmazott technikák nehézségi foka
3. Atletikus előadás a. Erő b. Sebesség c. Egyensúly d. Ritmus	3. Atletikus előadás a. Erő b. Sebesség c. Egyensúly d. Időzítés

Leléptetés:

Egy versenyző vagy egy csapat leléptethető az alábbi okok bármelyikének megvalósulása esetén:

1. Rossz kata előadása vagy bejelentése esetén.
2. A meghajlás elmulasztása a kata kezdésekor, illetve befejezése után.
3. Tisztán észlelhető szünet vagy megállás
4. A bírók zavarása (pl. a bírónak el kell mozdulnia helyéről biztonsági okokból, vagy fizikai érintkezés a bíróval)
5. Ha az öv leesik a kata előadása közben
6. A 6 perces, a kata és bunkai előadást is magába foglaló időlimit túllépése
7. **Nyakra végrehajtott lábollóval történő levitel (Kani Basami) a Bunkai-ban.**
8. A vezetőbíró utasításainak nem követése vagy más mulasztás

Hibák:

A következő észrevehető hibákat kell figyelembe venni az értékelésnél a fenti kritériumoknak megfelelően:

- a) Kis mértékű egyensúlyvesztés
- b) Egy mozdulat helytelen vagy nem teljes végrehajtása pl. ilyen lehet egy hibás blokk, vagy elcsúszott ütés
- c) Nem összhangban levő mozdulat, mint például egy technika végrehajtása azelőtt, hogy a test megfelelő helyzetbe kerül vagy csapat kata esetén nem egyszerre végrehajtott mozdulat.
- d) Hallható segédeszközök használatát (bármely más személytől a csapattagokat is beleértve) vagy a teátrális előadást, mint a lábdobogás, a mell, karok, vagy a karate-gi hangos csapkodása és a nem megfelelő hangos légzés a bírók azonnal a technikai előadás pontszámainak levonásával büntetik (ami így a teljes pontszám egyharmadának elvesztésével jár).
- e) Az öv meglazulása abban az értelemben, hogy lecsúszik a csípőről.
- f) Időhúzás, mint túl lassú bevonulás, túljátszott meghajlás vagy túlzottan hosszú szünet az előadás megkezdése előtt.
- g) **A bírók figyelmének elvonása az ellenfél előadása közben.**
- h) Sérülés okozása a kontroll hiánya miatt a Bunkai közben.

MAGYARÁZAT:

- I. *A Kata nem tánc, vagy színházi előadás. Pontosan be kell tartania a tradicionális értékeket és elveket. Reálisan kell demonstrálni a harcot és összpontosítást, erőt kell bemutatni, kifejezve a technikák potenciális hatását. Erőt, gyorsaságot ugyanúgy be kell mutatni, mint ahogy eleganciát, ritmust és egyensúlyt is.*

- II. *Csapat Kata esetén mindhárom versenyzőnek arccal a vezetőbíró felé kell kezdenie a gyakorlatot.*
- III. *A csapat tagjainak ugyanúgy demonstrálnunk kell a Kata minden terén elért jártasságukat, mint az összhangot.*
- IV. *Egyedül a versenyző illetve edzőjének felelőssége, hogy a bejelentett és regisztrált kata a fordulónak megfelelő legyen.*
- V. *Habár a lábollóval történő levétel a nyakra a Bunkai-ban tiltott, de testre végrehajtható.*

6. FEJEZET: KATA MÉRKŐZÉSEK LEBONYOLÍTÁSA

1. Minden mérkőzés elején a két – piros (AKA) és kék (AO) övet viselő - versenyző a küzdőtér Kata vezetőbíróval szemben levő oldalának szélére áll fel. Miután meghajlással üdvözölték a bírót, majd egymást, AO hátralép a küzdőtérrel, és AKA belép a küzdőterre. A bírót üdvözlő ismételt meghajlás után tisztán érthetően bejelenti a bemutatandó Kata-t és elkezdí a gyakorlatot. A gyakorlat befejezése után AKA ismét meghajol, majd elhagyja a küzdőteret és megvárja AO gyakorlatát. Amikor AO is befejezte a Kata-t, mindketten a küzdőtér szélére állnak és ott várják a bírók döntését.
2. a A vezetőbíró magához hívhatja a bírót, hogy közösen hozzanak döntést, ha úgy gondolja, hogy a versenyzőt le kellene léptetni.
3. Ha egy versenyzőt leléptetnek, a vezetőbíró a két zászlót keresztezi, ugyanúgy, mint a régi kumite TORIMASEN jelzésnél, majd a megfelelő színű zászló felemelésével kihirdeti a győztest.
4. A Kata befejezése után mindkét versenyző egymás mellé, az oldalvonalra áll. A vezetőbíró kettős sípjelére a bírók jelzik döntésüket. Abban az esetben, ha mind AKA-t, mind AO-t leléptették ugyanazon mérkőzésen, a következő fordulóban leendő ellenfelük automatikusan továbbjut anélkül, hogy eredményt hirdetnének. Ha ez éremért folyó mérkőzésen történik, akkor a győztest Hantei alkalmazásával döntenek el.
5. A döntés AKA vagy AO. Döntetlen nem lehetséges. Az versenyző győz, aki több szavazatot kap..
6. *Ha egy versenyző vagy csapat nem jelenik meg híváskor akkor KIKEN-nel leléptetik. A KIKEN-nel történő mérkőzésvesztés csak adott kategóriára érvényes, és nem befolyásolja más kategóriákban való indulás lehetőségét.*
7. *A KIKEN- kihirdetésekor a vezetőbíró zászlójával a kérdéses versenyző helyére mutat és kihirdeti a győztest (KACHI).*
8. A versenyzők először egymás felé, majd a bírók felé meghajolnak és elhagyják a küzdőteret.

MAGYARÁZAT:

- I. *A Kata kezdési pontjának a küzdőtér oldalvonalán belül kell lennie.*
- II. *Ha zászlókat használnak a vezetőbíró kettős sípjelzéssel kéri a döntést (HANTEI). A bírók egyszerre emelik zászlóikat a magasba. A szavazatok összeszámlálására megfelelő idő eltelté után (kb. 5 másodperc) a zászlókat egy ismételt rövid sípjelzésre engedik le.*

III. *Ha egy versenyző nem jelenik meg, vagy visszalép (Kiken), automatikusan az ellenfele győz anélkül, hogy be kellene mutatnia az előre bejelentett kata-t. Ebben az esetben a már bejelentett kata egy másik fordulóban előadható.*

1. MELLÉKLET: GYAKORLATI ÚTMUTATÓ BÍRÓKNAK

Ez a melléklet azért készült, hogy segítse a bírókat olyan esetekben, amikor a szabályok vagy a magyarázatok nem adnak egyértelmű magyarázatot.

TÚL ERŐS KONTAKT

Ha egy versenyző egy pont értékű technika után azonnal egy másikat hajt végre, ami túl erős kontaktok okoz, a bírói testület nem adja meg a pontot, hanem helyette 1. Kategóriás intést vagy büntetést ítél (kivéve, ha a sérülést szenvedő hibájából történt).

TÚL ERŐS KONTAKT ÉS A SZÍNÉSZKEDÉS

A karate harcművészet, ezért a versenyzőktől magas szintű viselkedési morál várható el. Nem fogadható el, hogy a versenyzők egy enyhe kontakt esetén dörzsölgetik az arcukat, körbe-körbe támolyognak, görnyedeznek, kidobják, vagy kiköpik a fogvédőjüket, vagy más módon akarják elhitetni, hogy a kontakt túl erős volt és ezzel befolyásolni a bírókat annak érdekében, hogy ellenfelük súlyosabb büntetést kapjon. Az ilyen fajta viselkedés csalás, és lealacsonyítja a sportunkat, így ezt nagyon határozottan és gyorsan büntetni kell!

Ha egy versenyző azt akarja eljátszani, hogy túl erős kontaktot kapott és a bírói kar megítélése szerint a technika jól kontrollált volt és mind a 6 pontszerző kritériumnak megfelelt, a pontot **megadja és 2. Kategóriás büntetést ad sérülés színleléseért. Abban az esetben ha a bírók véleménye szerint a technika pontot ért sérülés színlelése miatt SHIKKAKU a helyes büntetés.**

Nehezebben megítélhető helyzet, ha egy versenyző egy erősebb kontakt miatt a földre kerül, majd, hogy a 10 másodpercet megállítsák, feláll, majd ismét a földre rogy. A bíróknak figyelembe kell venni, hogy egy Jodan rúgás 3 pontot ér. Egyre több versenyző, illetve csapat részesül komoly anyagi juttatásban éremszerzés esetén, és ez növeli annak veszélyét, hogy egyre inkább hajlanak a nem etikus viselkedésre. Nagyon fontos ezt felismerni és a megfelelő büntetést alkalmazni.

MUBOBI

Mubobiért figyelmeztetés vagy büntetés jár, ha **a versenyzőt megütik, vagy megsérül saját hibájából vagy figyelmetlenségéből kifolyólag.** Ez előfordulhat abban az esetben, ha kifordul, és ellenfelének a hátát mutatja, vagy egy hosszú, mély gyaku tsuki chudan-nal támad, nem figyelve ellenfele jodan kontratáadására, vagy abbahagyja a küzdelmet, mielőtt a vezetőbíró megállítaná, feladva védekezését és figyelmét, vagy ismételten nem blokkolja, vagy nem akarja védeni ellenfele támadásait.. A 8. Fejezet XVI. Magyarázata szerint:

Ha a versenyző ilyen esetben túl erős kontakt következtében megsérül, és a sérülés az ő hibájából következik be, a vezetőbíró 2. Kategóriást intést, vagy büntetést ad és eltekint attól, hogy az ellenfélnek büntetést adjon.

Az a versenyző, akit megütnek saját hibájából, és ezt a sérülést még el is túlozza annak érdekében, hogy a bírókat félrevezesse, kaphat intést, vagy figyelmeztetést Mubobiért és **még további büntetést** színészkedésért, hiszen így két szabálysértést is elkövetett.

Meg kell jegyezni, hogy semmilyen körülmények között sem adható pont túl erős kontakttal végrehajtott technikáért.

ZANSHIN

Ez a folyamatos figyelem állapota, amikor a versenyző végig fenntartja a teljes koncentrációt, figyelmét és éberségét az ellenfele lehetséges ellentámadásával szemben. Némely versenyző a technika végrehajtása után részben elfordítja testét ellenfelétől, de még mindig figyel és kész arra, hogy folytassa az akciót. A bírói karnak meg kell különböztetni ezt az esetet, amikor a versenyző fenntartja figyelmét és készenlétét attól, amikor a versenyző kifordul, nem védekezik, és gyakorlatilag nem folytatja a küzdelmet.

A CHUDAN RÚGÁSOK MEGFOGÁSA

Adjon-e a bírói kar pontot abban az esetben, ha a versenyző bevisz egy chudan rúgást, de lábát megfogják, mielőtt visszahúzhatná?

Feltéve, hogy a rúgást végrehajtó versenyző fenntartja a ZANSHIN-t, nincs olyan ok, ami miatt ne lehetne értékelni a technikát, persze csak abban az esetben, ha mind a 6 kritériumnak megfelel. Elméletileg, egy igazi harci helyzetben, egy teljes erővel végrehajtott rúgás az ellenfelet harcképtelenné teszi, és így már nem tudná a lábát megfogni. A megfelelő kontroll, a találati felület és a 6 kritériumnak való megfelelés az, ami eldönti, hogy egy technika pontot ér-e vagy sem.

DOBÁSOK ÉS SÉRÜLÉSEK

Mínt hogy az ellenfél megfogása és a dobás bizonyos körülmények között engedélyezett, minden edzőtől elvárható, hogy biztosítsa azt, hogy versenyzői megtanulják, és a gyakorlatban is végre tudják hajtani az eséseket és a biztonságos földre érkezést.

Annak a versenyzőnek, aki dobást kísérel meg, meg kell felelnie a 6. és 8. fejezet *MAGYARÁZAT* részében előírtaknak. Ha egy dobás az előírt feltételeknek megfelel, és a megdobott versenyző azért sérül meg, mert nem tud esni, akkor a megdobott fél a felelős a sérülésért és a dobást végrehajtó versenyzőt nem kell büntetni. Önmaga által előidézett sérülés történhet akkor is, ha a megdobott versenyző ahelyett, hogy az esést kinyújtott karjával, vagy könyökével tompítaná, a másik versenyzőt megfogja, és magára rántja.

Potenciálisan sérülésveszélyes helyzet alakul ki ha egy versenyző az ellenfelének mindkét lábát megfogja és kirántva az a hátára esik vagy lehajolva felemeli dobás előtt. A 8. Fejezet Magyarázat XI. pontja kimondja: *a dobást végig kell kísérni, hogy a földre érkezés biztonságos legyen.* Mivel ezekben az esetekben a biztonságos földre érkezés nem biztosítható így ezek a technikák tiltottak!

PONTSZERZÉS FÖLDRE KERÜLT ELLENFÉLEN

Ha egy versenyző elesik vagy megdobják, ennek következtében a felsőteste érintkezik a tatamival és rajta pontot érnek el, ennek értéke Ippon.

Ha még esés közben éri találat, a bírónak mérlegelniük kell az esés irányát. Ha a technikától esés közben távolodik, annak hatékonysága csökken, így nem értékelhető.

Ha a versenyző felső teste nem éri a talajt a találat pillanatában, a pontértéket a 6. fejezetben foglaltak szerint kell megítélni. Ezért a megfelelő pontérték abban az esetben, ha a versenyzőt esés közben, ülve, térdelve, állva vagy a levegőbe ugorva vagy minden más olyan esetben, amikor a felsőteste nem érintkezik a tatamival:

1. Jodan rúgások – 3 pont (Ippon)
2. Chudan rúgások – 2 pont (Waza-ari)
3. Ütés, csapás (Tsuki, Uchi) – 1 pont (Yuko)

A DÖNTÉSHOZATAL FOLYAMATA

A mérkőzésvezető „YAME”-t mond és az előírt jelzéssel megállítja a küzdelmet. Amikor a vezetőbíró visszatér a kiindulási helyére, a sarokbírók jelzik véleményüket pont vagy Jogai észlelése esetén, illetve ha a vezetőbíró erre felkéri őket, jelzik a véleményüket más szabálytalanság vonatkozásában. Ennek megfelelően a Vezetőbíró meghozza a megfelelő döntést. Mivel a vezetőbíró az egyetlen, aki a küzdőtéren körbe mozoghat, megközelítheti a versenyzőket és beszélhet az orvossal, a sarokbíróknak komolyan figyelembe kell venniük azt, amit feléjük kommunikál, mielőtt meghoznák végleges döntésüket, **mivel újragondolás nem lehetséges.**

Azokban a helyzetekben, mikor több mint egy ok van a mérkőzés megállítására, a vezetőbíró minden egyes szituációval egymás után foglalkozik. Pl. ha egyik oldalon pont, a másikon kontakt történt, vagy pl. Mubobi és sérülés eltűlése egy versenyző által.

JOGAI

A sarokbíróknak nem szabad elfelejteniük, hogy Jogai jelzése esetén a földet a megfelelő zászlóval ütögetniük kell. Amikor a vezetőbíró megállítja a mérkőzést és a helyére megy, a sarokbíróknak 2. Kategóriás szabálysértést kell jelezniük.

A SZABÁLYSÉRTÉSEK JELZÉSE

A sarokbíróknak az 1. Kategóriás szabálysértésnél a keresztezett zászlókat a szabályt sértett versenyző oldalán kell kinyújtaniuk, úgy, hogy AKA esetében a piros legyen elől, AO esetében pedig a kék. Ez tisztán jelzi a vezetőbíróknak, hogy melyik versenyző az elkövető.

A gyermek és ifjúsági (8-13 éves kor) korosztályos versenyekre (mind csapat, mind egyéni versenyek esetén) a fenti versenyszabályok a következő eltérésekkel érvényesek:

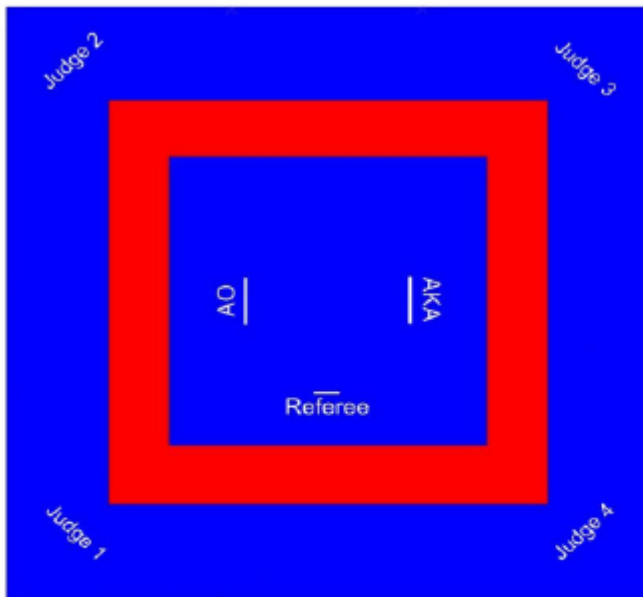
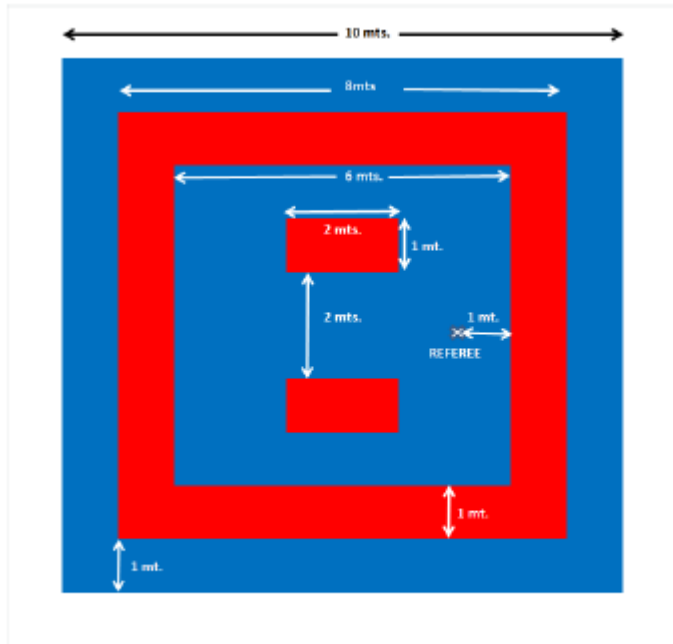
KUMITE SZABÁLYOK

1. A mérkőzés időtartama gyermek korosztály (8-13 év) esetében 1,5 perc (90 másodperc) tiszta küzdőidő.
2. A mérkőzés időtartama Kadet korosztálytól kezdve (14+ év) a WKF szabályoknak felel meg.
3. Az indulók létszámától és verseny jellegétől függően mind az egyenes kieséses rendszer - vigaszággal, vagy anélkül -, mind a körmérkőzéses rendszer, mind a vegyes rendszer (csoporton belül körmérkőzés, a csoportgyőztesek vívják a döntőt, a csoport 2. helyezettjei a verseny bronzérmesei) alkalmazható.
4. Mind a gyermek, mind az ifjúsági korosztályban a Kadet, illetve Junior kontakt szabályokat kell alkalmazni.
5. A verseny jellegétől függően tükörbírók rendszer is alkalmazható.

KATA SZABÁLYOK

1. Bármely, a versenyző stílusában elfogadott kata választható.
2. A verseny jellegétől függően vegyes csapatok is indulhatnak (fiú/lány). Ilyen esetben a versenykiírásnak ezt egyértelműen tartalmaznia kell.
3. Csapat kata versenyek esetén a döntőben és az éremért folyó mérkőzéseken BUNKAI bemutatása nem kötelező.

3. MELLÉKLET: KUMITE KÜZDŐTÉR



4. MELLÉKLET : JEGYZŐKÖNYVVEZETŐI JELEK

●-○	Ippon	3 pont
●	Waza-ari	2 pont
○	Yuko	1 pont
□	Kachi	Győztes
X	Make	Vesztes
△	Hikiwake	Döntetlen
C1W	Kategória 1 hiba — Chukoku	Figyelmeztetés
C1K	Kategória 1 hiba — Keikoku	Figyelmeztetés
C1HC	Kategória 1 hiba — Hansoku Chui	Figyelmeztetés leléptetés előtt
C1H	Kategória 1 hiba — Hansoku	Leléptetés
C2W	Kategória 2 hiba — Chukoku	Figyelmeztetés
C2K	Kategória 2 hiba — Keikoku	Figyelmeztetés
C2HC	Kategória 2 hiba — Hansoku Chui	Figyelmeztetés leléptetés előtt
C2H	Kategória 2 hiba — Hansoku	Leléptetés
KK	Kiken	Feladás
S	Shikkaku	Kizárás súlyos szabálysértés miatt

5. MELLÉKLET : VEZETŐBÍRÓI ÉS SAROKBÍRÓI JELZÉSEK

SHOMEN-NI-REI

The Referee extends his arms palms to the front.



OTAGAI-NI-REI

The Referee motions to the contestants to bow to each other.



SHOBU HAJIME

"Start the Match"

After the announcement, the Referee takes a step back.



YAME

"Stop"

Interruption or end of a match or bout. As he makes the announcement, the Referee makes a downward chopping motion with his hand.



TSUZUKETE HAJIME

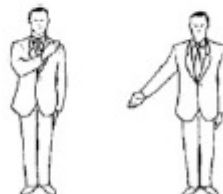
"Resume fighting—Begin"

As he says "Tszukete", and standing in a forward stance, the Referee extends his arms outward with his palms facing the contestants. As he says "Hajime" he turns the palms and brings them rapidly towards one another at the same time stepping back.



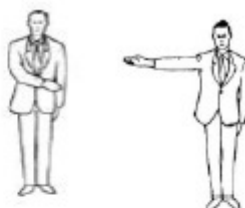
YUKO (One point)

The Referee extends his arm downward at 45 degrees on the side of the scorer.



WAZA-ARI (Two Points)

The Referee extends his arm at shoulder level on the side of the scorer.



IPPON (Three Points)

The Referee extends his arm upward at 45 degrees on the side of the scorer.



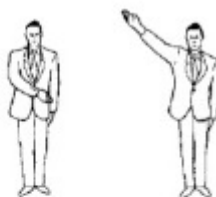
CANCEL LAST DECISION

When an award or penalty has been given in error the Referee turns towards the contestant, announces "AKA" or "AO", crosses his arms, then makes a cutting motion, palms downward, to indicate that the last decision has been cancelled.



NO KACHI (Win)

At the end of the match or bout, announcing "AKA (or AO) No Kachi" the Referee extends his arm upward at 45 degrees on the side of the winner.



KIKEN

"Renunciation"

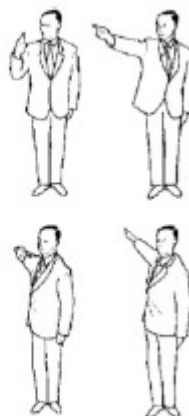
The Referee points with the index finger towards the renouncing contestant's line then announces a win to the opponent.



SHIKKAKU

"Disqualification, Leave the Area"

The Referee points first upwards at 45 degrees in the direction of the offender then motions out and behind with the announcement "AKA (AO) SHIKKAKUI!" He then announces a win for the opponent.



HIKIWAKE

"Draw" (Only applicable to team matches).
When time is up and scores are equal, or no scores have been awarded.
The Referee crosses his arms then extends them with the palms showing to the front.



CATEGORY 1 OFFENCE (used without further signal for CHUKOKU)

The Referee crosses his open hands with the edge of one wrist on the edge of the other at chest level.



CATEGORY 2 OFFENCE (used without further signal for CHUKOKU)

The Referee points with a bent arm at the face of the offender.



KEIKOKU

"Warning".
The Referee indicates a Category 1 or 2 offence then points with his index finger downwards at 45 degrees in the direction of the offender.



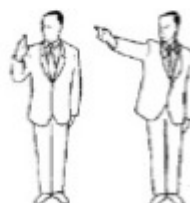
HANSOKU CHUI

"Warning of disqualification".
The Referee indicates a Category 1 or 2 offence then points with his index finger horizontally in the direction of the offender.



HANSOKU

"Disqualification".
The Referee indicates a Category 1 or 2 offence then points with his index finger upwards at 45 degrees in the direction of the offender, and awards a win to the opponent.



PASSIVITY

The Referee rotates his fist around each other in front of his chest to indicate a Category 2 offence.



EXCESSIVE CONTACT

The Referee indicates to the Judges that there has been excessive contact or other Category 1 offence.



FEIGNING OR EXAGGERATING INJURY

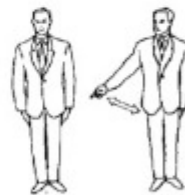
The Referee holds both hands to his face to indicate to the Judges a Category 2 offence.



JOGAI

"Exit from the Match Area"

The Referee indicates an exit to the Judges, by pointing with the index finger to the match area boundary on the side of the offender.



MUBOBI (Self Endangerment)

The Referee touches his face then turning the hand edge forward, moves it back and forth to indicate to the Judges that the contestant has endangered himself.



AVOIDING COMBAT

The Referee makes a circling motion with the down turned index finger to indicate to the Judges a Category 2 offence.



PUSHING, GRABBING OR STANDING CHEST TO CHEST WITHOUT ATTEMPTING AN IMMEDIATE TECHNIQUE OR TAKEDOWN

The Referee holds both clenched fists at shoulder level or makes a pushing motion with both open hands to indicate to the Judges a Category 2 offence.



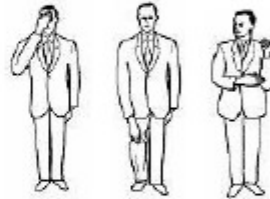
DANGEROUS AND UNCONTROLLED ATTACKS

The Referee brings his clenched fist past the side of his head to indicate to the Judges a Category 2 offence.



SIMULATED ATTACKS WITH THE HEAD KNEES OR ELBOWS

The Referee touches his forehead, knee, or elbow with the open hand to indicate to the Judges a Category 2 offence.



TALKING TO OR GOADING THE OPPONENT AND DISCOURTEOUS BEHAVIOUR

The Referee places his index finger to his lips to indicate to the Judges a Category 2 offence.



SHUCO

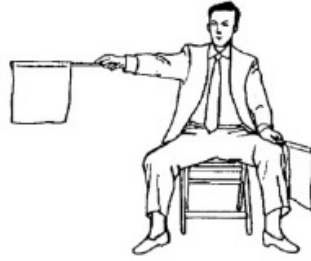
"Judges Called"
The Referee calls the Judges at the end of the match or bout or to recommend SHIKKAKU.



YUKO



WAZA-ARI



IPPON



FAULT

Warning of a foul. The appropriate flag is waved in a circle, then a Category 1 or 2 signal is made.



CATEGORY 1 OFFENCE

The flags are crossed and extended with the arms straight or towards AKA (AO) depending on who the offender is.



CATEGORY 2 OFFENCE

The Judge points the flag with arm bent.



JOGAI

Tapping the floor with the flag.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



PASSIVITY

The flags are rotated around each other in front of the chest.



6. MELLÉKLET: A KARATE GI



ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm



ADVERTISING SPACE FOR THE N.F. OF 15 x 10 cm



BACK RESERVED FOR THE ORGANISING FEDERATION OF 30 x 30 cm



EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION OF 12 x 8 cm



SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK OF 5 x 4 cm