



# KARATE DO BOND NEDERLAND



## KUMITE REGLEMENT

WKF versie 9.0, ingaande 01-01-2015

Update 01-02-2015

---

## INHOUD KBN KUMITE REGLEMENT:

---

ARTIKEL 01:	DE WEDSTRIJDRIJMTE .....	3
ARTIKEL 02:	OFFICIELE KLEDING .....	4
ARTIKEL 03:	ORGANISATIE VAN KUMITE WEDSTRIJDEN .....	7
ARTIKEL 04:	HET SCHEIDSRECHTERSTEAM .....	9
ARTIKEL 05:	DE WEDSTRIJDDUUR .....	10
ARTIKEL 06:	HET SCOREN.....	11
ARTIKEL 07:	BESLISSINGSCRITERIA.....	14
ARTIKEL 08:	VERBODEN GEDRAG .....	15
ARTIKEL 09:	WAARSCHUWINGEN & STRAFFEN .....	19
ARTIKEL 10:	BLESSURES EN ONGELUKKEN TIJDENS DE WEDSTRIJD .....	21
ARTIKEL 11:	OFFICIEEL PROTEST.....	23
ARTIKEL 12:	GEZAG EN PLICHTEN.....	25
ARTIKEL 13:	BEGIN, ONDERBREKING EN EINDE VAN DE WEDSTRIJD .....	28
ARTIKEL 14:	WIJZIGINGEN .....	29
APPENDIX 01:	TERMINOLOGIE.....	30
APPENDIX 02:	GEBAREN EN VLAGSIGNALEN.....	33
APPENDIX 03:	TEKENS VAN DE NOTULIST.....	41
APPENDIX 04:	DE KUMITE WEDSTRIJDVLOER .....	42
APPENDIX 05:	DE KARATE-GI.....	44
APPENDIX 06:	RICHTLIJNEN VOOR REFEREES EN JUDGES .....	45
APPENDIX 07:	KLEUREN VAN DE BROEK VAN REFEREES .....	47
APPENDIX 08:	VOORWAARDEN EN LEEFTIJDSCATERGORIEËN .....	48
SUPPLEMENT 01:	AANVULLEND REGLEMENT M.B.T. JEUGDKUMITE .....	49
SUPPLEMENT 02:	BENOEMING EN TAKEN RAYON CHIEF REFEREE .....	50
SUPPLEMENT 03:	MODIFICATIES.....	50

---

## ARTIKEL 01: DE WEDSTRIJDRIJMTE

---

01. De wedstrijdvloer moet egaal en vrij van gevaarlijke objecten zijn.
02. De wedstrijdvloer moet een, van matten voorzien, vierkant zijn (door WKF goedgekeurd), met zijden van 8 meter (gemeten vanaf de buitenkant) met aan elke zijde een uitloop van 2 meter als veiligheidsruimte. Aan elke zijde bevindt zich duidelijk een veiligheidsruimte van 2 meter.
03. Twee matten, met de rode zijde boven, worden op 1 meter van het middelpunt van de tatami gelegd om de afstand tussen de deelnemers aan te geven.
04. De Referee staat op 2 meter van de veiligheidsruimte tussen deze matten met het gezicht richting deelnemers.
05. De Judges zitten op de hoeken van de mat in de veiligheidsruimte. De Referee mag zich over de gehele tatami bewegen, inclusief de veiligheidszone waar de Judges zitten. Elke Judge is in het bezit van een rode en blauwe vlag.
06. De Match Supervisor (Arbitrator) zit net buiten de veiligheidsruimte, achter en links of rechts van de Referee. Hij is in het bezit van een rode vlag of teken en een fluit.
07. De Score Supervisor zit achter de officiële tafel tussen de notulist en tijdwaarnemer.
08. De coaches zitten buiten de veiligheidsruimte, aan de voor hen bestemde kant van de tatami, met hun gezicht naar de officiële tafel. Indien de wedstrijdruimte verhoogd is, zitten de coaches buiten de verhoogde tatami.
09. De 1 meter grens moet van een andere kleur zijn dan de overige matten.

### TOELICHTING:

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

---

## ARTIKEL 02: OFFICIELE KLEDING

---

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

### REFEREES

01. Referees en Judges moeten het officiële tenue dragen, zoals door de Coördinator Scheidsrecht is bepaald. Dit tenue moet gedragen worden tijdens alle wedstrijden en cursussen.
02. Het officiële tenue ziet er als volgt uit:
  - Een marineblauwe blazer met 2 zilverkleurige knopen (geen overslag jasje).
  - Een wit overhemd met korte mouwen.
  - Een officiële stropdas zonder dasspeld.
  - Een effen lichtgrijze pantalon zonder omslag (Appendix 7).
  - Effen donkerblauwe of zwarte sokken en zwarte instapschoenen voor gebruik op de wedstrijdvloer.
  - Vrouwelijke Referees en Judges mogen een haarspeld dragen en een door de WKF goedgekeurde religieuze hoofddoek.

### DEELNEMERS

01. Deelnemers moeten een witte en ongemarkeerde karate-gi dragen, zonder strepen, biesversiering of persoonlijke versierselen. Het club of stijl embleem mag gedragen worden op de linker borstzijde van het jasje en niet groter zijn dan 12 x 8 cm. Alleen de originele merklabelels mogen op de gi getoond worden. Daarnaast mogen nummers, uitgegeven door het WOC op de rug worden gedragen.  
Een deelnemer draagt een rode band en de ander een blauwe band. De rode en blauwe band moeten 5 cm breed zijn en zo lang, dat aan beide zijden van de knoop 15 cm overblijft. De banden moeten effen rood en blauw zijn, zonder enige persoonlijke versierselen of reclame anders dan het originele label van de fabrikant.
02. Ondanks het gestelde in bovenstaande paragraaf 01 kan het hoofdbestuur het aanbrengeen van speciale handelsmerken of kenmerken van goedgekeurde sponsors toestaan.
03. Het jasje moet, als het met de band rond de middel is vastgeknoopt, minimaal de heupen bedekken, maar niet meer dan  $\frac{3}{4}$  deel van het dijbeen.  
Vrouwelijke deelnemers mogen een effen wit T-shirt onder hun karatejas dragen. De bandjes van de jas moeten worden vastgeknoopt. Jassen zonder bandjes mogen niet worden gebruikt.
04. De mouwen mogen niet langer zijn dan het polsgewricht en niet korter dan halverwege de onderarm. De mouwen mogen niet worden opgerold.
05. De broek moet een dusdanige lengte hebben, dat deze tenminste  $\frac{2}{3}$  deel van het scheenbeen bedekt en mag niet langer zijn dan het enkelgewricht. Broekspijpen mogen niet worden opgerold.

06. Iedere deelnemer moet het haar schoon houden en de lengte van het haar mag een correct verloop van de wedstrijd niet in gevaar brengen. Een hoofdband is niet toegestaan. Als de Referee het haar van een deelnemer te lang en/of niet schoon vindt, mag hij de deelnemer uitsluiten van deelname aan de wedstrijd. Haarclips, spelden, linten en andere versieringen zijn verboden. Elastiekjes zijn toegestaan.
07. Vrouwelijke deelnemers mogen een door de WKF effen zwarte hoofddoek dragen die het haar bedekt. Het gebied rondom de keel/ strottenhoofd mag niet bedekt worden.
08. De deelnemers moeten kortgeknipte nagels hebben en mogen geen metalen of andere voorwerpen dragen, welke de tegenstander kunnen verwonden. Het dragen van een metalen gebitsbeugel moet door de Referee en dokter worden goedgekeurd. De deelnemer is zelf volledig verantwoordelijk voor eventuele verwondingen.
09. Het volgende beschermingsmateriaal is verplicht:
  - 8.1. WKF goedgekeurde handbeschermers, de ene deelnemer draagt rode en de andere blauwe.
  - 8.2. Bitje
  - 8.3. WKF goedgekeurde lichaamsbescherming (voor alle deelnemers) en borstbeschermer voor vrouwelijke deelnemers.
  - 8.4. Door de WKF goedgekeurde scheenbeschermers, de ene deelnemer draagt rode en de andere blauwe.
  - 8.5. Door de WKF goedgekeurde voetbeschermers, de ene deelnemer draagt rode en de andere blauwe.
  - 8.6. Cadetten, in aanvulling op bovenstaande, dragen ook een WKF goedgekeurd gezichtsmasker. Dit geldt t/m 31-12-2015, daarna vervallen de maskers.

Een kruisbeschermer is niet verplicht, maar indien er een gedragen wordt moet deze goedgekeurd zijn door de WKF.
10. Het dragen van een bril is verboden. Zachte contactlenzen mogen op eigen verantwoordelijkheid van de deelnemer worden gedragen.
11. Het dragen van niet toegestane kleding of uitrusting is verboden.
12. De beschermingsuitrusting moet aan de WKF standaard specificaties voldoen.
13. Het is de taak van de Match Supervisor (KANSA) om er voor te zorgen dat de deelnemers de juiste uitrusting dragen.
14. Het gebruik van verband of steunverband als gevolg van letsel, moet door de Referee op advies van de Toernooi dokter worden goedgekeurd.

## **COACHES**

01. De coach moet gedurende het gehele toernooi een trainingspak met een identificatie dragen, met uitzondering van de WKF wedstrijden om de medailleplaatsen. Tijdens deze wedstrijden dragen de mannen een donker pak, overhemd en das. Vrouwelijke coaches mogen kiezen of ze een donkere jurk, pak of een combinatie van een jas en rok dragen. Vrouwelijke coaches mogen ook een door de WKF goedgekeurde religieuze hoofddoek dragen.

## **TOELICHTING:**

01. De deelnemers dragen een enkele band. AKA draagt de rode en AO draagt de blauwe band. Banden welke een graad aanduiden, mogen tijdens wedstrijden niet gedragen worden.
02. Gebitsbeschermers moeten goed aangemeten zijn.
03. Als een karateka niet correct gekleed de mat betreedt, wordt hij of zij niet onmiddellijk gediskwalificeerd, maar krijgt hij of zij 1 minuut de tijd om een en ander in orde te maken.
04. Indien de NSC het goedkeurt, mogen de Referees en Judges hun colbert uittrekken.

---

## ARTIKEL 03: ORGANISATIE VAN KUMITE WEDSTRIJDEN

---

01. Een karate toernooi kan bestaan uit een kumite competitie en/of een kata competitie. De kumite competitie kan onderverdeeld worden in teamwedstrijden en individuele wedstrijden. De individuele wedstrijden kunnen onderverdeeld worden in gewichtsklassen en alle categorieën. De gewichtsklassen worden uiteindelijk onderverdeeld in wedstrijden. De term "wedstrijd" wordt tevens gebruikt voor de individuele kumite wedstrijd tussen leden van elkaar bestrijdende teams.
02. Bij individuele wedstrijden mag geen enkele deelnemer vervangen worden, nadat de loting heeft plaats gevonden.
03. Individuele deelnemers of teams die zich niet melden als ze worden opgeroepen, worden voor betreffende categorie gediskwalificeerd (KIKEN). Bij teamwedstrijden wint het andere team de wedstrijd, die niet doorgaat, met 8-0.
04. Herenteams bestaan uit 7 deelnemers waarvan er 5 in een competitieronde uitkomen. Dames teams bestaan uit vier deelnemers, waarvan drie uitkomen in een competitieronde.
05. De deelnemers zijn allen lid van een team. Er zijn geen vaste invallers.
06. Voor iedere wedstrijd moet een teamvertegenwoordiger een officieel formulier bij de jurytafel inleveren met de namen en de volgorde van opstelling van de teamleden. De opstelling en gevechtvolgorde uit het volledige team van zeven of vier deelnemers kan voor iedere ronde worden veranderd, mits schriftelijk bekend gemaakt, maar eenmaal opgegeven is geen verandering meer mogelijk totdat die ronde is voltooid.
07. Een team wordt gediskwalificeerd, indien één van de deelnemers of de coach de teamsamenstelling en/of -volgorde wijzigt zonder schriftelijk overleg.
08. Bij teamwedstrijden, waar een deelnemer verliest door HANSOKU of SHIKKAKU, zal een eventuele score voor de gediskwalificeerde deelnemer op 0 gezet worden en verliest hij die wedstrijd met 8-0.

### **TOELICHTING:**

01. Een ronde is een afzonderlijk deel van de wedstrijd, welke leidt tot het bekend worden van eventuele finalisten. In een kumite wedstrijd volgens het afvalstelsel wordt in elke ronde 50% van het aantal deelnemers uitgeschakeld, als men automatisch geplaatst is als deelnemers ziet. In deze context kan een ronde dus alleen uitschakeling of plaatsing voor een volgende ronde tot gevolg hebben. In een wedstrijd met een matrix of een poule systeem kunnen alle deelnemers in een poule één keer tegen elkaar uitkomen.
02. Indien het gebruik van namen van de deelnemers problemen oplevert in de uitspraak en in de herkenbaarheid, moet worden deelgenomen onder toegedeelde nummers.
03. Bij het opstellen voor een wedstrijd worden de feitelijke teamdeelnemers gepresenteerd. De niet uitkomende deelnemer(s) en de coach mogen daar niet bijstaan. Zij moeten in een ruimte zitten, welke voor hen is bestemd.
04. Om te kunnen deelnemen moeten herenteams tenminste 3 deelnemers en damesteams moeten tenminste 2 deelnemers presenteren. Een team met minder dan het aantal voorgeschreven deelnemers zal de wedstrijd verliezen (KIKEN).

05. Het deelnemersformulier kan door de coach of een aangewezen deelnemer van het team worden overhandigd. Indien de coach het formulier overhandigt, moet hij of zij duidelijk als zodanig herkenbaar zijn, anders kan het formulier worden geweigerd. De lijst moet bevatten: de naam van het land of de club, de toegekende kleur van de band, welke het team bij die wedstrijd zal dragen, de volgorde van de deelnemers, genummerd van èèn tot vijf. Zowel de namen als de deelnamenummers van de deelnemers moeten worden vermeld en het formulier moet door de coach of de aangewezen persoon worden getekend.
06. Coaches moeten hun accreditatie tegelijk met die van de deelnemer of team laten zien bij de wedstrijdtafel. De coach zit op een stoel (op de aangewezen plek) en mag het soepel verloop van de wedstrijd niet beïnvloeden door woord en/of gebaar.
07. Indien, door een administratieve fout, de verkeerde deelnemers tegen elkaar uitkomen, wordt het gevecht, ongeacht het resultaat, ongeldig verklaard. Om dergelijke misstanden te voorkomen moet de winnaar van elke wedstrijd zijn overwinning bij de wedstrijdtafel bevestigen, voordat hij of zij de wedstrijdruimte verlaat.



---

## ARTIKEL 04: HET SCHEIDSRECHTERSTEAM

---

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

### TOELICHTING:

01. Bij de aanvang van een kumite wedstrijd staat de Referee op de buitenste lijn van de wedstrijdvloer. Links van hem staan de Judges één en twee en rechts van hem staan de Judges drie en vier.
02. Na de officiële groetceremonie van deelnemers en scheidsrechtersteam, doet de Referee een stap terug, de Judges en de Referee draaien naar binnen en buigen samen. Daarna nemen ze hun voorgeschreven posities in.
03. Als het scheidsrechtersteam wordt gewisseld, nemen de vertrekkende officials, behalve de Match Supervisor, hun positie in zoals bij het begin van de wedstrijd, buigen naar elkaar en verlaten daarna samen (in dezelfde richting) de wedstrijdvloer.
04. Wanneer individuele Judges wisselen, dan gaat de komende Judge naar de vertrekkende Judge, ze buigen naar elkaar en wisselen van positie.
05. Bij teamwedstrijden kan het scheidsrechtersteam na iedere wedstrijd rouleren, mits ieder lid de vereiste licentie heeft.

---

## ARTIKEL 05: DE WEDSTRIJDDUUR

---

01. De kumite wedstrijdduur bedraagt:
  - heren senioren: 3 minuten (zowel individueel als team)
  - dames senioren: 2 minuten (zowel individueel als team)
  - cadetten en junioren: 2 minuten
  - leeftijdscategorie tot 21 jaar: 3 minuten voor de heren en 2 minuten voor de dames
02. De wedstrijdduur gaat in als de Referee het beginsein geeft en wordt iedere keer stopgezet als de Referee "YAME" roept.
03. De tijdwaarnemer geeft duidelijk hoorbaar met een gong of een zoemer het signaal "nog 10 seconden te gaan" en het eindsignaal aan. Het eindsignaal geeft het einde van de wedstrijdduur aan.
04. Deelnemers hebben tussen 2 wedstrijden recht op een pauze, die net zo lang duurt als de reguliere wedstrijdduur. De pauze tijdens wedstrijden in de herkansing wordt verlengd tot 5 minuten indien een deelnemer van kleur moet veranderen.

---

## ARTIKEL 06: HET SCOREN

---

01. De scores zijn als volgt:
  - a. IPPON 3 punten
  - b. WAZA-ARI 2 punten
  - c. YUKO 1 punt
  
02. Er wordt een score toegekend als een techniek wordt uitgevoerd volgens de volgende criteria m.b.t. het scoringsgebied:
  - a. Goede vorm
  - b. Sportieve houding
  - c. Krachtige uitvoering
  - d. Alertheid (ZANSHIN)
  - e. Goede timing
  - f. Juiste afstand
  
03. IPPON wordt toegekend voor:
  - a. Jodan Geri
  - b. Elke scorende techniek nadat een deelnemer geworpen of gevallen is
  
04. WAZA-ARI wordt toegekend voor:
  - a. Chudan Geri
  
05. YUKO wordt toegekend voor:
  - a. Chudan of Jodan Tsuki
  - b. Chudan of Jodan Uchi
  
06. Aanvallen zijn beperkt tot de volgende zones:
  - a. Hoofd
  - b. Gezicht
  - c. Nek
  - d. Buik
  - e. Borst
  - f. Rug
  - g. Zijkant
  
07. Een doeltreffende techniek, geplaatst tegelijkertijd met het eindsignaal, is geldig. Een techniek, zelfs als deze effectief is, uitgevoerd na het bevel het gevecht te onderbreken of te staken, is ongeldig en kan resulteren in een straf.
  
08. Geen enkele techniek, zelfs als deze technisch correct is, is geldig als beide deelnemers zich buiten het wedstrijdgebied bevinden. Echter, als èèn van de deelnemers binnen de lijnen een doeltreffende techniek toepast, voordat de Referee "YAME" roept, dan is de techniek geldig.

### TOELICHTING:

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

## Vocabulaire

IPPON (3 Punten) wordt gegeven voor:

WAZA-ARI (2 Punten) wordt gegeven voor:

YUKO (1 Punt) wordt gegeven voor:

## Technische Criteria

1. Jodan trappen (gezicht, hoofd en nek).
  2. Elke scorende techniek gemaakt na een correcte worp, een val door eigen toedoen of situatie waarin de tegenstander onderuit gaat.
1. Chudan trappen (buik, borst, rug en zijkant).
1. Elke stoot (tsuki) op een van de zeven scoringszones
  2. Elke slag (uchi) op een van de zeven scoringszones.

01. Uit veiligheidsoverwegingen zijn worpen waarbij de tegenstander wordt vastgepakt onder het middel, worpen waarbij de tegenstander niet wordt vastgehouden of gevaarlijk wordt geworpen of waar het draaipunt boven bandhoogte ligt, verboden en resulteren in een waarschuwing of straf. Uitzonderingen zijn gebruikelijke karate beenveeg technieken, waarbij het niet noodzakelijk is om de tegenstander tijdens het uitvoeren van de veegtechniek vast te houden, zoals de ashi barai, ko uchi gari, kani waza enz.  
Na een uitgevoerde worp moet een deelnemer meteen proberen te scoren.
02. Als een deelnemer reglementair geworpen wordt, uitglijdt, of valt ten gevolge van zijn eigen handelen en zijn tegenstander een score maakt, zal de score gewaardeerd worden met IPPON.
03. Een techniek met een "**Goede Vorm**" wordt geacht bepaalde eigenschappen te hebben met betrekking tot de waarschijnlijke effectiviteit binnen het raamwerk van de traditionele opvattingen over karate.
04. Een "**Sportieve Houding**" is een component van deze goede vorm en slaat op een niet-kwaadaardige houding van diepe concentratie, welke blijkt tijdens het uitvoeren van de scoringstechniek.
05. "**Krachtige Uitvoering**": de energieke toepassing van de techniek bepaalt de kracht en de snelheid ervan, evenals de tastbare wil om deze te laten slagen.
06. **ZANSHIN** is bij een score het meest over het hoofd geziene criterium. Het betreft de toestand van voortdurende toewijding, waarbij de deelnemer volledig geconcentreerd en zich bewust blijft van de mogelijkheid van zijn opponent om een tegenaanval uit te voeren. Tijdens het uitvoeren van de techniek draait hij zijn hoofd niet weg en ook nadien blijft hij de tegenstander aankijken.
07. "**Goede timing**" is het uitvoeren van een techniek op het moment, waarop dat het grootst mogelijke effect teweeg brengt.
08. Zo betekent het houden van een "**Juiste Afstand**" ook het uitvoeren van een techniek op die afstand, welke het grootst mogelijke effect tot gevolg heeft. Dus als een techniek wordt uitgevoerd bij een tegenstander, die zich snel achteruit beweegt, is het effect van die techniek sterk verminderd.

09. **Het bepalen van de afstand** staat ook in verband met de plaats, waarop de uitgevoerde techniek op of bij het doel gericht is. Een **stoot** of **trap** die uitkomt tussen **huidcontact** en **5 cm** van het gezicht, hoofd of nek heeft de juiste afstand. Echter: Jodan technieken, welke binnen een acceptabele afstand tot het doel komen en waarbij de tegenstander geen poging doet deze te blokkeren of te ontwijken, scoren, mits de techniek aan de andere criteria voldoet. Tijdens **Cadetten** en **Junioren** wedstrijden is contact op het hoofd, gezicht, nek (en gezichtsmasker) met de vuist/hand niet toegestaan. Jodan beentechnieken mogen alleen heel licht (voorheen skintouch) contact maken op het hoofd, gezicht, nek (en gezichtsmasker tot 01-01-2016). De scorende afstand kan **tot 10 cm** bedragen (junioren en cadetten).
10. Een waardeloze techniek is een waardeloze techniek, waar en hoe dan ook uitgevoerd. Een techniek, welke de goede vorm en kracht mist, zal niet scoren.
11. Technieken, welke onder de band belanden, kunnen scoren, zolang deze maar boven het schaambeentje zijn. Nek en keel zijn scoringsvlakken. Er mag echter absoluut geen contact met de keel gemaakt worden. Een score kan wel worden toegekend voor een goed gecontroleerde, niet rakende, techniek.
12. Een techniek welke op het schouderblad landt kan scoren. Het niet-scorende deel van de schouder is de verbinding van het bot van de bovenarm met het schouderblad en het sleutelbeen.
13. Het eindsignaal geeft het verstrijken van de mogelijkheid aan om in een gevecht te scoren, ook al stopt de Referee door onoplettendheid het gevecht niet onmiddellijk. Het eindsignaal betekent echter niet, dat er geen straffen meer kunnen worden uitgedeeld. Straffen kunnen worden opgelegd door het Referee Panel tot op het moment, dat de deelnemers de wedstrijdruimte hebben verlaten na het beëindigen van het gevecht. Ook daarna kunnen nog straffen worden uitgedeeld, maar dan alleen door de NSC.
14. Als twee deelnemers elkaar op precies hetzelfde moment raken, kan per definitie het scoringscriterium "goede timing" niet worden behaald en de juiste beslissing is geen punt toe te kennen.  
Beide deelnemers kunnen echter punten krijgen voor hun respectievelijke scores indien zij elk twee vlaggen in hun voordeel hebben en hun scores plaatsvinden voor "yame" en het eindsignaal.
15. Als een deelnemer scoort met meerdere technieken voordat de wedstrijd wordt onderbroken, krijgt de deelnemer de hoogst toegekende score, ongeacht in welke volgorde er gescoord is.  
Bijvoorbeeld als een trap na een succesvolle stoot komt, zal de score voor de trap gewaardeerd worden, ook al is de score voor de stoot eerder, omdat de trap een hogere punten waarde heeft.

---

## ARTIKEL 07: BESLISSINGSCRITERIA

---

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

01. Individuele wedstrijden kunnen niet onbeslist eindigen. Alleen in teamwedstrijden, als een wedstrijd eindigt met gelijke scores of geen scores, zal de Referee "onbeslist" (HIKIWAKE) aankondigen.
02. Indien er, na afloop van de individuele wedstrijd, geen of gelijke scores zijn, zal de definitieve beslissing genomen worden op basis van stemming door de 4 Judges en de Referee. Men is verplicht om voor een der deelnemers te kiezen. De keus wordt gebaseerd op de volgende criteria:
  - a. De houding, gevechtsgeest en kracht van de deelnemers.
  - b. Superioriteit in tactiek en techniek.
  - c. De deelnemer die het meest actief was.
03. Het winnende team is dat team met de meeste individuele overwinningen. Indien 2 teams hetzelfde aantal overwinningen hebben, dan zal dat team tot winnaar worden verklaard, dat de meeste punten heeft gescoord. Hierbij tellen zowel de gewonnen als de verloren wedstrijden. Het maximale puntenverschil per wedstrijd bedraagt 8.
04. Indien twee teams hetzelfde aantal overwinningen en punten hebben, zal er een beslissingswedstrijd plaatsvinden. Elk team mag een willekeurige deelnemer van het team aanwijzen voor deze extra wedstrijd, ongeacht of deze persoon al in een voorgaande wedstrijd tussen deze twee teams heeft deelgenomen. Indien er na deze wedstrijd geen winnaar is op basis van scores, zal deze extra wedstrijd beslist worden op basis van HANTEI, volgens dezelfde procedure als bij individuele wedstrijden. Het resultaat van de HANTEI voor de extra wedstrijd zal ook het resultaat van de teamwedstrijd bepalen.
05. Als bij een teamwedstrijd een team zoveel overwinningen heeft behaald dat het niet meer kan worden ingehaald of zoveel punten voorsprong heeft, zodat het in de resterende partij(en) niet meer kan worden ingehaald, is de teamontmoeting voorbij.
06. In het geval dat zowel AKA als AO in dezelfde wedstrijd middels Hansoku worden gediskwalificeerd, zijn de tegenstanders van de volgende ronde automatisch winnaar (er wordt geen resultaat aangekondigd), tenzij de dubbele diskwalificatie plaatsvindt tijdens een medaille wedstrijd. De winnaar wordt dan bepaald door Hantei.

### TOELICHTING:

01. Wanneer er door middel van HANTEI tot een beslissing gekomen moet worden op het eind van een onbesliste wedstrijd, stapt de Referee buiten de wedstrijdvloer en roept "HANTEI", gevolgd door een tweetonig fluitsignaal. De Judges maken d.m.v. een vlagsignaal hun mening kenbaar. De Referee maakt op hetzelfde moment zijn eigen mening kenbaar door zijn arm op te steken aan de kant van de deelnemer die zijn voorkeur geniet. De Referee geeft hierna een kort fluitsignaal en keert terug naar zijn oorspronkelijke positie en maakt op de gebruikelijke manier het meerderheidsbesluit bekend.

---

## **ARTIKEL 08: VERBODEN GEDRAG**

---

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

### **CATEGORIE 1:**

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

### **CATEGORIE 2:**

01. Simuleren of overdrijven van blessures.
02. Verlaten van de wedstrijdvloer (JOGAI), niet door de tegenstander veroorzaakt.
03. Zichzelf door bepaald gedrag in gevaar brengen zodat men verwondingen oploopt door de tegenstander, of verzuimen adequate maatregelen te treffen om zichzelf te beschermen (MUBOBI).
04. Het gevecht ontwijken om de tegenstander de mogelijkheid tot scoren te ontnemen.
05. Passiviteit – geen pogingen doen om het gevecht aan te gaan (kan niet worden gegeven indien er minder dan 10 seconden te gaan zijn).
06. Clinchen, worstelen, duwen, of met de borst tegen elkaar aan staan, zonder een poging om een scorende techniek te maken of de tegenstander onderuit te halen.
07. De tegenstander met beide handen vastpakken, behalve als je de tegenstander wilt neerhalen nadat je zijn trappende been hebt onderschept.
08. Het met 1 hand vastpakken van de mouw of karate gi van de tegenstander zonder meteen te proberen een scorende techniek te maken of de tegenstander proberen onderuit te halen.
09. Technieken welke door hun karakter, de veiligheid van de tegenstander in gevaar brengen en gevaarlijke en ongecontroleerde aanvallen.
10. Gesimuleerde aanvallen met het hoofd, knieën of ellebogen.
11. Met de tegenstander praten of hem irriteren, weigeren de Referee te gehoorzamen, onbehoorlijk gedrag jegens Referee Officials, of ander gedrag dat de etiquette schaadt.

### **TOELICHTING:**

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

## CONTACT OP HET HOOFD – SENIOREN

02. Bij Senioren is gecontroleerd licht contact, waarbij geen blessures veroorzaakt worden, op het gezicht, hoofd en nek (behalve de keel) toegestaan. Als de Referee het contact als te hard beoordeeld, maar het de winstkansen van de deelnemer niet beïnvloedt, wordt er een waarschuwing (CHUKOKU) gegeven. Een tweede contact, onder dezelfde omstandigheden, wordt bestraft met KEIKOKU. Voor een derde overtreding wordt HANSOKU CHUI gegeven. Een volgend contact, ook al beïnvloedt die de winstkans van de tegenstander niet, resulteert in diskwalificatie door HANSOKU.

## CONTACT OP HET HOOFD – CADETTEN EN JUNIOREN

03. Bij Cadetten en Junioren wedstrijden mag er geen contact (met handtechnieken) op het hoofd, gezicht of nek gemaakt worden (inclusief het gezichtsmasker tot 01-01-2016). Elk contact, hoe licht dan ook, dient te worden bestraft, zoals aan gegeven in paragraaf 2 hierboven, tenzij het (door MUBOBI) de geraakte zijn eigen schuld is. Jodan traptechnieken mogen alleen Skintouch maken. Indien er meer contact is als "Skintouch" zal de deelnemer vermaand of bestraft worden, tenzij het de geraakte deelnemer (door MUBOBI) zijn eigen schuld is.
04. De Referee moet de gewonde deelnemer constant in de gaten houden. Men kan even wachten met het geven van een beslissing om te zien of symptomen van een verwonding, zoals bijv. een bloedneus, zich nog ontwikkelen. Het observeren van de deelnemer zal ook pogingen, om lichte verwondingen voor tactische doeleinden uit te buiten, aan het licht brengen. Voorbeelden hiervan zijn het wild snuiven door de gewonde neus of hard in het gezicht wrijven met de achterkant van de handbeschermer.
05. Reeds bestaande verwondingen kunnen symptomen geven, welke in geen verhouding staan tot het gemaakte contact. De Referee moet hier rekening mee houden als hij overweegt een straf te geven voor wat anders buitensporig contact zou lijken. Een relatief licht contact zou bijvoorbeeld kunnen resulteren in het niet verder kunnen gaan van een deelnemer door het cumulatieve effect van verwondingen opgedaan in een eerdere wedstrijd. Daarom moet de Tatami Manager voor het begin van de wedstrijd de deelnemerskaart bekijken en zich ervan verzekeren dat de deelnemers fit zijn om te vechten. De Referee moet op de hoogte gebracht worden als een deelnemer voor een blessure is behandeld.
06. Deelnemers die overdrijven na een licht contact met de bedoeling om de Referee de tegenstander een straf te laten geven door bijv. de handen voor het gezicht te doen en gaan wankelen, of onnodig vallen, zullen onmiddellijk bestraft worden.
07. Het simuleren van een blessure is een ernstige overtreding van de regels. Een deelnemer kan SHIKKAKU krijgen, indien deze een niet-bestaande verwonding voorwendt, zoals bijv. het in elkaar zakken of over de grond rollen, hetgeen volgens een neutrale arts niet aanwijsbaar in verhouding staat met de verwonding.
08. Het overdrijven van een bestaande verwonding is minder ernstig, maar nog steeds onacceptabel gedrag. Bij de eerste keer wordt daarom minimaal gewaarschuwd met HANSOKU CHUI. Indien het overdrijven serieuzere vormen aanneemt, zoals rond lopen, op de vloer vallen, gaan liggen en dan weer gaan staan, kan meteen HANSOKU worden gegeven (afhankelijk van de ernst van de overtreding).



09. Deelnemers die SHIKKAKU hebben gekregen voor het simuleren van blessures worden overgedragen aan de Medische Commissie, die de deelnemer meteen onderzoekt. De MC zal het rapport voor einde van het toernooi, ter overweging, voorleggen aan de NSC. Deelnemers die blessures simuleren zullen onderworpen worden aan de strengste straffen, tot schorsing voor het leven bij herhaalde overtredingen.
10. De keel is een zeer kwetsbaar gebied en zelfs voor het lichtste contact moet een waarschuwing of straf worden gegeven, behalve als het de geraakte deelnemer zijn eigen schuld is.
11. Werptechnieken worden in 2 types verdeeld. De "conventionele" karate been veegtechnieken, zoals de ashi barai, ko uchi gari, enz. waarmee de tegenstander in onbalans wordt gebracht of wordt geworpen zonder eerst te zijn vastgepakt en die worpen waarbij het vereist is dat de deelnemer wordt vastgepakt of vastgehouden als de worp wordt uitgevoerd. Het draaipunt van de worp mag niet boven de band van de werper uitkomen en de tegenstander moet worden vastgehouden, zodat hij veilig kan landen. Worpen over de schouder, zoals seio nage, kata garuma enz. zijn uitdrukkelijk verboden, evenals zogenaamde opofferingsworpen zoals tomoe nage, sumi gaeshi enz. Het is ook verboden om de tegenstander, bij (of lager dan) zijn middel, vast te pakken, op te tillen en te werpen. Ook het grijpen van de benen om de tegenstander onderuit te halen is verboden. Als een tegenstander geblesseerd raakt door een werptechniek, zullen de Judges beslissen of er een straf gegeven wordt.

Een deelnemer mag de tegenstander zijn arm of karate gi met 1 hand vastpakken met de bedoeling om hem te werpen of een direct scorende techniek te maken, maar mag niet blijven vasthouden om zo meerdere technieken achter elkaar te kunnen maken. Het vastpakken met 2 handen is alleen toegestaan om de val te breken of tijdens het neerhalen van de tegenstander terwijl je het trappende been vastpakt.

12. Open hand technieken naar het gezicht zijn verboden om oogletsel van de deelnemer te voorkomen.
13. JOGAI heeft betrekking op de situatie waarbij een deelnemer met zijn voet of elk ander lichaamsdeel de vloer raakt buiten de wedstrijdvloer. Een uitzondering is de situatie, waarbij de deelnemer er fysiek uitgeduwd of geworpen wordt door de tegenstander. Let op: de waarschuwing moet worden gegeven voor de eerste geval van JOGAI. De definitie voor JOGAI is niet langer "herhaaldelijk verlaten", maar enkel "verlaten, niet veroorzaakt door de tegenstander".
14. Een deelnemer die scoort en daarna de wedstrijdvloer verlaat, voordat de Referee "YAMAE" roept, krijgt de score toegekend i.p.v. JOGAI. Als zijn poging om te scoren mislukt zal het verlaten van de wedstrijdvloer worden bestraft met JOGAI.
15. Als AO de wedstrijdvloer verlaat, nadat Aka met een succesvolle aanval heeft gescoord, volgt "YAME" direct op het moment van scoren en zal AO's verlaten van de wedstrijdvloer niet worden genoteerd. Als AO de wedstrijdvloer verlaat of verlaten heeft, op het moment dat Aka scoort (waarbij Aka op de wedstrijdvloer blijft), zal zowel de score van Aka gewaardeerd, als de Jogai van AO genoteerd worden.

16. Het is belangrijk om te begrijpen dat "het gevecht ontwijken" refereert aan een situatie, waarin een deelnemer door tijdverspillend gedrag probeert te voorkomen dat de tegenstander de kans krijgt om te scoren.  
De deelnemer die zich steeds terugtrekt zonder effectieve counter, die onnodig clincht of de wedstrijdvloer opzettelijk verlaat en de tegenstander zo de mogelijkheid tot scoren ontnemt moet worden gewaarschuwd of bestraft. Dit gebeurt vaak tijdens de laatste seconden van het gevecht. Indien de overtreding plaatsvindt als er nog 10 seconden of meer te gaan zijn, en de deelnemer heeft geen eerdere Categorie 2 overtreding, zal de Referee de overtreder een waarschuwing geven met CHUKOKU.  
Indien er eerder een Categorie 2 overtreding heeft plaatsgevonden, zal dit resulteren in een KEIKOKU geven. Als er minder dan 10 seconden te gaan is, zal de Referee de overtreder meteen een HANSOKU CHUI geven, ook al is er geen eerdere Categorie 2 KEIKOKU gegeven. Indien er een eerdere Categorie 2 HANSOKU CHUI is gegeven, zal de Referee de overtreder bestraffen met HANSOKU en de overwinning aan de tegenstander toekennen. Echter, de Referee moet zich er van overtuigen dat de deelnemer zich niet terugtrekt ter verdediging vanwege een roekeloze en gevaarlijke manier van aanvallen van de tegenstander, waarvoor de aanvaller een waarschuwing of straf zou moeten krijgen.
17. Passiviteit refereert aan situaties, waarin beide deelnemers geen pogingen doen om binnen een bepaalde tijd technieken te demonstreren.
18. Een voorbeeld van MUBOBI is een situatie, waarbij een deelnemer zich vol overgave in een aanval gooit zonder daarbij aandacht te hebben voor zijn eigen veiligheid. Sommige deelnemers storten zich in een diepe gyaku-tsuki en zijn niet meer in staat een tegenaanval af te weren. Deze open aanvallen behoren tot Mubobi en kunnen niet scoren. Als een tactische theatrale zet, wenden sommige vechters zich onmiddellijk op een bespottende, dominerende manier af, om zo een gescoord punt aan te geven.  
Zij laten hun dekking vallen en letten niet meer op hun tegenstander. De opzet van het wegdraaien is om de scheidsrechter op hun techniek opmerkzaam te maken. Dit is een duidelijk geval van Mubobi. Zou de overtreder geraakt worden en /of een blessure oplopen door zijn eigen fout, zal de Referee hem een Categorie 2 waarschuwing of straf geven en geen straf aan de tegenstander.
19. Elk onbehoorlijk gedrag van een lid van een officiële delegatie kan diskwalificatie van een deelnemer, het gehele team of delegatie van het toernooi tot gevolg hebben.

---

## ARTIKEL 09: WAARSCHUWINGEN & STRAFFEN

---

- CHUKOKU:** CHUKOKU wordt gegeven voor het eerste geval van een lichte overtreding voor de desbetreffende categorie.
- KEIKOKU:** KEIKOKU wordt gegeven voor het tweede geval van een lichte overtreding in die categorie of voor overtredingen, die niet ernstig genoeg zijn om HANSOKU CHUI te geven.
- HANSOKU CHUI:** Dit is een waarschuwing voor diskwalificatie. HANSOKU CHUI wordt meestal gegeven voor overtredingen, waarvoor al eerder in die wedstrijd KEIKOKU werd gegeven, maar mag ook direct worden gegeven voor overtredingen, die niet ernstig genoeg zijn om HANSOKU voor te geven.
- HANSOKU:** Dit is een diskwalificatie (straf). Wordt gegeven voor een zeer ernstige overtreding of voor overtredingen, waarvoor al eerder in die wedstrijd HANSOKU CHUI is gegeven. Bij teamwedstrijden ontvangt de deelnemer tegen wie de overtreding gemaakt wordt, acht punten en zal de score van de gediskwalificeerde teruggebracht worden tot 0.
- SHIKKAKU:** Dit is een uitsluiting van het feitelijke toernooi, competitie of wedstrijd. Om de limiet van SHIKKAKU te bepalen, moet de Scheidsrechters Commissie geraadpleegd worden. SHIKKAKU kan gegeven worden als de deelnemer de bevelen van de Referee niet opvolgt, kwaadaardig te werk gaat of een handeling pleegt die de eer en prestige van het Karate schaadt, of andere handelingen die de reglementen van het toernooi geweld aan doen. Bij teamwedstrijden, ontvangt de deelnemer tegen wie de overtreding gemaakt wordt acht punten en zal de score van de gediskwalificeerde terug gebracht worden tot 0.

### TOELICHTING:

01. Er zijn 3 gradaties waarschuwingen: CHUKOKU, KEIKOKU en HANSOKU CHUI. Een waarschuwing is een correctie, die aan de deelnemer gegeven wordt om duidelijk te maken dat deze de regels overtreedt, zonder hem/haar gelijk een straf te geven.
02. Er zijn 2 gradaties straffen: HANSOKU en SHIKKAKU, beide veroorzaken diskwalificatie voor de deelnemer die de regels overtreedt, voor 1. de wedstrijd (HANSOKU) of 2. het gehele toernooi (SHIKKAKU) met een mogelijke schorsing voor deelname aan wedstrijden voor een bepaalde periode.
03. Categorie 1 en 2 waarschuwingen worden niet onderling samengevoegd.
04. Een waarschuwing kan direct worden opgelegd bij het overtreden van de regels, maar eenmaal gegeven, moeten herhalingen uit dezelfde categorie van overtredingen worden gevolgd door verzwarende van de opgelegde waarschuwing of straf. Het is bijv. niet mogelijk om een waarschuwing of straf te geven voor buitensporig contact en daarna een waarschuwing van dezelfde gradatie voor een tweede geval van buitensporig contact.
05. CHUKOKU wordt normaliter gegeven voor een eerste overtreding, die de winstkans van de tegenstander niet beïnvloed.

06. KEIKOKU wordt normaliter gegeven als de winstkans van de deelnemer in lichte mate wordt beïnvloed (volgens de Judges) door de overtreding van de tegenstander.
07. Een HANSOKU-CHUI kan direct worden opgelegd of na een KEIKOKU en wordt gegeven, wanneer (volgens de Judges) de kans van een deelnemer om te winnen ernstig verminderd wordt door de overtreding van de tegenstander.
08. Een HANSOKU wordt opgelegd wegens herhaalde straffen, maar kan ook direct opgelegd worden bij ernstige overtredingen van de regels. Het wordt gebruikt, wanneer (volgens de Judges) de kans van de deelnemer om te winnen praktisch tot nul is gedaald als gevolg van de overtreding van de tegenstander.
09. Iedere deelnemer die voor het veroorzaken van blessures HANSOKU krijgt en volgens de mening van de Judges en de Tatami Manager roekeloos of gevaarlijk handelt of die niet beschikt over de vereiste gecontroleerde vaardigheden die voor WKF competitie nodig zijn, zal worden gerapporteerd aan de NSC. De NSC zal beslissen of die deelnemer wordt uitgesloten van de verdere competitie en/of toekomstige competities.
10. Een SHIKKAKU kan direct worden opgelegd zonder enige waarschuwing. De deelnemer hoeft er niets voor gedaan te hebben. Het is voldoende als de coach of niet-deelnemende leden van de delegatie van de deelnemer zich gedragen op een wijze, welke het prestige en de eer van het Karate schaadt. Als de Referee van mening is, dat een deelnemer kwaadwillig te werk is gegaan, of er nu verwondingen zijn veroorzaakt of niet, dan is SHIKKAKU en niet HANSOKU de enige juiste straf.
11. Een SHIKKAKU moet publiekelijk bekend gemaakt worden.

---

## ARTIKEL 10: BLESSURES EN ONGELUKKEN TIJDENS DE WEDSTRIJD

---

01. KIKEN of opgave is de beslissing, welke gegeven wordt, als de deelnemer of deelnemers zich niet melden als ze worden opgeroepen, niet in staat zijn om verder te gaan, de wedstrijd opgeven of op last van de Referee teruggetrokken worden. Blessures, welke niet zijn toe te schrijven aan de tegenstander, kunnen reden zijn van opgave.
02. Als twee deelnemers elkaar blesseren of last hebben van de gevolgen van een eerder opgelopen blessure en door de wedstrijdarts ongeschikt zijn verklaard om door te gaan, dan wint de deelnemer, die op dat moment de meeste punten heeft. Als bij een individuele wedstrijd de score gelijk is zal worden beslist door HANTEI. Bij teamwedstrijden zal de Referee onbeslist geven (HIKIWAKE). Zou deze situatie zich voordoen bij een extra wedstrijd, die beslissend is voor een Team Match, zal d.m.v. stemming (HANTEI) de wedstrijd beslist worden.
03. Een geblesseerde deelnemer, die door de wedstrijdarts ongeschikt is verklaard om door te gaan, kan niet meer uitkomen in die competitie.
04. Een geblesseerde deelnemer, die een wedstrijd door diskwalificatie ten gevolge van verwonding wint, kan niet in de competitie verder gaan zonder toestemming van de arts. Indien hij geblesseerd geraakt is, kan hij een tweede wedstrijd door diskwalificatie winnen, maar daarna wordt hij onmiddellijk uitgesloten van deelname aan de kumite competitie van dat toernooi.
05. Als een deelnemer geblesseerd raakt, stopt de Referee onmiddellijk de wedstrijd en roept de arts. Alleen de arts is bevoegd een diagnose te stellen en de blessure te behandelen.
06. Een deelnemer die tijdens de wedstrijd geblesseerd raakt en medische behandeling nodig heeft, krijgt hiervoor drie minuten. Als de behandeling niet binnen de geoorloofde tijd is afgerond, beslist de Referee of de deelnemer ongeschikt wordt verklaard om door te gaan (Artikel 13 paragraaf 8d), of dat verdere behandeling kan plaatsvinden.
07. Elke deelnemer die valt, wordt geworpen of neergaat en niet binnen 10 seconden op zijn of haar voeten staat, wordt niet geschikt geacht de wedstrijd voort te zetten en zal automatisch uit het Kumitetoernooi genomen worden. Indien een deelnemer valt, wordt geworpen of neergaat en niet meteen weer rechtop gaat staan, zal de Referee de tijdwaarnemer een signaal geven om de 10 seconden regel te starten. Hij doet dit door op zijn fluit te blazen, zijn hand op te steken en daarna de dokter roepen, zie ook punt 05. De tijdwaarnemer stopt de klok als de Referee zijn arm opsteekt. In alle gevallen waar de 10 seconden regel van toepassing is, zal de dokter gevraagd worden de deelnemer te onderzoeken. Dit mag op de mat gebeuren.

## TOELICHTING:

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

---

## ARTIKEL 11: OFFICIEEL PROTEST

---

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

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

## **TOELICHTING:**

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



---

## ARTIKEL 12: GEZAG EN PLICHTEN

---

### **NSC:**

De bevoegdheden en plichten van de NSC luiden als volgt:

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

### **TATAMI MANAGERS:**

De bevoegdheden van de Tatami Manager luiden als volgt:

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

### **REFEREES:**

De bevoegdheden van de Referee luiden als volgt:

01. De Referee ("SHUSHIN") heeft de bevoegdheid om wedstrijden te leiden, inclusief het aankondigen van het begin, het onderbreken en het beëindigen van de wedstrijd.
02. Het toekennen van punten, gebaseerd op beslissingen van de Judges.

03. Het stoppen van de wedstrijd, indien er sprake is van een verwonding, een "onwelwording" of een andere reden waarom een deelnemer niet door kan gaan.
04. Het stoppen van de wedstrijd, indien er volgens de scheidsrechter een punt gescoord is, een overtreding begaan is of uit veiligheidsoverwegingen.
05. Het stoppen van de wedstrijd indien 2 of meer Judges een score of Jogai aangeven.
06. Het aangeven van overtredingen (inclusief Jogai), dus om bevestiging van de Judges te vragen.
07. Het vragen naar bevestiging van de beslissing van de Judges in gevallen waar er eventueel, volgens de scheidsrechter, reden is om hun beslissing tot waarschuwing of straf te heroverwegen.
08. Het roepen van de Judges (SHUGO) in geval van het voorstellen van Shikkaku.
09. Het uitleggen, indien noodzakelijk, van de reden van een beslissing aan de Tatami Manager, NSC of Chief Referee.
10. Het geven van waarschuwingen en straffen, gebaseerd op het besluit van de Judges.
11. Het aankondigen en starten, indien noodzakelijk, van de extra wedstrijd bij teamwedstrijden.
12. Het leiden van het stemmen van het Referee Panel (HANTEI) en het resultaat bekend maken.
13. Problemen oplossen.
14. De winnaar bekend maken.
15. De bevoegdheden van de Referee zijn niet alleen beperkt tot de wedstrijdvloer, maar strekken zich uit tot de gehele aangrenzende omgeving.
16. De Referee geeft alle commando's en doet alle aankondigingen.

## **JUDGES:**

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

01. Het op eigen initiatief aangeven van punten en Jogai.
02. Op aangeven van de Referee hun oordeel kenbaar maken inzake waarschuwingen en straffen.
03. Gebruik maken van hun stemrecht bij een te nemen beslissing.

De Judges zullen aandachtig de handelingen van de deelnemers volgen en via vlagsignalen hun mening aan de Referee kenbaar maken in de volgende gevallen:

- a. Wanneer een score wordt waargenomen.
- b. Wanneer een deelnemer zich buiten het wedstrijdgebied bevindt (Jogai).
- c. Op verzoek van de Referee een oordeel geven bij elke andere overtreding.

## **MATCH SUPERVISOR:**

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

De Tatami Manager zal de Referee opdracht geven om de wedstrijd te stoppen en de fout corrigeren. Aantekeningen van de wedstrijd zijn pas officieel na goedkeuring door de Match Supervisor.

Voor elke wedstrijd controleert de Match Supervisor de kleding en uitrusting.

## **SCORE SUPERVISORS:**

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

## **TOELICHTING:**

01. Indien twee of meer Judges hetzelfde signaal, of een score aangeven voor dezelfde deelnemer moet de Referee de wedstrijd stoppen en de meerderheidsbeslissing bekend maken.  
Als de Referee de wedstrijd niet onderbreekt steekt de Match Supervisor de rode vlag op en blaast op zijn fluit.
02. Indien twee of meer Judges hetzelfde signaal, of een score aangeven voor dezelfde deelnemer moet de Referee de wedstrijd stoppen en de meerderheidsbeslissing bekend maken.
03. Als de Referee besluit om de wedstrijd te stoppen om een andere reden dan een signaal gegeven door twee of meer Judges, roept hij YAME en maakt gelijktijdig het voorgeschreven handgebaar. De Judges maken dan hun mening kenbaar en de Referee maakt die beslissing kenbaar, die door twee of meer Judges wordt aangegeven.
04. Indien twee of meer Judges een score, waarschuwing of straf voor beide deelnemers aangeven, zullen zij beiden de score, waarschuwing of straf krijgen.
05. Indien meer dan een Judge een score, waarschuwing of straf aangeven, waarbij er geen meerderheid is voor de hoogte van deze score of zwaarte van waarschuwing of straf, zal de laagste score, waarschuwing of straf gegeven worden.
06. Indien er een meerderheid, doch niet eensluidend, is voor de hoogte van een score of zwaarte van waarschuwing of straf, zal de meerderheidsbeslissing het principe van het toekennen van de laagste score, waarschuwing of straf overrulen.
07. Bij HANTEI hebben de vier Judges en de Referee ieder een stem.
08. De taak van de Match Supervisor is om te verzekeren dat de wedstrijd conform het reglement verloopt. Hij is geen extra Judge. Hij heeft geen stemrecht of beslissingsbevoegdheden inzake scores of Jogai. Zijn enige verantwoordelijkheid is het bewaken van procedures.
09. Mocht de Referee het eindsignaal niet horen dan zal de Score Supervisor op zijn fluit blazen.
10. Het Referee Panel zal de reden (indien noodzakelijk) over het geven van een beslissing na een wedstrijd alleen kenbaar maken aan de Tatami Manager, NSC of de Chief Referee. Het Referee Panel geeft aan niemand anders uitleg.

---

## ARTIKEL 13: BEGIN, ONDERBREKING EN EINDE VAN DE WEDSTRIJD

---

01. De uitdrukkingen en gebaren (tekens), welke door de Referee en de Judges gedurende de wedstrijd worden gebruikt, staan vermeld in Appendix 1 en 2.
02. De Referee en Judges nemen hun voorgeschreven plaatsen in en participeren bij het groeten van de deelnemers. Hierna kondigt de Referee het begin van de wedstrijd aan met de woorden "SHOBU HAJIME".
03. De Referee onderbreekt de wedstrijd met "YAME". Indien nodig geeft de Referee de deelnemers opdracht terug te gaan naar hun beginposities (MOTO NO ICHI).
04. De Referee keert naar zijn plaats terug en de Judges maken hun mening kenbaar d.m.v. een vlagsignaal. Indien er een score toegekend moet worden maakt de Referee de scorende deelnemer bekend (AKA of AO), de aangevallen zone (Chudan of Jodan), de scorende techniek (Tsuki, Uchi of Geri) en de toegekende score volgens het voorgeschreven gebaar. De Referee kondigt de hervatting van de wedstrijd aan met "TSUZUKETE HAJIME".
05. Als een deelnemer een voorsprong van acht punten bereikt heeft tijdens een wedstrijd, roept de Referee "YAME" en beveelt de deelnemers terug te gaan naar hun beginposities, terwijl hijzelf zijn plaats inneemt. Dan wordt de winnaar bekend gemaakt, waarbij de Referee zijn hand opsteekt aan de kant van de overwinnaar met de woorden " AO (AKA) NO KACHI". Hiermee eindigt de wedstrijd.
06. Als de tijd verstreken is, wordt de deelnemer die de meeste punten heeft behaald tot winnaar uitgeroepen. De Referee geeft dit aan door zijn hand aan de kant van de winnaar op te steken met de woorden "AO (AKA) NO KACHI". Hiermee eindigt de wedstrijd.
07. In geval van een onbesliste wedstrijd, wordt de wedstrijd beslist door het Referee Panel op basis van HANTEI.
08. Wanneer de Referee geconfronteerd wordt met de onderstaande situaties, maakt hij "YAME" kenbaar en onderbreekt de wedstrijd tijdelijk:
  - a. Als één of beide deelnemers buiten de wedstrijdvloer zijn.
  - b. Als de Referee de deelnemer opdracht geeft om de karate-gi of protectiemateriaal in orde te brengen.
  - c. Als de Referee heeft geconstateerd, dat een deelnemer de regels heeft overtreden.
  - d. Als de Referee van mening is, dat één of beide deelnemers niet in staat is / zijn om de wedstrijd voort te zetten vanwege verwondingen, onwel worden of om andere redenen.

Na overleg met de wedstrijddarts, besluit hij dan of de wedstrijd al dan niet voortgezet kan worden.
  - e. Als een deelnemer zijn tegenstander vastgrijpt en niet onmiddellijk een effectieve techniek of worp inzet.
  - f. Als één of beide deelnemers vallen of geworpen worden en hierop niet meteen effectieve technieken volgen.
  - g. Als beide deelnemers elkaar vastpakken of gaan clinchen en niet meteen een poging doen om te werpen of een techniek te maken.
  - h. Indien beide deelnemers met de borst tegen elkaar aan staan en niet meteen een poging doen om te werpen of een techniek te maken.

- i. Als beide deelnemers met hun voeten geen contact meer met de vloer hebben ten gevolge van een val of worp en beginnen te worstelen.
- j. Indien een score of jogai voor dezelfde deelnemer door twee of meer Judges wordt aangegeven.
- k. Indien volgens de Referee er een punt gescoord is of een overtreding begaan – of om veiligheidsredenen.
- l. Indien er door de Tatami Manager om verzocht wordt.

## **TOELICHTING:**

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

---

## **ARTIKEL 14: WIJZIGINGEN**

---

Alleen de NSC kan met toestemming van het Bestuur deze regels aanpassen of wijzigen.

---

## APPENDIX 01: TERMINOLOGIE

---

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

<b>HIKIWAKE</b>	Onbeslist	In geval van een onbeslist (bij een teamwedstrijd) kruist de Referee zijn armen en spreidt deze daarna van zijn lichaam af met de handpalmen naar boven.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Rood (Blauw) wint	De Referee steekt zijn arm schuin omhoog aan de kant van de winnaar.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Rood (Blauw) scoort 3 punten	De Referee steekt zijn arm schuin omhoog, in een hoek van 45 graden, aan de kant van degene, die scoort.
<b>AKA (AO) WAZA ARI</b>	Rood (Blauw) scoort 2 punten	De Referee steekt zijn arm op schouderhoogte horizontaal uit aan de kant van degene, die scoort.
<b>AKA (AO) YUKO</b>	Rood (Blauw) scoort 1 punt	De Referee strekt zijn arm schuin naar beneden in een hoek van 45 graden aan de kant van degene, die scoort.
<b>CHUKOKU</b>	Waarschuwing	De Referee geeft een categorie 1 of 2 overtreding aan
<b>KEIKOKU</b>	Waarschuwing	De Referee geeft aan of het een Categorie 1 of 2 overtreding is en wijst daarna met zijn wijsvinger in een hoek van 45 graden naar beneden in de richting van de overtreder.
<b>HANSOKU CHUI</b>	Waarschuwing, volgende is diskwalificatie	De Referee geeft aan of het een Categorie 1 of 2 overtreding is en wijst daarna met zijn wijsvinger horizontaal in de richting van de overtreder.
<b>HANSOKU</b>	Diskwalificatie	De Referee geeft aan of het een Categorie 1 of 2 overtreding is en wijst daarna met zijn wijsvinger in een hoek van 45 graden naar boven in de richting van de overtreder en kondigt de overwinning van de tegenstander aan.

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



---

## APPENDIX 02: GEBAREN EN VLAGSIGNALLEN

---

### AANKONDIGINGEN EN GEBAREN VAN DE REFEREE:

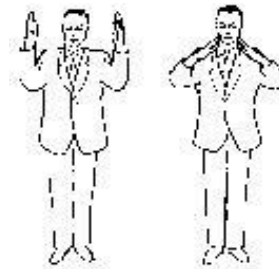
#### SHOMEN-NI-REI

De Referee wijst met zijn armen (handpalmen zichtbaar) naar voren.



#### OTAGAI-NI-REI

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



#### SHOBU HAJIME "Start de wedstrijd"

Na de aankondiging stapt de Referee achteruit.



#### YAME "Stop"

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



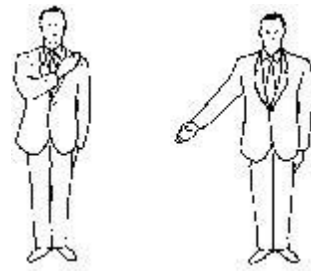
#### TSUZUKETE HAJIME "Begin / hervat het gevecht"

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



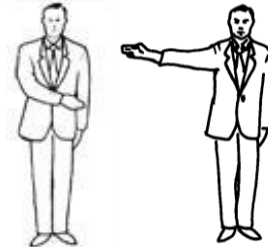
### **YUKO (1 punt)**

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



### **WAZA ARI (2 punten)**

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



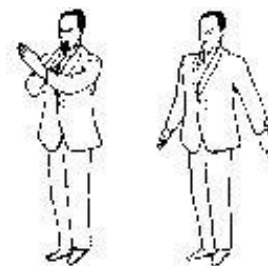
### **IPPON (3 punten)**

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



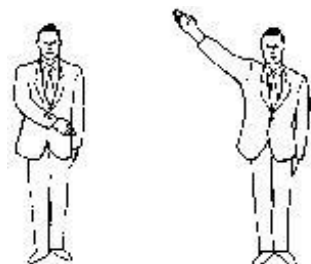
### **TE NIET DOEN VAN LAATSTE BESLISSING**

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



### **NO KACHI "Winnaar"**

Aan het eind van de wedstrijd, strekt de Referee zijn arm in een hoek van 45 graden omhoog aan de kant van de winnaar tijdens het aankondigen "AKA (AO) no Kachi".



### **KIKEN "Opgave"**

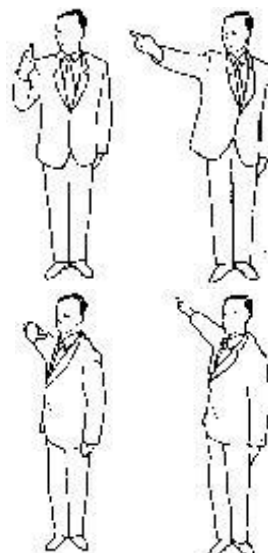
De Referee wijst met zijn wijsvinger naar de positie van de deelnemer die opgeeft, teruggetrokken wordt en kondigt daarna de overwinning van de tegenstander aan.



## SHIKKAKU

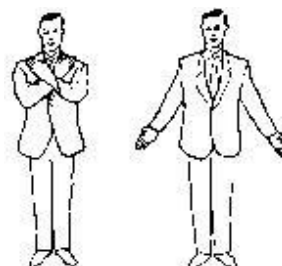
### "Diskwalificatie, verlaat het wedstrijdgebied"

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



## HIKIWAKE "Onbeslist"

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



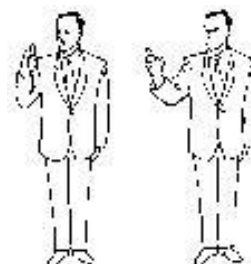
## CATEGORIE 1 OVERTREDING (wordt zonder verder gebaar gebruikt voor Chukoku)

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



## CATEGORIE 2 OVERTREDING (wordt zonder verder gebaar gebruikt voor Chukoku)

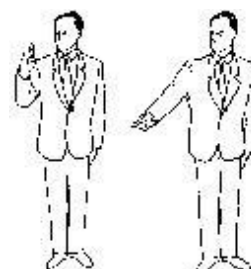
De Referee wijst met gebogen arm naar het gezicht van de overtreder.



## KEIKOKU

### "Waarschuwing"

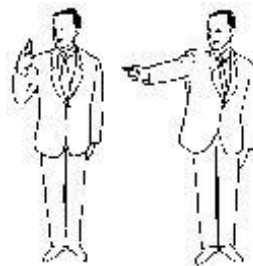
De Referee geeft een Categorie 1 of 2 overtreding aan en wijst in een hoek van 45 graden naar beneden in de richting van de overtreder.



### **HANSOKU CHUI**

#### **“Waarschuwing, volgende is diskwalificatie”**

De Referee geeft een Categorie 1 of 2 overtreding aan en wijst met zijn wijsvinger horizontaal in de richting van de overtreder.



### **HANSOKU**

#### **“Diskwalificatie”**

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



### **PASSIVITEIT**

De Referee draait zijn vuisten, voor de de borst, om elkaar heen om een Categorie 2 overtreding aan te geven.



### **BUITENSPORIG CONTACT**

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



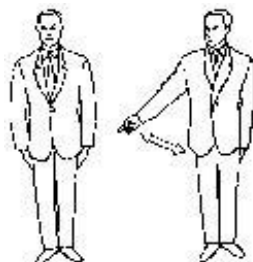
### **SIMULEREN OF OVERDRIJVEN VAN VERWONDINGEN**

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



### **JOGAI “Verlaten van de wedstrijdvloer”**

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



### **MUBOBI " Zichzelf in gevaar brengen"**

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



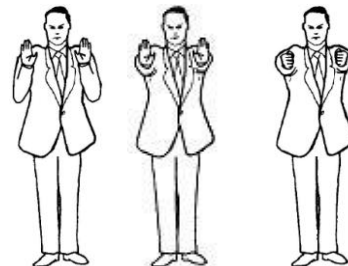
### **GEVECHT ONTWIJKEN**

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



### **DUWEN, TREKKEN OF MET DE BORST TEGEN ELKAAR AAN STAAN, ZONDER EEN POGING OM METEEN EEN TECHNIEK TE MAKEN**

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



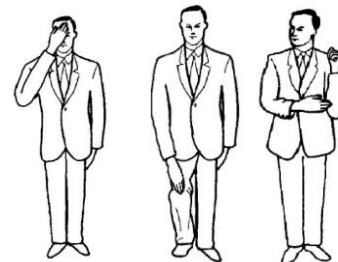
### **GEVAARLIJKE EN ONGECONTROLEERDE TECHNIEKEN**

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



### **(GESIMULEERDE) AANVALLEN MET HET HOOFD, KNIE OF ELLEBOOG**

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



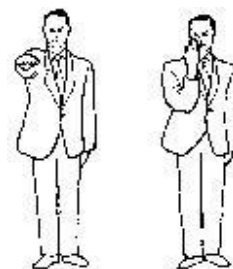
### **PRATEN OF DE TEGENSTANDER IRRITEREN EN ONBEHOORLIJK GEDRAG**

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



### **SHUGO "Roepen van de Judges"**

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

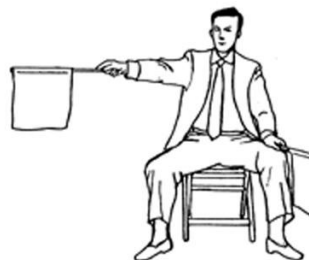


## VLAGSIGNALEN VAN DE JUDGES:

### YUKO



### WAZA ARI



### IPPON



### OVERTREDING

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



### CATEGORIE 1 OVERTREDING

De vlaggen worden met gestrekte armen gekruist (met de vlag van de overtreder voor)



### CATEGORIE 2

De Judges geven het signaal met gebogen arm aan.



### **JOGAI**

De Judges tikken met hun vlag op de vloer.



### **KEIKOKU**



### **HANSOKU CHUI**



### **HANSOKU**



### **PASSIVITEIT**

De vlaggen worden voor de borst om elkaar heen gedraaid





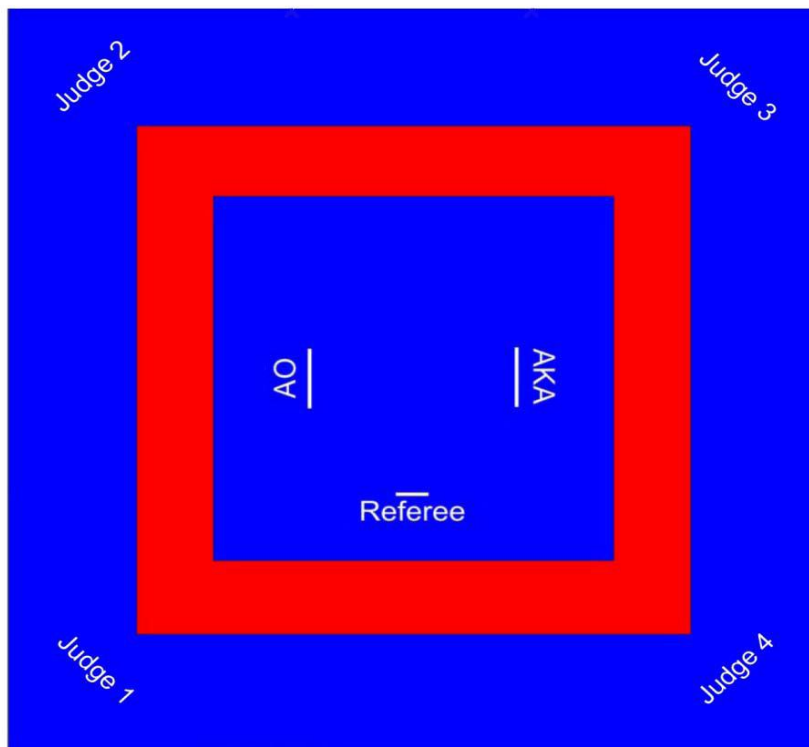
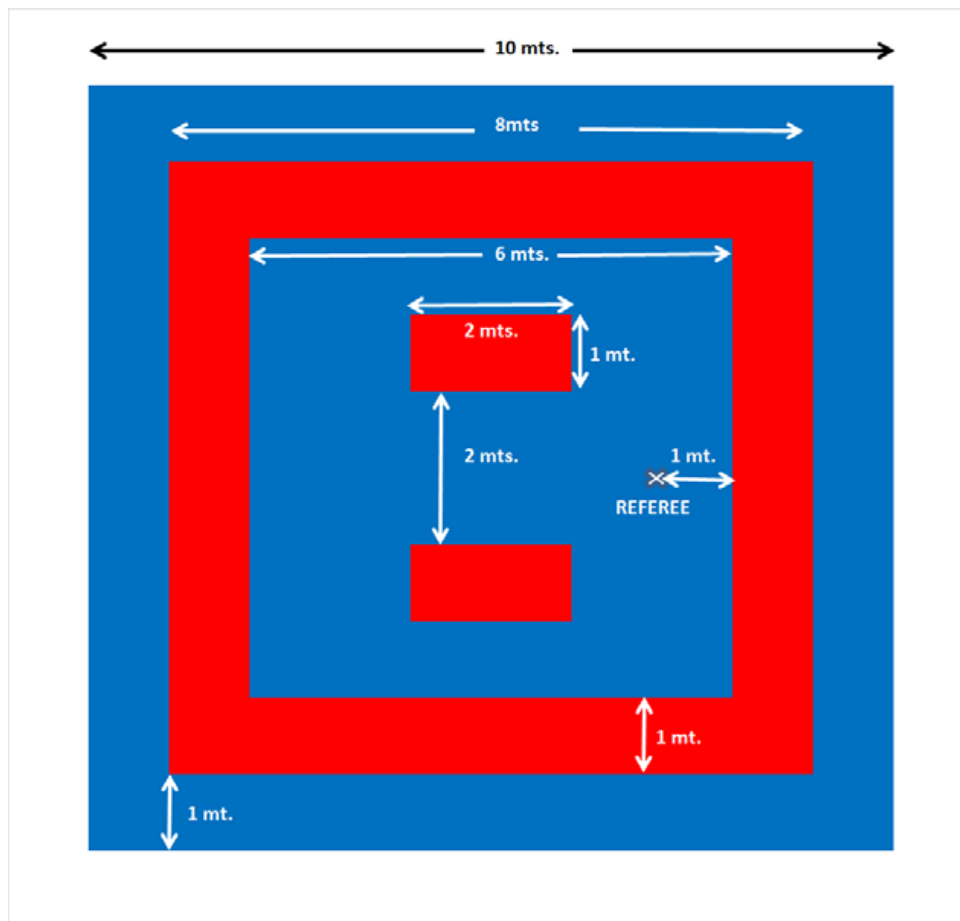
---

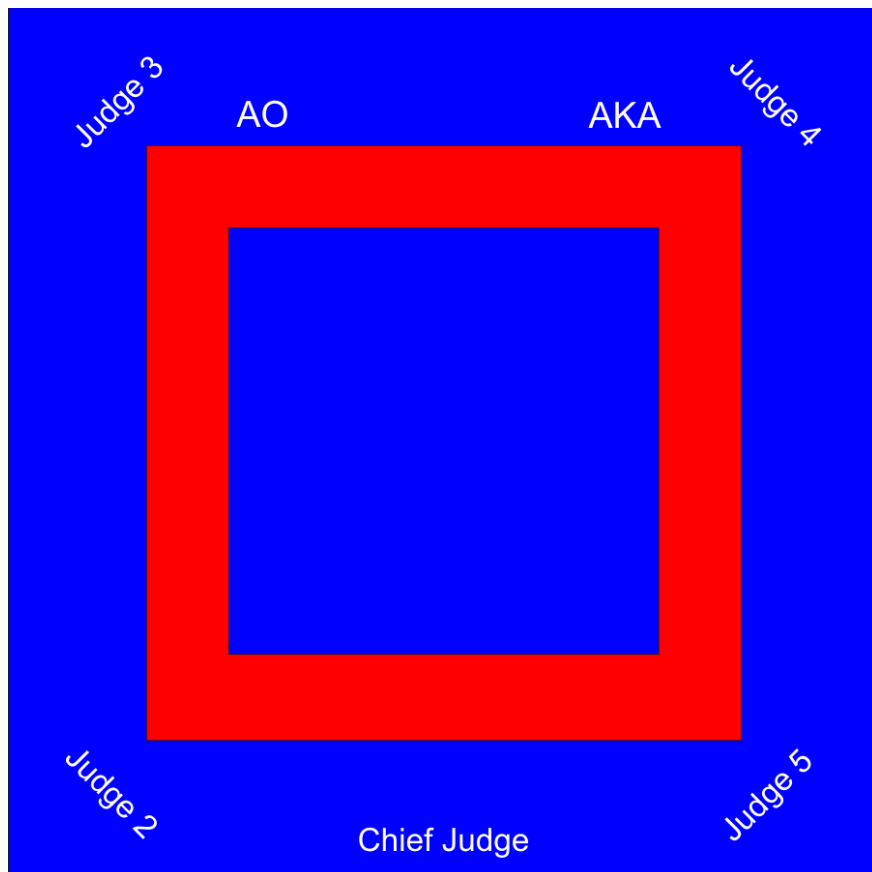
## APPENDIX 03: TEKENS VAN DE NOTULIST

---

●●●	Ippon	3 punten
●●	Waza ari	2 punten
●	Yuko	1 punt
□	Kachi	Winnaar
X	Make	Verliezer
△	Hikiwake	Onbeslist
C1 W	Categorie 1 Overtreding - Chukoku	Waarschuwing
C1 K	Categorie 1 Overtreding - Keikoku	Waarschuwing
C1 HC	Categorie 1 Overtreding - Hansoku Chui	Waarschuwing (volgende is diskwalificatie)
C1 H	Categorie 1 Overtreding - Hansoku	Diskwalificatie
C2 W	Categorie 2 Overtreding - Chukoku	Waarschuwing
C2 K	Categorie 2 Overtreding - Keikoku	Waarschuwing
C2 HC	Categorie 2 Overtreding - Hansoku Chui	Waarschuwing (volgende is diskwalificatie)
C2 H	Categorie 2 Overtreding - Hansoku	Diskwalificatie
KK	Kiken	Opgave
S	Shikkaku	Ernstige Diskwalificatie

## APPENDIX 04: DE KUMITE WEDSTRIJDVLOER





---

## APPENDIX 05: DE KARATE-GI

---



ADVERTISING SPACE FOR WKF, size 20 x 10 cm.



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



BACK RESERVED FOR ORGANISING FEDERATION, size 30 x 30 cm.



EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION, size 12 x 8 cm.



SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK, size 5 x 4 cm.

---

## APPENDIX 06: RICHTLIJNEN VOOR REFEREES EN JUDGES

---

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

### **BUITENSPORIG CONTACT:**

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

### **BUITENSPORIG CONTACT EN OVERDRIJVEN:**

Karate is een "Martial Art" en de deelnemers dienen zich overeenkomstig te gedragen. Het is niet acceptabel indien een deelnemer bij een licht contact zijn bitje uitspuugt, gaat rondlopen, zich steeds in zijn gezicht wrijft, of andere dingen aanwendt om de Referee ervan te overtuigen dat het een hard contact was om zodoende de tegenstander een straf toe te kennen. Dit gedrag schaadt onze sport en moet meteen worden bestraft.

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

### **MUBOBI:**

Een waarschuwing of straf voor Mubobi wordt gegeven als een deelnemer **door eigen nalatigheid wordt geraakt**. Dit kan gebeuren door de rug toe te keren, een aanval met een lange, lage gyaku tsuki chudan zonder rekening te houden met een tegenaanval op Jodan hoogte, het gevecht onderbreken voordat de Referee "Yame" roept, de dekking laten zakken, concentratie verlies en herhaald weigeren om een aanval te blokkeren. In Toelichting van Artikel 8, paragraaf 18 staat:

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

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

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

## **ZANSHIN:**

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

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

## **CHUDAN GERI PAKKEN:**

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

Als de techniek aan alle 6 criteria voldoet en Zanshin blijft gehandhaafd zal de Chudan geri scoren. Theoretisch, in een echt gevecht, zal een sterke krachtige trap de tegenstander uitschakelen en zal de trap niet gepakt worden. Controle, trefvlak en het voldoen aan alle 6 criteria, zijn de beslissende factoren in het al dan niet waarderen van de techniek.

## **WERPEN EN VERWONDINGEN:**

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

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

Een mogelijk gevaarlijke situatie ontstaat als een deelnemer de beide benen van zijn tegenstander vastpakt en hem op zijn rug gooit of als een deelnemer duikt en de tegenstander optilt voordat hij hem werpt.

In Artikel 8 Toelichting 11 staat: ..... *en de tegenstander moet worden vastgehouden zodat hij veilig kan landen.*

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

## **SCOREN ALS DE TEGENSTANDER IS GEVALLEN**

Indien een deelnemer geworpen of geveegd wordt en met zijn bovenlichaam op de tatami ligt, zal de score een Ippon, 3 punten, bedragen.

Indien er op een vallende deelnemer gescoord wordt zullen de Judges er rekening mee houden in welke richting de deelnemer valt. Indien de deelnemer van de score wegvalt, zal er geen score worden toegekend, omdat de score dan niet effectief is.

Indien het bovenlichaam van de deelnemer, waarop gescoord wordt, geen contact maakt met de tatami, zal een score worden toegekend zoals omschreven in Artikel 6.

De toegekende score op een vallende, zittende, knielende, staande of springende deelnemer en alle andere situaties waarbij de torso geen contact maakt met de tatami, is als volgt:

- |    |               |          |          |
|----|---------------|----------|----------|
| 1. | Jodan Kicks   | 3 punten | Ippon    |
| 2. | Chudan Kicks  | 2 punten | Waza Ari |
| 3. | Tsuki en Uchi | 1 punt   | Yuko     |

## **BESLISSINGSPROCEDURES:**

Als de Referee de wedstrijd stopt roept hij "Yame" en maakt gelijktijdig het daarbij behorende gebaar. Als de Referee naar zijn beginpositie is teruggekeerd maken de Judges hun mening kenbaar in geval van een score of jogai. Als de Referee er om vraagt geven ze hun mening voor andere overtredingen. Omdat de Referee de enige is die rondloopt, de deelnemers benadert en met de dokter praat, moeten de Judges serieus in overweging nemen wat de Referee communiceert, voordat ze hun definitieve mening geven, omdat reconsider niet is toegestaan. Indien er meerdere redenen zijn om de wedstrijd te stoppen, zal de Referee deze afzonderlijk aangeven. Bijv. als de een score maakt en de ander een contact, of in geval van Mubobi, of overdrijven van een blessure door dezelfde deelnemer.

## **JOGAI:**

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

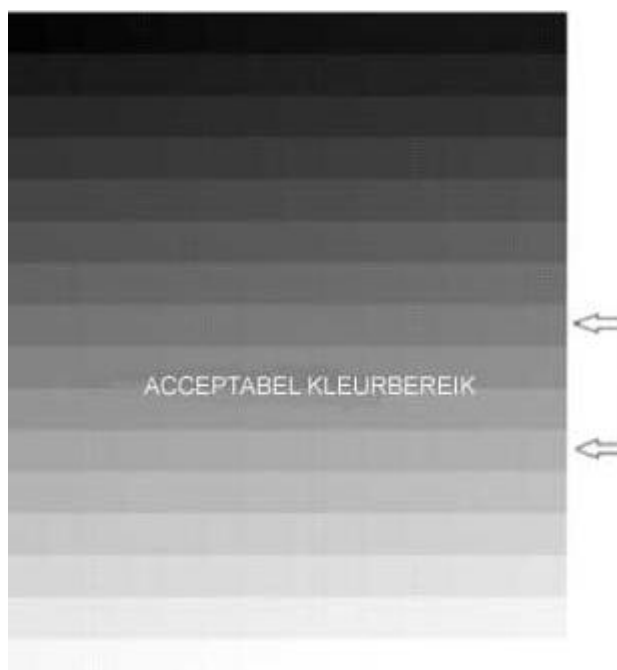
## **HET AANGEVEN VAN OVERTREDINGEN:**

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

---

## **APPENDIX 07: KLEUREN VAN DE BROEK VAN REFEREES**

---



## APPENDIX 08: VOORWAARDEN EN LEEFTIJDSCATERGORIEËN

WERELD KAMPIOENSCHAP CADETTEEN, JUNIOREN EN ONDER DE 21 JARIGEN				WERELD KAMPIOENSCHAP SENIOREN	
ALGEMEEN	CATEGORIEËN			ALGEMEEN	CATEGORIEËN
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Het toernooi duurt 4 dagen (donderdag, vrijdag, zaterdag en zondag).</li> <li>❖ Elke Nationale Federatie kan een (1) deelnemer per categorie opgeven.</li> <li>❖ Bij de loting worden de vier finalisten van de vorige kampioenschappen zoveel mogelijk gescheiden (de deelnemers bij individuele wedstrijden en de Nationale teams bij de team wedstrijden).</li> <li>❖ De Kampioenschappen worden gehouden op 5 of 6 wedstrijd vloeren, afhankelijk van de mogelijkheden van het stadion.</li> <li>❖ Kumite wedstrijden duren in alle gevallen 2 minuten voor Cadetten, Junioren en Dames onder 21 en 3 minuten voor Heren onder 21</li> <li>❖ Bunkai moet worden uitgevoerd in Kata teams (heren &amp; dames) om de medailleplaatsen.</li> </ul>	<b>ONDER DE 21</b>	<b>CADETTEEN</b>	<b>JUNIOREN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Het toernooi duurt 5 dagen.</li> <li>❖ Team Kumite wedstrijden worden na de individuele wedstrijden gehouden.</li> <li>❖ Elke Nationale Federatie kan een (1) deelnemer per categorie opgeven.</li> <li>❖ Bij de loting worden de vier finalisten van de vorige kampioenschappen zoveel mogelijk gescheiden (de deelnemers bij individuele wedstrijden en de Nationale teams bij de team wedstrijden).</li> <li>❖ De Kampioenschappen worden gehouden op 4 (vier) aansluitende wedstrijd vloeren (3 dagen) en 1 op een verhoogd platform voor de medailleplaatsen (2 dagen)</li> <li>❖ Voor catering service voor referees en officials zal er een speciale ruimte en tijdschema gecreëerd moeten worden.</li> <li>❖ Bij Kumite is de wedstrijdduur 3 minuten voor de heren en 2 minuten voor de dames.</li> <li>❖ Bunkai moet worden uitgevoerd bij Kata teams (heren &amp; dames) om de medailleplaatsen.</li> </ul>	<i>Individuele Kata (+16 jaar)</i>
	<i>Kata individueel (18,19,20)</i>  <b>Heren/Dames</b>  <i>Heren Individueel Kumite (18,19,20 jaar)</i>  <b>-60 kg</b> <b>-67 kg</b> <b>-75 kg</b> <b>-84 kg</b> <b>+84kg</b>	<i>Kata individueel (14/15 jaar)</i>  <b>Heren/ Dames</b>  <i>Heren Individueel Kumite (14/15 jaar)</i>  <b>-52 kg</b> <b>-57 kg</b> <b>-63 kg</b> <b>-70 kg</b> <b>+70 kg</b>	<i>Kata individueel (16/17 jaar)</i>  <b>Heren/ Dames</b>  <i>Heren Individueel Kumite (16/17 jaar)</i>  <b>-55 kg</b> <b>-61 kg</b> <b>-68 kg</b> <b>-76 kg</b> <b>+76 kg</b>		<i>Dames Individueel Kumite (+18 jaar)</i>  <b>-60 kg</b> <b>-67 kg</b> <b>-75 kg</b> <b>-84 kg</b> <b>+84 kg</b>
	<i>Dames Individueel Kumite (18,19,20 jaar)</i>  <b>-50 kg</b> <b>-55 kg</b> <b>-61 kg</b> <b>-68 kg</b> <b>+68 kg</b>	<i>Dames Individueel Kumite (14/15 jaar)</i>  <b>-47 kg</b> <b>-54 kg</b> <b>+54 kg</b>	<i>Dames Individueel Kumite (16/17 jaar)</i>  <b>-48 kg</b> <b>-53 kg</b> <b>-59 kg</b> <b>+59 kg</b>  <i>Team Kata (14/17 jaar)</i>  <b>Heren Dames</b>	<i>Dames Individueel Kumite (+18 jaar)</i>  <b>-50 kg</b> <b>-55 kg</b> <b>-61 kg</b> <b>-68 kg</b> <b>+68 kg</b>	
<b>Totaal</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>Totaal</b>	<b>16</b>



---

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

---

### Algemeen

Voor de jeugd (7 t/m 13 jaar) geldt in principe het geldende kumite reglement. In dit supplement zullen alleen die zaken behandeld worden, welke extra nadruk behoeven bij het jeugd kumite en de afwijkingen m.b.t. het geldende reglement. Cadetten (14 en 15 jaar) en Junioren (16 en 17 jaar) vallen in principe niet onder dit aanvullend reglement.

### Wedstrijdduur

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

### Beschermingsmiddelen

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

### Toelichting:

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

### Verboden handelingen.

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

---

## SUPPLEMENT 02: BENOEMING EN TAKEN RAYON CHIEF REFEREE

---

DE LEDEN VAN DE NSC ZIJN OOK DE RAYON VERTEGENWOORDIGERS.  
HET UITNODIGEN VOOR WEDSTRIJDEN IS IN HANDEN VAN DE NSC.  
INDIEN HIER VAN AFGEWOKEN WORDT KAN HET VOLGENDE GELDEN:

### BENOEMING RAYON/DISTRICT CHIEF REFEREE

01. Een Rayon Chief Referee (RCR) wordt aangesteld door de NSC.
02. Bij afwezigheid van een RCR op een rayontoernooi zorgt hijzelf (in overleg met de NSC) voor zijn vervanging.

### TAAKOMSCHRIJVING RAYON CHIEF REFEREE

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

---

## SUPPLEMENT 03: MODIFICATIES

---

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