



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΓΩΝΩΝ KUMITE ΚΑΙ ΚΑΤΑ
ΕΓΚΥΡΟ ΑΠΟ 1.1.2018



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΓΩΝΩΝ KUMITE ΚΑΙ ΚΑΤΑ

ΕΓΚΥΡΟ ΑΠΟ 1.1.2018



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΓΩΝΩΝ KUMITE ΚΑΙ ΚΑΤΑ

ΕΓΚΥΡΟ ΑΠΟ 1.1.2018



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΓΩΝΩΝ KUMITE

ΑΡΘΡΟ 1: ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ KUMITE	σελ.04
ΑΡΘΡΟ 2: ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ	σελ.06
ΑΡΘΡΟ 3: ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΑΓΩΝΩΝ KUMITE	σελ.09
ΑΡΘΡΟ 4: ΤΟ ΣΧΗΜΑ ΤΗΣ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑΣ	σελ.11
ΑΡΘΡΟ 5: Η ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ	σελ.12
ΑΡΘΡΟ 6: ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ	σελ.13
ΑΡΘΡΟ 7: ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΓΙΑ ΑΠΟΦΑΣΗ	σελ.16
ΑΡΘΡΟ 8: ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	σελ.18
ΑΡΘΡΟ 9: ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ & ΠΟΙΝΕΣ	σελ.22
ΑΡΘΡΟ 10: ΑΤΥΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΙ ΣΤΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ	σελ.24
ΑΡΘΡΟ 11: ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΝΣΤΑΣΗ	σελ.26
ΑΡΘΡΟ 12: ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΕΣ ΑΞΙΩΜΑΤΟΥΧΩΝ	σελ.29
ΑΡΘΡΟ 13: ΕΝΑΡΞΗ, ΔΙΑΚΟΠΗ ΚΑΙ ΛΗΞΗ ΤΩΝ ΑΓΩΝΩΝ	σελ.34

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΓΩΝΩΝ ΚΑΤΑ

ΑΡΘΡΟ 1: ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΤΑ	σελ.36
ΑΡΘΡΟ 2: ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ	σελ.36
ΑΡΘΡΟ 3: ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΑΓΩΝΩΝ ΚΑΤΑ	σελ.37
ΑΡΘΡΟ 4: ΤΟ ΣΧΗΜΑ ΤΩΝ ΚΡΙΤΩΝ	σελ.38
ΑΡΘΡΟ 5: ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ	σελ.39
ΑΡΘΡΟ 6: ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΑΓΩΝΩΝ	σελ.42
ΑΡΘΡΟ 7: ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΝΣΤΑΣΗ	σελ.43

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

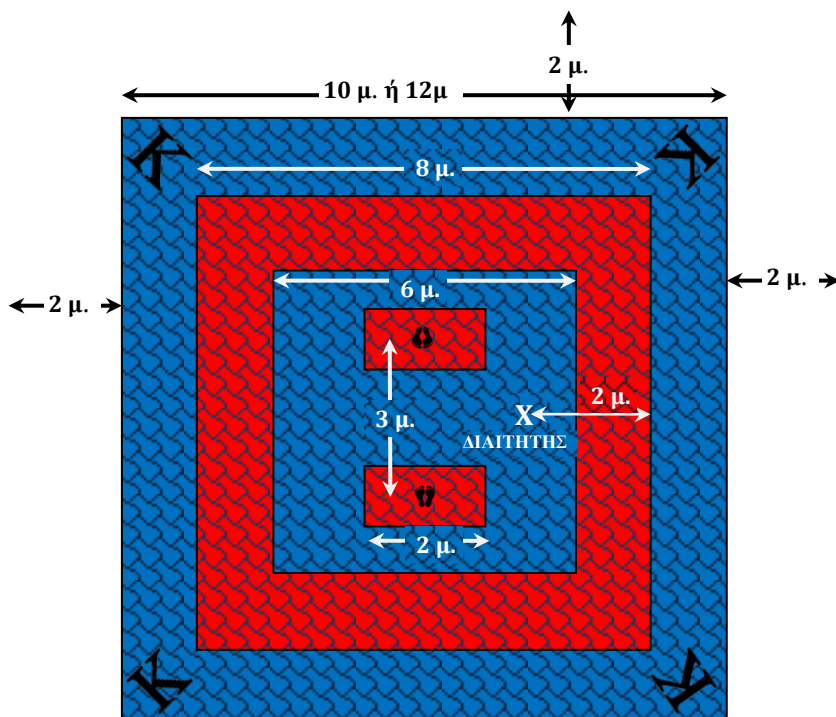
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1:ΟΡΟΛΟΓΙΑ	σελ.44
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2:ΧΕΙΡΟΝΟΜΙΕΣ ΚΑΙ ΣΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΙΣ ΣΗΜΑΙΕΣ	σελ.46
<u>ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΧΕΙΡΟΝΟΜΙΕΣ ΤΟΥ ΔΙΑΙΤΗΤΗ</u>	
<u>ΣΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΙΣ ΣΗΜΑΙΕΣ ΤΩΝ ΚΡΙΤΩΝ</u>	
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3:ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΚΡΙΤΕΣ	σελ.55
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4:ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΗ ΣΚΟΡ	σελ.58
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5:ΔΙΑΡΡΥΘΜΙΣΗ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ KUMITE	σελ.59
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6: ΔΙΑΡΡΥΘΜΙΣΗ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ ΚΑΤΑ	σελ.60
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7:Η ΣΤΟΛΗ ΤΟΥ KARATE (KARATE-GI)	σελ.61
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 8:ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΠΑΓΚΟΣΜΙΩΝ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΩΝ	σελ.62
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 9:ΧΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΔΙΑΒΑΘΜΗΣΕΙΣ ΠΑΝΤΕΛΟΝΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΚΡΙΤΩΝ	σελ.64
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 10: ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΚΑΡΑΤΕ ΓΙΑ ΗΛΙΚΙΕΣ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 14 ΕΤΩΝ	σελ.65
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 11: Επανεξέταση Video (Video Review)	σελ.67
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 12: Πρότυπο Επίσημης Ένστασης	σελ.72
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 13: ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΖΥΓΙΣΗΣ	σελ.73
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 14: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ROUND-ROBIN	σελ.75

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΓΩΝΩΝ KUMITE

ΑΡΘΡΟ 1: ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

1. Ο αγωνιστικός χώρος πρέπει να είναι επίπεδος και άνευ επικινδυνότητας.
2. Ο αγωνιστικός χώρος πρέπει να είναι ένα τετράγωνο στρωμένο με tatami, εγκεκριμένο από την WKF, με πλευρές 8 μέτρων (μετρούμενες από την εξωτερική πλευρά) με επιπλέον ένα μέτρο περιοχή ασφαλείας σε κάθε πλευρά. Θα υπάρχει μια καθαρή περιοχή ασφαλείας δύο μέτρων σε κάθε πλευρά. **Οποτεδήποτε χρησιμοποιείται υπερυψωμένος αγωνιστικός χώρος, η περιοχή ασφαλείας θα πρέπει να είναι επιπροσθέτως κατά ένα (1) μέτρο μεγαλύτερη σε κάθε πλευρά.**
3. Δύο στρώματα αναστρέφονται ώστε να είναι εμφανής η κόκκινη πλευρά σε απόσταση ενός μέτρου από το κέντρο του αγωνιστικού χώρου έτσι ώστε να οριοθετηθούν οι θέσεις των αγωνιζομένων. **Όταν ξεκινά ο αγώνας ή όταν οι αθλητές επανέρχονται στις θέσεις τους, θα στέκονται στο κέντρο των ανεστραμμένων (κόκκινων) στρωμάτων με κατεύθυνση μπροστά έτσι ώστε ο ένας να βλέπει τον άλλο.** (Η απόσταση μεταξύ των αγωνιζομένων είναι 3 μέτρα).
4. Ο Διαιτητής θα στέκεται κεντρικά ανάμεσα στις δύο οριοθετημένες θέσεις κοιτάζοντας προς τους αγωνιζόμενους σε απόσταση δύο (2) μέτρων από την περιοχή ασφαλείας.
5. Ο κάθε Κριτής θα κάθεται στις γωνίες πάνω στον αγωνιστικό χώρο μέσα στη περιοχή ασφαλείας. Ο Διαιτητής δύναται να κινείται σε όλη την επιφάνεια του tatami, συμπεριλαμβανομένης της περιοχής ασφαλείας όπου κάθονται οι Κριτές. Ο κάθε Κριτής θα εφοδιάζεται με μια κόκκινη και μια μπλέ σημαία.
6. Ο Επόπτης Αγώνα (Match Supervisor) θα κάθεται ακριβώς έξω από την περιοχή ασφαλείας, πίσω και αριστερά ή δεξιά από το Διαιτητή. Θα είναι εξοπλισμένος με μία κόκκινη σημαία ή πινακίδα και μία σφυρίχτρα.
7. Ο Επόπτης Βαθμολογίας (Score Supervisor) θα κάθεται στο επίσημο τραπέζι γραμματείας, μεταξύ του Σημειωτή Βαθμολογίας (Scorekeeper) και του χρονομέτρη (timekeeper).
8. Οι προπονητές θα κάθονται έξω από την περιοχή ασφαλείας, στις αντίστοιχες πλευρές τους, στην πλευρά του tatami που κοιτά προς την κατεύθυνση του επίσημου τραπεζιού. Οποτεδήποτε χρησιμοποιείται υπερυψωμένος αγωνιστικός χώρος οι προπονητές θα τοποθετούνται έξω από την υπερυψωμένη περιοχή.
9. Η εξωτερική πλευρά του αγωνιστικού χώρου πλάτους ενός μέτρου θα πρέπει να έχει διαφορετικό χρώμα από την υπόλοιπη περιοχή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Δείτε επίσης το Παράρτημα 5: ΔΙΑΤΑΞΗ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ KUMITE



ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Απαγορεύονται τα διαφημιστικά μέσα (πινακίδες, πανό, στυλοβάτες κ.τ.λ.), σε απόσταση μικρότερη του ενός μέτρου από κάθε πλευρά της εξωτερικής περιμέτρου της περιοχής ασφαλείας.
- II. Η εσωτερική επιφάνεια του tatami που εφάπτεται με το έδαφος πρέπει να μη γλιστρά, ενώ η εξωτερική επιφάνεια πρέπει να έχει χαμηλό συντελεστή τριβής. Ο Διαιτητής πρέπει να βεβαιωθεί ότι τα τμήματα του tatami είναι καλά συνδεδεμένα μεταξύ τους, διότι κατά τη διάρκεια του αγώνα πιθανή ύπαρξη κενών προκαλεί τραυματισμούς και συνιστούν επικινδυνότητα. Το tatami πρέπει να είναι εγκεκριμένου τύπου από την Παγκόσμια Ομοσπονδία Καράτε (WKF).

ΑΡΘΡΟ 2: ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ

1. Οι αγωνιζόμενοι και οι προπονητές τους οφείλουν να φορούν την επίσημη ενδυμασία, όπως αυτή καθορίζεται στη συνέχεια.
2. Η Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission) δύναται να αποκλείσει οποιονδήποτε επίσημο ή αγωνιζόμενο εφόσον δε συμμορφώνεται με τον κανονισμό αυτό.

ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

1. Οι Διαιτητές και οι Κριτές οφείλουν να φορούν την επίσημη ενδυμασία, όπως αυτή ορίζεται από την Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission). Την ενδυμασία αυτή θα πρέπει να φορούν σε όλες τις διοργανώσεις και σεμινάρια.
2. Η επίσημη ενδυμασία θα πρέπει είναι η ακόλουθη:
 - Μονόπετο μπλέιζερ χρώματος ναυτικού μπλε.
 - Λευκό πουκάμισο με κοντά μανίκια.
 - Επίσημη γραβάτα χωρίς καρφίτσα.
 - **Διακριτικό λευκό κορδόνι για την σφυρίχτρα**
 - Απλό παντελόνι χρώματος ανοιχτού γκρι, χωρίς γυρίσματα. (Παράρτημα 9)
 - Κάλτσες μονόχρωμες σκούρες μπλε ή μαύρες και μαύρα παντοφλέ παπούτσια για το tatami.
 - **Οι γυναίκες Διαιτητές και Κριτές μπορούν να έχουν τα μαλλιά τους πιασμένα με κλιπ για μαλλιά, να φορούν τα θρησκευτικώς επιβαλλόμενα καλύμματα κεφαλής που είναι εγκεκριμένα από την Παγκόσμια Ομοσπονδία Καράτε (WKF) καθώς και διακριτικά σκουλαρίκια.**
 - **Οι Διαιτητές και Κριτές μπορούν να φορούν μια απλή βέρα.**
3. **Στους Ολυμπιακούς Αγώνες, Ολυμπιακούς Αγώνες Νέων, στις Ηπειρωτικές Διοργανώσεις και λοιπές εκδηλώσεις πολλαπλών αγωνισμάτων, η επίσημη ενδυμασία των Διαιτητών μπορεί να αντικατασταθεί με συγκεκριμένη στολή χορηγούμενη από την Τοπική Οργανωτική Επιτροπή (LOC), συμβατή με το ύφος και την αίσθηση της συγκεκριμένης εκδήλωσης, υπό την προϋπόθεση ότι έχει αιτηθεί γραπτώς προς την WKF από τον Διοργανωτή της εκδήλωσης και έχει επίσημα εγκριθεί από αυτή.**

ΑΓΩΝΙΖΟΜΕΝΟΙ

1. Οι αγωνιζόμενοι πρέπει να φορούν λευκό Karate-gi, χωρίς λωρίδες, διακοσμητικά σήματα και προσωπικά κεντήματα **εκτός από αυτά που συγκεκριμένα επιτρέπονται από την Εκτελεστική Επιτροπή της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Καράτε (WKF EC).** Το εθνικό έμβλημα ή σημαία της χώρας θα τοποθετείται στη θέση του αριστερού στήθους του χιτωνίου και δεν επιτρέπεται να υπερβαίνει το συνολικό μέγεθός των 12εκ x 8εκ. (Παράρτημα 7). Επιτρέπονται μόνο τα γνήσια σήματα ένδειξης του κατασκευαστή πάνω στη στολή. Επιπλέον, στην πλάτη του αγωνιζόμενου θα υπάρχει ένα αναγνωριστικό νούμερο που θα δίνεται από την Οργανωτική Επιτροπή (Organising Committee). Ο ένας αγωνιζόμενος πρέπει να φορά κόκκινη ζώνη ενώ ο άλλος μπλε. Οι ζώνες αυτές πρέπει να είναι φάρδους 5 cm περίπου και, όταν είναι δεμένες, το μήκος της κάθε άκρης τους να είναι 15 cm από το κόμπο αλλά να μην ξεπερνάνε τα 3/4 του μηρού. Οι ζώνες πρέπει να είναι βασικού χρώματος κόκκινου και μπλέ, χωρίς προσωπικά κεντήματα, διαφημιστικά και σημάδια εκτός από το συνηθισμένο σήμα του κατασκευαστή.

2. Κατά παρέκκλιση της ανωτέρω παραγράφου 1, η Εκτελεστική Επιτροπή (Executive Committee) μπορεί να επιτρέψει την προβολή συγκεκριμένων διαφημιστικών ή εμπορικών σημάτων εγκεκριμένων χορηγών.
 3. Το χιτώνιο όταν είναι δεμένο με την ζώνη πρέπει κατ' ελάχιστο να καλύπτει τους γοφούς, αλλά να μην είναι μακρύτερο από τα $\frac{3}{4}$ του μηρού. Οι γυναίκες αθλήτριες μπορούν να φορούν κάτω από το χιτώνιο ένα απλό λευκό μπλουζάκι. Το κορδόνια στα χιτώνια πρέπει να είναι δεμένα. Χιτώνια χωρίς κορδόνια δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν.
 4. Το μέγιστο μήκος των μανικιών του χιτωνίου δεν επιτρέπεται να ξεπερνά το σημείο του λυγισμένου καρπού και να μην είναι κοντύτερο από τον μέσο του πήχews. Τα μανίκια δεν επιτρέπεται να είναι διπλωμένα προς τα πάνω. **Τα κορδόνια του χιτωνίου πρέπει να είναι δεμένα από την αρχή του αγώνα έτσι ώστε αυτό να εφαρμόζει σωστά. Εφόσον τα κορδόνια σχιστούν κατά την διάρκεια του αγώνα, ο αγωνιζόμενος δεν είναι υποχρεωμένος να αλλάξει το χιτώνιο.**
 5. Το παντελόνι πρέπει να είναι τόσο μακρύ ώστε να καλύπτει τουλάχιστον τα $\frac{2}{3}$ της κνήμης και να μην φτάνει κάτω από το σημείο του αστραγάλου. Τα μπατζάκια δεν επιτρέπεται να είναι διπλωμένα προς τα πάνω.
 6. Οι αγωνιζόμενοι πρέπει να έχουν καθαρά και κουρεμένα μαλλιά ώστε να μην παρακωλύουν την ομαλή διεξαγωγή του αγώνα. Το Hachimaki (ταινία για το κεφάλι) δεν επιτρέπεται. Εφόσον ο Διαιτητής κρίνει ότι τα μαλλιά κάποιου αγωνιζόμενου είναι πολύ μακριά και/ή πολύ βρώμικα, μπορεί να τον αποκλείσει από τον αγώνα. Τα κοκαλάκια και τα μεταλλικά σιμπιδάκια για τα μαλλιά απαγορεύονται. Κορδέλες, χάντρες και άλλα διακοσμητικά απαγορεύονται. Επιτρέπεται ένα ή δύο διακριτικά λαστιχάκια μαλλιών σε μία μονή κοτσίδα.
 7. Οι αθλήτριες επιτρέπεται να φορούν τα θρησκευτικώς επιβαλλόμενα καλύμματα κεφαλής εγκεκριμένου τύπου από την Παγκόσμια Ομοσπονδία Καράτε: Μία απλή μαύρη υφασμάτινη μαντίλα κεφαλής η οποία καλύπτει τα μαλλιά αλλά όχι την περιοχή του λαιμού.
 8. Οι αγωνιζόμενοι πρέπει να έχουν τα νύχια τους κομμένα κοντά και απαγορεύεται να φορούν οποιοδήποτε αντικείμενο, μεταλλικό ή όχι, ικανό να προκαλέσει τον τραυματισμό του αντιπάλου. Σιδεράκια για τα δόντια πρέπει να εγκριθούν από το Διαιτητή και τον Επίσημο Ιατρό. Ο αγωνιζόμενος αναλαμβάνει πλήρως την ευθύνη οποιουδήποτε τραυματισμού.
 9. Ο ακόλουθος προστατευτικός εξοπλισμός είναι υποχρεωτικός :
 - 9.1 Γάντια εγκεκριμένου τύπου από την WKF, κόκκινα για τον ένα αθλητή και μπλέ για τον άλλο.
 - 9.2 Προστατευτική μασέλα.
 - 9.3 Εγκεκριμένου τύπου από την WKF προστατευτικά σώματος (για όλους τους αθλητές) και επιπλέον προστατευτικός θώρακας για τις γυναίκες.
 - 9.4 Προστατευτικά κνήμης εγκεκριμένου τύπου από την WKF, κόκκινα για τον ένα αθλητή και μπλέ για τον άλλο.
 - 9.5 Προστατευτικά ταρσού εγκεκριμένου τύπου από την WKF, κόκκινα για τον ένα αθλητή και μπλέ για τον άλλο.
- Τα προστατευτικά βουβωνικής χώρας (σπασουάρ) δεν είναι υποχρεωτικά αλλά εάν χρησιμοποιηθούν πρέπει να είναι εγκεκριμένου τύπου από την WKF.
10. Τα γυαλιά οράσεως απαγορεύονται. Οι μαλακοί φακοί επαφής επιτρέπονται με ευθύνη του αγωνιζόμενου.
 11. Απαγορεύεται κάθε μη επίσημα εγκεκριμένη ενδυμασία ή εξοπλισμός.



12. Ο προστατευτικός εξοπλισμός πρέπει να είναι εγκεκριμένου τύπου από την Παγκόσμια Ομοσπονδία Καράτε.
13. Είναι καθήκον του Επόπτη Αγώνα (Match Supervisor/Kansa) να εξασφαλίζει πριν από κάθε αγώνα ή γύρο ότι οι αγωνιζόμενοι φοράνε τον εγκεκριμένο εξοπλισμό. (Στις περιπτώσεις Ηπειρωτικών Ενώσεων, Διεθνών ή Εθνικών πρωταθλημάτων, θα πρέπει να σημειωθεί ότι ο εγκεκριμένου τύπου από την WKF εξοπλισμός πρέπει να γίνεται αποδεκτός και όχι απορριπτέος).
14. Η χρήση επιδέσμων ή ναρθήκων, λόγω τραυματισμού, πρέπει να εγκρίνεται από το Διαιτητή μετά από γνωμάτευση του Ιατρού της διοργάνωσης.

ΠΡΟΠΟΝΗΤΕΣ

1. Καθ' όλη την διάρκεια της διοργάνωσης, οι προπονητές πρέπει να φοράνε υποχρεωτικά την επίσημη αθλητική φόρμα της Εθνικής του Ομοσπονδίας και να έχουν την επίσημη ταυτότητά τους σε εμφανή θέση εξαιρουμένων **των αγώνων για μετάλλια** των επίσημων διοργανώσεων της WKF, όπου οι προπονητές απαιτείται να φορούν ένα σκούρο κουστούμι, πουκάμισο και γραβάτα – ενώ οι προπονήτριες δύναται να επιλέξουν να φορέσουν φόρεμα, γυναικείο κουστούμι ή ένα συνδυασμό με σακάκι και φούστα σε σκούρα χρώματα. Οι προπονήτριες επιτρέπεται να φορούν θρησκευτικώς επιβαλλόμενα καλύμματα κεφαλής ίδια με αυτά που είναι εγκεκριμένα από την WKF για τους διαιτητές.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Ο αγωνιζόμενος πρέπει να φορά μία απλή ζώνη. Αυτή θα είναι κόκκινη για τον ΑΚΑ και μπλε για τον ΑΟ. Ζώνες ενδεικτικές του βαθμού δεν επιτρέπονται κατά τη διάρκεια του αγώνα.
- II. Οι προστατευτικές μασέλες πρέπει να είναι σωστά προσαρμοσμένες.
- III. Εάν κάποιος αθλητής/τρια εμφανιστεί στον αγωνιστικό χώρο με ακατάλληλη εμφάνιση, δε θα αποκλείεται αμέσως αλλά θα του δίδεται χρόνος ενός λεπτού για να συμμορφωθεί.
- IV. Εφόσον η Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission) συμφωνήσει, οι Διαιτητές μπορούν να βγάλουν τα σακάκια τους.

ΑΡΘΡΟ 3: ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΑΓΩΝΩΝ KUMITE

1. Μία διοργάνωση Karate μπορεί να περιλαμβάνει αγώνισμα Kumite και/ή Kata. Το αγώνισμα του Kumite μπορεί επιπλέον να χωριστεί σε ατομικούς και ομαδικούς αγώνες. Οι ατομικοί αγώνες μπορεί περαιτέρω να χωρίζονται σε κατηγορίες ηλικιών και κιλών. Οι κατηγορίες κιλών χωρίζονται τέλος σε αναμετρήσεις (bout). Ο όρος αναμέτρηση χρησιμοποιείται και για την περιγραφή των ατομικών αγώνων που πραγματοποιούνται στη διάρκεια του ομαδικού Kumite.
2. Θα εφαρμόζεται το σύστημα αποκλεισμού με *repechage* εκτός και αν έχει συγκεκριμένα καθοριστεί κάτι άλλο για μια διοργάνωση. Οποτεδήποτε χρησιμοποιείται το σύστημα *round-robin* πρέπει να ακολουθείται η δομή που περιγράφεται στο Παράρτημα 14: **ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ROUND-ROBIN.**
3. Οι διαδικασίες ζύγισης περιγράφονται στο Παράρτημα 13: **ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΖΥΓΙΣΗΣ.**
4. Στους ατομικούς αγώνες κανένας αγωνιζόμενος δεν μπορεί να αντικατασταθεί από κάποιον άλλο μετά το τέλος της κλήρωσης.
5. Αγωνιζόμενοι ή ομάδες που δεν παρουσιάζονται όταν του καλεί η γραμματεία θα αποκλείονται (KIKEN) από αυτή την κατηγορία. Στους ομαδικούς αγώνες η βαθμολογία του ματς που δεν πραγματοποιήθηκε θα ορίζεται στο 8-0 υπέρ της άλλης ομάδας. Αποκλεισμός με KIKEN σημαίνει ότι οι αγωνιζόμενοι αποκλείονται από την συγκεκριμένη κατηγορία και δεν επηρεάζει το δικαίωμα συμμετοχής σε κάποια άλλη κατηγορία.
6. Οι ομάδες ανδρών αποτελούνται από 7 μέλη, από τα οποία τα 5 συμμετέχουν σε κάθε γύρο. Οι ομάδες γυναικών αποτελούνται από 4 μέλη, από τα οποία τα 3 συμμετέχουν σε κάθε γύρο.
7. Οι συμμετέχοντες είναι όλοι μέλη της ίδιας ομάδας. Δεν υπάρχουν σταθεροί αναπληρωματικοί.

Πριν από κάθε αγώνα, ένας αντιπρόσωπος της ομάδας πρέπει να υποβάλλει στη επίσημη γραμματεία, μία επίσημη λίστα με τα ονόματα καθώς και τη σειρά με την οποία θα αγωνιστούν τα μέλη της ομάδας. Η σύνθεση ή/και σειρά της ομάδας μπορεί να αλλάξει σε κάθε γύρο υπό την προϋπόθεση ότι θα υποβληθεί πριν την έναρξη του γύρου, εφόσον όμως υποβληθεί δεν μπορεί πλέον να αλλάξει μέχρι την λήξη του συγκεκριμένου γύρου. Ομάδα της οποίας ένα από τα μέλη ή ο προπονητής της αλλάξει τη σύνθεση της ή τη σειρά της χωρίς να ενημερώσει γραπτά πριν από την έναρξη του γύρου για την αλλαγή αυτή θα αποκλείεται (**SHIKKAKU**). Στο ομαδικό αγώνισμα όταν ένα μέλος ομάδας χάσει έναν αγώνα με επιβολή Hansoku ή Shikkaku, η βαθμολογία του μηδενίζεται και καταγράφονται 8 βαθμοί στην αντίπαλη ομάδα για τον συγκεκριμένο αγώνα.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

1. Ο "γύρος" είναι ένα διακριτό στάδιο σε μία διοργάνωση, το οποίο οδηγεί στην τελική ανάδειξη των φιναλίστ. Σε ένα αγώνισμα Kumite με αποκλεισμό, σε ένα γύρο αποκλείεται το 50% των αθλητών, συμπεριλαμβανομένων και των byes (αγώνες με αθλητές χωρίς αντίπαλο). Καθαυτή την έννοια, τα ίδια εφαρμόζονται σε κάθε γύρο, είτε πρόκειται για προκριματικούς είτε πρόκειται για *repechage*. Σε μια διοργάνωση "round robin", ο κάθε ένας αγωνιζόμενος θα παίξει μία φορά με κάθε έναν από τους υπόλοιπους αγωνιζόμενους κατά τη διάρκεια ενός γύρου.

- II. Σημειώστε ότι ο όρος "αναμέτρηση" (bout) αναφέρεται σε μια ατομική αναμέτρηση μεταξύ δύο αγωνιζόμενων ενώ το "ματς" (match) είναι συνολικά οι αναμετρήσεις ανάμεσα στα μέλη των δύο ομάδων.**
- III. Καθώς δημιουργούνται προβλήματα κατά την προφορά και την αναγνώριση των ονομάτων, κωδικοί αριθμοί θα διανέμονται σε κάθε αθλητή και θα γίνεται χρήση αυτών.
- IV. Όταν μία ομάδα παρατάσσεται πριν τον ματς, παρουσιάζονται μόνο οι αθλητές που θα αγωνιστούν. Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας και ο προπονητής δε παρατάσσονται και κάθονται στην προβλεπόμενη γι' αυτούς περιοχή.
- V. Οι ομάδες ανδρών πρέπει να παρουσιαστούν τουλάχιστον με τρεις αθλητές και οι ομάδες γυναικών τουλάχιστον με δύο αθλήτριες για να έχουν δικαίωμα συμμετοχής. Ομάδες με μικρότερο από τον απαιτούμενο αριθμό αθλητών θα αποκλείονται (KIKEN).
- VI. Όταν ο Διαιτητής θελήσει να ανακοινώσει αποκλεισμό με KIKEN θα δείξει με το δάχτυλο του προς την πλευρά του αγωνιζόμενου ή ομάδας λέγοντας "AKA/AO Kiken" και στη συνέχεια "AKA/AO no Kachi" δείχνοντας το σήμα της νίκης (Kachi) για την αντίπαλη ομάδα ή αγωνιζόμενο.
- VII. Η λίστα με την αγωνιστική σειρά μπορεί να υποβληθεί είτε από τον προπονητή είτε από κάποιο εξουσιοδοτημένο μέλος της ομάδας. Εάν ο προπονητής υποβάλει την κατάσταση πρέπει να αποδεικνύεται καθαρά η ιδιότητα του. Σε αντίθετη περίπτωση, μπορεί να μη γίνει δεκτή. Η λίστα πρέπει να περιέχει το όνομα της χώρας ή του συλλόγου, το χρώμα της ζώνης με το οποίο θα αγωνιστεί η ομάδα στο συγκεκριμένο ματς καθώς και τη σειρά των αθλητών. Πρέπει να αναφέρονται επίσης τα ονόματα των αθλητών και ο αριθμός που τους έχει παραχωρήσει η διοργάνωση. Η κατάσταση υπογράφεται από τον προπονητή ή από το εξουσιοδοτημένο άτομο.
- VIII. Οι προπονητές πρέπει να υποβάλουν στην επίσημη γραμματεία τη διαπίστευση τους μαζί με αυτή του αθλητή ή της ομάδας τους. Ο προπονητής πρέπει να καθίσει στην καρέκλα που του παρέχεται και δεν πρέπει να αναμιχθεί στην ομαλή διεξαγωγή του αγώνα ούτε με ομιλία ούτε με πράξεις.
- IX. Εάν λόγω λάθους στην κατάσταση, αγωνιστούν μεταξύ τους αθλητές ενώ δε θα έπρεπε, τότε, ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα, ο αναμέτρηση/ματς μηδενίζεται και ακυρώνεται. Προκειμένου να αποφευχθούν τέτοιου είδους λάθη, ο νικητής κάθε αγώνα οφείλει να επιβεβαιώσει τη νίκη του στη γραμματεία, πριν να απομακρυνθεί από τον αγωνιστικό χώρο.

ΑΡΘΡΟ 4: ΤΟ ΣΧΗΜΑ ΤΗΣ ΔΙΑΤΗΣΙΑΣ

1. Για κάθε αναμέτρηση το σχήμα της Διαιτησίας αποτελείται από ένα Διαιτητή (SHUSHIN), τέσσερις Κριτές (FUKUSHIN) και έναν Επόπτη Αγώνα (MATCH SUPERVISOR/KANSA).
2. Οι Διαιτητές οι Κριτές και ο Επόπτης Αγώνα μιας αναμέτρησης Kumite δεν πρέπει να έχουν την ίδια εθνικότητα ή να ανήκουν στην ίδια Εθνική Ομοσπονδία με κάποιον από τους αγωνιζόμενους.
3. **Ανάπτυξη και κατανομή των Διαιτητών και Κριτών.**

Για τους γύρους αποκλεισμού, ο Γραμματέας της Επιτροπής Διαιτησίας (RC Secretary) θα διευκολύνει τον τεχνικό μηχανοργάνωσης που χειρίζεται το ηλεκτρονικό σύστημα κληρώσεων παραδίδοντάς του λίστα που θα περιέχει τους διαθέσιμους Διαιτητές και Κριτές για κάθε tatami. Αυτή η λίστα συμπληρώνεται από τον Γραμματέα της Επιτροπής Διαιτησίας (RC Secretary) αφού η κλήρωση των αθλητών τελειώσει και στο τέλος της Ενημέρωσης των Διαιτητών (Referees Briefing). Αυτή η λίστα πρέπει να περιέχει μόνο τους Διαιτητές που ήταν παρών στην Ενημέρωση των Διαιτητών (Referees Briefing) και πρέπει να συμμορφώνεται με τα προαναφερθέντα κριτήρια. Έπειτα, για την κλήρωση της Διαιτησίας, ο τεχνικός θα εισάγει το περιεχόμενο της λίστας στο σύστημα έτσι ώστε να γίνεται τυχαία κατανομή 4 Κριτών και 1 Διαιτητή σε κάθε tatami για κάθε αγώνα.

Για τους αγώνες μεταλλίων, οι Διαχειριστές των Tatami θα παραδώσουν στον Πρόεδρο της Επιτροπής Διαιτησίας (RC Chairman) και στο Γραμματέα αυτής (RC Secretary), από μία λίστα που θα περιέχει 8 Διαιτητές από το tatami τους, μετά από το τέλος του τελευταίου αγώνα των γύρων αποκλεισμού. Εφόσον η λίστα εγκριθεί από τον Πρόεδρο της Επιτροπής Διαιτησίας (RC Chairman) θα δοθεί στον τεχνικό για να εισαχθεί το περιεχόμενο της στο σύστημα. Στη συνέχεια το σύστημα θα κατανέμει με τυχαίο τρόπο τα σχήματα Διαιτησίας, τα οποία θα περιέχουν 5 από τους 8 διαιτητές από κάθε tatami.

4. Επιπλέον, για την διευκόλυνση της διεξαγωγής των αναμετρήσεων/ματς, ορίζονται 2 Διαχειριστές Tatami (Tatami Managers), 1 βοηθός Διαχειριστή Tatami (Tatami Manager Assistant), 1 Επόπτης Βαθμολογίας (Score Supervisor) και 2 σημειωτές Βαθμολογίας (Score Keepers). Κατ' εξαίρεση στις διοργανώσεις των Ολυμπιακών Αγώνων ορίζεται ένας (1) μόνο Διαχειριστής Tatami (Tatami Manager)

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Κατά την έναρξη μιας αναμέτρησης Kumite, ο Διαιτητής στέκεται στην εξωτερική γραμμή του αγωνιστικού χώρου. Οι Κριτές 1 και 2 στέκονται αριστερά του Διαιτητή και οι Κριτές 3 και 4 στέκονται δεξιά του.
- II. Μετά την τυπική ανταλλαγή υποκλίσεων μεταξύ των αθλητών και του σχήματος της Διαιτησίας, ο Διαιτητής κάνει ένα βήμα προς τα πίσω, οι Κριτές και ο Διαιτητής στρέφονται προς τα μέσα και υποκλίνονται όλοι μαζί. Μετά ο καθένας παίρνει τη θέση του.
- III. Κατά την αλλαγή όλων των Κριτών, οι Κριτές που αποχωρούν, εκτός από τον Επόπτη Αγώνα (Match Supervisor), παίρνουν θέση όπως στην αρχή της αναμέτρησης, υποκλίνονται ο ένας στον άλλο και μετά αποχωρούν από τον αγωνιστικό χώρο μαζί.
- IV. Όταν γίνεται μεμονωμένη αλλαγή Κριτών, ο εισερχόμενος Κριτής προχωρά προς το μέρος απερχόμενου Κριτή, υποκλίνονται ταυτόχρονα και αλλάζουν θέσεις.
- V. Στους ομαδικούς αγώνες εφόσον ολόκληρο το σχήμα κατέχει την απαιτούμενη πιστοποίηση, οι θέσεις του Διαιτητή και των Κριτών μπορούν να αλλάζουν κυκλικά ανά αναμέτρηση.

ΑΡΘΡΟ 5: Η ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

1. Η διάρκεια της αναμέτρησης Kumite καθορίζεται στα 3 λεπτά για την κατηγορία Ανδρών (ατομικό και ομαδικό). Στην κατηγορία Γυναικών καθορίζεται στα 2 λεπτά. Στο Kumite Νέων/Νεανίδων κάτω των 21 ετών (18 έως 20 ετών) καθορίζεται στα 3 λεπτά για τους Νέους και 2 λεπτά για τις Νεανίδες. Στο Kumite εφήβων (16-17 ετών) και παιδων/κορασίδων (14-15 ετών) καθορίζεται στα 2 λεπτά.
2. Η χρονομέτρηση της αναμέτρησης ξεκινά όταν ο Διαιτητής δίνει το σήμα έναρξης και διακόπτεται κάθε φορά που αυτός φωνάζει "YAME".
3. Ο χρονομέτρης δίνει σαφή ακουστικά σήματα με καμπανάκι, βομβητή ή κουδούνι για να υποδείξει «15 δευτερόλεπτα ως τη λήξη» και «τέλος χρόνου». Τα ακουστικό σήμα «τέλος χρόνου» σηματοδοτεί τη λήξη της αναμέτρησης.
4. Οι αγωνιζόμενοι έχουν το δικαίωμα μίας χρονικής περιόδου ανάπαυσης ανάμεσα στους αγώνες, ίσης με την καθορισμένη διάρκεια του αγώνα. Όταν όμως ο αγωνιζόμενος πρέπει να αλλάξει χρώμα στον εξοπλισμό του τότε ο χρόνος ανάπαυσης επεκτείνεται στα 5 λεπτά.

ΑΡΘΡΟ 6: ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

1. Η βαθμολογία έχει ως εξής :
 - a) **IPPON** Τρείς πόντοι
 - b) **WAZA-ARI** Δύο πόντοι
 - c) **YUKO** Ένας πόντος
2. Βαθμός απονέμεται όταν μία τεχνική εκτελείται σύμφωνα με τα ακόλουθα κριτήρια σε μια καθορισμένη περιοχή σκορ:
 - a) καλή παρουσίαση
 - b) αθλητική συμπεριφορά
 - c) δυναμική εφαρμογή
 - d) συναίσθηση (Zanshin)
 - e) σωστός χρονισμός
 - f) σωστή απόσταση
3. **IPPON** απονέμεται για :
 - λακτίσματα Jodan
 - οποιαδήποτε έγκυρη τεχνική που εφαρμόζεται σε αντίπαλο που έχει πέσει είτε από έγκυρη ρίψη είτε από δικιά του υπαιτιότητα.
4. **WAZA-ARI** απονέμεται για:
 - λακτίσματα chudan
5. **YUKO** απονέμεται για:
 - Chudan ή Jodan Tsuki
 - Jodan ή Chudan Uchi.
6. Οι επιθέσεις περιορίζονται στις εξής περιοχές:
 1. κεφάλι
 2. πρόσωπο
 3. αυχένas
 4. κοιλιακή χώρα
 5. θώρακας
 6. πλάτη
 7. πλευρά
7. Μία αποτελεσματική τεχνική που εκτελείται ταυτόχρονα με το σήμα λήξης της αναμέτρησης θεωρείται έγκυρη. Τεχνική, έστω και αποτελεσματική, η οποία εκτελείται μετά το σήμα διακοπής ή λήξης του αγώνα, δεν θεωρείται έγκυρη και μπορεί να επιφέρει επιβολή ποινής στον παραβάτη.
8. Καμία τεχνική, έστω και τεχνικά ορθή, δε θεωρείται έγκυρη εφόσον εκτελείται όταν οι δύο αγωνιζόμενοι είναι εκτός αγωνιστικού χώρου. Ωστόσο, όταν ο ένας από τους δύο αθλητές είναι εκτός αγωνιστικού χώρου ενώ ο αντίπαλός του βρίσκεται εντός αγωνιστικού χώρου και εκτελεί αποτελεσματική τεχνική πριν ο Διαιτητής φωνάξει YAME, η τεχνική θεωρείται έγκυρη.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

Μια τεχνική για να θεωρηθεί αποτελεσματική πρέπει να εφαρμοστεί σε μια από τις περιοχές που ορίζονται στην ανωτέρω παράγραφο 6. Η τεχνική πρέπει να είναι κατάλληλα ελεγχόμενη με μέριμνα ως προς την περιοχή που εφαρμόζεται και πρέπει να πληροί και τα έξι κριτήρια της ανωτέρω παραγράφου 2.

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ	ΤΕΧΝΙΚΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ
Ippon (τρεις πόντοι) απονέμεται για :	• Λακτίσματα Jodan. Ως Jodan προσδιορίζεται το πρόσωπο, το κεφάλι και ο αυχένας. • οποιαδήποτε έγκυρη τεχνική που εφαρμόζεται σε αντίπαλο που έχει πέσει είτε από έγκυρη ρίψη είτε από δικιά του υπαιτιότητα είτε για οποιοδήποτε άλλο λόγο είναι πεσμένος στο έδαφος.
Waza-ari (δύο πόντοι) απονέμεται για :	• Λακτίσματα chudan. Ως chudan προσδιορίζεται η κοιλιακή χώρα, ο θώρακας, η πλάτη και τα πλευρά
Yuko (ένας πόντος) απονέμεται για:	• Οποιαδήποτε έγκυρη γροθιά (tsuki) εφαρμοστεί σε οποιαδήποτε από τις επτά περιοχές. • Οποιαδήποτε έγκυρο χτύπημα (uchi) εφαρμοστεί σε οποιαδήποτε από τις επτά περιοχές.

- I. Για λόγους ασφαλείας, οι ρίψεις στις οποίες η αρπαγή του αντιπάλου γίνεται κάτω από την μέση, ρίπτεται ανεξέλεγκτα χωρίς να συγκρατείται, ρίπτεται επικίνδυνα, ή όταν το σημείο περιστροφής είναι πάνω από το επίπεδο του γοφού, απαγορεύονται και επιφέρουν προειδοποιήσεις ή ποινές. Εξάιρεση αποτελούν οι συμβατικές τεχνικές σαρώματος ποδιού του karate όπου δεν είναι απαραίτητη η συγκράτηση του αντιπάλου κατά τη ρίψη, όπως το de ashi-barai, το ko uchi gari, το kapi waza κ.τ.λ. Μετά τη εκτέλεση μιας ρίψης, ο αγωνιζόμενος πρέπει άμεσα να επιχειρήσει αποτελεσματική τεχνική.
- II. Όταν ένας αγωνιζόμενος ρίπτεται σύμφωνα με τους κανονισμούς, γλιστρά, πέφτει ή για οποιοδήποτε άλλο λόγο βρίσκεται στο έδαφος έχοντας τον κορμό του σώματος του επαπτόμενο με το έδαφος και δέχεται αποτελεσματική τεχνική από τον αντίπαλο του τότε ο βαθμός θα είναι Ippon.
- III. Τεχνική με “καλή παρουσίαση” θεωρείται αυτή που έχει χαρακτηριστικά που αφορούν την ενδεχόμενη αποτελεσματικότητα σύμφωνα με τις αρχές του παραδοσιακού karate.
- IV. Η “αθλητική συμπεριφορά” αποτελεί στοιχείο της “καλής παρουσίασης” και σχετίζεται με την εμφανώς μη κακόβουλη και με υψηλή αυτοσυγκέντρωση συμπεριφορά, κατά την διάρκεια εκτέλεσης της τεχνικής.
- V. “Δυναμική αντίδραση” καθορίζεται από τη δύναμη και την ταχύτητα της τεχνικής καθώς και από τη ολοφάνερη θέληση του αθλητή να επιτύχει.
- VI. **Συναίσθηση “Zanshin”** είναι ένα κριτήριο που συχνά αγνοείται κατά τη αξιολόγηση μιας τεχνικής. Η κατάσταση της διαρκούς εμπλοκής είναι αυτή που υποχρεώνει τον αγωνιζόμενο να διατηρήσει πλήρη αυτοσυγκέντρωση, παρατηρητικότητα και επαγρύπνηση έτσι ώστε να αποφύγει την ενδεχόμενη αντεπίθεση του αντιπάλου. Δεν στρέφει το πρόσωπο του κατά την διάρκεια εκτέλεσης της τεχνικής και συνεχίζει να τον παρατηρεί και μετά το τέλος της.

- VII. **“Σωστός χρονισμός”** σημαίνει ότι μία τεχνική εκτελείται τη συγκεκριμένη στιγμή όπου θα έχει το καλύτερο δυνατό ενδεχόμενο αποτέλεσμα.
- VIII. **“Σωστή απόσταση”** θεωρείται η εκτέλεση μιας τεχνικής στην ακριβή απόσταση η οποία επιτρέπει το καλύτερο δυνατό ενδεχόμενο αποτέλεσμα. Κατά συνέπεια αν η τεχνική εκτελεσθεί σε αντίπαλο που οπισθοχωρεί με ταχύτητα, το ενδεχόμενο αποτέλεσμα του χτυπήματος είναι μειωμένο.
- IX. Η απόσταση σχετίζεται επίσης με το κατά πόσο η ολοκληρωμένη τεχνική έχει επαφή ή όχι με το στόχο. Μια γροθιά ή ένα λάκτισμα που φτάνει σε απόσταση ανάμεσα στην επιδερμική επαφή και 5 εκατοστά από το πρόσωπο, κεφάλι ή αυχένα ενδέχεται να θεωρηθεί ότι έχει σωστή απόσταση. Ωστόσο, τα χτυπήματα Jodan που καταλήγουν σε μία απόσταση 5 εκατοστών από το στόχο, ενώ ο αντίπαλος δεν κάνει καμία προσπάθεια απόκρουσης ή αποφυγής, θεωρούνται αποτελεσματικά, υπό την προϋπόθεση ότι συμμορφώνονται με τα υπόλοιπα κριτήρια. Στις κατηγορίες Παίδων/Κορασίδων (14-15 ετών) και Εφήβων (16-17 ετών) δεν επιτρέπεται η επαφή στο πρόσωπο, κεφάλι ή αυχένα εκτός από μια πολύ απαλή επαφή (προηγούμενα γνωστή ως “επιδερμική επαφή”) για τα λακτίσματα jodan και η απόσταση από το στόχο αυξάνεται στα 10 εκατοστά.
- X. Μία σκάρτη τεχνική είναι σκάρτη τεχνική, ανεξάρτητα από το πού και το πώς εφαρμόστηκε. Τεχνική που στερείται επάρκεια καλής παρουσίασης ή δύναμης δε θεωρείται αποτελεσματική και ως εκ τούτου δεν πρέπει να απονέμεται βαθμός για αυτή.
- XI. Τεχνικές που καταλήγουν κάτω από τη ζώνη μπορεί να σκοράρουν, υπό την προϋπόθεση ότι καταλήγουν πάνω από το ηβικό οστό. Ο αυχένας καθώς και ο λαιμός αποτελούν ενδεχόμενο στόχο. Όμως απαγορεύεται οποιαδήποτε επαφή στο λαιμό. Αν όμως μια τεχνική εκτελεστεί υπό πλήρη έλεγχο χωρίς επαφή τότε μπορεί να απονεμηθεί βαθμός στον αγωνιζόμενο.
- XII. Μία τεχνική που καταλήγει στην ωμοπλάτη μπορεί να σκοράρει. Η περιοχή όπου δεν δίδεται βαθμός είναι ο σύνδεσμος του ώμου όπου ο βραχίονας ενώνεται με την ωμοπλάτη και την κλείδα.
- XIII. Το σήμα λήξης χρόνου σηματοδοτεί το τέλος της βαθμολόγησης στην συγκεκριμένη αναμέτρηση, ακόμα κι αν ακούσια ο Διαιτητής δεν διακόψει τον αγώνα αμέσως. Ωστόσο, το σήμα λήξης χρόνου δεν σημαίνει ότι δεν μπορούν να επιβληθούν ποινές από την Διαιτησία. Εφόσον οι αγωνιζόμενοι βρίσκονται ακόμα εντός αγωνιστικού χώρου το σχήμα της Διαιτησίας μπορεί να επιβάλει ποινές. **Από τη στιγμή που οι αγωνιζόμενοι απομακρυνθούν από τον αγωνιστικό χώρο μετά τη λήξη της αναμέτρησης, μόνο η Πειθαρχική και Νομική Επιτροπή (Disciplinary and Legal Commission-DLC) μπορεί να επιβάλει ποινές.** (Αφαιρέθηκε η Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission) από την τελευταία πρόταση).
- XIV. Εάν δυο αθλητές χτυπήσουν ο ένας τον άλλο στον ίδιο ακριβώς χρόνο τότε το κριτήριο του σωστού χρονισμού δεν έχει εκπληρωθεί και η σωστή απόφαση είναι να μην απονεμηθεί βαθμός. Εντούτοις και στους δύο αθλητές μπορεί να αποδοθεί βαθμός για τις αντίστοιχες τεχνικές τους εφόσον ο καθένας τους έχει δύο σημαίες υπέρ τους και οι τεχνικές έγιναν πριν το “YAME” – και το σήμα λήξης του χρόνου.
- XV. Εάν ένας αγωνιζόμενος εκτελέσει αποτελεσματικές διαδοχικές τεχνικές πριν τη διακοπή της αναμέτρησης, τότε θα επιβραβευθεί με τον βαθμό για την επιτυχημένη τεχνική που έχει την υψηλότερη βαθμολογική αξία, ανεξάρτητα από ποια θέση είχε στην ακολουθία τεχνικών. Για παράδειγμα εάν ένα λάκτισμα ακολούθησε μια επιτυχημένη γροθιά, θα απονεμηθεί ο βαθμός για το λάκτισμα ανεξάρτητα εάν η γροθιά σκόραρε πρώτη- καθώς το λάκτισμα έχει υψηλότερη βαθμολογική αξία.

ΑΡΘΡΟ 7: ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΓΙΑ ΑΠΟΦΑΣΗ

Το αποτέλεσμα μίας αναμέτρησης καθορίζεται όταν ένας αγωνιζόμενος πετύχει καθαρή διαφορά 8 πόντων από τον αντίπαλό του, όταν προηγείται στη βαθμολογία στη λήξη του αγώνα, με SENSHU (πλεονέκτημα πρώτου σκορ χωρίς αντεπίθεση – first unopposed score advantage), κατόπιν απόφασης HANTEI, κατόπιν επιβολής HANSOKU, SHIKKAKU ή KIKEN ως ποινής στον αντίπαλο.

1. Στα ατομικά αγωνίσματα δεν μπορεί να λήξει μία αναμέτρηση με ισοπαλία. Μόνο στα ομαδικά αγωνίσματα, όταν μία αναμέτρηση λήγει με ίση βαθμολογία ή χωρίς βαθμούς και κανείς από τους αγωνιζόμενους δεν έχει εξασφαλίσει SENSHU, ο Διαιτητής ανακοινώνει ισοπαλία (HIKIWAKE).
2. Σε οποιοδήποτε αναμέτρηση, εφόσον στο τέλος χρόνου η βαθμολογία είναι ίση, ένας αγωνιζόμενος έχει εξασφαλίσει SENSHU (πλεονέκτημα πρώτου σκορ χωρίς αντεπίθεση – first unopposed score advantage), τότε αυτός ο αγωνιζόμενος θα ανακηρυχτεί νικητής. Σε οποιοδήποτε ατομικό αγώνισμα, όπου δεν έχει επιτευχθεί κάποιο σκορ από κάποιον αγωνιζόμενο ή το σκορ είναι ισόπαλο χωρίς να έχει εξασφαλιστεί SENSHU από κάποιον αγωνιζόμενο, η απόφαση θα παρθεί από την τελική ψηφοφορία των τεσσάρων Κριτών και του Διαιτητή, ο καθένας ασκώντας το δικαίωμα ψήφου του (HANTEI). Απόφαση υπέρ του ενός ή του άλλου αθλητή είναι υποχρεωτική και λαμβάνονται υπόψη τα ακόλουθα κριτήρια:
 - a) τη συμπεριφορά, το αγωνιστικό πνεύμα και το σθένος που επέδειξαν οι αγωνιζόμενοι.
 - b) την ανωτερότητα των τεχνικών και της τακτικής που ακολουθήθηκε.
 - c) ποιος από τους αγωνιζόμενους δρομολόγησε τη πλειονότητα των συμπλοκών.

3. Εάν ένας αγωνιζόμενος που του έχει απονεμηθεί SENSHU, λάβει παρατήρηση κατηγορίας 2 (Category 2 warning) για αποφυγή αγώνα όταν απομένουν 15 ή λιγότερα δευτερόλεπτα για την λήξη του αγώνα και σύμφωνα με τις παρακάτω περιστάσεις :

- Jogai
- Αποφυγή αντιπάλου τρέχοντας μακριά του
- Εναγκαλισμοί
- Πάλη
- Σπρώξιμο
- Στάση στήθος με στήθος

τότε αυτός αυτομάτως χάνει το πλεονέκτημα SENSHU. Ο Διαιτητής θα το δείξει αυτό δίνοντας μετά την ποινή ξανά το σήμα για SENSHU ακολουθούμενο από το σήμα ακύρωσης (TORIMASEN) με την εντολή "AKA/AO SENSHU TORIMASEN". Εφόσον αυτό συμβεί τότε κανείς από τους αγωνιζόμενους δεν μπορεί να κερδίσει εκ νέου SENSHU για το υπόλοιπο χρόνο μέχρι τη λήξη του αγώνα.

Στις περιπτώσεις όπου έχει απονεμηθεί SENSHU, αλλά μια ένσταση για επανεξέταση video (video preview) καθορίζει ότι και ο αντίπαλος σκόραρε, και το σκορ στην πραγματικότητα δεν είναι χωρίς αντεπίθεση, τότε η ίδια διαδικασία χρησιμοποιείται για την ακύρωση του SENSHU.

4. Νικήτρια είναι η ομάδα που πέτυχε τις περισσότερες νίκες στις αναμετρήσεις, συμπεριλαμβανομένου αυτών με SENSHU. Σε περίπτωση που οι δύο ομάδες έχουν τον ίδιο αριθμό νικών, νικήτρια είναι η ομάδα με τους περισσότερους πόντους, λαμβάνοντας υπόψη τόσο τις κερδισμένες όσο και τις χαμένες αναμετρήσεις. Η μέγιστη διαφορά βαθμών ή υπεροχής που θα καταγράφεται σε κάθε αναμέτρηση είναι οκτώ (8).

5. Σε περίπτωση που οι δύο ομάδες είναι ισόπαλες τόσο στον αριθμό των νικών όσο και στον αριθμό των πόντων, θα διεξαχθεί μία καθοριστική αναμέτρηση. Η κάθε ομάδα μπορεί να ορίσει οποιονδήποτε μέλος την ομάδας για να αγωνιστεί στην επιπλέον αναμέτρηση, ανεξαρτήτως αν αυτός/η έχει αγωνιστεί ή όχι σε προηγούμενη αναμέτρηση μεταξύ των δύο ομάδων. Σε περίπτωση που υπάρξει πάλι ισοπαλία και δεν έχει εξασφαλιστεί SENSHU από κάποιον αγωνιζόμενο, η απόφαση παίρνεται με ψηφοφορία (HANTEI) σύμφωνα με την διαδικασία που ισχύει για τα ατομικά αγωνίσματα. Το αποτέλεσμα του HANTEI της επιπλέον αναμέτρησης θα καθορίσει επίσης το αποτέλεσμα του ομαδικού αγώνα.
6. Στους ομαδικούς αγώνες όταν μια ομάδα έχει αρκετές νίκες ή αρκετούς βαθμούς ώστε να ανακηρυχτεί νικήτρια (π.χ. τρεις συνεχόμενες νίκες για ομαδικό ανδρών ή δυο συνεχόμενες νίκες για ομαδικό γυναικών) τότε το ματς θεωρείται λήξαν και δεν διεξάγονται οι υπόλοιπες αναμετρήσεις.
7. Στις περιπτώσεις όπου και ο ΑΚΑ και ο ΑΟ αποκλείονται στην ίδια αναμέτρηση με HANSOKU τότε οι αγωνιζόμενοι που έχουν κληρωθεί για τον επόμενο γύρο θα παίρνουν την νίκη με bye (και δεν θα γίνεται ανακοίνωση του αποτελέσματος), εκτός εάν ο διπλός αποκλεισμός επιβληθεί σε αγώνα για μετάλλια, στην οποία περίπτωση ο νικητής θα ανακηρυχθεί με HANTEI.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Όταν η έκβαση της αναμέτρησης καθορίζεται με απόφαση (HANTEI) στο τέλος ενός αναποτελεσματικού αγώνα, ο Διαιτητής θα κινηθεί στην περίμετρο του αγωνιστικού χώρου, θα ανακοινώσει "HANTEI" και στη συνέχεια θα σφυρίξει δύο φορές. Οι Κριτές θα δείξουν την απόφαση τους με χρήση των σημαιών τους ενώ ταυτόχρονα ο Διαιτητής δείχνει την απόφαση του με κατάλληλη χειρονομία. Στη συνέχεια ο Διαιτητής σφυρίζει κοφτά με την σφυρίχτρα του, επιστρέφει στην αρχική του θέση και ανακοινώνει την πλειοψηφούσα απόφαση και τον νικητή με τον συνήθη τρόπο.
- II. Με τον όρο SENSHU (πλεονέκτημα πρώτου σκορ χωρίς αντεπίθεση – *first unopposed score advantage*) εννοείται ότι ένας εκ των αγωνιζομένων έχει πετύχει πρώτος σκορ με την προϋπόθεση όμως ο αντίπαλος να μην έχει αντεπιτεθεί παίρνοντας και αυτός σκορ πριν την παύση του αγώνα. Στις περιπτώσεις όπου και στους δύο αγωνιζόμενους απονέμεται σκορ, κανείς τους δεν εξασφαλίζει SENSHU αλλά και οι δύο έχουν τη δυνατότητα να το κάνουν κατά την εναπομένουσα διάρκεια του αγώνα.

ΑΡΘΡΟ 8: ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

Υπάρχουν δύο κατηγορίες απαγορευμένης συμπεριφοράς, η κατηγορία 1 και η κατηγορία 2:

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 1

1. Τεχνικές με υπερβολική επαφή, αναλόγως της περιοχής σκορ, και τεχνικές που έχουν επαφή με το λαιμό.
2. Επιθέσεις στα χέρια ή στα πόδια, στη βουβωνική χώρα, στους συνδέσμους ή στους ταρσούς.
3. Επιθέσεις στο πρόσωπο με τεχνικές ανοιχτού χεριού.
4. Επικίνδυνες ή απαγορευμένες τεχνικές ρίψεων.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 2

1. Προσποίηση ή μεγαλοποίηση τραυματισμού.
2. Έξοδος από τον αγωνιστικό χώρο (JOGAI) που δεν προκαλείται από το αντίπαλο.
3. Οποιαδήποτε επικίνδυνη συμπεριφορά ή ενέργεια από την πλευρά ενός αγωνιζόμενου η οποία προκαλεί τον τραυματισμό του από τον αντίπαλο, ή αποτυχία στη λήψη κατάλληλων μέτρων για την αυτοπροστασία του (MUBOBI).
4. Αποφυγή της συμπλοκής ώστε να μη δοθεί η ευκαιρία στον αντίπαλο να σκοράρει.
5. Παθητικότητα – χωρίς προσπάθεια εμπλοκής στον αγώνα. (δεν μπορεί να δοθεί κατά την διάρκεια των δεκαπέντε (15) τελευταίων δευτερολέπτων του αγώνα).
6. Εναγκαλισμοί, πάλη, σπρώξιμο ή στάση στήθους με στήθος χωρίς να ακολουθείται άμεσα από ρίψη ή άλλη τεχνική.
7. Αρπαγή του αντιπάλου με τα δύο χέρια για οποιονδήποτε άλλο λόγο εκτός από την εκτέλεση τεχνικής ρίψης μετά από την αρπαγή του ποδιού του αντιπάλου που λακτίζει.
8. Αρπαγή του αντιπάλου από το χέρι ή τη φόρμα (karate gi) με το ένα χέρι χωρίς να ακολουθείται άμεσα από ρίψη ή άλλη τεχνική.
9. Τεχνικές οι οποίες εκ φύσεως δε γίνονται με έλεγχο ώστε να εξασφαλιστεί η ασφάλεια του αντιπάλου και επικίνδυνες ανεξέλεγκτες επιθέσεις.
10. Προσποίηση επιθέσεων με το κεφάλι, τα γόνατα ή τους αγκώνες.
11. Ομιλία με τον αντίπαλο ή προκλητική προς αυτόν συμπεριφορά, μη τήρηση των εντολών του Διαιτητή, οποιαδήποτε απρεπής συμπεριφορά προς τους Διαιτητές και γενικά κάθε μη ενδεδειγμένη συμπεριφορά.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

1. Το αγώνισμα του Καράτε είναι άθλημα και για αυτό μερικές από τις πιο επικίνδυνες τεχνικές απαγορεύονται και όλες οι υπόλοιπες πρέπει να είναι ελεγχόμενες. Οι καλά προπονημένοι ενήλικες αθλητές μπορούν να απορροφήσουν σχετικά ισχυρά χτυπήματα στις μυώδεις περιοχές όπως για παράδειγμα στην κοιλιακή χώρα, ωστόσο γεγονός είναι ότι το κεφάλι, το πρόσωπο, ο αυχένας, η βουβωνική χώρα και οι αρθρώσεις είναι ιδιαίτερα ευάλωτα στους τραυματισμούς. Οπότε οποιαδήποτε τεχνική προκαλέσει τραυματισμό, μπορεί να τιμωρηθεί, εκτός και αν ο αθλητής που τραυματίστηκε προκάλεσε ο ίδιος το τραυματισμό του (MUBOBI). Οι αγωνιζόμενοι πρέπει να εκτελούν όλες τις τεχνικές με πλήρη έλεγχο και καλή συμπεριφορά. Αν δεν μπορούν, τότε άσχετα με τη τεχνική που χρησιμοποιήθηκε, πρέπει να επιβάλλεται προειδοποίηση ή ποινή. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να λαμβάνεται στα πρωταθλήματα εφήβων και παιδών.

- II. ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ - ΑΝΔΡΩΝ ΓΥΝΑΙΚΩΝ** Για τα πρωταθλήματα ανδρών γυναικών, μη ζημιόγonos, απαλή, ελεγχόμενη επαφή στο πρόσωπο, στο κεφάλι και στον αυχένα επιτρέπεται, ενώ απαγορεύεται στο λαιμό. Ο Διαιτητής δίνει μία προειδοποίηση (CHUKOKU), εφόσον κρίνει ότι η επαφή είναι πολύ δυνατή, αλλά δεν μειώνει τις πιθανότητες για νίκη του αγωνιζόμενου. Μία δεύτερη επαφή κάτω από τις ίδιες συνθήκες επιφέρει KEIKOKU. Μια περαιτέρω παράβαση θα επιφέρει HANSOKU CHUI. Οποιαδήποτε επιπλέον επαφή, ακόμα και αν έχει ελάχιστη επιρροή στην πιθανότητα του αντιπάλου να κερδίσει, έχει ως αποτέλεσμα την επιβολή HANSOKU.
- III. ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ – ΕΦΗΒΩΝ ΚΑΙ ΠΑΙΔΩΝ** Για τους Παίδες και Εφήβους αγωνιζόμενους, δεν επιτρέπεται καμία επαφή στο κεφάλι, στο πρόσωπο και στον αυχένα με τεχνικές χειρών. Οποιαδήποτε επαφή, άσχετα πόσο απαλή είναι, θα τιμωρείται, όπως αναφέρεται στην παράγραφο II ανωτέρω, εκτός αν προκλήθηκε από τον αποδέκτη της τεχνικής (MUBOBI). Τα λακτίσματα jodan μπορούν να έχουν απαλή επιδερμική επαφή και να θεωρηθούν έγκυρα. Οτιδήποτε περισσότερο από απαλή επιδερμική επαφή επιφέρει ποινή ή προειδοποίηση εκτός αν προκλήθηκε από τον αποδέκτη της τεχνικής (MUBOBI). **Για αγωνιζόμενους κάτω των 14 ετών δείτε το Παράρτημα 10 για περαιτέρω περιορισμούς.**
- IV. Ο Διαιτητής πρέπει συνεχώς να παρατηρεί τον τραυματισμένο αθλητή μέχρι να δώσει την εντολή να συνεχιστεί η αναμέτρηση.** Μία μικρή καθυστέρηση στην επιβολή απόφασης επιτρέπει την εκδήλωση κάποιων συμπτωμάτων όπως για παράδειγμα αιμορραγία μύτης. Η παρατήρηση επίσης θα αποκαλύψει κάθε προσπάθεια του αγωνιζόμενου να μεγαλοποιήσει έναν ελαφρύ τραυματισμό έτσι ώστε να κερδίσει τακτικό πλεονέκτημα. Παραδείγματα αποτελούν το βίαιο φύσημα μιας χτυπημένης μύτης ή το άγριο τρίψιμο του προσώπου.
- V.** Οι Διαιτητές πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους τραυματισμούς που προϋπάρχουν πριν να επιβάλουν οποιαδήποτε ποινή, δεδομένου ότι προηγούμενοι τραυματισμοί μπορεί να προκαλέσουν συμπτώματα τόσο έντονα ώστε μια απλή επαφή να μοιάζει ως υπερβολική. Για παράδειγμα, μια σχετικά απλή επαφή μπορεί να αναγκάσει έναν αγωνιζόμενο να εγκαταλείψει τον αγώνα, λόγω συσσωρευτικής επίδρασης τραυματισμών που προκλήθηκαν σε προηγούμενη αναμέτρηση. Πριν από την έναρξη μίας αναμέτρησης ή ματς, ο Διαχειριστής του Tatami (Tatami Manager) πρέπει να εξετάσει τις ιατρικές κάρτες και να σιγουρευτεί ότι οι αθλητές είναι σε θέση να αγωνιστούν. Ο Διαιτητής πρέπει επίσης να ενημερωθεί για όλους τους προηγούμενους τραυματισμούς του αγωνιζόμενου.
- VI.** Οι αγωνιζόμενοι που αντιδρούν υπερβολικά σε μια απλή επαφή με σκοπό να προτρέψουν τον Διαιτητή να επιβάλει κυρώσεις στον αντίπαλο τους, όπως για παράδειγμα σε περίπτωση που κρατούν το πρόσωπό τους και παραπατούν ή πέφτουν αδικαιολόγητα στο πάτωμα, θα δέχονται άμεσα οι ίδιοι παρατηρήσεις ή ποινές.
- VII.** Προσποίηση ανύπαρκτου τραυματισμού αποτελεί σοβαρή παράβαση των κανονισμών. Αγωνιζόμενος που προσποιείται τραυματισμό τιμωρείται με SHIKKAKU, όπως για παράδειγμα εάν καταρρέει και κυλιέται στο πάτωμα ενώ στη συνέχεια ένας ουδέτερος Ιατρός δε βρίσκει ενδείξεις τραυματισμού που να δικαιολογούν μία τέτοια αντίδραση.
- VIII.** Η μεγαλοποίηση των αποτελεσμάτων ενός υπάρχοντος τραυματισμού είναι λιγότερο σημαντικό παράπτωμα αλλά και πάλι θεωρείται απαράδεκτη συμπεριφορά και για αυτό στη πρώτη περίπτωση μεγαλοποίησης τραυματισμού θα επιβάλλεται ελάχιστη ποινή HANSOKU CHUI. Σε περιπτώσεις που η μεγαλοποίηση τραυματισμού είναι σοβαρή όπως όταν ο αθλητής παραπατά, πέφτει στο πάτωμα, σηκώνεται και ξαναπέφτει και ούτω καθεξής μπορεί να επιβληθεί κατευθείαν HANSOKU, αναλόγως της σοβαρότητας της παράβασης.
- IX.** Όταν επιβάλλεται SHIKKAKU, λόγω προσποίησης τραυματισμού, ο αγωνιζόμενος απομακρύνεται από τον αγωνιστικό χώρο και τίθεται στα χέρια της Ιατρικής Επιτροπής (Medical Commission) της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Καράτε, η οποία και πραγματοποιεί

αμέσως ιατρική εξέταση. Η Ιατρική Επιτροπή (Medical Commission) θα υποβάλει πριν από το τέλος του πρωταθλήματος την έκθεσή της στην Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission), η οποία με τη σειρά της θα υποβάλει την δική της έκθεση στην Εκτελεστική Επιτροπή (Executive Commission-EC), σε περίπτωση που περαιτέρω κυρώσεις θεωρηθούν απαραίτητες. Προσποίηση τραυματισμού συνεπάγεται ποινή πολύ αυστηρή, μέχρι και ισόβιο αποκλεισμό σε περίπτωση επαναλαμβανόμενων παραβάσεων.

- X. Ο λαιμός είναι ιδιαίτερα ευαίσθητη περιοχή και ακόμα και μια ελαφριά επαφή συνεπάγεται προειδοποίηση ή ποινή, εκτός αν προκλήθηκε από τον αποδέκτη της τεχνικής (MUBOBI).
- XI. Οι τεχνικές ρίψης χωρίζονται σε δύο τύπους: Οι καθιερωμένες κλασσικές τεχνικές σαρώματος ποδιού του Karate όπως το *de ashi Barai*, *ko uchi gari* κ.τ.λ. κατά τις οποίες ο αθλητής χάνει την ισορροπία του ή πέφτει χωρίς να προηγείται αρπαγή - και οι τεχνικές κατά τις οποίες απαιτείται αρπαγή με το ένα χέρι ή συγκράτηση καθώς εκτελείται η ρίψη. Η μόνη περίπτωση όπου μια ρίψη μπορεί να εκτελεστεί κρατώντας τον αντίπαλο και με τα δύο χέρια είναι η τεχνική ρίψης που ακολουθεί την αρπαγή του ποδιού του αντιπάλου που λακτίζει. Το σημείο περιστροφής της ρίψης δεν πρέπει να βρίσκεται πάνω από το επίπεδο του γοφού του αθλητή που εκτελεί την τεχνική ρίψης και ο αντίπαλος πρέπει να συγκρατείται ώστε να πέσει με ασφαλή τρόπο. Απαγορεύονται ρητώς οι ρίψεις πάνω από τον ώμο όπως για παράδειγμα το *seio nage*, *kata garuma* κ.τ.λ. καθώς και οι λεγόμενες τεχνικές «αυτοθυσίας» όπως το *tomoe nage*, *sumi gaeshi* κ.τ.λ. Επίσης απαγορεύεται η αρπαγή του αντιπάλου κάτω από την μέση, άρση και ρίψη ή η αρπαγή και τράβηγμα των ποδιών του. Σε περίπτωση που κάποιος αθλητής τραυματιστεί λόγω ρίψης, οι Κριτές αποφασίζουν εάν πρέπει να επιβάλουν κυρώσεις.
- Ένας αγωνιζόμενος μπορεί να αρπάξει το χέρι ή τη φόρμα (*karate gi*) του αντιπάλου του με το ένα του χέρι ώστε να εκτελέσει μια ρίψη ή μια άμεση αποτελεσματική τεχνική – αλλά δεν μπορεί να συνεχίσει το κράτημα για συνεχόμενες τεχνικές. Μπορεί να κρατήσει με το ένα χέρι καθώς άμεσα εκτελεί μια αποτελεσματική τεχνική ή ρίψη ή αποφυγή πτώσης. Κράτημα και με τα δύο χέρια επιτρέπεται μόνο στην περίπτωση αρπαγής του ποδιού του αντιπάλου που λακτίζει και εκτέλεση τεχνικής ρίψης.
- XII. Απαγορεύονται οι τεχνικές με ανοιχτό χέρι στο πρόσωπο, καθώς είναι ιδιαίτερα επικίνδυνες για την όραση του αντιπάλου.
- XIII. Το JOGAI λαμβάνει χώρα όταν ένα πόδι ή ένα οποιοδήποτε σημείο του σώματος του αγωνιζόμενου ακουμπήσει το έδαφος έξω από τον αγωνιστικό χώρο. Εξαίρεση αποτελεί η περίπτωση όπου ο αθλητής σπρώχνεται ή ρίχνεται εκτός αγωνιστικού χώρου. Σημειώστε ότι στην πρώτη περίπτωση JOGAI πρέπει να επιβληθεί προειδοποίηση. Ο ορισμός του JOGAI δεν είναι πλέον “επαναλαμβανόμενες έξοδοι” αλλά απλώς “έξοδος που δεν προκλήθηκε από τον αντίπαλο”. Εάν ωστόσο υπολείπονται λιγότερα από 15 δευτερόλεπτα για την λήξη του αγώνα ο Διαιτητής θα επιβάλει το ελάχιστο HANSOKU CHUI στον παραβάτη.
- XIV. Αγωνιζόμενος που εκτελεί αποτελεσματική τεχνική και βγαίνει εκτός αγωνιστικού χώρου πριν ο Διαιτητής φωνάξει “YAME” παίρνει τον βαθμό και η έξοδος δεν λαμβάνεται υπόψη. Αν η τεχνική που εκτέλεσε ο αγωνιζόμενος αποτύχει τότε η έξοδος λαμβάνεται υπόψη και δίνεται Jogai.
- XV. Αν ο ΑΟ βγει αμέσως αφού σκοράρει ο ΑΚΑ με αποτελεσματική τεχνική, τότε το YAME λέγεται αμέσως με το σκορ και η έξοδος του ΑΟ δε καταγράφεται. Αν ο ΑΟ βγαίνει ή έχει ήδη βγει όταν ο ΑΚΑ σκοράρει (με τον ΑΚΑ εντός αγωνιστικού χώρου), τότε ο βαθμός του ΑΚΑ μετράει και η έξοδος του ΑΟ τιμωρείται.
- XVI. Είναι σημαντικό να κατανοηθεί ότι η «Αποφυγή Αγώνα» αναφέρεται στην κατάσταση όπου ο αγωνιζόμενος προσπαθώντας να κερδίσει χρόνο συμπεριφέρεται έτσι ώστε να μην

επιτρέψει στον αντίπαλο να εκτελέσει τεχνικές. Στους αγωνιζόμενους που οπισθοχωρούν συστηματικά χωρίς αντεπίθεση, πιάνουν, αγκαλιάζουν, βγαίνουν από τον αγωνιστικό χώρο με σκοπό να μην επιτρέψουν στον αντίπαλο την εκτέλεση τεχνικών πρέπει να επιβάλλονται προειδοποιήσεις ή ποινές. Αυτή η παράβαση συμβαίνει συχνά κατά τα τελευταία δευτερόλεπτα της αναμέτρησης. Αν η παράβαση συμβεί 15 ή και παραπάνω δευτερόλεπτα πριν από τη λήξη της αναμέτρησης και ο αθλητής δεν έχει προηγούμενες κυρώσεις κατηγορίας 2, ο Διαιτητής οφείλει να επιβάλλει παρατήρηση (Chukoku) στον αθλητή. Αν υπάρχει προηγούμενη παράβαση ή παραβάσεις κατηγορίας 2 τότε επιβάλλεται ΚΕΙΚΟΚΥ. Όμως, εάν υπολείπονται λιγότερα από 15 δευτερόλεπτα μέχρι τη λήξη του αγώνα, ο Διαιτητής τιμωρεί τον υπαίτιο με HANSOKU CHUI (άσχετα αν υπάρχει ή όχι προηγούμενη ποινή ΚΕΙΚΟΚΥ κατηγορίας 2). Εάν υπάρχει προηγούμενη ποινή κατηγορίας 2 HANSOKU CHUI τότε ο Διαιτητής θα τιμωρήσει τον υπαίτιο με ποινή HANSOKU και θα δώσει τη νίκη στον αντίπαλο. Ωστόσο, ο Διαιτητής πρέπει να είναι σίγουρος ότι η συμπεριφορά του αγωνιζόμενου δεν είναι μέτρο προστασίας λόγω παράτολμης και επικίνδυνης συμπεριφοράς του αντιπάλου. Σ' αυτήν την περίπτωση, ο Διαιτητής επιβάλλει παρατήρηση ή ποινή στον επιτιθέμενο.

- XVII. Η παθητικότητα αναφέρεται στις περιπτώσεις όπου και οι δύο αγωνιζόμενοι δεν επιχειρούν να ανταλλάξουν επιθέσεις για μια εκτεταμένη χρονική περίοδο.
- XVIII. Ένα παράδειγμα MUBOBI είναι όταν ένας αγωνιζόμενος εξαπολύει προσηλωμένη επίθεση χωρίς να ενδιαφέρεται για την προσωπική του ασφάλεια. Ορισμένοι αθλητές εκτελούν μια βαθιά τεχνική με το χέρι χωρίς να μπορούν να αποκρούσουν μια ενδεχόμενη αντεπίθεση. Τέτοιες ανοιχτές επιθέσεις αποτελούν περίπτωση MUBOBI και δε σκοράρουν. Με θεατρικό τρόπο, πολλοί αγωνιζόμενοι κάνουν απότομη μεταβολή με χειρονομίες νίκης κάθε φορά που κρίνουν ότι σκοράρουν. Έτσι χάνουν την αμυντική ετοιμότητά τους και την επαγρύπνηση προς τον αντίπαλό τους. Σκοπός της τακτικής αυτής είναι να τραβήξουν την προσοχή του Διαιτητή στην τεχνική τους. Αυτή είναι ξεκάθαρη κίνηση MUBOBI. Σε περίπτωση που ο παραβάτης δεχτεί δυνατό χτύπημα και/ή τραυματιστεί, ο Διαιτητής του επιβάλλει παρατήρηση ή ποινή κατηγορίας 2 χωρίς να δώσει ποινή στον αντίπαλό του.
- XIX. Οποιαδήποτε απρεπής συμπεριφορά από έναν μέλος επίσημης αποστολής, μπορεί να επιφέρει αποκλεισμό ενός αγωνιζόμενου, ολόκληρης της ομάδας ή και της ίδιας της αποστολής από την διοργάνωση.

ΑΡΘΡΟ 9: ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ & ΠΟΙΝΕΣ

- CHUKOKU :** CHUKOKU επιβάλλεται την πρώτη φορά που συμβαίνει μια μικρή παράβαση της αντίστοιχης κατηγορίας.
- KEIKOKU :** KEIKOKU επιβάλλεται στην δεύτερη περίπτωση μικρής παράβασης της συγκεκριμένης κατηγορίας, ή για παραβάσεις όχι αρκετά σοβαρές ώστε να επιβληθεί HANSOKU-CHUI.
- HANSOKU-CHUI :** Πρόκειται για προειδοποίηση αποκλεισμού που συνήθως επιβάλλεται για παραβάσεις που έχουν ήδη χρεωθεί με KEIKOKU στον συγκεκριμένο αγώνα αν και μπορεί να επιβληθεί απευθείας για σοβαρές παραβάσεις που δεν αξίζει να τιμωρηθούν με HANSOKU.
- HANSOKU :** Πρόκειται για ποινή αποκλεισμού που επιβάλλεται σε πολύ σοβαρές παραβάσεις ή όταν ένα HANSOKU-CHUI έχει ήδη δοθεί. Στους ομαδικούς αγώνες, η βαθμολογία του υπαίτιου αθλητή μηδενίζεται και στον αντίπαλο του καταγράφονται 8 βαθμοί.
- SHIKKAKU :** Είναι ολοκληρωτικός αποκλεισμός από τη συγκεκριμένη διοργάνωση, συμπεριλαμβάνοντας οποιαδήποτε συμμετοχή του παραβάτη σε μεταγενέστερη κατηγορία. Το SHIKKAKU μπορεί να επιβληθεί όταν ένας αγωνιζόμενος δε λαμβάνει υπόψη τις εντολές του Διαιτητή, όταν ενεργεί κακόβουλα, όταν προσβάλλει με τις πράξεις του το γόητρο και την τιμή του Karate-Do, ή όταν άλλες ενέργειες θεωρείται ότι παραβιάζουν τους κανονισμούς και το πνεύμα της διοργάνωσης. Στους ομαδικούς αγώνες, η βαθμολογία του υπαίτιου αθλητή μηδενίζεται και στον αντίπαλο του καταγράφονται 8 βαθμοί. (Αφαιρέθηκε το " Προκειμένου να καθοριστεί η εμβέλεια του SHIKKAKU, ζητείται η συμβουλή της Επιτροπής Διαιτησίας (Referee Commission)."

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Υπάρχουν τρεις βαθμίδες προειδοποιήσεων: CHUKOKU, KEIKOKU και HANSOKU CHUI. Προειδοποίηση είναι μια διορθωτική κίνηση προς τον αγωνιζόμενο που του κάνει σαφές ότι κάνει παράβαση των κανονισμών των αγώνων, αλλά χωρίς να επιβάλλεται άμεσα κάποια ποινή.
- II. Υπάρχουν δύο βαθμίδες ποινών: HANSOKU και SHIKKAKU, αμφότερες προκαλούν τον αποκλεισμό του αγωνιζόμενου που παραβιάζει τους κανονισμούς από:
 - i. την κατηγορία (HANSOKU) ή
 - ii. την κατηγορία και από όλη την διοργάνωση (SHIKKAKU). Στην περίπτωση του SHIKKAKU περαιτέρω κυρώσεις μπορεί να επιβληθούν από την Νομική και Πειθαρχική Επιτροπή (Legal and Disciplinary Commition) βασιζόμενες στο αποτέλεσμα της εξέτασης της παράβασης.
- III. Προειδοποιήσεις από την κατηγορία 1 δεν μπορούν να συσχετισθούν με αυτές της κατηγορίας 2.

- IV. Προειδοποίηση μπορεί να επιβληθεί άμεσα για παραβίαση κανονισμών και όταν η ίδια παράβαση επαναλαμβάνεται, οι προειδοποιήσεις που επιβάλλονται γίνονται όλο και πιο αυστηρές ή και επιβολή αποκλεισμού εφόσον απαιτείται από την περίπτωση. Για παράδειγμα, δεν είναι δυνατό να γίνουν προειδοποιήσεις για υπερβολική επαφή και στη συνέχεια να ξαναγίνουν προειδοποιήσεις ίδιας βαθμίδας για μια δεύτερη υπερβολική επαφή.
- V. **CHUKOKU** επιβάλλεται στην πρώτη περίπτωση παράβασης η οποία όμως δεν μειώνει τις πιθανότητες του αντιπάλου να διεκδικήσει τη νίκη.
- VI. **KEIKOKU** επιβάλλεται όταν, σύμφωνα με την άποψη των Κριτών, η παράβαση του αθλητή μειώνει ελαφρά τις πιθανότητες του αντιπάλου να διεκδικήσει τη νίκη.
- VII. Ένα **HANSOKU CHUI** επιβάλλεται είτε άμεσα είτε μετά από **KEIKOKU**, και χρησιμοποιείται όταν σύμφωνα με την άποψη των Κριτών, το σφάλμα του αθλητή μειώνει σημαντικά τις πιθανότητες του αντιπάλου να διεκδικήσει τη νίκη.
- VIII. **HANSOKU** επιβάλλεται μετά από επαναλαμβανόμενες παραβάσεις, αλλά επίσης μπορεί να επιβληθεί άμεσα για σοβαρές παραβάσεις του κανονισμού. Χρησιμοποιείται όταν, σύμφωνα με την άποψη των Κριτών, το σφάλμα του αθλητή μηδενίζει τις πιθανότητες του αντιπάλου να διεκδικήσει τη νίκη. (Αφαιρέθηκε επαναλαμβανόμενες ποινές" καθώς αυτό δεν είναι πλέον εφικτό)
- IX. Κάθε αγωνιζόμενος που παίρνει **HANSOKU** επειδή προκάλεσε τραυματισμούς και σύμφωνα με τη γνώμη των Κριτών και του Διαχειριστή του Tatami (Tatami Manager), έδρασε απερίσκεπτα ή επικίνδυνα ή επειδή δε διαθέτει τις απαραίτητες ικανότητες αυτοελέγχου που απαιτούνται σε μια διοργάνωση της WKF, θα αναφέρεται στην Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission). Η Επιτροπή Διαιτησίας θα αποφασίσει εάν ο αγωνιζόμενος πρέπει να αποκλειστεί από τους υπόλοιπους αγώνες της διοργάνωσης και/ή από επόμενες διοργανώσεις.
- X. **SHIKKAKU** μπορεί να επιβληθεί άμεσα, χωρίς προηγούμενη προειδοποίηση. Εφόσον ο Διαιτητής εκτιμήσει ότι ένας αθλητής ενεργεί κακόβουλα, ανεξάρτητα από τον αν προκάλεσε ή όχι τραυματισμό στον αντίπαλό του, η κατάλληλη ποινή είναι το **SHIKKAKU** και όχι το **HANSOKU**. (Αφαιρέθηκε το " ακόμα και σε περίπτωση που υπαίτιος δεν είναι ο ίδιος ο αγωνιζόμενος. Αρκεί ο προπονητής ή οποιοδήποτε άλλο μέλος της αποστολής, αθλητής ή όχι, να συμπεριφερθεί έτσι ώστε να προσβάλλει το γόητρο και την τιμή του Karate-Do.")
- XI. Όταν ο Διαιτητής θεωρήσει ότι ένας προπονητής παρεμβαίνει στην ομαλή διεξαγωγή του αγώνα, τότε θα σταματήσει τον αγώνα (YAME), θα πλησιάσει τον προπονητή και θα του δείξει το σήμα της απρεπούς συμπεριφοράς. Στη συνέχεια ο Διαιτητής θα ξεκινήσει εκ νέου τον αγώνα (TSUZUKETE HAJIME). Εφόσον ο προπονητής συνεχίσει να παρεμβαίνει, ο Διαιτητής θα σταματήσει τον αγώνα, θα πλησιάσει τον προπονητή και θα του ζητήσει να απομακρυνθεί από το tatami. Ο Διαιτητής δεν θα ξεκινήσει τον αγώνα μέχρι να φύγει ο προπονητής από την περιοχή του tatami. Αυτή η περίπτωση δεν θεωρείται **SHIKKAKU** και η αποβολή του προπονητή ισχύει αποκλειστικά για το συγκεκριμένο γύρο ή αγώνα.
- XII. Η ανακοίνωση του Shikkaku πρέπει να γίνεται δημόσια.

ΑΡΘΡΟ 10: ΑΤΥΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΙ ΣΤΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ

1. KIKEN ή αποκλεισμός είναι η απόφαση που δίνεται όταν κάποιος αγωνιζόμενος ή αγωνιζόμενοι δεν παρουσιάζονται όταν τους καλέσουν, αδυνατούν να συνεχίσουν, εγκαταλείπουν τον αγώνα ή αποσύρονται κατ' εντολή του Διαιτητή. Λόγος της εγκατάλειψης μπορεί να είναι και οποιοσδήποτε τραυματισμός μη οφειλόμενος σε ενέργειες του αντιπάλου. Αποκλεισμός με KIKEN σημαίνει ότι ο αγωνιζόμενος αποκλείεται από την συγκεκριμένη κατηγορία και δεν επηρεάζει το δικαίωμα συμμετοχής σε κάποια άλλη κατηγορία.
2. Αν δύο αγωνιζόμενοι τραυματίσουν ο ένας τον άλλο ή υποφέρουν από προηγούμενο τραυματισμό και κριθούν από το Ιατρό της Διοργάνωσης ανίκανοι να συνεχίσουν, η νίκη δίνεται στον αθλητή με τους περισσότερους πόντους μέχρι εκείνη τη στιγμή. Εάν στους ατομικούς αγώνες υπάρχει ισοπαλία, η έκβαση του αγώνα κρίνεται με απόφαση HANTEI εκτός της περίπτωσης όπου ένας αγωνιζόμενος έχει εξασφαλίσει SENSHU. Στους ομαδικούς αγώνες ο Διαιτητής ανακοινώνει την ισοπαλία (HIKIWAKE) εκτός της περίπτωσης όπου ένας αγωνιζόμενος έχει εξασφαλίσει SENSHU. Αν κάτι τέτοιο συμβεί στην επιπρόσθετη καθοριστική αναμέτρηση τότε η έκβαση της θα κριθεί με απόφαση HANTEI εκτός της περίπτωσης όπου ένας αγωνιζόμενος έχει εξασφαλίσει SENSHU.
3. Τραυματισμένος αγωνιζόμενος ο οποίος έχει κριθεί από το Ιατρό της Διοργάνωσης ανίκανος να αγωνισθεί, δεν μπορεί να αγωνιστεί ξανά στην συγκεκριμένη διοργάνωση.
4. **Τραυματισμένος αγωνιζόμενος ο οποίος έχει κερδίσει αγώνα με αποκλεισμό εξαιτίας του τραυματισμού του δεν μπορεί να αγωνιστεί ξανά στην διοργάνωση χωρίς την άδεια του Ιατρού της διοργάνωσης. Ο ιατρός της Διοργάνωσης θα καθορίσει εάν ο αγωνιζόμενος είναι ικανός να συνεχίσει.** (Αφαιρέθηκε το "Εάν είναι τραυματισμένος, μπορεί να κερδίσει και δεύτερο αγώνα με αποκλεισμό, αλλά αμέσως μετά αποσύρεται από τους αγώνες Kumite της συγκεκριμένης διοργάνωσης.")
5. Σε περίπτωση τραυματισμού αγωνιζομένου, ο Διαιτητής οφείλει να σταματήσει αμέσως τον αγώνα και να καλέσει τον Ιατρό. Ο Ιατρός είναι αρμόδιος μόνο για τη διάγνωση και την περίθαλψη του τραύματος.
6. Σε περίπτωση τραυματισμού αγωνιζομένου κατά την διάρκεια της αναμέτρησης, η ιατρική βοήθεια πρέπει να διαρκεί το πολύ 3 λεπτά. Εφόσον δεν ολοκληρωθεί μέσα σε αυτό το χρονικό περιθώριο, ο Διαιτητής θα να κρίνει εάν ο αθλητής είναι σε θέση να συνεχίσει τον αγώνα (άρθρο 13, παράγραφος 8d) ή απαιτείται περαιτέρω ιατρική βοήθεια.
7. Οποιοσδήποτε αγωνιζόμενος πέσει, τον ρίξουν ή βρεθεί στο έδαφος μετά από κάποιο δυνατό χτύπημα και δε σηκωθεί εντελώς όρθιος εντός δέκα δευτερολέπτων, θεωρείται ανίκανος να συνεχίσει τον αγώνα και αποσύρεται από όλους τους αγώνες Kumite της διοργάνωσης. Σε περίπτωση που ο αγωνιζόμενος πέσει, τον ρίξουν ή βρεθεί στο έδαφος μετά από κάποιο δυνατό χτύπημα και δε σηκωθεί όρθιος αμέσως, ο Διαιτητής καλεί το γιατρό και ταυτόχρονα **ξεκινά να μετρά λεκτικά μέχρι το δέκα στην Αγγλική γλώσσα** υποδεικνύοντας την καταμέτρηση δείχνοντας ένα δάχτυλο για κάθε δευτερόλεπτο. Σε όλες τις περιπτώσεις όπου ο χρόνος των 10 δευτερολέπτων έχει ξεκινήσει θα πρέπει να ζητηθεί από τον Ιατρό να εξετάσει τον αγωνιζόμενο πριν την συνέχιση της αναμέτρησης. Για κάθε περιστατικό σχετικό με τον κανόνα των 10 δευτερολέπτων η εξέταση του αθλητή μπορεί να γίνει πάνω στο στρώμα.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Όταν ο Ιατρός κρίνει κάποιον αγωνιζόμενο ανίκανο να συνεχίσει, πρέπει να γίνει η αντίστοιχη καταχώρηση στην κάρτα του αθλητή. Ο βαθμός ανικανότητας ανακοινώνεται με σαφήνεια στα υπόλοιπα Σχήματα Διαιτητών (Refereeing Panels).
- II. Ένας αγωνιζόμενος μπορεί να νικήσει με αποκλεισμό του αντιπάλου για συρροή μικρών παραβάσεων από την κατηγορία 1. Είναι πιθανό ο νικητής να μην έχει υποστεί σοβαρό τραυματισμό. (Δεν υπάρχει πλέον αυτή η πρόταση "Δεύτερη νίκη με τον ίδιο τρόπο επιβάλλει την απόσυρση του αγωνιζόμενου ακόμα και αν αυτός είναι σωματικά ικανός να συνεχίσει." Τυπογραφικό λάθος;
- III. Ο Διαιτητής οφείλει να καλεί το γιατρό όταν κάποιος αθλητής είναι τραυματισμένος και χρειάζεται ιατρική βοήθεια σηκώνοντας το χέρι του και φωνάζοντας «ΓΙΑΤΡΟΣ».
- IV. Εφόσον είναι σε θέση να κινηθεί ο τραυματισμένος αθλητής, θα πρέπει να οδηγείται έξω από το tatami για εξέταση και παροχή πρώτων βοηθειών από τον Ιατρό.
- V. Ο Ιατρός υποχρεούται να κάνει συστάσεις σχετικές μόνο με την ιατρική αντιμετώπιση του συγκεκριμένου τραυματισμένου αθλητή.
- VI. Οι Κριτές αποφασίζουν για την νίκη με βάση το HANSOKU, KIKEN, ή SHIKKAKU ανάλογα με την περίπτωση.
- VII. Στους ομαδικούς αγώνες, εφόσον σε έναν αγωνιζόμενο κάποιας ομάδας επιβληθεί KIKEN, ή αποκλειστεί (HANSOKU ή SHIKKAKU), μηδενίζεται η βαθμολογία του για το συγκεκριμένο αγώνα και καταγράφονται 8 πόντοι στον αντίπαλό του.

ΑΡΘΡΟ 11: ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΝΣΤΑΣΗ

1. Κανείς δεν μπορεί να διαμαρτυρηθεί στο Σχήμα της Διαιτησίας (Refereeing Panel) για κάποια απόφαση.
2. **Αν κάποια διαδικασία/απόφαση της Διαιτησίας παρεκκλίνει από τους κανονισμούς, μόνο ο προπονητής ή ο εκπρόσωπος της Ομοσπονδίας έχουν το δικαίωμα να υποβάλουν ένσταση.**
3. Η ένσταση υποβάλλεται σε μορφή γραπτής αναφοράς αμέσως μετά τη λήξη του αγώνα στον οποίο δημιουργήθηκε (εξαίρεση αποτελεί μόνο η ένσταση εκείνη η οποία αφορά διοικητική δυσλειτουργία. Ο Διαχειριστής του Tatami (Tatami Manager) πρέπει να ενημερωθεί αμέσως σε περίπτωση που διαπιστωθεί κάποια διοικητική δυσλειτουργία).
4. Η ένσταση πρέπει να υποβληθεί σε κάποιον αντιπρόσωπο της Επιτροπής Ενστάσεων (Appeals Jury). Εν ευθέτω χρόνο, η Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) εξετάζει τις συνθήκες που οδήγησαν στην απόφαση για ένσταση. Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα διαθέσιμα στοιχεία, συντάσσουν αναφορά και εξουσιοδοτούνται να προβούν σε ενέργειες ανάλογες της συγκεκριμένης κατάστασης.
5. **Κάθε ένσταση σχετική με την εφαρμογή των κανονισμών πρέπει να ανακοινώνεται από τον προπονητή εντός ενός λεπτού από τη λήξη του αγώνα. Ο προπονητής θα αιτείται το επίσημο υπόδειγμα ένστασης από τον Διαχειριστή του Tatami και θα πρέπει να το συμπληρώσει εντός τεσσάρων λεπτών, να το υπογράψει και να το υποβάλει στον Διαχειριστή του Tatami μαζί με το αντίστοιχο ποσό χρημάτων που απαιτείται (Παράβολο Ένστασης). Ο Διαχειριστής του Tatami θα παραδώσει αμέσως το συμπληρωμένο υπόδειγμα ένστασης σε έναν αντιπρόσωπο της Επιτροπής Ενστάσεων (Appeals Jury), η οποία θα έχει στην διάθεση της πέντε λεπτά για να εκδώσει μια απόφαση. Ο προπονητής ή ο εκπρόσωπος της Ομοσπονδίας είναι τα μόνα πρόσωπα που έχουν το δικαίωμα να υποβάλουν μια ένσταση.**
6. Αυτός που καταθέτει την ένσταση πρέπει να καταβάλει το Παράβολο Ένστασης που προβλέπει η WKF EC και μαζί με την ένσταση να υποβληθεί παρουσία αντιπρόσωπου της Επιτροπής Ενστάσεων (Appeals Jury).

7. Σύνθεση της Επιτροπής Ενστάσεων

Η Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) αποτελείται από τρεις ανώτερους Διαιτητές διορισμένους από την Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission). Δεν θα διορίζονται δύο άτομα από την ίδια Εθνική Ομοσπονδία. Η Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission) πρέπει επίσης να διορίσει τρία επιπρόσθετα μέλη αριθμημένα από το 1 έως το 3 ώστε να αντικαταστήσει αυτόματα οποιοδήποτε αρχικό μέλος της Επιτροπής Ενστάσεων (Appeals Jury) δημιουργήσει σύγκρουση συμφερόντων λόγω εθνικότητας, συγγένειας ή άλλης σχέσης με τα άτομα που σχετίζονται με την ένσταση, συμπεριλαμβανομένου και ολόκληρου του Σχήματος της Διαιτησίας (Refereeing Panel) που σχετίζεται με το συμβάν.

8. Διαδικασία αξιολόγησης ενστάσεων

Είναι ευθύνη της ομάδας που λαμβάνει την ένσταση να συγκαλέσει την Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) και να καταθέσει στον Ταμία (Treasurer) το ανάλογο Παράβολο Ένστασης που απαιτείται.

Αφού συγκληθεί, η Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) άμεσα διεξάγει ανακρίσεις και έρευνες που κρίνει αναγκαίες ώστε να τεκμηριωθεί η ουσία της ένστασης. Καθένα από τα τρία μέλη είναι υποχρεωμένο να δώσει την ετυμηγορία του/της για την εγκυρότητα της ένστασης. Οι αποχές δεν είναι αποδεκτές.

9. Απόρριψη ένστασης

Αν μια ένσταση βρεθεί αβάσιμη, η Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) διορίζει ένα από τα μέλη της για να ενημερώσει προφορικά τους διαμαρτυρούμενους για την απόρριψη της και σημειώνει το πρωτότυπο έγγραφο με την λέξη "ΑΠΟΡΡΙΦΘΗΚΕ" ("DECLINED"). Στη συνέχεια καθένα από τα μέλη της Επιτροπής Ενστάσεων (Appeals Jury) υπογράφει το έγγραφο το οποίο παραδίδεται στον Ταμία (Treasurer) ο οποίος με την σειρά του το προωθεί στον Γενικό Γραμματέα (Secretary General).

10. Αποδοχή ένστασης

Αν μια ένσταση γίνει αποδεκτή, τότε η Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) σε συνεργασία με την Οργανωτική Επιτροπή (Organizing Commission) και την Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission) παίρνει πρακτικά και άμεσα υλοποιήσιμα μέτρα επανόρθωσης όπως οι κάτωθι περιπτώσεις :

- Αντιστροφή προηγούμενων αποφάσεων που παραβαίνουν τους κανονισμούς.
- Ακύρωση όλων των αποτελεσμάτων των αναμετρήσεων που επηρεάστηκαν στη συγκεκριμένη κατηγορία από το σημείο πρό του συμβάντος και μετά.
- Επανάληψη όλων των αναμετρήσεων που έχουν επηρεαστεί από το περιστατικό.
- Έκδοση εισήγησης προς την Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission) για την αξιολόγηση ως προς την επιβολή κυρώσεων στους Διαιτητές που σχετίζονται με το συμβάν.

Η Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) είναι υπεύθυνη να κρίνει ορθά και συγκροτημένα για τα μέτρα που θα ληφθούν και θα διαταράξουν την ομαλή διεξαγωγή της διοργάνωσης με οποιοδήποτε σημαντικό τρόπο. Ακύρωση όλων των αγώνων που έγιναν μετά το συμβάν είναι η τελευταία επιλογή για να σιγουρευτεί το δίκαιο του αποτελέσματος.

Η Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) διορίζει ένα από τα μέλη της για να ενημερώσει προφορικά τους διαμαρτυρούμενους για την αποδοχή της ένστασης και σημειώνει στο πρωτότυπο έγγραφο την λέξη "ΑΠΟΔΟΧΗ" ("ACCEPTED"). Στη συνέχεια καθένα από τα μέλη της Επιτροπής Ενστάσεων (Appeals Jury) υπογράφει το έγγραφο το οποίο παραδίδεται στον Ταμία (Treasurer), ο οποίος με την σειρά του επιστρέφει το παράβολο ένστασης που κατατέθηκε στους διαμαρτυρούμενους και τέλος προωθεί το έγγραφο στον Γενικό Γραμματέα (Secretary General).

11. Αναφορά Περιστατικού

Μετά τον χειρισμό του περιστατικού με τον ανωτέρω προβλεπόμενο τρόπο, το Σχήμα των Ενόρκων (Jury Panel) θα συνέλθει εκ νέου και θα εκπονήσει μια απλή έκθεση περιστατικού ένστασης, όπου θα περιγράφονται τα ευρήματά τους και θα αναφέρονται οι λόγοι για την αποδοχή ή απόρριψη της ένστασης. Η έκθεση πρέπει να υπογραφεί και από τα τρία μέλη της Επιτροπής Ενστάσεων (Appeals Jury) και να προωθηθεί στον Γενικό Γραμματέα (Secretary General).

12. Υποχρεώσεις και περιορισμοί

Η απόφαση της Επιτροπής Ενστάσεων (Appeals Jury) είναι τελική και μπορεί να ανατραπεί μόνο με απόφαση από την Εκτελεστική Επιτροπή (Executive Committee).

Η Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) δεν μπορεί να επιβάλει κυρώσεις ή τιμωρίες. Η λειτουργία της είναι να κρίνει την ουσία της ένστασης και να παροτρύνει την Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission) και την Οργανωτική Επιτροπή (Organizing Commission) ώστε με κατάλληλα διορθωτικά μέτρα να επανορθώσουν οποιαδήποτε διαδικασία δημιούργησε παράβαση κανονισμών.

13. Ειδική διάταξη για την επανεξέταση με video.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η ειδική αυτή διάταξη πρέπει να ερμηνευτεί ως χωριστή και ανεξάρτητη από τις άλλες διατάξεις του παρόντος Άρθρου 11 και των σχετικών επεξηγήσεων.

Στα Παγκόσμια Πρωταθλήματα Ανδρών/Γυναικών της WKF, στους Ολυμπιακούς Αγώνες, στους Ολυμπιακούς Αγώνες Νέων, στις Υπειρωτικές διοργανώσεις, στις Παγκόσμιες Διοργανώσεις και στις διοργανώσεις πολλαπλών αθλημάτων αυτής της φύσης η χρήση επανεξέτασης βιντεοσκοπημένων αποσπασμάτων των αγώνων είναι απαραίτητη. Η χρήση επανεξέτασης βιντεοσκοπημένων αποσπασμάτων συνίσταται επίσης και σε άλλες διοργανώσεις όποτε αυτό είναι δυνατό. Η διαδικασία επανεξέτασης βιντεοσκοπημένων αποσπασμάτων αγώνων περιέχεται στο Παράρτημα 11.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Η ένσταση πρέπει να περιέχει τα ονόματα των αγωνιζομένων, των παριστάμενων Κριτών και ακριβείς λεπτομέρειες για το θέμα της ένστασης. Γενικοί ισχυρισμοί σχετικοί με τις γενικές προδιαγραφές δεν μπορούν να αποτελέσουν έγκυρη ένσταση. Η μέριμνα για την εγκυρότητα της ένστασης ανήκει σε αυτόν που την υποβάλει.
- II. Η ένσταση θα εξεταστεί από την Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) και ως κομμάτι αυτής της εξέτασης η επιτροπή μελετά τα στοιχεία που υποβάλλονται προς υποστήριξη της ένστασης. Επίσης, εξετάζει τις βιντεοσκοπήσεις και ρωτά τους παριστάμενους με σκοπό να κρίνει αντικειμενικά την εγκυρότητα της ένστασης.
- III. Αν η ένσταση κριθεί έγκυρη από την Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) θα ληφθούν τα κατάλληλα μέτρα. Επιπλέον, θα ληφθεί κάθε δυνατό μέτρο ώστε να αποφευχθεί επανάληψη του ίδιου σφάλματος σε μελλοντικές διοργανώσεις. Το παράβολο ένστασης επιστρέφεται από το ταμείο.
- IV. Αν η ένσταση κριθεί από την Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) ως αβάσιμη, απορρίπτεται και το χρηματικό ποσό αποδίδεται στην WKF.
- V. Κατά την προετοιμασία επίσημης ένστασης, οι αγώνες συνεχίζονται χωρίς καθυστέρηση. Ο Επόπτης Αγώνων (Match Supervisor) είναι υπεύθυνος για τη διεξαγωγή των αγώνων σύμφωνα με τον κανονισμό της διοργάνωσης.
- VI. Σε περίπτωση διοικητικής δυσλειτουργίας κατά τη διεξαγωγή των αγώνων, ο προπονητής μπορεί να ενημερώσει κατευθείαν τον Διαχειριστή του Tatami (Tatami Manager), ο οποίος με τη σειρά του ενημερώνει το Διαιτητή (Referee).

ΑΡΘΡΟ 12: ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΕΣ ΑΞΙΩΜΑΤΟΥΧΩΝ

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑΣ (REFEREE COMMISSION)

Οι υποχρεώσεις και οι δικαιοδοσίες της Επιτροπής Διαιτησίας (Referee Commission) θα είναι οι ακόλουθες:

1. Να εξασφαλίζει την σωστή προετοιμασία κάθε διοργάνωσης σε συνεργασία με την Οργανωτική Επιτροπή (Organizing Commission), όσον αφορά τη διάταξη του αγωνιστικού χώρου, την προμήθεια και εγκατάσταση του εξοπλισμού και των απαραίτητων εγκαταστάσεων, τη διεξαγωγή και την επίβλεψη των αγώνων, την τήρηση των μέτρων ασφαλείας, κ.τ.λ.
2. Να ορίζει και να κατανέμει Διαχειριστές Tatami (Tatami Managers) και Βοηθούς Διαχειριστών Tatami (Tatami Manager Assistants) στους αγωνιστικούς χώρους και να προβαίνει σε απαιτούμενες ενέργειες ανάλογες με τις αναφορές τους.
3. Να επιβλέπει και να συντονίζει τη γενική επίδοση των Διαιτητών (Referees).
4. Να ορίζει αναπληρωματικούς όπου είναι απαραίτητο.
5. Να εκφέρει τελική κρίση σε θέματα τεχνικής φύσης, τα οποία μπορεί να προκύψουν σε μία αναμέτρηση ή ματς αγώνα και για τα οποία δεν υπάρχουν διατάξεις στους κανονισμούς.

ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΤΕΣ TATAMI (TATAMI MANAGERS) ΚΑΙ ΒΟΗΘΟΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΩΝ TATAMI (TATAMI MANAGER ASSISTANTS)

Οι υποχρεώσεις και οι δικαιοδοσίες των Διαχειριστών του Tatami (Tatami Managers) και των Βοηθών Διαχειριστών Tatami (Tatami Manager Assistants) είναι οι ακόλουθες:

1. Να αναθέτουν, να ορίζουν και να εποπτεύουν τους Διαιτητές και τους Κριτές, για όλες τις αναμετρήσεις και τα ματς στις περιοχές υπό την ευθύνη τους.
2. Να επιβλέπουν την επίδοση των Διαιτητών και των Κριτών στις περιοχές τους και να εξασφαλίζουν ότι τα άτομα που επιλέχθηκαν είναι ικανά να εκτελέσουν τις υποχρεώσεις που τους ανατέθηκαν.
3. Να δίνουν εντολή στο Διαιτητή να σταματήσει τον αγώνα, όταν ο Επόπτης Αγώνα (Match Supervisor) διαπιστώσει παράβαση των κανονισμών των αγώνων.
4. Να συντάσσουν καθημερινή, γραπτή έκθεση προς την Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission) με λεπτομέρειες για τη απόδοση των ατόμων των οποίων έχουν αναλάβει την εποπτεία καθώς και με τις όποιες προτάσεις τους.
5. Να ορίζουν 2 Διαιτητές ως Επόπτες επανεξέτασης video (Video Review Supervisors-VRS)

ΕΠΟΠΤΕΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΩΝ (COACH SUPERVISORS)

Τα καθήκοντα των Εποπτών Προπονητή (Coach Supervisors) περιγράφονται στο Παράρτημα 11 – Επανεξέταση Video.

ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ (REFEREES)

Οι δικαιοδοσίες των Διαιτητών είναι οι ακόλουθες:

1. Ο Διαιτητής ("SHUSHIN") θα έχει την εξουσία να διευθύνει τις αναμετρήσεις/ματς όπως και να ανακοινώνει την έναρξη, την παύση και τη λήξη του αγώνα.
2. Απονέμει βαθμούς βασιζόμενος στις αποφάσεις των Κριτών .

3. Σταματά τον αγώνα όταν παρατηρήσει τον τραυματισμό, την αδιαθεσία ή ανικανότητα συνέχισης του αγώνα ενός αγωνιζόμενου.
4. Σταματά τον αγώνα όταν κατά την γνώμη του πραγματοποιήθηκε αποτελεσματική τεχνική, παράβαση κανονισμών ή για να εξασφαλίσει την ασφάλεια των αγωνιζομένων.
5. Σταματά τον αγώνα όταν δύο ή περισσότεροι Κριτές δείχνουν βαθμό ή JOGAI.
6. Υποδεικνύει παραβάσεις που παρατήρησε (συμπεριλαμβανομένου το JOGAI), κατά συνέπεια ζητά την συναίνεση των Κριτών.
7. Ζητά επιβεβαίωση της ετυμηγορίας των Κριτών σε περιπτώσεις όπου, σύμφωνα με την γνώμη του, υπάρχουν λόγοι για να αναθεωρήσουν την απόφαση τους για προειδοποίηση ή ποινή.
8. Καλεί σε σύσκεψη (SHUGO) τους Κριτές για να προτείνει SHIKKAKU.
9. Δίνει εξηγήσεις, εφόσον είναι απαραίτητο, στον Διαχειριστή Tatami (Tatami Manager), την Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission), ή την Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury) για τους λόγους για τους οποίους έδωσε μια απόφαση.
10. Επιβάλλει ποινές και προειδοποιήσεις σύμφωνα με τις αποφάσεις των Κριτών.
11. Να ανακοινώσει την έναρξη μίας επιπλέον αναμέτρησης όταν είναι απαραίτητο στους ομαδικούς αγώνες.
12. Να διεξάγει ψηφοφορία με του Κριτές και σύμφωνα με τις ψήφους, συμπεριλαμβανομένης και της δικής του, ανακοινώνει το αποτέλεσμα (HANTEI).
13. Να επιλύει ισοπαλίες.
14. Να ανακοινώνει τον νικητή.
15. Η εξουσία του Διαιτητή δεν περιορίζεται αποκλειστικά στον αγωνιστικό χώρο αλλά επεκτείνεται και σε όλη την εγγύς περίμετρο και περιλαμβάνει τον έλεγχο της συμπεριφοράς των προπονητών, αθλητών και συνοδών που είναι παρόντες στο χώρο.
16. Ο Διαιτητής δίνει όλες τις εντολές και εκφωνεί όλες τις ανακοινώσεις.

ΚΡΙΤΕΣ (JUDGES)

Οι δικαιοδοσίες του Κριτών (FUKUSHIN-JUDGES) είναι οι ακόλουθες:

1. Να σηματοδοτεί βαθμούς και εξόδους (JOGAI) με δική του πρωτοβουλία.
2. Να σηματοδοτεί την απόφαση του για παρατηρήσεις ή ποινές που υποδεικνύει ο Διαιτητής.
3. Να ασκεί το δικαίωμα ψήφου για τη λήψη αποφάσεων.

Οι Κριτές παρακολουθούν προσεκτικά τις κινήσεις των αγωνιζομένων και κάνουν σήμα στο Διαιτητή για την άποψή τους, στις παρακάτω περιπτώσεις:

1. Όταν παρατηρήσουν μια έγκυρη τεχνική.
2. Όταν κάποιος αγωνιζόμενος βγει εκτός αγωνιστικού χώρου (JOGAI).
3. Όταν ζητηθεί από τον Διαιτητή (Referee) να σηματοδοτήσει απόφαση για οποιοδήποτε άλλη παράβαση.

ΕΠΟΠΤΕΣ ΑΓΩΝΑ (MATCH SUPERVISORS)

Ο Επόπτης Αγώνα (Match Supervisor-Kansa) θα βοηθά τον Διαχειριστή Tatami (Tatami Manager) επιβλέποντας τη διεξαγωγή της αναμέτρησης/ματς που εξελίσσεται. Στην περίπτωση όπου οι αποφάσεις του Διαιτητή και/ή των Κριτών δεν είναι σύμφωνες με τους κανονισμούς των αγώνων, ο Επόπτης Αγώνα (Match Supervisor) σηκώνει αμέσως την



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΓΩΝΩΝ KUMITE ΚΑΙ ΚΑΤΑ ΕΓΚΥΡΟ ΑΠΟ 1.1.2018

κόκκινη σημαία και σφυρίζει με τη σφυρίχτρα του. Ο Διαχειριστή Tatami (Tatami Manager) δίνει εντολή στο Διαιτητή να διακόψει τον αγώνα και να διορθώσει το λάθος.

Τα έγγραφα των αγώνων γίνονται επίσημα έγγραφα μόνο με την έγκριση του Επόπτη Αγώνα (Match Supervisor).

Πρίν από την αρχή κάθε αγώνα ο Επόπτης Αγώνα (Match Supervisor-Kansa) εξασφαλίζει ότι ο εξοπλισμός και η στολή (Karate-gi) των αγωνιζομένων είναι σύμφωνα με τους κανονισμούς αγώνων της WKF. **Ακόμα και αν η διοργάνωση έχει στάδιο ελέγχου εξοπλισμού πριν την παράταξη των αγωνιζομένων, είναι ακόμα ευθύνη του Kansa να εξασφαλίσει ότι ο εξοπλισμός είναι σύμφωνος με τους κανονισμούς.** Ο Επόπτης Αγώνα δεν συμμετέχει στις κυκλικές αλλαγές του σχήματος διαιτησίας κατά την διάρκεια του ομαδικού αγωνίσματος.

Κατευθυντήριες γραμμές

- Στις ακόλουθες περιπτώσεις ο Kansa πρέπει να σηκώσει την κόκκινη σημαία και να σφυρίζει με την σφυρίχτρα του :
- Ο Διαιτητής ξεχνά να δείξει το SENSU.
- Ο Διαιτητής απονέμει βαθμό σε λάθος αγωνιζόμενο.
- Ο Διαιτητής επιβάλλει παρατήρηση/ποινή σε λάθος αγωνιζόμενο.
- Ο Διαιτητής απονέμει βαθμό σε αγωνιζόμενο και επιβάλλει παρατήρηση/ποινή για μεγαλοποίηση κατηγορία 2 στον άλλο.
- Ο Διαιτητής απονέμει βαθμό στον ένα αγωνιζόμενο και Mubobi στον άλλο.
- Ο Διαιτητής απονέμει βαθμό σε αγωνιζόμενο που εκτέλεσε τεχνική μετά το YAME ή μετά την λήξη του χρόνου
- Ο Διαιτητής απονέμει βαθμό σε αγωνιζόμενο που εκτέλεσε την τεχνική όταν ήταν εκτός αγωνιστικού χώρου.
- Ο Διαιτητής δίνει παρατήρηση ή ποινή για Παθητικότητα στη διάρκεια του Atoshi Baraku.
- Ο Διαιτητής δίνει λανθασμένη παρατήρηση ή ποινή κατηγορίας 2 κατά τη διάρκεια του Atoshi Baraku.
- Ο Διαιτητής δεν σταματά τον αγώνα ενώ υπάρχουν δύο ή περισσότερες σημαίες που δείχνουν βαθμό ή Jogai για τον ίδιο αγωνιζόμενο.
- Ο Διαιτητής δεν σταματά τον αγώνα ενώ ένας προπονητής αιτείται επανεξέταση Video.
- Ο Διαιτητής δεν ακολουθεί την πλειοψηφία των σημαιών.
- Ο Διαιτητής δεν καλεί τον Ιατρό σε περίπτωση κανονισμού 10 δευτερολέπτων.
- Ο Διαιτητής καλεί Hantei ή δείχνει Hikiwake ενώ έχει δοθεί Senshu.
- Ένας Κριτής κρατά τις σημαίες ανάποδα.
- Υπάρχει λάθος ένδειξη στον πίνακα βαθμολογίας
- Η τεχνική για την οποία αιτείται ένας προπονητής εκτελέστηκε μετά το Yame ή μετά την λήξη του χρόνου.

Στις ακόλουθες περιπτώσεις ο Kansa δεν θα παρέμβει στις αποφάσεις του Σχήματος Διαιτησίας :

- Οι Κριτές δεν βγάζουν σημαία για τεχνική.
- Οι Κριτές δεν βγάζουν σημαία για Jogai.
- Οι Κριτές δεν υποστηρίζουν τον Διαιτητή όταν αυτός προτείνει παρατήρηση ή ποινή Κατηγορίας 1 ή 2.
- Τον βαθμίδα παρατήρησης ή ποινής Κατηγορίας 1 για επαφή που αποφάσισε το Σχήμα Διαιτησίας.
- Τον βαθμό παρατήρησης ή ποινής Κατηγορίας 2 που αποφάσισε το Σχήμα Διαιτησίας.

- Ο Kansa δεν έχει δικαίωμα ψήφου ή άλλη δικαιοδοσία σε θέματα αποφάσεων όπως για το εάν μια τεχνική είναι έγκυρη ή όχι.
- Στην περίπτωση που ο Διαιτητής δεν ακούσει τον ήχο λήξης χρόνου, ο Επόπτης Βαθμολογίας (Score Supervisor) θα σφυρίξει με την σφυρίχτρα του και όχι ο Kansa.

ΕΠΟΠΤΕΣ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ (SCORE SUPERVISORS)

Ο Επόπτης Βαθμολογίας (Score Supervisor) κρατά μια ξεχωριστή κατάσταση με τους βαθμούς που απονέμει ο Διαιτητής και ταυτόχρονα επιβλέπει τις πράξεις του Χρονομέτρη (Timekeepers) και του Σημειωτή Βαθμολογίας (Scorekeepers).

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Όταν 2 ή περισσότεροι Κριτές δείχνουν έναν βαθμό ή JOGAI για τον ίδιο αγωνιζόμενο, ο Διαιτητής διακόπτει τον αγώνα και απονέμει σύμφωνα με την πλειοψηφία. Σε περίπτωση που ο Διαιτητής δε σταματήσει την αναμέτρηση, ο Επόπτης Αγώνα (Match Supervisor) σηκώνει την κόκκινη σημαία και σφυρίζει με την σφυρίχτρα του. Όταν ο Διαιτητής αποφασίσει να διακόψει το αγώνα για οποιοδήποτε άλλο λόγο από κάποιο σήμα από δυο ή περισσότερους Κριτές, φωνάζει "YAME" και ταυτόχρονα εκτελεί το απαιτούμενο σήμα με το χέρι. Τότε οι Κριτές δείχνουν την άποψη τους με τις σημαίες και ο Διαιτητής ανακοινώνει την απόφαση για τη οποία συμφωνούν δύο ή περισσότεροι Κριτές.
- II. Στην περίπτωση όπου και για τους δύο αγωνιζόμενους υπάρχει σηματοδοσία από δύο ή περισσότερους Κριτές για βαθμό, παρατήρηση ή ποινή, τότε και οι δύο αγωνιζόμενοι θα λάβουν τον βαθμό, παρατήρηση ή ποινή που τους αντιστοιχεί.
- III. Εάν ένας αγωνιζόμενος υποδεικνύεται για έγκυρη τεχνική, προειδοποίηση ή ποινή από περισσότερους από έναν Κριτές και ο κάθε Κριτής δείχνει διαφορετικό βαθμό ή ποινή, τότε θα απονέμεται ο χαμηλότερος βαθμός, ποινή ή προειδοποίηση εφόσον δεν υπάρχει πλειοψηφία για το συγκεκριμένο βαθμό, ποινή ή προειδοποίηση.
- IV. Εάν υπάρχει πλειοψηφία αλλά διαφωνία ως προς την βαθμίδα του βαθμού, της ποινής ή προειδοποίησης ανάμεσα στους Κριτές, τότε η γνώμη της πλειοψηφίας υπερισχύει έναντι της αρχής απονομής του χαμηλότερου βαθμού, ποινής ή προειδοποίησης.
- V. Στο HANTEI οι τέσσερις Κριτές και ο Διαιτητής έχουν ο καθένας από μία ψήφο.
- VI. Ο ρόλος του Επόπτη Αγώνα (Match Supervisor) είναι η εξασφάλιση της διεξαγωγής της αναμέτρησης ή του ματς σύμφωνα με τους κανονισμούς των αγώνων. Δεν είναι ένας επιπλέον Κριτής. Δεν έχει δικαίωμα ψήφου, ούτε κάποια δικαιοδοσία πάνω σε αποφάσεις όπως εάν η βαθμολογία είναι έγκυρη ή εάν υπάρχει Jogai. Αποκλειστική του ευθύνη είναι μόνο τα διαδικαστικά θέματα. Ο Επόπτης Αγώνα δεν συμμετέχει στις κυκλικές αλλαγές του σχήματος διαιτησίας κατά την διάρκεια του ομαδικού αγωνίσματος.
- VII. Σε περίπτωση που ο Διαιτητής δεν ακούσει το σήμα της λήξης χρόνου, ο Επόπτης Βαθμολογίας (Score Supervisor) θα σφυρίξει με την σφυρίχτρα του.
- VIII. Οι Κριτές, όταν δίνουν εξηγήσεις για μια απόφαση μετά από το τέλος της αναμέτρησης ή του ματς, μπορούν να μιλήσουν μόνο στον Διαχειριστή του Tatami (Tatami Manager), στην Επιτροπή Διαιτησίας (Referee Commission) ή την Επιτροπή Ενστάσεων (Appeals Jury). Δεν δίνουν εξηγήσεις σε κανέναν άλλο.



- IX. *Ο Διαιτητής μπορεί, βασιζόμενος αποκλειστικά στην κρίση του, να απαγορεύσει την παραμονή στον αγωνιστικό χώρο σε οποιονδήποτε προπονητή που δεν συμπεριφέρεται με τον πρέπον τρόπο ή, σύμφωνα με την γνώμη του, παρεμβαίνει στην ομαλή διεξαγωγή του αγώνα και να καθυστερήσει την συνέχιση του αγώνα έως ότου ο προπονητής συμμορφωθεί. Η ίδια εξουσία του Διαιτητή επεκτείνεται και στα υπόλοιπα μέλη της αποστολής παρόντα στον αγωνιστικό χώρο.*

ΑΡΘΡΟ 13: ΕΝΑΡΞΗ, ΔΙΑΚΟΠΗ ΚΑΙ ΛΗΞΗ ΤΩΝ ΑΓΩΝΩΝ

1. Οι όροι και οι χειρονομίες που χρησιμοποιούνται από το Διαιτητή και τους Κριτές , κατά τη διεξαγωγή της αναμέτρησης και του ματς είναι αυτοί που περιγράφονται στα Παραρτήματα 1 και 2.
2. Ο Διαιτητής και οι Κριτές παίρνουν τις προβλεπόμενες θέσεις τους. Μετά από ανταλλαγή χαιρετισμού μεταξύ των αγωνιζόμενων, οι οποίοι στέκονται μπροστά στα στρώματα που τους έχουν εκχωρηθεί πλησιέστερα στον αντίπαλο τους, ο Διαιτητής αναφωνεί “SHOBU HAJIME!” και η αναμέτρηση ξεκινά.
3. Ο Διαιτητής διακόπτει την αναμέτρηση φωνάζοντας “YAME”. Εάν χρειαστεί, διατάζει τους αγωνιζόμενους να πάρουν την αρχική τους θέση (MOTO NO ICHI).
4. Όταν ο Διαιτητής επιστρέφει στην θέση του οι Κριτές παρουσιάζουν την άποψη τους με τις σημαίες. Στη περίπτωση που πρέπει να απονεμηθεί βαθμός ο Διαιτητής προσδιορίζει τον αγωνιζόμενο (AKA ή AO), την περιοχή επίθεσης και μετά απονέμει το ανάλογο βαθμό με την κατάλληλη κίνηση. Στη συνέχεια ο Διαιτητής ξαναξεκινά την αναμέτρηση φωνάζοντας “TSUZUKETE HAJIME”.
5. Όταν ένας αγωνιζόμενος σημειώσει καθαρή διαφορά 8 πόντων κατά τη διάρκεια της αναμέτρησης, ο Διαιτητής αναφωνεί “YAME”, διατάζει τους αγωνιζόμενους να επιστρέψουν στις αρχικές θέσεις τους και επιστρέφει στη δική του. Ανακοινώνει το νικητή, ανασηκώνοντας το χέρι του προς την πλευρά του και δηλώνει “AO (ή AKA) NO KACHI”. Τη στιγμή αυτή τελειώνει η αναμέτρηση.
6. Όταν ο χρόνος τελειώσει, ο αγωνιζόμενος που έχει τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής. Ο Διαιτητής τον ανακοινώνει σηκώνοντας το χέρι του προς την πλευρά του και φωνάζει “AO (ή AKA) NO KACHI”. Στο σημείο αυτό τελειώνει ο αγώνας.
7. Σε περίπτωση ισοψηφίας στο τέλος μίας αναποτελεσματικής αναμέτρησης το σχήμα της Διαιτησίας (ο Διαιτητής και οι Τέσσερις Κριτές) θα αποφασίσουν την έκβαση της αναμέτρησης με HANTEI.
8. Όταν ο Διαιτητής βρεθεί σε μία από τις ακόλουθες καταστάσεις, φωνάζει YAME και διακόπτει προσωρινά την αναμέτρηση :
 - a) Όταν ο ένας ή και οι δύο αγωνιζόμενοι βρίσκονται εκτός αγωνιστικού χώρου.
 - b) Όταν διατάσει τον αγωνιζόμενο να ρυθμίσει τη στολή του ή τον προστατευτικό εξοπλισμό του.
 - c) Όταν ένας αγωνιζόμενος παραβιάζει τον κανονισμό.
 - d) Όταν θεωρεί ότι ο ένας ή και οι δύο αγωνιζόμενοι δεν μπορούν πλέον να αγωνιστούν εξαιτίας τραυματισμού, αδιαθεσίας ή άλλου λόγου. Λαμβάνει υπόψη του την γνωμάτευση του Ιατρού της διοργάνωσης και αποφασίζει εάν πρέπει να συνεχιστεί η αναμέτρηση.
 - e) Όταν ο αγωνιζόμενος αρπάξει τον αντίπαλό του και δεν εκτελέσει άμεσα τεχνική ή ρίψη.
 - f) Όταν ο ένας ή και οι δύο αθλητές πέσουν ή ριχτούν και δεν επακολουθήσουν άμεσα αποτελεσματικές τεχνικές.
 - g) Όταν και οι δύο αθλητές αρπάζουν ή αγκαλιάζουν ο ένας τον άλλο και δεν υπάρχει άμεσα επιτυχία στην εκτέλεση αποτελεσματικής τεχνικής ή ρίψης.
 - h) Όταν και οι δύο αθλητές στηθούν στήθος με στήθος χωρίς να επιχειρήσουν άμεσα αποτελεσματική τεχνική ή ρίψη.
 - i) Όταν οι δύο αγωνιζόμενοι βρίσκονται στο δάπεδο λόγω πτώσης ή ρίψης και παλεύουν.

- j) Όταν υποδεικνύεται βαθμός ή Jogai από δύο ή περισσότερους Κριτές για το ίδιο αγωνιζόμενο.
- k) Όταν, σύμφωνα με τη γνώμη του Διαιτητή (Referee), πραγματοποιήθηκε αποτελεσματική τεχνική ή παράβαση - ή η κατάσταση απαιτεί διακοπή του αγώνα για λόγους ασφαλείας.
- l) Όταν ζητηθεί από τον Διαχειριστή του Tatami (Tatami Manager).

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Κατά την έναρξη της αναμέτρησης ο Διαιτητής πρώτα καλεί τους αθλητές να έρθουν στις θέσεις τους. Αν κάποιος αγωνιζόμενος εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο νωρίτερα, του ζητείται να βγει. Οι αγωνιζόμενοι πρέπει να υποκλιθούν σωστά ο ένας στον άλλο - ένα βιαστικό γνέψιμο είναι και προσβλητικό και ανεπαρκές. Ο Διαιτητής μπορεί να απαιτήσει το χαιρετισμό κάνοντας μία συγκεκριμένη κίνηση, η οποία φαίνεται στο παράρτημα 2 των κανονισμών.
- II. Όταν ο Διαιτητής δώσει εντολή να ξαναρχίσει η αναμέτρηση πρέπει να έχει βεβαιωθεί ότι οι δύο αγωνιζόμενοι βρίσκονται στις θέσεις τους και ότι η συμπεριφορά τους είναι η πρόποσα. Οι αγωνιζόμενοι που πηδούν πάνω-κάτω ή που κινούνται συνεχώς καλούνται να ηρεμήσουν και να παραμείνουν ακίνητοι πριν ξαναρχίσει η αναμέτρηση. Ο διαιτητής πρέπει να ξεκινήσει εκ νέου την αναμέτρηση όσο το δυνατό συντομότερα.
- III. Οι αγωνιζόμενοι πρέπει να υποκλίνονται μεταξύ τους στην αρχή και στο τέλος κάθε αγώνα.



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΓΩΝΩΝ ΚΑΤΑ

ΑΡΘΡΟ 1: ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

Ο αγωνιστικός χώρος θα είναι πανομοιότυπος με αυτόν που χρησιμοποιείται για το αγώνισμα του Kumite, με την διαφορά ότι τα ανεστραμμένα στρώματα που σηματοδοτούν τις κόκκινες θέσεις των αγωνιζομένων του Kumite αναστρέφονται εκ νέου ώστε να δημιουργηθεί μια ομοιόμορφη χρωματικά επιφάνεια.

ΑΡΘΡΟ 2: ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ

1. Αθλητές και Κριτές πρέπει να φορούν την επίσημη ενδυμασία, όπως ορίζεται από το άρθρο 2 των κανονισμών Kumite.
2. Οποιοσδήποτε δε συμμορφώνεται με αυτόν τον κανονισμό μπορεί να αποβάλλεται.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Κατά την εκτέλεση του Kata, δεν πρέπει να αφαιρείται το χιτώνιο της στολής (Karate-gi).
- II. Οι αθλητές που παρουσιάζονται εσφαλμένα ντυμένοι θα έχουν 1 λεπτό περιθώριο για να συμμορφωθούν.

ΑΡΘΡΟ 3: ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΑΓΩΝΩΝ ΚΑΤΑ

1. Οι αγώνες Kata περιλαμβάνουν ατομικά και ομαδικά αγωνίσματα. Τα ομαδικά αγωνίσματα διεξάγονται ανάμεσα σε ομάδες των τριών μελών. Κάθε ομάδα αποτελείται αποκλειστικά από άνδρες ή αποκλειστικά από γυναίκες. Τα ατομικά αγωνίσματα συνίστανται σε ατομικές εμφανίσεις σε ξεχωριστές κατηγορίες ανδρών και γυναικών.
2. Θα εφαρμόζεται το σύστημα αποκλεισμού με *gerechage* εκτός και αν έχει συγκεκριμένα καθοριστεί κάτι άλλο για μια διοργάνωση. Οποτεδήποτε χρησιμοποιείται το σύστημα *round-robin* πρέπει να ακολουθείται η δομή που περιγράφεται στο Παράρτημα 14: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ROUND-ROBIN.
3. Επιτρέπονται μικρές παραλλαγές όπως διδάσκονται στο *στυλ (ryu-ha)* Καράτε του αγωνιζόμενου. (Σημείωση Μεταφραστική : Το *ryu* έχει την έννοια του *στυλ* π.χ. *Wado Ryu*, *Shito Ryu* και το *ha* έχει την έννοια της ομάδας ατόμων που μοιράζεται κάτι κοινό).
4. Η γραμματεία ενημερώνεται για την επιλογή του Kata πριν από την έναρξη του γύρου.
5. Οι αγωνιζόμενοι πρέπει να εκτελούν διαφορετικό Kata σε κάθε γύρο. Ένα Kata που έχει εκτελεστεί δεν επιτρέπεται να επαναληφθεί.
6. Στην περίπτωση κατά την οποία ένας αγωνιζόμενος αποσυρθεί αφού ο αντίπαλος του ξεκίνησε την εκτέλεση του Kata του, τότε αυτό το Kata μπορεί να εκτελεστεί ξανά από τον ίδιο αγωνιζόμενο σε οποιοδήποτε επακόλουθο γύρο καθώς αυτή η περίπτωση θεωρείται ως νίκη με αποκλεισμό (*Kiken*).
7. Αγωνιζόμενοι ή ομάδες που δεν εμφανίζονται όταν του καλεί η γραμματεία θα αποκλείονται (*KIKEN*) από αυτή την κατηγορία. Αποκλεισμός με *KIKEN* σημαίνει ότι οι αγωνιζόμενοι αποκλείονται από την συγκεκριμένη κατηγορία και δεν επηρεάζει το δικαίωμα συμμετοχής σε κάποια άλλη κατηγορία.
8. Στις αναμετρήσεις για μετάλλια της διοργάνωσης ομαδικών Kata, οι ομάδες εκτελούν το Kata που έχουν επιλέξει με τον συνήθη τρόπο. Στη συνέχεια πρέπει να εκτελέσουν μια επίδειξη της έννοιας του Kata (*BUNKAI*). Ο συνολικός χρόνος που επιτρέπεται για την παρουσίαση του Kata μαζί με το *BUNKAI* είναι 6 λεπτά. Ο επίσημος χρονομέτρης (*Timekeeper*) θα ξεκινήσει το χρονόμετρο καθώς τα μέλη της ομάδας υποκλίνονται κατά την έναρξη του Kata και θα το σταματήσει στην τελική υπόκλιση στο τέλος της παρουσίας *BUNKAI*. Ομάδα η οποία δεν υποκλίνεται στην αρχή και στο τέλος της εκτέλεσης ή υπερβαίνει τον επιτρεπόμενο χρόνο 6 λεπτών θα αποκλείεται. Η χρήση παραδοσιακών όπλων, βοηθητικού εξοπλισμού ή επιπρόσθετης ενδυμασίας δεν επιτρέπεται.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

1. Ο αριθμός των Kata που απαιτείται εξαρτάται από τον αριθμό των δηλωμένων ατομικών αγωνιζομένων ή ομάδων όπως φαίνεται στον κατωτέρω πίνακα. Οι κενές θέσεις (*Byes*) μετριοούνται ως αγωνιζόμενοι ή ομάδες.

ΑΘΛΗΤΕΣ Ή ΟΜΑΔΕΣ	ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΚΑΤΑ
65 – 128	7
33 – 64	6
17 – 32	5
9 – 16	4
5 – 8	3
4	2

ΑΡΘΡΟ 4: ΤΟ ΣΧΗΜΑ ΤΩΝ ΚΡΙΤΩΝ

1. Το σχήμα των 5 Κριτών για κάθε αγώνα ορίζεται από τον Διαχειριστή του Tatami (Tatami Manager) ή από τον Βοηθό του Διαχειριστή του Tatami (Tatami Manager Assistant).
2. Οι Κριτές μιας αναμέτρησης Kumite δεν πρέπει να έχουν την ίδια εθνικότητα ή να ανήκουν στην ίδια Εθνική Ομοσπονδία με κάποιον από τους αγωνιζόμενους.
3. **Ανάπτυξη και κατανομή των Κριτών.**

Για τους γύρους αποκλεισμού, ο Γραμματέας της Επιτροπής Διαιτησίας (RC Secretary) θα διευκολύνει τον τεχνικό μηχανοργάνωσης που χειρίζεται το ηλεκτρονικό σύστημα κληρώσεων παραδίδοντάς του λίστα που θα περιέχει τους διαθέσιμους Κριτές για κάθε tatami. Αυτή η λίστα συμπληρώνεται από τον Γραμματέα της Επιτροπής Διαιτησίας (RC Secretary) αφού η κλήρωση των αθλητών τελειώσει και στο τέλος της Ενημέρωσης των Διαιτητών (Referees Briefing). Αυτή η λίστα πρέπει να περιέχει μόνο τους Κριτές που ήταν παρών στην Ενημέρωση των Διαιτητών (Referees Briefing) και πρέπει να συμμορφώνεται με τα προαναφερθέντα κριτήρια. Έπειτα, για την κλήρωση των Κριτών, ο τεχνικός θα εισάγει το περιεχόμενο της λίστας στο σύστημα έτσι ώστε να γίνεται τυχαία κατανομή 5 Κριτών σε κάθε tatami για κάθε αγώνα.

Για τους αγώνες μεταλλίων, οι Διαχειριστές των Tatami θα παραδώσουν στον Πρόεδρο της Επιτροπής Διαιτησίας (RC Chairman) και στο Γραμματέα αυτής (RC Secretary), από μία λίστα που θα περιέχει 8 Κριτές από το tatami τους, μετά από το τέλος του τελευταίου αγώνα των γύρων αποκλεισμού. Εφόσον η λίστα εγκριθεί από τον Πρόεδρο της Επιτροπής Διαιτησίας (RC Chairman) θα δοθεί στον τεχνικό για να εισαχθεί το περιεχόμενο της στο σύστημα. Στη συνέχεια το σύστημα θα κατανέμει με τυχαίο τρόπο τα σχήματα Διαιτησίας, τα οποία θα περιέχουν 5 από τους 8 Κριτές από κάθε tatami.

- 4.
5. Ορίζονται επίσης Χρονομέτρες (Timekeepers), Σημειωτές Βαθμολογίας (Scorekeepers) και εκφωνητές.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Ο Επικεφαλής Κριτής θα κάθεται στην κεντρική θέση απέναντι από τους αγωνιζόμενους και οι υπόλοιποι 4 Κριτές κάθονται στις γωνίες του αγωνιστικού χώρου.
- II. Ο κάθε Κριτής κρατά μια μπλε και μία κόκκινη σημαία ή, εφόσον χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικοί πίνακες, τερματικά εισόδου

ΑΡΘΡΟ 5: ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Επίσημη λίστα των Kata

Μόνο Kata από την επίσημη λίστα μπορούν να εκτελεστούν

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1-5
Annanko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichan
Chinto	Kyan No Wanshu	Seichin
Enpi	Kyan No Chinto	Seienchin
Fukygata 1-2	Kururunfa	Seipai
Gankaku	Kusanku	Seirui
Garyu	Matsumura Rohai	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsukaze	Shinpa
Gojushiho	Matusumura Bassai	Shinsei
Gojushiho Dai	Meikyo	Shisochin
Gojushiho Sho	Myojo	Sochin
Hakucho	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Suparinpei
Hangetsu	Nijushiho	Tekki 1-3
Haufa	Nipaipo	Tensho
Heian 1-5	Niseishi	Tomari Bassai
Heiku	Ohan	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Oyadomari No Passai	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Useishi (Gojushiho)
Jiin	Paiku	Wankan
Jion	Papuren	Wanshu
Jitte		

Σημείωση : Τα ονόματα ορισμένων Kata επαναλαμβάνονται λόγω διαφοροποιήσεων κατά την ορθογραφική διατύπωση στα λατινικά. Σε πολλές περιπτώσεις ένα Kata μπορεί να είναι γνωστό με διαφορετικό όνομα από στυλ (ryu-ha) σε στυλ – και σε εξαιρετικές περιπτώσεις το όνομα ενός kata μπορεί να είναι στην πραγματικότητα ένα διαφορετικό Kata από στυλ σε στυλ.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Κατά την αξιολόγηση της επίδοσης ενός αγωνιζόμενου ή μιας ομάδας οι κριτές θα αξιολογήσουν την εκτέλεση σύμφωνα με τα δύο κύρια ισοδύναμα κριτήρια (Τεχνική Επίδοση και Αθλητική Επίδοση).

Η αξιολόγηση της επίδοσης ενός αγωνιζόμενου ξεκινά από την υπόκλιση στην αρχή του Kata έως την υπόκλιση στο τέλος του Kata, με εξαίρεση στους ομαδικούς αγώνες για μετάλλια, όπου η εκτέλεση, καθώς και η έναρξη της χρονομέτρησης ξεκινά από την υπόκλιση στην αρχή του Kata και τελειώνει όταν οι αγωνιζόμενοι υποκλίνονται μετά την ολοκλήρωση του Bunkai.

Θα πρέπει να δίνεται ίση σημασία και στα δύο κύρια κριτήρια κατά την αξιολόγηση της επίδοσης.

Στο Bunkai θα πρέπει να δίνεται ίση σημασία με το ίδιο το Kata.

Επίδοση Kata	Επίδοση Bunkai (ισχύει στους ομαδικούς αγώνες για μετάλλια)
1. Τεχνική Επίδοση a) Στάσεις b) Τεχνικές c) Μεταβατικές κινήσεις d) Χρονισμός/Συγχρονισμός e) Σωστή αναπνοή f) Εστίαση (Kime) g) Τεχνική δυσκολία h) Συμόρφωση: Συνέπεια στην εκτέλεση των Kihon του στυλ (ryu-ha) στο Kata.	2. Τεχνική Επίδοση a) Στάσεις b) Τεχνικές c) Μεταβατικές κινήσεις d) Χρονισμός e) Έλεγχος f) Εστίαση (Kime) g) Δυσκολία των τεχνικών που εκτελέστηκαν h) Συμόρφωση (στο Kata): Χρήση των πραγματικών κινήσεων όπως εκτελέστηκαν στο Kata.
2. Αθλητική Επίδοση a) Δύναμη b) Ταχύτητα c) Ισορροπία d) Ρυθμός	3. Αθλητική Επίδοση e) Δύναμη f) Ταχύτητα g) Ισορροπία h) Χρονισμός

ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ

Ένας αγωνιζόμενος ή ομάδα αυτών μπορεί να αποκλειστεί για οποιονδήποτε από τους παρακάτω λόγους :

1. Εκτέλεση ή ανακοίνωση λάθους Kata.
2. Παράλειψη της υπόκλισης κατά την έναρξη και λήξη του Kata.
3. Μια σαφής παύση ή σταμάτημα κατά την εκτέλεση του Kata.
4. Παρεμβολή στη λειτουργία των Κριτών (όπως όταν ο Κριτής πρέπει να μετακινηθεί για λόγους ασφαλείας ή λόγω σωματικής επαφής με έναν Κριτή).
5. Πτώση της ζώνης κατά την εκτέλεση του Kata.
6. Υπέρβαση της συνολικής προθεσμίας των 6 λεπτών για το Kata και το Bunkai.
7. Εκτέλεση τεχνική ρίψης με ψαλιδάκι στην περιοχή του αυχένα (Jodan Kani Basami) στο Bunkai.
8. Μη τήρηση των οδηγιών του επικεφαλής Διαιτητή ή κάποιο άλλο παράπτωμα.

ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

Οι επόμενες παραβάσεις, εφόσον είναι εμφανείς, πρέπει να ληφθούν υπόψη στην αξιολόγηση σύμφωνα με τα ανωτέρω κριτήρια.

- a) Μικρή απώλεια της ισορροπίας.
- b) Εκτέλεση μιας κίνησης με εσφαλμένο ή ελλιπή τρόπο, όπως αποτυχία στην πλήρη εκτέλεση μιας απόκρουσης ή χτύπημα εκτός στόχου.
- c) Ασυγχρόνιστες κινήσεις, όπως η ολοκλήρωση μιας τεχνικής πριν να ολοκληρωθεί η μετάβαση του σώματος, ή στην περίπτωση του ομαδικού Kata, αποτυχία στην εκτέλεση μιας κίνησης συγχρονισμένα.
- d) **Η χρήση ηχητικών σημάτων (από οποιοδήποτε άτομο, συμπεριλαμβανομένων και των άλλων μελών της ομάδας) ή θεατρικών κινήσεων όπως χτύπημα των ποδιών, χαστούκισμα του θώρακα, των χεριών, της στολής ή ακατάλληλη εκπνοή, θα θεωρούνται σοβαρές παραβάσεις από τους Κριτές κατά την αξιολόγηση της εκτέλεσης του Kata – στο ίδιο επίπεδο με την ποινή για την απώλεια ισορροπίας.**
- e) Χαλάρωση του κόμπου της ζώνης στο βαθμό που αυτή κατεβαίνει κάτω από τους γοφούς κατά την διάρκεια της εκτέλεσης του Kata.
- f) Χρονοτριβή, συμπεριλαμβανομένου το παρατεταμένο βάδισμα, την υπερβολική υπόκλιση και την παρατεταμένη παύση πριν την έναρξη της εκτέλεσης του Kata.
- g) Περισπασμός των Κριτών με άσκοπες μετακινήσεις καθώς ο αντίπαλος εκτελεί ΚΑΤΑ.
- h) Πρόκληση τραυματισμού λόγω μη ελεγχόμενης τεχνικής κατά τη διάρκεια του Bunkai.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Το Kata δεν είναι ούτε χορός ούτε θεατρική παράσταση. Πρέπει να διαφυλάττει τις αρχές και τις παραδοσιακές αξίες. Πρέπει να είναι αληθοφανές σε ότι αφορά τη μαχητικότητα και να παρουσιάζει αυτοσυγκέντρωση, δύναμη και ενδεχόμενο αποτέλεσμα στις τεχνικές του. Πρέπει να επιδεικνύει ρώμη, ισχύ και ταχύτητα καθώς επίσης και αρμονία, ρυθμό και ισορροπία.*
- II. Στο ομαδικό Kata, και οι 3 αγωνιζόμενοι πρέπει να ξεκινήσουν το Kata κοιτώντας προς την ίδια κατεύθυνση και προς την πλευρά του Επικεφαλής Κριτή.*
- III. Τα μέλη της ομάδας πρέπει να διαθέτουν επάρκεια από κάθε άποψη στην εκτέλεση του Kata καθώς και συγχρονισμό.*
- IV. Είναι καθόλα υπεύθυνος ο προπονητής ή ο αγωνιζόμενος να διασφαλίσει ότι το Kata που δηλώθηκε στη γραμματεία είναι κατάλληλο για το συγκεκριμένο γύρο.*
- V. Παρόλο που η εκτέλεση τεχνική ρίψης με ψαλιδάκι στην περιοχή του αυχένα (Jodan Kani Basami) στο Bunkai απαγορεύεται, η ίδια τεχνική στο σώμα επιτρέπεται.*

ΑΡΘΡΟ 6: ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΑΓΩΝΩΝ

1. Στην έναρξη κάθε αναμέτρησης και σε απάντηση της αναφώνησης των ονομάτων τους, οι δύο αγωνιζόμενοι (ή ομάδες), ο ένας φορώντας μια κόκκινη ζώνη (ΑΚΑ) και ο άλλος μια μπλε (ΑΟ), παρατάσσονται στην περίμετρο του αγωνιστικού χώρου, απέναντι από τον Επικεφαλής Κριτή. Μετά την υπόκλιση προς το σχήμα των κριτών και μεταξύ τους, ο ΑΟ απομακρύνεται από τον αγωνιστικό χώρο. Στη συνέχεια, ο ΑΚΑ κατευθύνεται στο σημείο έναρξης, υποκλίνεται, εκφωνεί καθαρά το όνομα του Kata που πρόκειται να εκτελέσει και ξεκινά. Μετά την ολοκλήρωση του Kata, ο ΑΚΑ, αφού υποκλιθεί, απομακρύνεται από το χώρο και τη θέση του παίρνει ο ΑΟ επαναλαμβάνοντας την ίδια διαδικασία. Μετά την ολοκλήρωση του Kata και από τον ΑΟ, και οι δύο επιστρέφουν στην περίμετρο του αγωνιστικού χώρου και περιμένουν την απόφαση του σχήματος των κριτών.
2. Εάν ο Επικεφαλής Κριτής θεωρεί ότι ένας αγωνιζόμενος πρέπει να αποκλειστεί, μπορεί να καλέσει τους υπόλοιπους Κριτές προκειμένου να καταλήξουν σε μια απόφαση.
3. Εάν ένας αγωνιζόμενος αποκλειστεί, ο Επικεφαλής Κριτής διασταυρώνει και επαναφέρει τις σημαίες και μετά σηκώνει την κατάλληλη σημαία για να υποδείξει τον νικητή.
4. Μόλις ολοκληρωθούν τα δύο Kata οι αγωνιζόμενοι παρατάσσονται ο ένας δίπλα στον άλλο, στην περίμετρο του αγωνιστικού χώρου. Ο Επικεφαλής Κριτής καλεί για να παρθεί απόφαση (HANTEI), σφυρίζει δύο φορές με την σφυρίχτρα του και οι υπόλοιποι κριτές σηκώνουν ταυτόχρονα τις σημαίες τους. Στην περίπτωση όπου και οι δύο αγωνιζόμενοι αποκλειστούν στον ίδιο αγώνα, οι αγωνιζόμενοι που έχουν κληρωθεί για την επόμενη αναμέτρηση παίρνουν την νίκη με Bye (χωρίς να γίνει ανακοίνωση αποτελέσματος), εκτός και αν ο διπλός αποκλεισμός επιβάλλεται σε αγώνα για μετάλλια, οπότε σε αυτήν τη περίπτωση ο νικητής ανακηρύσσεται με HANTEI.
5. Η νίκη δίνεται στον ΑΚΑ ή στον ΑΟ. Ισοπαλία δεν επιτρέπεται. Ο αγωνιζόμενος που λαμβάνει την πλειοψηφία των ψήφων θα ανακηρύσσεται νικητής.
6. Αγωνιζόμενοι ή ομάδες που δεν εμφανίζονται όταν του καλεί η γραμματεία θα αποκλείονται (KIKEN) από αυτή την κατηγορία. Αποκλεισμός με KIKEN σημαίνει ότι οι αγωνιζόμενοι αποκλείονται από την συγκεκριμένη κατηγορία και δεν επηρεάζει το δικαίωμα συμμετοχής σε κάποια άλλη κατηγορία.
7. Όταν ο κεντρικός Διαιτητής θελήσει να ανακοινώσει αποκλεισμό με KIKEN πρέπει δείξει με την κατάλληλη σημαία προς την αρχική θέση του αγωνιζόμενου ή ομάδας και στη συνέχεια θα δείξει Kachi (νίκη) στον αντίπαλο.
8. Οι αθλητές υποκλίνονται ο ένας στον άλλο, μετά στο Σχήμα των Κριτών και στη συνέχεια απομακρύνονται από τον αγωνιστικό χώρο.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:

- I. Το σημείο έναρξης της εκτέλεσης ενός Kata βρίσκεται εντός της περιμέτρου του αγωνιστικού χώρου.
- II. Ο Επικεφαλής Κριτής καλεί για να παρθεί απόφαση (HANTEI) σφυρίζοντας δύο φορές με την σφυρίχτρα του. Οι Κριτές σηκώνουν ταυτόχρονα τις σημαίες τους. Αφού δοθεί αρκετός χρόνος για να μετρηθούν οι ψήφοι (περίπου 5 δευτερόλεπτα), οι σημαίες κατεβαίνουν με ένα τελευταίο κοφτό σφύριγμα.



- III. Αν ένας αγωνιζόμενος ή ομάδα δεν προσέλθει όταν κληθεί ή αποσυρθεί (Kiken), ο αντίπαλος του αυτόματα παίρνει την νίκη χωρίς να απαιτείται η εκτέλεση του Kata που δήλωσε. Σε αυτή τη περίπτωση ο νικητής αγωνιζόμενος ή ομάδα μπορεί να χρησιμοποιήσει το Kata που δήλωσε για το συγκεκριμένο αγώνα σε έναν επόμενο γύρο.

ΑΡΘΡΟ 7: ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΝΣΤΑΣΗ

Οι επίσημες ενστάσεις στα αγωνίσματα των Kata θα ακολουθούν την διαδικασία που περιγράφεται στους κανονισμούς Kumite **ΑΡΘΡΟ 10:ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΝΣΤΑΣΗ.**

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 : ΟΡΟΛΟΓΙΑ

SHOBU HAJIME	Έναρξη αναμέτρησης	Μετά την ανακοίνωσή, ο Διαιτητής κάνει ένα βήμα προς τα πίσω.
ATOSHI BARAKU	Λίγος χρόνος ακόμα	Δίνεται ηχητικό σήμα από τον Χρονομέτρη 15 δευτερόλεπτα πριν από την οριστική λήξη του αγώνα και ο διαιτητής φωνάζει "ATOSHI BARAKU"
YAME	Παύση	Διακοπή ή λήξη του αγώνα. Κοφτή κίνηση του Διαιτητή με το χέρι από πάνω προς τα κάτω καθώς κάνει την ανακοίνωση.
MOTO NO ICHI	Αρχική θέση	Αγωνιζόμενοι και Διαιτητής επιστρέφουν στην αρχική τους θέση.
TSUZUKETE	Συνεχίστε	Διαταγή συνέχισης της αναμέτρησης μετά από μη εγκεκριμένη παύση.
TSUZUKETE HAJIME	Συνεχίστε την αναμέτρηση, ξεκινήστε.	Ο Διαιτητής στέκεται σε μπροστινή στάση Zenkutsu dachi. Καθώς λέει "Tsuzukete" τεντώνει τα χέρια του με τις παλάμες στραμμένες προς τους αγωνιζόμενους. Όταν πει "Hajime", στρέφει και κινεί γρήγορα τις παλάμες του την μία προς την άλλη και ταυτόχρονα οπισθοχωρεί.
SHUGO	Κάλεσμα Κριτών	Ο Διαιτητής καλεί τους Κριτές είτε στο τέλος της αναμέτρησης/του ματς είτε για να προτείνει Shikkaku.
HANTEI	Απόφαση	Ο Διαιτητής καλεί για να ζητήσει την απόφαση των Κριτών στο τέλος ενός ισοπαλού αγώνα. Αυτοί σηκώνουν τις σημαίες τους καθώς ο Διαιτητής σφυρίζει και ταυτόχρονα σηκώνει το χέρι του για να δείξει την προσωπική του άποψη.
HIKIWAKE	Ισοπαλία	Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο Διαιτητής σταυρώνει τα χέρια του και μετά τα τεντώνει με τις παλάμες στραμμένες προς τα έξω.
AKA (AO) NO KACHI	Νίκη του κόκκινου (μπλε)	Ο Διαιτητής σηκώνει πλάγια το χέρι του πάνω προς την πλευρά του νικητή.
AKA (AO) IPPON	3 βαθμούς για τον κόκκινο (μπλε)	Ο Διαιτητής σηκώνει το χέρι του σε γωνία 45° προς την πλευρά του αθλητή που σκόραρε.
AKA (AO) WAZA-ARI	2 βαθμούς για τον κόκκινο (μπλε)	Ο Διαιτητής σηκώνει το χέρι στο επίπεδο του ώμου προς την πλευρά του αθλητή που σκόραρε.
AKA (AO) YUKO	1 βαθμός για τον κόκκινο (μπλε)	Ο διαιτητής απλώνει το χέρι κάτω σε γωνία 45°, προς την πλευρά του αθλητή που σκόραρε.
CHUKOKU	Προειδοποίηση	Ο Διαιτητής υποδεικνύει παράβαση κατηγορίας 1 ή 2
KEIKOKU	Προειδοποίηση	Ο Διαιτητής υποδεικνύει παράβαση κατηγορίας 1 ή 2 και μετά στρέφει το δείκτη του 45° κάτω προς



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΓΩΝΩΝ KUMITE ΚΑΙ KATA

ΕΓΚΥΡΟ ΑΠΟ 1.1.2018

την πλευρά του υπαίτιου.

HANSOKU-CHUI

Προειδοποίηση
αποκλεισμού

Ο Διαιτητής υποδεικνύει παράβαση κατηγορίας 1 ή 2 και μετά στρέφει το δείκτη του οριζόντια προς την πλευρά του υπαίτιου.

HANSOKU

Αποκλεισμός

Ο Διαιτητής υποδεικνύει παράβαση κατηγορίας 1 ή 2 και μετά στρέφει το δείκτη του 45° πάνω προς την πλευρά του υπαίτιου και ανακοινώνει νίκη του αντιπάλου.

JOGAI

Έξοδος από τον αγωνιστικό χώρο μη προκαλούμενη από τον αντίπαλο

Ο Διαιτητής στρέφει το δείκτη του προς την πλευρά του υπαίτιου για να δείξει στους Κριτές ότι ο αγωνιζόμενος βγήκε από τον αγωνιστικό χώρο.

SENSHU

Πλεονέκτημα πρώτου σκορ χωρίς αντεπίθεση – first unopposed score advantage

Μετά την απονομή του βαθμού με τον σύνηθες τρόπο, ο Διαιτητής αναφωνεί "Aka (Ao) SENSHU" καθώς σηκώνει το λυγισμένο χέρι του προς την πλευρά του αγωνιζόμενου που σκόραρε με την παλάμη προς το πρόσωπο του.

SHIKKAKU

Αποκλεισμός,
Απομάκρυνση από τον αγωνιστικό χώρο

Ο Διαιτητής στρέφει πρώτα το δείκτη του πάνω σε γωνία 45° προς την πλευρά του υπαίτιου, μετά προς τα έξω και ανακοινώνει "Aka (AO) Shikkaku". Μετά ανακοινώνει τη νίκη του αντιπάλου.

KIKEN

Εγκατάλειψη

Στο Kumite ο Διαιτητής στρέφει το δείκτη προς κάτω σε γωνία 45° προς την πλευρά του αγωνιζόμενου ή ομάδας. Στα Kata ο Διαιτητής εκτελεί την ίδια κίνηση χρησιμοποιώντας τη σημαία του.

MUBOBI

Έλλειψη
αυτοπροστασίας

Ο Διαιτητής αγγίζει το πρόσωπό του, στρέφει την άκρη του χεριού του μπροστά και μετά πίσω για να δείξει στους Κριτές ότι ο αγωνιζόμενος αυτοτραυματίστηκε.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 : ΧΕΙΡΟΝΟΜΙΕΣ ΚΑΙ ΣΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΙΣ ΣΗΜΑΙΕΣ

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΧΕΙΡΟΝΟΜΙΕΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗ

SHOMEN-NI-REI

Ο Διαιτητής προεκτείνει τα χέρια του με τις παλάμες ανοικτές να κοιτάνε μπροστά.



OTAGAI-NI-REI

Ο Διαιτητής καλεί τους αγωνιζόμενους να υποκλιθούν ο ένας στον άλλο.



SHOBU HAJIME

« Έναρξη του αγώνα ».
Μετά την ανακοίνωση, ο Διαιτητής κάνει ένα βήμα προς τα πίσω.



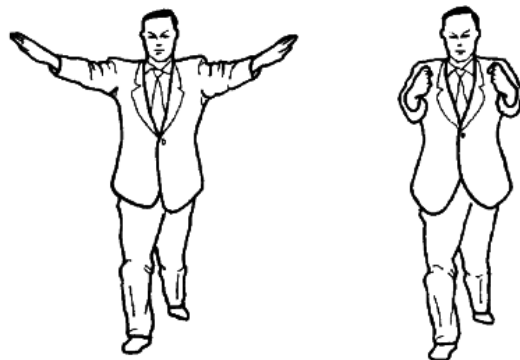
YAME

« Παύση »
Διακοπή ή λήξη του αγώνα. Καθώς ανακοινώνει, ο Διαιτητής κάνει με το χέρι του κοφτή κίνηση από πάνω προς τα κάτω.



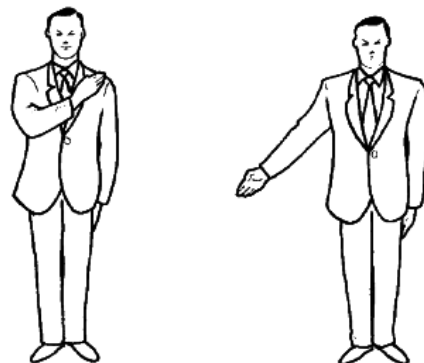
TSUZUKETE HAJIME

« Συνεχίστε τον αγώνα, ξεκινήστε ». Ο Διαιτητής στέκεται σε μπροστινή στάση Zenkutsu dachi. Μόλις πει Tsuzukete “ τεντώνει τα χέρια του με τις παλάμες στραμμένες προς τους αγωνιζόμενους. Όταν πει “Hajime” στρέφει και κινεί τις παλάμες του τη μία προς την άλλη και ταυτόχρονα οπισθοχωρεί.



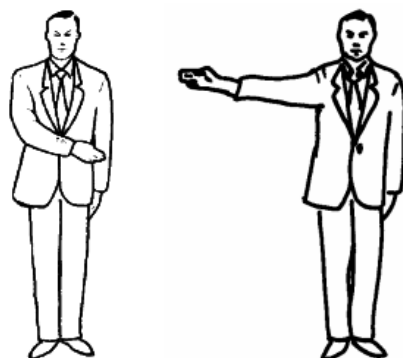
YUKO (1 βαθμός)

Ο Διαιτητής απλώνει το χέρι κάτω σε γωνία 45°, προς την πλευρά του αθλητή που εκτέλεσε την τεχνική.



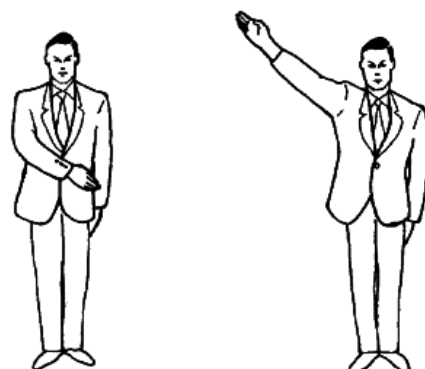
WAZA-ARI (2 βαθμοί)

Ο Διαιτητής απλώνει το χέρι στο επίπεδο του ώμου του προς την πλευρά του αθλητή που εκτέλεσε την τεχνική.



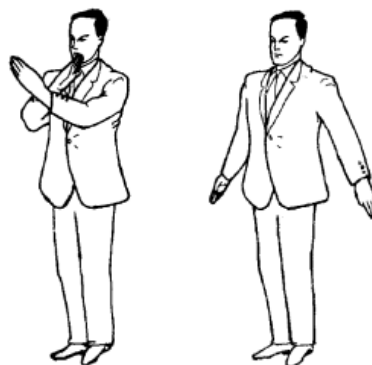
IPON (3 βαθμοί)

Ο Διαιτητής απλώνει το χέρι πάνω σε γωνία 45°, προς την πλευρά του αθλητή που εκτέλεσε την τεχνική.



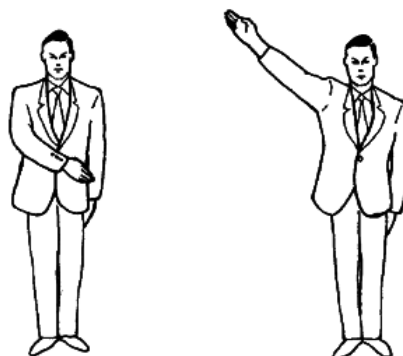
ΑΚΥΡΩΣΗ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑΣ ΑΠΟΦΑΣΗΣ

Όταν κατά λάθος έχει δοθεί βαθμός ή παρατήρηση/ποινή, ο Διαιτητής γυρνά προς την πλευρά του αθλητή, ανακοινώνει "ΑΟ" ή "ΑΚΑ", σταυρώνει τα χέρια και τα κατεβάζει με μια απότομη κίνηση με τις παλάμες να κοιτάνε προς τα μέσα, για να δείξει ότι η προηγούμενη απόφαση έχει ακυρωθεί.



NO KACHI (ΝΙΚΗ)

Στο τέλος της αναμέτρησης ή ματς, ανακοινώνοντας "ΑΚΑ" ή "ΑΟ" NO KACHI, ο Διαιτητής εκτείνει το χέρι του προς τα πάνω σε γωνία 45° προς την πλευρά του νικητή.



KIKEN

"ΕΓΚΑΤΑΛΗΨΗ"

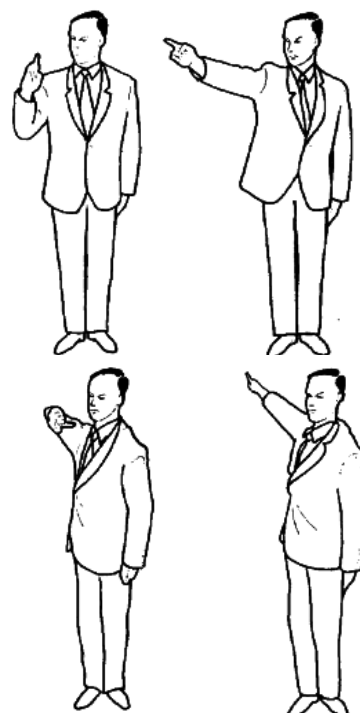
Ο Διαιτητής δείχνει προς την θέση του αθλητή που εγκατάλειψε με το δείκτη του και ανακοινώνει την νίκη του αντιπάλου του.



SHIKKAKU

"ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ, ΑΠΟΧΩΡΙΣΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ"

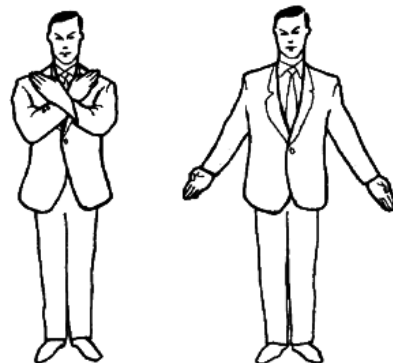
Ο Διαιτητής στρέφει πρώτα το δείκτη του πάνω σε γωνία 45° προς την πλευρά του υπαίτιου, μετά προς τα έξω και ανακοινώνει "Ακα (ΑΟ) Shikkaku". Μετά ανακοινώνει τη νίκη του αντιπάλου.



HIKIWAKE

"ΙΣΟΠΑΛΙΑ" (Ισχύει μόνο για τα ομαδικά αγωνίσματα).

Όταν στην λήξη του χρόνου υπάρχει ισοπαλία ο Διαιτητής σταυρώνει τα χέρια του και μετά τα τεντώνει με τις παλάμες στραμμένες μπροστά.



ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 1

(Χρησιμοποιείται χωρίς επιπλέον σήμα για CHUKOKU)

Ο Διαιτητής σταυρώνει τα χέρια του στο επίπεδο του στήθους με ανοικτές παλάμες, με τις άκρες των καρπών να ακουμπάνε μεταξύ τους.



ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 2

(Χρησιμοποιείται χωρίς επιπλέον σήμα για CHUKOKU)

Ο διαιτητής δείχνει με λυγισμένο το χέρι με το δείκτη προς το πρόσωπο του παραβάτη.



ΚΕΙΚΟΚΥ

"ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ"

Ο Διαιτητής δείχνει παράβαση κατηγορίας 1 ή 2 και μετά κινεί τον δείκτη του προς τα κάτω σε γωνία 45° προς την πλευρά του παραβάτη.



HANSOKU CHUI

"ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ"

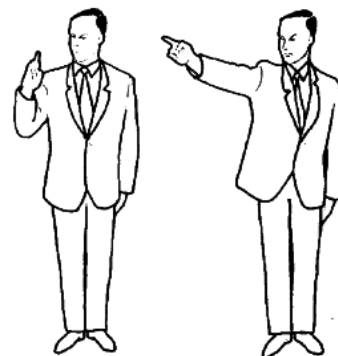
Ο διαιτητής δείχνει παράβαση κατηγορίας 1 ή 2 και μετά κινεί τον δείκτη του οριζοντίως προς την πλευρά του παραβάτη.



HANSOKU

"ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ"

Ο Διαιτητής δείχνει παράβαση κατηγορίας 1 ή 2, μετά κινεί τον δείκτη του προς τα πάνω σε γωνία 45° προς την πλευρά του παραβάτη και απονέμει νίκη στον αντίπαλο.



ΠΑΘΗΤΙΚΟΤΗΤΑ (PASSIVITY)

Ο Διαιτητής κινεί περιστροφικά τις γροθιές του μεταξύ τους μπροστά από το στήθος του για να δείξει παράβαση κατηγορίας 2



ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΗ ΕΠΑΦΗ

Ο Διαιτητής δείχνει στους Κριτές ότι υπήρξε υπερβολική επαφή ή άλλη παράβαση κατηγορίας 1.



ΠΡΟΣΠΟΙΗΣΗ Ή ΜΕΓΑΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΥ

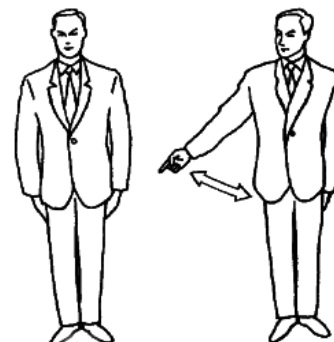
Ο Διαιτητής κρατά ανοικτά και τα δυο του χέρια μπροστά στο πρόσωπο του για να δείξει στους Κριτές παράβαση κατηγορίας 2.



ΕΞΟΔΟΣ (JOGAI)

"Έξοδος από τον αγωνιστικό χώρο"

Ο διαιτητής δείχνει μια έξοδο στους κριτές δείχνοντας με τον δείκτη στα όρια του αγωνιστικού χώρου προς την πλευρά του παραβάτη.



ΜΥΒΟΒΙ (ΑΥΤΟΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ)

Ο Διαιτητής αγγίζει το πρόσωπο του, μετά γυρνώντας την άκρη του χεριού του προς τα εμπρός το κινεί μπρός-πίσω για να δείξει στους Κριτές ότι ο αγωνιζόμενος αυτοτραυματίστηκε.



ΑΠΟΦΥΓΗ ΑΓΩΝΑ

Ο Διαιτητής κάνει κυκλική κίνηση με τον δείκτη του που κοιτάει προς τα κάτω για να δείξει στους Κριτές παράβαση κατηγορίας 2.



ΣΠΡΩΞΙΜΟ, ΑΡΠΑΓΗ Ή ΣΤΑΣΗ ΣΤΗΘΟΣ ΜΕ ΣΤΗΘΟΣ ΧΩΡΙΣ ΑΜΕΣΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΗΣ Η ΡΙΨΗΣ

Ο Διαιτητής κρατά και τις δύο σφιγμένες γροθιές του στο επίπεδο των ώμων του ή κάνει χειρονομία σπρωξίματος με ανοικτά τα χέρια του για να δείξει στους Κριτές παράβαση κατηγορίας 2.



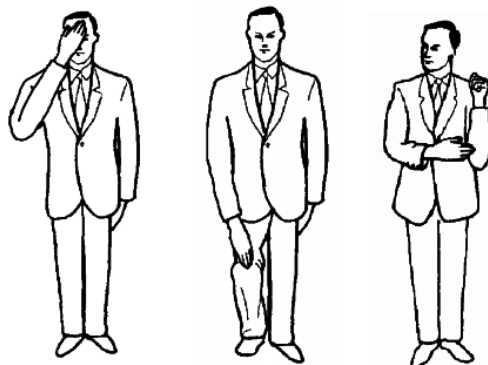
ΕΠΙΚΥΝΔΙΝΕΣ ΚΑΙ ΑΝΕΞΕΛΕΓΚΤΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

Ο Διαιτητής κινεί την κλειστή γροθιά του πέρα από την πλευρά του κεφαλιού του για να δείξει στους Κριτές παράβαση κατηγορίας 2.



ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ, ΤΑ ΓΟΝΑΤΑ Ή ΤΟΥΣ ΑΓΚΩΝΕΣ.

Ο Διαιτητής αγγίζει το μέτωπο, γόνατο ή αγκώνα με την ανοικτή παλάμη του για να δείξει στους Κριτές παράβαση κατηγορίας 2.



ΟΜΙΛΙΑ ΜΕ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ, ΠΡΟΚΛΗΤΙΚΗ ΚΑΙ ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

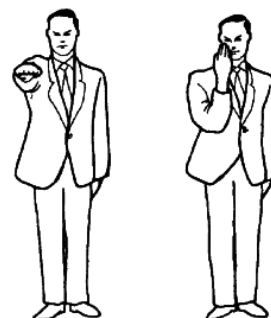
Ο διαιτητής αγγίζει τα χείλη του με τον δείκτη για να δείξει στους κριτές παράβαση κατηγορίας 2.



SHUGO

“ΚΑΛΕΣΜΑ ΚΡΙΤΩΝ”

Ο διαιτητής καλεί τους κριτές στο τέλος του αγώνα ή για να προτείνει Shikkaku.

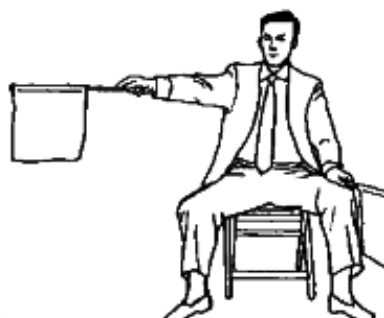


ΣΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΚΡΙΤΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΕΣ

Σημειώστε ότι στο Kumite οι Κριτές #1 και #4 θα κρατάνε την κόκκινη σημαία στο δεξί τους χέρι και οι Κριτές #2 και #3 θα κρατάνε την κόκκινη σημαία στο αριστερό τους χέρι. Στα Kata οι Κριτές #1, #2 και #5 θα κρατάνε την κόκκινη σημαία στο δεξί τους χέρι και οι Κριτές #3 και #4 θα κρατάνε την κόκκινη σημαία στο αριστερό τους χέρι.



YUKO



WAZA-ARI



IPPON



ΠΑΡΑΒΑΣΗ

Προειδοποίηση παράβασης. Η κατάλληλη σημαία κινείται κυκλικά και μετά γίνεται σήμα κατηγορίας 1 ή 2.



ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 1

Οι σημαίες σταυρώνονται και εκτείνονται με τα χέρια ίσια ή προς την κατεύθυνση του ΑΚΑ (ΑΟ) σύμφωνα με το ποιος είναι ο παραβάτης.



ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 2

Ο Κριτής δείχνει την σημαία με το χέρι λυγισμένο.



JOGAI

Ο Κριτής χτυπά ελαφρά το tatami με την κατάλληλη σημαία.



ΚΕΙΚΟΚΥ



HANSOKU CHUI



HANSOKU

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 : ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΚΡΙΤΕΣ

Αυτό το παράρτημα έχει σκοπό να βοηθήσει Διαιτητές και Κριτές σε περιπτώσεις που δεν ξεκάθαρη περιγραφή στους Κανονισμούς ή στις Επεξηγήσεις.

ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΗ ΕΠΑΦΗ

Όταν ένας αθλητής εκτελεί αποτελεσματική τεχνική και αμέσως ακολουθεί άλλη μία που έχει υπερβολική επαφή οι Κριτές δεν απονέμουν βαθμό αλλά αντ' αυτού επιβάλλουν παρατήρηση ή ποινή κατηγορίας 1 (εκτός αν είναι σφάλμα του αποδέκτη της τεχνικής).

ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΗ ΕΠΑΦΗ ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΟΠΟΙΗΣΗ

Το Καράτε είναι πολεμική τέχνη και ως εκ τούτου αναμένεται συμπεριφορά υψηλού επιπέδου από τους αγωνιζόμενους. Είναι απαράδεκτο όταν αθλητές, που έχουν δεχθεί ελαφριά επαφή, τρίβουν το πρόσωπο τους, παραπατούν, σκύβουν, τραβούν ή φτύνουν τη μασέλα τους και με οποιοδήποτε άλλο τρόπο υποκρίνονται ότι η επαφή ήταν σφοδρή με σκοπό να πείσουν το Διαιτητή να επιβάλλει μεγαλύτερη ποινή στον αντίπαλο. Αυτή η συμπεριφορά είναι απάτη και υποβιβάζει το άθλημα μας, πρέπει άμεσα να επιβάλλεται ποινή.

Όταν κάποιος αγωνιζόμενος προσποιείται ότι δέχθηκε υπερβολική επαφή και οι Κριτές αποφασίσουν ότι η συγκεκριμένη τεχνική ήταν ελεγχόμενη και ικανοποιεί τα έξι κριτήρια, τότε απονέμεται βαθμός και επιβάλλεται ποινή κατηγορίας 2 για προσποίηση. **Η σωστή ποινή για προσποίηση τραυματισμού όταν οι Κριτές αποφασίζουν ότι η συγκεκριμένη τεχνική είναι αποτελεσματικό σκορ είναι το ελάχιστο Hansoku και σε σοβαρές περιπτώσεις Shikkaku. Ένας αγωνιζόμενος δεν πρέπει να δέχεται παρατήρηση/ποινή όταν ασθμαίνει (λαχάνιασμα ως αποτέλεσμα μιας τεχνικής) ή απλώς αντιδρά σε μια σύγκρουση ακόμα και στην περίπτωση που στη τεχνική αξίζει να απονεμηθεί βαθμός. Στους αγωνιζόμενους που ασθμαίνουν λόγω σύγκρουσης με τον αντίπαλο τους πρέπει να παραχωρείται χρόνος για να ανακτήσουν την αναπνοή τους πριν την επανέναρξη της αναμέτρησης.**

Δυσκολότερη περίπτωση είναι όταν ένας αθλητής δέχεται δυνατό χτύπημα και πέφτει στο έδαφος, μερικές φορές σηκώνεται (για να σταματήσει τα 10 δευτερόλεπτα) και πέφτει ξανά κάτω. Οι Διαιτητές και Κριτές πρέπει να θυμούνται ότι ένα λάκτισμα jodan αξίζει 3 βαθμούς και καθώς οι οικονομικές απολαβές που λαμβάνουν οι αθλητές των ομαδικών και ατομικών αγωνισμάτων που κερδίζουν μετάλλια αυξάνονται, ο πειρασμός χρήσης αήθους συμπεριφοράς γίνεται δυνατότερος. Είναι σημαντικό αυτό να διακρίνεται και να επιβάλλονται οι κατάλληλες προειδοποιήσεις ή ποινές.

MUBOBI

Μία προειδοποίηση ή ποινή για MUBOBI δίνεται όταν ο αθλητής **χτυπά ή τραυματίζεται από δικό του λάθος ή αμέλεια**. Αυτό μπορεί να οφείλεται επειδή γύρισε την πλάτη στον αντίπαλο, επιτέθηκε με ένα μακρύ χαμηλό Gyaku Tsuki chudan χωρίς να λάβει υπόψη την αντεπίθεση Jodan του αντιπάλου, σταμάτησε τον αγώνα πριν φωνάξει "Yame" ο Διαιτητής, εξασθένησε η άμυνα ή η αυτοσυγκέντρωση του, απέτυχε ή αρνήθηκε επανειλημμένα να αποκρούσει τις επιθέσεις του αντιπάλου του. Η επεξήγηση XVIII του άρθρου 8 αναφέρει :

Εάν ο παραβάτης δεχθεί υπερβολική επαφή ή τραυματιστεί ο Διαιτητής θα επιβάλει προειδοποίηση ή ποινή κατηγορίας 2 και θα αρνηθεί να δώσει προειδοποίηση ή ποινή στον αντίπαλο.

Ένας αγωνιζόμενος που τραυματίζεται από δικό του λάθος και μεγαλοποιεί το αποτέλεσμα με σκοπό να παραπλανήσει τους Κριτές μπορεί να λάβει παρατήρηση ή ποινή για Mubobi καθώς και μια **επιπρόσθετη** ποινή για μεγαλοποίηση, καθώς έχουν διαπραχθεί δύο παραβάσεις.

Πρέπει να σημειωθεί ότι δεν υπάρχει καμία περίπτωση στην οποία μπορεί να απονεμηθεί βαθμός σε τεχνική που είχε υπερβολική επαφή.

ZANSHIN

Το ZANSHIN περιγράφεται σαν την κατάσταση απόλυτης αφοσίωσης στην οποία ο αγωνιζόμενος διατηρεί απόλυτη συγκέντρωση, παρατήρηση και συναίσθηση της δυνατότητας του αντιπάλου να αντεπιτεθεί. Μερικοί αγωνιζόμενοι μετά την εφαρμογή της τεχνικής γυρνάνε εν μέρει το σώμα τους μακριά από τον αντίπαλο αλλά ακόμα τον παρατηρούν και είναι έτοιμοι να αντιδράσουν. Οι Κριτές πρέπει να είναι ικανοί να διαχωρίζουν ανάμεσα σε αυτή την κατάσταση ετοιμότητας και σε αυτή όπου ο αγωνιζόμενος έχει γυρίσει τελείως, εγκατέλειψε την άμυνα και την συγκέντρωση του και ως αποτέλεσμα σταμάτησε να αγωνίζεται.

ΠΙΑΝΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΛΑΚΤΙΣΜΑ CHUDAN

Θα πρέπει οι Κριτές να απονέμουν βαθμό όταν ένας αγωνιζόμενος εκτελεί λάκτισμα Chudan και ο αντίπαλος πιάνει το πόδι πριν την επαναφορά του;

Εφόσον ο αγωνιζόμενος που εκτελεί το λάκτισμα διατηρεί ZANSHIN δεν υπάρχει κανένας λόγος να μην δοθεί ο βαθμός υπό την προϋπόθεση ότι ικανοποιεί και τα έξι κριτήρια. Θεωρητικά, σε ένα αληθινό σενάριο μάχης, ένα λάκτισμα σε πλήρη ισχύ θα έβγαζε εκτός μάχης τον αντίπαλο και επομένως το πόδι δεν θα πιανόταν. Ο κατάλληλος έλεγχος, η περιοχή στόχου και η ικανοποίηση των έξι κριτηρίων είναι οι αποφασιστικοί παράγοντες για το αν θα απονεμηθεί βαθμός η όχι σε μια τεχνική.

ΡΙΨΕΙΣ ΚΑΙ ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΙ

Καθώς η αρπαγή και ρίψη του αντιπάλου επιτρέπεται κάτω υπό ορισμένες συνθήκες εναπόκειται στους προπονητές να διασφαλίσουν ότι οι αθλητές τους είναι εκπαιδευμένοι και μπορούν να χρησιμοποιήσουν τεχνικές ασφαλούς πτώσης.

Ένας αγωνιζόμενος που επιχειρεί μια τεχνική ρίψης είναι υποχρεωμένος να υπακούει στις συνθήκες που επιβάλλονται στις επεξηγήσεις του άρθρου 6 και 8. Αν ένας αγωνιζόμενος ρίξει τον αντίπαλο του με πλήρη συμμόρφωση στις οριζόμενες προϋποθέσεις και υπάρξει τραυματισμός λόγω αποτυχίας του αντιπάλου να πέσει με ασφάλεια, τότε ο τραυματισμένος είναι υπεύθυνος και δεν πρέπει να επιβληθεί ποινή στον ρίπτη. Αυτοτραυματισμός μπορεί να συμβεί ως αποτέλεσμα όταν ένας αγωνιζόμενος που πέφτει αντί να χρησιμοποιήσει τεχνική ασφαλούς πτώσης, πέφτει πάνω στο τεντωμένο χέρι του, στον αγκώνα του ή κρατιέται από τον αντίπαλο του και τον τραβάει πάνω του.

Μια ενδεχόμενη επικίνδυνη κατάσταση εμφανίζεται όταν ένας αγωνιζόμενος αρπάζει και τα δύο πόδια του αντιπάλου για να τον ρίξει ανάσκελα ή όταν ο αγωνιζόμενος σκύβει και σηκώνει με το σώμα του τον αντίπαλο για να τον ρίξει. Στο Άρθρο 8, ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ XI ορίζει ότι : « ... και ο αντίπαλος πρέπει να συγκρατείται ώστε να πέσει με ασφαλή τρόπο.» Καθώς είναι δύσκολο να εξασφαλιστεί ασφαλής ρίψη, τέτοιες ρίψεις συμπεριλαμβάνονται στις απαγορευμένες τεχνικές.

ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΣΕ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ

Όταν έχει εκτελεστεί έγκυρη τεχνική σε έναν αντίπαλο που βρίσκεται για οποιοδήποτε λόγο στο έδαφος και ο κορμός του (άνω μέρος του σώματος ή θώρακας) ακουμπά στο tatami τότε ο βαθμός θα είναι IPPON (τρεις βαθμοί).

Εάν η τεχνική εκτελεστεί καθώς ο αντίπαλος ακόμα πέφτει, οι Κριτές πρέπει να λάβουν υπ' όψη την κατεύθυνση της πτώσης, δεδομένου ότι εάν ο αθλητής πέφτει απομακρυνόμενος από την τεχνική, αυτή θεωρείται αναποτελεσματική και επομένως μη έγκυρη.

Εφόσον ο κορμός του αθλητή δεν είναι πάνω στο tatami όταν μια έγκυρη τεχνική εκτελείται, τότε ο βαθμός απονέμεται σύμφωνα με το Άρθρο 6. Επομένως οι βαθμοί που απονέμονται όταν εκτελείται έγκυρη τεχνική σε αθλητή που βρίσκεται σε πτώση, κάθετα, γονατίζει, στέκεται ή βρίσκεται στον αέρα και σε όλες τις περιπτώσεις όπου ο κορμός του δεν βρίσκεται στο tatami θα είναι ως ακολούθως :

1. Λακτίσματα Jodan, τρεις βαθμοί (IPPON)
2. Λακτίσματα Chudan, δύο βαθμοί (WAZA-ARI)
3. Tsuki και uchi, ένας βαθμός (YUKO)

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΨΗΦΟΦΟΡΙΑΣ

Όταν ο Διαιτητής σταματάει τον αγώνα φωνάζει “YAME” και ταυτόχρονα χρησιμοποιεί την κατάλληλη χειρονομία. Καθώς ο Διαιτητής επιστρέφει στην αρχική του θέση, οι Κριτές δείχνουν με τις σημαίες τους την γνώμη τους σχετικά με αποτελεσματικές τεχνικές και εξόδους από τον αγωνιστικό χώρο. Αν και εφόσον ζητηθεί από τον Διαιτητή θα σημάνουν την γνώμη τους σχετικά με άλλες απαγορευμένες συμπεριφορές. Ο Διαιτητής θα απονέμει την απόφαση ανάλογα. Καθώς ο Διαιτητής είναι ο μόνος που μπορεί να κινείται στον αγωνιστικό χώρο, να προσεγγίζει τους αθλητές και να μιλάει στον γιατρό, οι Κριτές πρέπει να τον λαμβάνουν σοβαρά υπόψη όταν επικοινωνεί μαζί τους πριν δείξουν την τελική γνώμη τους καθώς αναθεώρηση της απόφασης δεν επιτρέπεται.

Στις περιπτώσεις που ο αγώνας σταματάει για περισσότερους από έναν λόγους, ο Διαιτητής χειρίζεται κάθε έναν από αυτούς με την σειρά. Για παράδειγμα, όταν υπάρχει αποτελεσματική τεχνική από τον ένα αθλητή και επαφή από τον άλλο ή όταν υπάρχει παράβαση MUBOBI και μεγαλοποίηση τραυματισμού από τον ίδιο αθλητή.

Όταν χρησιμοποιείται επανεξέταση video , μια απόφαση του σχήματος διαιτησίας μπορεί να αλλάξει μόνο όταν υπάρχει ομοφωνία στα δύο μέλη της επιτροπής. Αμέσως μετά την εξέταση του video η επιτροπή ανακοινώνει την απόφαση της στον Διαιτητή ο οποίος με τη σειρά του ανακοινώνει τις οποιεσδήποτε αλλαγές στην αρχική απόφαση, εφόσον επιτρέπεται να εφαρμοστούν.

ΤΞΟΔΟΣ (JOGAI)

Οι Κριτές πρέπει να θυμούνται ότι όταν δείχνουν έξοδο (Jogai) απαιτείται να χτυπούν το έδαφος με την κατάλληλη σημαία. Καθώς ο Διαιτητής σταματά την αναμέτρηση και επιστρέφει στην θέση του δείχνουν παράβαση κατηγορίας 2.

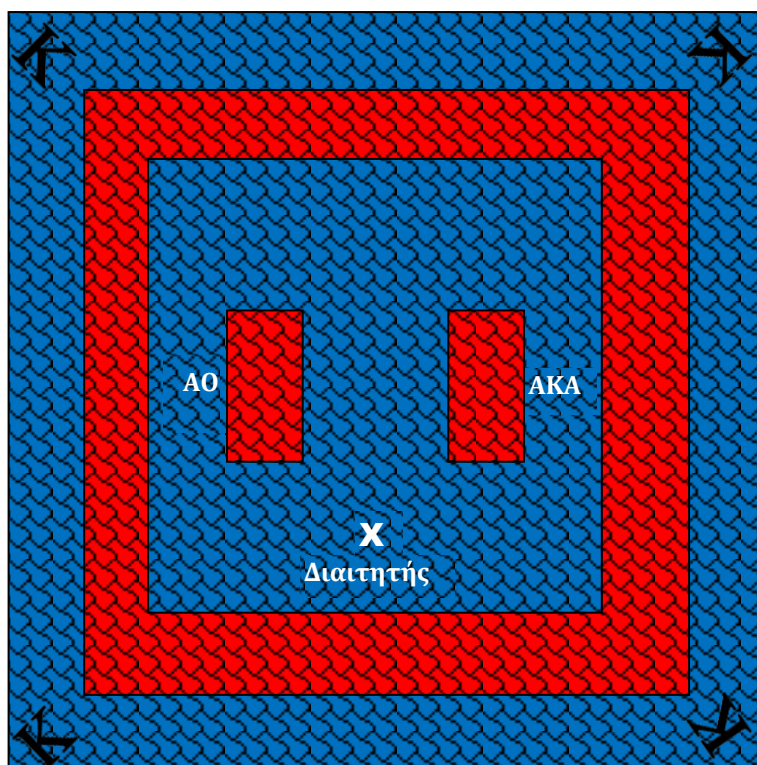
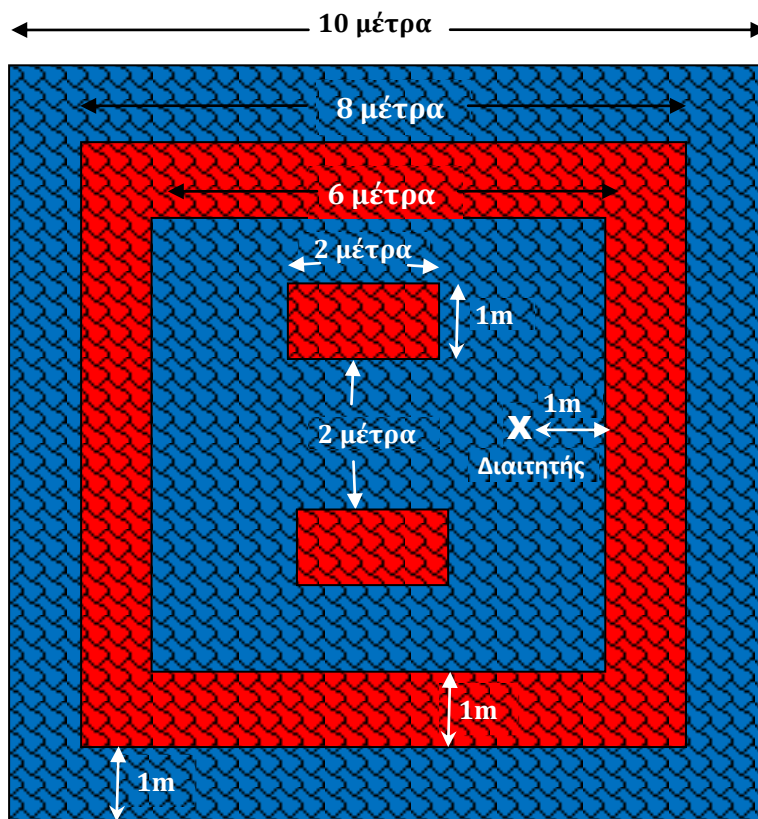
ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ ΠΑΡΑΒΑΣΗΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ

Για παραβάσεις κατηγορίας 1 οι Κριτές πρέπει να κινήσουν την κατάλληλη σημαία κυκλικά και μετά να εκτείνουν τις σταυρωμένες σημαίες στα αριστερά για τον ΑΚΑ βάζοντας την κόκκινη σημαία μπροστά και στα δεξιά για τον ΑΟ βάζοντας την μπλέ σημαία μπροστά. Αυτό βοηθάει τον Διαιτητή να δει καθαρά ποιος θεωρείται παραβάτης.

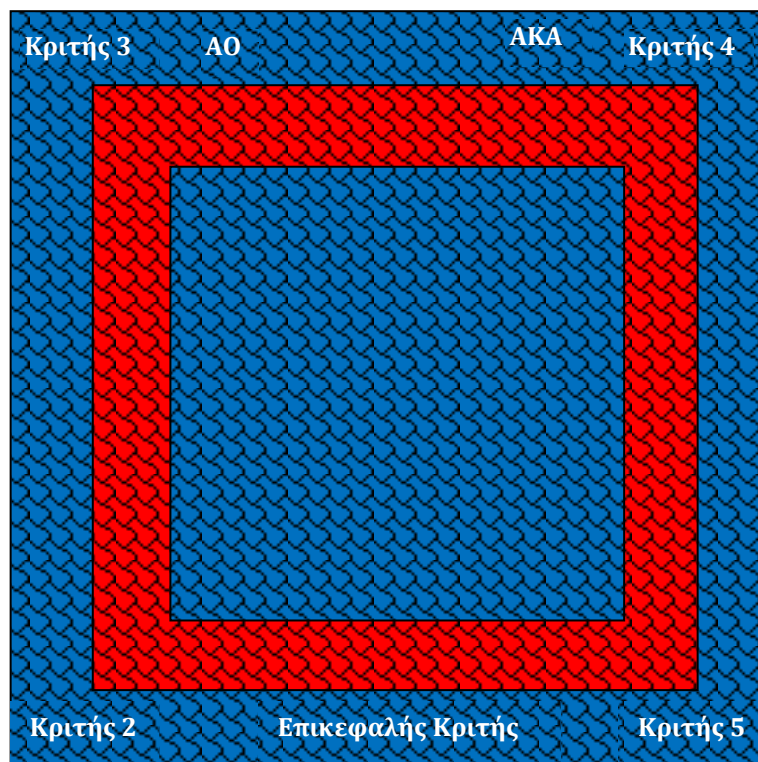
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4 : ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ ΣΗΜΕΙΩΤΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ (SCOREKEEPER)

	IPPON	ΤΡΕΙΣ ΒΑΘΜΟΙ
	WAZA-ARI	ΔΥΟ ΒΑΘΜΟΙ
	YUKO	ΕΝΑΣ ΒΑΘΜΟΣ
	SENSHU	Πλεονέκτημα πρώτου σκορ χωρίς αντεπίθεση
	KACHI	ΝΙΚΗ
	MAKE	ΗΤΤΑ
	HIKIWAKE	ΙΣΟΠΑΛΙΑ
C1C	ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 1 CHUKOKU	ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
C1K	ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 1 KEIKOKU	ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
C1HC	ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 1 HANSOKU CHUI	ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ
C1H	ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 1 HANSOKU	ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ
C2C	ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 2 CHUKOKU	ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
C2K	ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 2 KEIKOKU	ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
C2HC	ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 2 HANSOKU CHUI	ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ
C2H	ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 2 HANSOKU	ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ
KK	Kiken	ΑΠΟΧΩΡΗΣΗ
S	Shikkaku	ΣΟΒΑΡΟΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5 : ΔΙΑΡΥΘΜΙΣΗ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ KUMITE



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6 : ΔΙΑΡΥΘΜΙΣΗ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ ΚΑΤΑ



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7 : ΤΟ ΧΙΤΩΝΙΟ ΤΗΣ ΣΤΟΛΗΣ (KARATE-GI)



Διαφημιστικός χώρος για την WKF, διαστάσεων 20 x 10 εκ.



Διαφημιστικός χώρος για την Εθνική Ομοσπονδία, διαστάσεων 15 x 10 εκ.



Πίσω δεσμευμένη περιοχή για την διοργανώτρια Ομοσπονδία 30 x 30 εκ.
Εμφανίζει το αρκτικόλεξο της χώρας του αγωνιζόμενου (κωδικός 3 γραμμάτων)



Έμβλημα της Εθνικής Ομοσπονδίας, διαστάσεων 12 x 8 εκ.



Εμπορικό σήμα κατασκευάστριας εταιρείας, διαστάσεων 5 x 4 εκ.

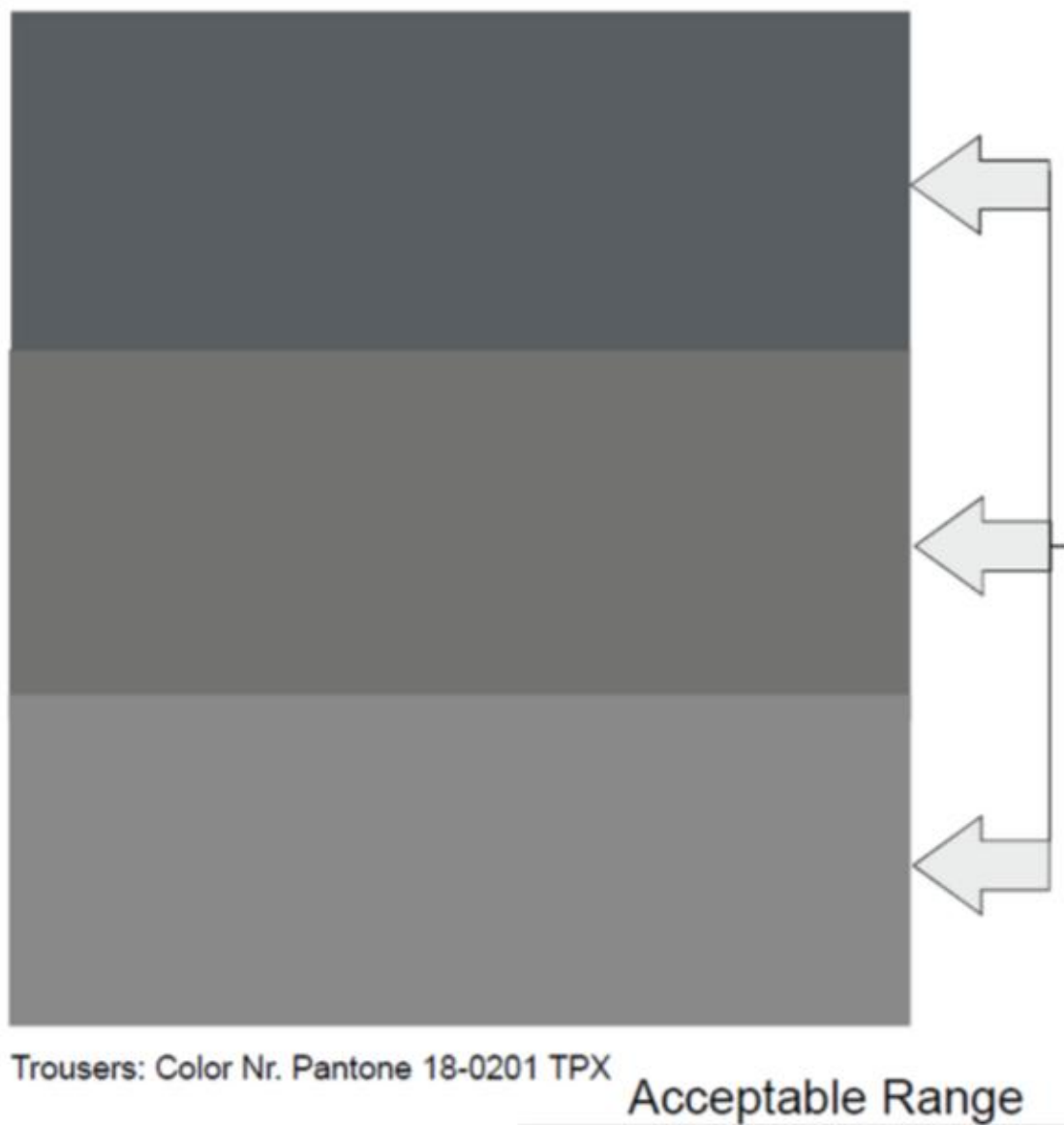
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 8 : ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΠΑΓΚΟΣΜΙΩΝ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΩΝ

ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΠΑΙΔΩΝ/ΚΟΡΑΣΙΔΩΝ - ΕΦΗΒΩΝ – ΝΕΩΝ/ΝΕΑΝΙΔΩΝ (ΚΑΤΩ ΤΩΝ 21)			
ΓΕΝΙΚΑ	ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ		
❖ Η διάρκεια του πρωταθλήματος είναι 4 ημέρες. ❖ Κάθε Εθνική Ομοσπονδία μπορεί να δηλώσει ένα (1) αθλητή ανά κατηγορία ❖ Στην κλήρωση, οι τέσσερις αθλητές όπου συμμετείχαν στους τελικούς στα προηγούμενα πρωταθλήματα χωρίζονται όσο γίνεται καλύτερα (οι αγωνιζόμενοι στην περίπτωση των ατομικών αγωνισμάτων και οι Εθνικές Ομοσπονδίες στην περίπτωση των ομαδικών) ❖ Το πρωτάθλημα θα διεξαχθεί σε 5 ή 6 αγωνιστικούς χώρους, ανάλογα με τις προδιαγραφές του σταδίου ❖ Η διάρκεια κάθε αναμέτρησης ορίζεται στα 2 λεπτά σε όλες τις περιπτώσεις εκτός των Νέων (κάτω των 21 ετών) όπου θα είναι 3 λεπτά. ❖ Το bunkai στα Ομαδικά Κατα εκτελείται στους αγώνες για τα μετάλλια.	ΝΕΟΙ/ΝΕΑΝΙΔΕΣ (ΚΑΤΩ ΤΩΝ 21)	ΠΑΙΔΕΣ/ΚΟΡΑΣΙΔΕΣ (CADET)	ΕΦΗΒΟΙ (JUNIOR)
	ΑΤΟΜΙΚΑ ΚΑΤΑ (ΗΛΙΚΙΕΣ 18,19,20)	ΑΤΟΜΙΚΑ ΚΑΤΑ (ΗΛΙΚΙΕΣ 14/15)	ΑΤΟΜΙΚΑ ΚΑΤΑ (ΗΛΙΚΙΕΣ 16/17)
	ΝΕΟΙ/ ΝΕΑΝΙΔΕΣ (ΚΑΤΩ ΤΩΝ 21)	ΠΑΙΔΩΝ/ΚΟΡΑΣΙΔΩΝ	ΕΦΗΒΟΙ/ΕΦΗΒΕΣ
	ΑΤΟΜΙΚΟ KUMITE ΝΕΩΝ (ΗΛΙΚΙΕΣ 18/19/20)	ΑΤΟΜΙΚΟ KUMITE ΠΑΙΔΩΝ (ΗΛΙΚΙΕΣ 14/15)	ΑΤΟΜΙΚΟ KUMITE ΕΦΗΒΩΝ (ΗΛΙΚΙΕΣ 16/17)
	-60 kg. -67 kg. -75 kg. -84 kg. +84 kg.	-52 kg. -57 kg. -63 kg. -70 kg. +70 kg.	-55 kg. -61 kg. -68 kg. -76 kg. +76 kg.
	ΑΤΟΜΙΚΟ KUMITE ΝΕΑΝΙΔΩΝ (ΗΛΙΚΙΕΣ 18/19/20)	ΑΤΟΜΙΚΟ KUMITE ΚΟΡΑΣΙΔΩΝ (ΗΛΙΚΙΕΣ 14/15)	ΑΤΟΜΙΚΟ KUMITE ΕΦΗΒΕΣ (ΗΛΙΚΙΕΣ 16/17)
	-50 kg. -55 kg. -61 kg. -68 kg. +68 kg.	-47 kg. -54 kg. +54 kg.	-48 kg. -53 kg. -59 kg. +59 kg.
	/	/	ΟΜΑΔΙΚΟ ΚΑΤΑ (ΗΛΙΚΙΕΣ 14/17)
	/	/	ΠΑΙΔΩΝ/ΚΟΡΑΣΙΔΩΝ
	12	10	13

Σημείωση: Η ηλικιακή κατανομή των κατηγοριών προσδιορίζεται από την ηλικία των αθλητών την πρώτη μέρα διεξαγωγής του πρωταθλήματος.

ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΑΝΔΡΩΝ/ΓΥΝΑΙΚΩΝ	
ΓΕΝΙΚΑ	ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ
❖ Η διάρκεια του πρωταθλήματος είναι 6 ημέρες. ❖ Οι Ομαδικοί Αγώνες θα γίνουν μετά τους Ατομικούς Αγώνες. ❖ Κάθε Εθνική Ομοσπονδία μπορεί να δηλώσει ένα (1) αθλητή ανά κατηγορία. ❖ Στην κλήρωση οι τέσσερις αθλητές όπου συμμετείχαν στους τελικούς στα προηγούμενα πρωταθλήματα χωρίζονται όσο γίνεται καλύτερα (οι αγωνιζόμενοι στην περίπτωση των ατομικών αγωνισμάτων και οι Εθνικές Ομοσπονδίες στην περίπτωση των ομαδικών). ❖ Το πρωτάθλημα θα διεξαχθεί σε 4 αγωνιστικούς χώρους στη σειρά (3 ημέρες) και σε έναν υπερυψωμένο αγωνιστικό χώρο για τους τελικούς και τους αγώνες μεταλλίων (2 ημέρες). ❖ Ειδικοί χώροι και χρονοδιαγράμματα θα υπάρχουν για την σίτιση των Διαιτητών και Επισήμων. ❖ Η διάρκεια του αγώνα για τους Άνδρες ορίζεται στα 3 λεπτά και για τις Γυναίκες στα 2 λεπτά. ❖ Το Bunkai στα Ομαδικά Kata (Ανδρών & Γυναικών) εκτελείται στους τελικούς και στους αγώνες για τα μετάλλια. ❖ ΣΗΜΕΙΩΣΗ : Η ηλικιακή κατανομή των κατηγοριών προσδιορίζεται από την ηλικία των αθλητών την πρώτη μέρα διεξαγωγής του πρωταθλήματος	ΑΤΟΜΙΚΑ KATA (ΗΛΙΚΙΕΣ +16)
	ΑΝΔΡΩΝ/ΓΥΝΑΙΚΩΝ
	ΑΤΟΜΙΚΟ KUMITE ΑΝΔΡΩΝ (ΗΛΙΚΙΕΣ +18)
	-60 kg.
	-67 kg.
	-75 kg.
	-84 kg.
	+84 kg.
	ΑΤΟΜΙΚΟ KUMITE ΓΥΝΑΙΚΩΝ (ΗΛΙΚΙΕΣ +18)
	-50 kg.
	-55 kg.
	-61 kg.
	-68 kg.
	+68 kg.
	ΟΜΑΔΙΚΑ KATA (ΗΛΙΚΙΕΣ +16)
	ΑΝΔΡΩΝ/ΓΥΝΑΙΚΩΝ
	ΟΜΑΔΙΚΟ KUMITE (ΗΛΙΚΙΕΣ +18)
	ΑΝΔΡΩΝ/ΓΥΝΑΙΚΩΝ
ΣΥΝΟΛΟ	16

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 9 : ΧΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΔΙΑΒΑΘΜΗΣΕΙΣ ΠΑΝΤΕΛΟΝΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΚΡΙΤΩΝ



Jacket: Color navy blue Color Nr. 19-4023 TPX

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 10 : ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΚΑΡΑΤΕ ΓΙΑ ΗΛΙΚΙΕΣ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 14 ΕΤΩΝ

Υποχρεωτικό για το WKF Youth Camp και WKF Youth League
Συνίσταται για τις ηπειρωτικές και εθνικές ομοσπονδίες της WKF.

Κατηγορίες για παιδιά κάτω των 14 ετών.

U12 Παιδών (10 και 11 ετών) -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, +45kg
U12 Κορασίδων (10 και 11 ετών) -30kg, -35kg, -40kg, +45kg
U12 Κατα Παιδών (10 και 11 ετών)
U12 Κατα Κορασίδων (10 και 11 ετών)

U14 Παιδών (12 και 13 ετών) -40kg, -45kg, -50kg, -55kg, +55kg
U14 Κορασίδων (12 και 13 ετών) -42kg, -47kg, +47kg
U14 Κατα Παιδών (12 και 13 ετών)
U14 Κατα Κορασίδων (12 και 13 ετών)

Τροποποιήσεις στους κανονισμούς αγώνων για τους κάτω των 14 ετών.

Κουμίτε για παιδιά 12 έως 14 ετών:

- Δεν επιτρέπεται εκτέλεση τεχνικών με επαφή στην περιοχή του κεφαλιού και του λαιμού.
- Οποιαδήποτε επαφή, οσοδήποτε ελαφριά, στην περιοχή του κεφαλιού και του λαιμού (Jodan area) θα επιφέρει ποινή.
- Μια σωστά εκτελεσμένη τεχνική στην περιοχή του κεφαλιού και του λαιμού θα θεωρείται σκορ σε απόσταση έως και 10 εκατοστών.
- Η διάρκεια του αγώνα είναι ενάμιση λεπτό.
- Οι κατηγορίες θα βασίζονται στο ύψος και όχι στα κιλά.
- Απαγορεύεται η χρήση προστατευτικού εξοπλισμού μη εγκεκριμένου τύπου από την WKF.
- Χρησιμοποιείται η μάσκα προστασίας και το προστατευτικό θώρακα για παιδιά της WKF.

Κουμίτε για παιδιά κάτω των 12 ετών:

- Οι τεχνικές σε όλες τις περιοχές σκορ θα πρέπει να είναι ελεγχόμενες σε μικρή απόσταση από το στόχο..
- Οποιαδήποτε επαφή, οσοδήποτε ελαφριά, στην περιοχή του κεφαλιού και του λαιμού (Jodan area) θα επιφέρει ποινή.
- Μια σωστά εκτελεσμένη τεχνική στην περιοχή του κεφαλιού και του λαιμού θα θεωρείται σκορ σε απόσταση έως και 10 εκατοστών.
- Ακόμα και οι ελεγχόμενες τεχνικές στο σώμα δεν θα θεωρούνται σκορ εφόσον έχουν περισσότερη από επιφανειακή επαφή.
- Δεν επιτρέπονται τα σαρώματα και οι τεχνικές ρίψης.
- Η διάρκεια του αγώνα είναι ενάμιση λεπτό.
- Η επιφάνεια του αγωνιστικού χώρου μπορεί να μειωθεί από τα 8x8μ. στα 6x6μ εάν είναι αυτό επιθυμητό από τον διοργανωτή.
- Οι αγωνιζόμενοι πρέπει να συμμετέχουν στο ελάχιστο των 2 αναμετρήσεων ανά πρωτάθλημα.
- Απαγορεύεται η χρήση προστατευτικού εξοπλισμού μη εγκεκριμένου τύπου από την WKF.
- Χρησιμοποιείται η μάσκα προστασίας και το προστατευτικό θώρακα για παιδιά της WKF.

Για τα παιδιά κάτω των 10 ετών το αγώνισμα του Κουμίτε οργανώνεται ως ανταγωνισμός ζευγαριών, τα οποία συνεργάζονται για να επιδείξουν τεχνικές αγώνα μέσα σε χρόνο ενάμιση λεπτού. Ένα ζευγάρι είναι αντίπαλος του άλλου ζευγαριού και η απόφαση παίρνεται με Hantei βασιζόμενη στα



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΓΩΝΩΝ KUMITE ΚΑΙ KATA ΕΓΚΥΡΟ ΑΠΟ 1.1.2018

ίδια κριτήρια απόφασης Hantei που ισχύει στους κανονικούς αγώνες, αξιολογώντας την επίδοση του ενός ζευγαριού σε σχέση με το άλλο.

Κατα για παιδιά κάτω των 14 ετών:

Δεν υπάρχουν συγκεκριμένες παρεκκλίσεις από τους κανονισμούς, αλλά περιορισμός της λίστας των Kata όσο αφορά την δυσκολία μπορεί να χρησιμοποιηθεί.

Κατα για παιδιά κάτω των 12 ετών:

Δεν υπάρχουν συγκεκριμένες παρεκκλίσεις από τους κανονισμούς, αλλά περιορισμός της λίστας των Kata όσο αφορά την δυσκολία μπορεί να χρησιμοποιηθεί.

Στους αγωνιζόμενους που αδυνατούν να ολοκληρώσουν το Kata τους θα πρέπει να δίνεται μια δεύτερη ευκαιρία χωρίς μείωση του σκορ.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 11 : Επανεξέταση Video (Video Review)

Κανονισμοί διαδικασίας Επανεξέτασης Video για τα αγωνίσματα Kumite

(Ατομικά και Ομαδικά αγωνίσματα)

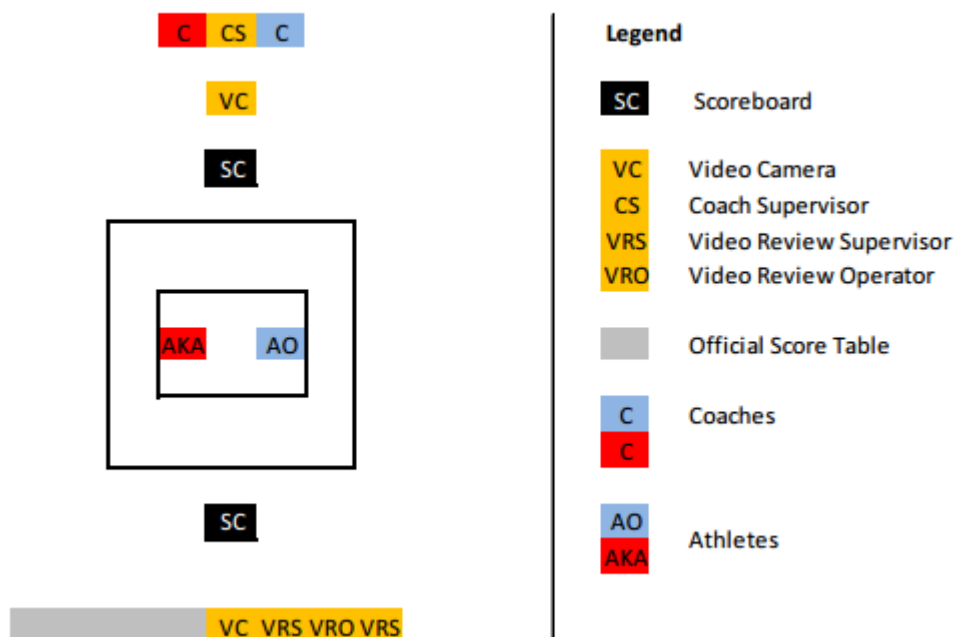
Σύνθεση Ομάδας Επανεξέτασης Video.

Ορισμός	Συντομογραφία	Γύροι Αποκλεισμών	Αναμετρήσεις για μετάλλια
Video Review Table Ομάδα Επανεξέτασης Video	VRT	3	3
Video Review Supervisor Επόπτης Επανεξέτασης Video	VRS	2	2
Video Review Operator Χειριστής Επανεξέτασης Video	VRO	1	1
Coatch Supervisor Επόπτης Προπονητών	CS	1	2

1. **Πρίν από την έναρξη του αγωνίσματος**, σε κάθε αγωνιστικό χώρο, Οι Διαχειριστές Tatami θα ορίσουν δύο Διαιτητές ως Επόπτες Επανεξέτασης Video (Video Review Supervisors - VRS). Και οι δύο VRS θα κάθονται σε ένα τραπέζι με τον Χειριστή Επανεξέτασης Video (Video Review Operator -VRO) να κάθεται ανάμεσα τους. Η Ομάδα Επανεξέτασης Video (Video Review Team – VRT) θα εφοδιαστεί με μια κόκκινη (ΑΠΟΡΙΠΤΕΤΑΙ) και μια πράσινη (ΕΓΚΡΙΝΕΤΑΙ) κάρτα. Μόνο οι δύο Επόπτες και ο Χειριστής επιτρέπεται να βρίσκονται πλησίον του Τραπεζιού Επανεξέτασης Video (Video Review Table - VRT).
2. **Πρίν από την έναρξη της αναμέτρησης**, Οι Επόπτες Προπονητών (Coatch Supervisors-CS) θα δοθεί ένα χειριστήριο ενός πλήκτρου στους αντίστοιχους προπονητές. Ο Επόπτης Προπονητών (CS) θα κάθεται ανάμεσα από τους δύο προπονητές κατά την διάρκεια της αναμέτρησης. Κατά την διάρκεια των τελικών οι Επόπτες Προπονητών (CS) θα γίνουν δύο και ο καθένας τους θα αναλάβει από έναν προπονητή, καθισμένος δίπλα του. Μία πορτοκαλί ηλεκτρονική κάρτα με τα αρχικά “VR” θα εμφανιστεί στην οθόνη βαθμολογίας στην αριστερή πλευρά των βαθμών των αγωνιστών. Οι CS, ο VRO και οι δύο VRS θα εφοδιαστούν με αμφίδρομο ασύρματο σύστημα επικοινωνίας. Ένα υπάρξει οποιοδήποτε λειτουργικό πρόβλημα με το χειριστήριο θα χρησιμοποιηθεί το παραδοσιακό σύστημα με τις κόκκινες και μπλέ κάρτες για τον καθένα προπονητή.
3. Η διαδικασία για την αίτηση μιας Επανεξέτασης Video (VR request) εφαρμόζεται μόνο όταν ένας προπονητής πιστεύει ότι το σκορ του αθλητή του αγνοήθηκε. Είναι ευθύνη των Εποπτών Επανεξέτασης Video (VSR) να εξασφαλίσουν ότι η ένσταση θα χειριστεί με έναν χρονικά αποδοτικό τρόπο έτσι ώστε να αποφευχθεί η αδικαιολόγητη καθυστέρηση της αναμέτρησης.
4. Οι βαθμοί εγκρίνονται μόνο εφόσον οι τεχνικές εκτελέστηκαν πριν από την εντολή παύσης (Yame) του Διαιτητή.

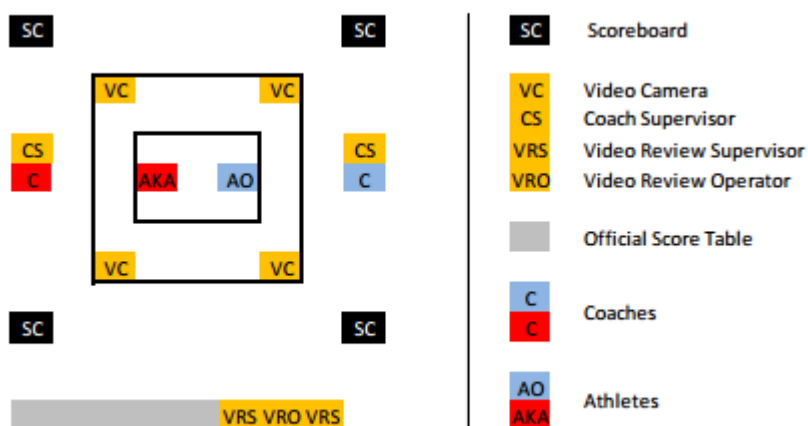
5. Όταν η διαδικασία Επανεξέτασης Video χρησιμοποιείται σε περισσότερα από ένα tatami τότε μόνο 2 βιντεοκάμερες θα χρησιμοποιούνται σε κάθε tatami. (Συμβουλευτείτε το επόμενο σχήμα για τις θέσεις των βιντεοκαμερών).

Χρήση πολλών Tatami



Όταν η διαδικασία Επανεξέτασης Video χρησιμοποιείται σε ένα μόνο tatami (Ολυμπιακοί Αγώνες / Ολυμπιακοί Αγώνες Νέων) τότε θα χρησιμοποιούνται 4 βιντεοκάμερες με όλο το σχετικό βοηθητικό εξοπλισμό στο συγκεκριμένο Tatami. Οι κάμερες θα τοποθετούνται στις γωνίες κοντά στην περιοχή ασφαλείας. Το εξοπλισμό θα χειρίζεται ο Χειριστής Επανεξέτασης Video (VRO).

Χρήση ενός Tatami

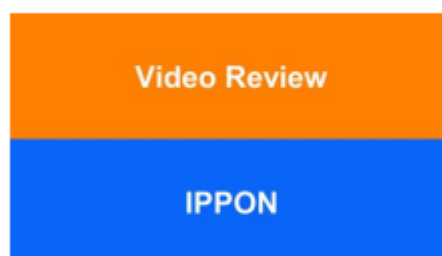
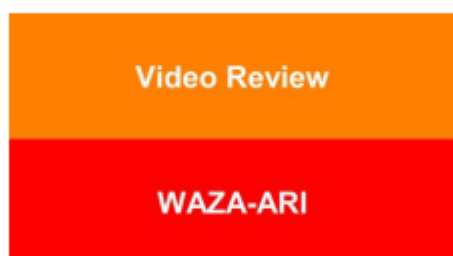


6. Διαδικασία αίτησης Επανεξέτασης Video.

- Ο προπονητής που αιτείται Επανεξέταση Video θα πατήσει το πλήκτρο στο χειριστήριο και ταυτόχρονα θα ακουστεί ένας ήχος από την οθόνη βαθμολογίας – και η ένδειξη VR στην οθόνη θα αρχίσει να αναβοσβήνει.



- Αμέσως ο Διαιτητής θα σταματήσει την αναμέτρηση και ο VRO θα σταματήσει την βιντεοσκόπηση.



- Ο VRO θα μεταφερθεί στο στιγμιότυπο όπου ξεκινά το περιστατικό που αφορά την ένσταση.
- Οι VRS θα εξετάσουν, θα αναλύσουν και θα λάβουν απόφαση στο ελάχιστο δυνατό χρόνο.
- Η απόφαση για απονομή βαθμού πρέπει να είναι ομόφωνη, αλλιώς θα θεωρείται απορριπτέα. Η απόφαση θα ανακοινωθεί από τον ένα Επόπτη Επανεξέτασης, ο οποίος θα σταθεί όρθιος και θα σηκώσει την πράσινη κάρτα για ΝΑΙ και την κόκκινη κάρτα για ΟΧΙ. Εφόσον σηκωθεί η πράσινη κάρτα ο Επόπτης θα δείξει επίσης με το άλλο χέρι το είδος του βαθμού που πρέπει να απονεμίει ο Διαιτητής. Την ίδια στιγμή η απόφαση θα παρουσιαστεί στην οθόνη βαθμολογίας.



- Εάν η αίτηση VR απορριφθεί η πορτοκαλί κάρτα στην οθόνη βαθμολογίας αυτομάτως θα εξαφανιστεί και ο προπονητής δεν θα έχει την δυνατότητα αιτήματος VR για όλες τις εναπομένουσες αναμετρήσεις στην σχετική κατηγορία για το συγκεκριμένο αγώνισμα.



- Εάν η απόρριψη της αίτησης VR συμβεί σε αναμέτρηση στους γύρους αποκλεισμού αλλά ο αθλητής φτάσει σε αναμέτρηση για μετάλλια, τότε χορηγείται μια επιπρόσθετη επιλογή για αίτηση Επανεξέτασης.

7. Όταν χρησιμοποιηθεί το σύστημα Round Robin (χωρίς αναμετρήσεις για μετάλλια) και η αίτηση VR απορριφθεί τότε ο προπονητής δεν θα έχει την δυνατότητα αιτήματος VR για όλες τις εναπομένουσες αναμετρήσεις στην σχετική κατηγορία για το συγκεκριμένο αγώνισμα, εκτός και αν ο αθλητής του βρεθεί σε αναμέτρηση για μετάλλια.
8. Η απόρριψη της αίτησης VR δεν στερεί το δικαίωμα του προπονητή ή του αντιπρόσωπου της ομάδας να υποβάλει έγγραφη ένσταση (Άρθρο 11 των Κανονισμών Kumite και Kata της WKF).
9. Όταν ένας αγωνιζόμενος προτείνει στον προπονητή του να αιτηθεί Επανεξέταση Video, τότε αυτό θα θεωρείται παράβαση κατηγορίας 2 και μια παρατήρηση ή ποινή πρέπει να επιβληθεί. Σε αυτή την περίπτωση εάν ο προπονητής συνεχίσει με την αίτηση Επανεξέταση Video τότε η διαδικασία δεν θα σταματήσει, θα προχωρήσει κανονικά ακόμα και αφού ο αγωνιζόμενος τιμωρηθεί με παρατήρηση ή ποινή κατηγορίας 2.
10. Εάν ένας αγωνιζόμενος προτείνει/κάνει σήμα στον προπονητή του να μην αιτηθεί Επανεξέταση Video διότι η τεχνική δεν εκτελέστηκε αρκετά καλά τότε και αυτό θα θεωρείται παράβαση κατηγορίας 2 και μια παρατήρηση ή ποινή πρέπει να επιβληθεί.
11. Εάν ένας προπονητής πατήσει το πλήκτρο στο χειριστήριο και αμέσως αλλάξει γνώμη, η διαδικασία δεν θα σταματήσει και η Επανεξέταση Video θα εκτελεστεί κανονικά.
12. Εάν ένας προπονητής αιτηθεί Επανεξέταση Video και τη ίδια στιγμή δύο οι περισσότεροι Κριτές δείξουν σκορ για το αθλητή του, τότε θα αφαιρεθεί η πορτοκαλί ηλεκτρονική κάρτα από τον πίνακα βαθμολόγησης.





13. Εάν ένας προπονητής αιτηθεί Επανεξέταση Video αλλά σύμφωνα με την άποψη του Σχήματος της Διαιτησίας η τεχνική ήταν ανεξέλεγκτη ή είχε υπερβολική επαφή, τότε επιβάλλεται παρατήρηση ή ποινή κατηγορίας 1 και αφαιρείται η πορτοκαλί ηλεκτρονική κάρτα από τον πίνακα βαθμολόγησης.
14. Στην περίπτωση που λόγω τεχνικών προβλημάτων (διακοπή ηλεκτρικού ρεύματος, δυσλειτουργία βιντεοκάμερας ή υπολογιστή κ.τ.λ.) δεν είναι εφικτή η ανάλυση του video από την Ομάδα VRT και δεν ανακοινώνεται απόφαση, το δικαίωμα για αίτημα VR παραμένει. Σε περίπτωση δυσλειτουργίας του χειριστηρίου ισχύουν τα αναγραφόμενα της παραγράφου 2.



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 12 : Πρότυπο Επίσημης Ένστασης

(Current filing fee will appear here)

The protest must be prepaid

DATE	COMPETITION	PLACE
____/____/____/...../.....		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

[illegible]

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY :

TATAMI N°			MS/Kansa:		
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 13 : ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΖΥΓΙΣΗΣ

ΠΡΟΒΑ ΖΥΓΙΣΗΣ

Θα επιτρέπεται στους αθλητές να χρησιμοποιήσουν τις επίσημες ζυγαριές (αυτές που θα χρησιμοποιηθούν για την επίσημη ζύγιση) για να ελέγξουν το βάρος τους για μία ώρα πριν από την έναρξη της επίσημης ζύγισης. Δεν υπάρχει όριο στο πόσες φορές μπορεί να ελέγξει το βάρος του ο κάθε αθλητής κατά την διάρκεια αυτής της ανεπίσημης ζύγισης.

ΕΠΙΣΗΜΗ ΖΥΓΙΣΗ

Τοποθεσία :

Ο έλεγχος βάρους θα λαμβάνει χώρα πάντα μόνο σε ένα μέρος. Οι πιθανές τοποθεσίες για να φιλοξενηθεί αυτή η διαδικασία είναι στο χώρο των αγώνων, στο επίσημο ξενοδοχείο ή στο χωριό των αθλητών. Οι διοργανωτές πρέπει να παρέχουν διαφορετικές αίθουσες για τους άνδρες και τις γυναίκες.

Ζυγαριές :

Η διοργανώτρια Εθνική Ομοσπονδία θα πρέπει να προμηθεύσει αρκετές ρυθμισμένες ζυγαριές (τουλάχιστον 4) οι οποίες θα απεικονίζουν μόνο ένα δεκαδικό αριθμό π.χ. 51.9Kg, 154.6 Kg. Η ζυγαριά θα πρέπει να τοποθετηθεί σε μια συμπαγής επιφάνεια η οποία δεν θα είναι στρωμένη με μοκέτα ή χαλί.

Χρόνος :

Ο χρόνος της επίσημης ζύγισης για τις εκδηλώσεις την WKF θα ανακοινώνεται δεόντως στο ενημερωτικό δελτίο. Για τις υπόλοιπες εκδηλώσεις αυτή η πληροφορία θα διανέμεται εκ των προτέρων διαμέσου των καναλιών επικοινωνίας της Οργανωτικής Επιτροπής. Είναι ευθύνη των αθλητών να γνωρίζουν αυτή την πληροφορία. Αθλητής που δεν εμφανίστηκε μέσα στην χρονική περίοδο της ζύγισης ή το βάρος του δεν είναι εντός των προκαθορισμένων ορίων της κατηγορίας στην οποία έχει καταχωρηθεί, θα αποβάλλεται (Kikken).

Ανοχή :

Η αποδεκτή ανοχή για κάθε κατηγορία θα είναι 0,200 kg.

Διαδικασία :

Απαιτείται η παρουσία τουλάχιστον δύο αξιωματούχων της WKF στη ζύγιση για κάθε φύλο. Ένας για να ελέγχει το διαβατήριο και την διαπίστευση του αθλητή και ο άλλος για να καταγράφει το ακριβές βάρος στην επίσημη λίστα ζύγισης. Η Εθνική Ομοσπονδία θα πρέπει να διαθέτει έξι επιπρόσθετα μέλη ως βοηθητικό προσωπικό (επίσημους ή εθελοντές) για να ελέγχουν την ροή των αθλητών. Θα πρέπει να διατεθούν δώδεκα καθίσματα. Για την προστασία της ιδιωτικότητας των αθλητών, οι αξιωματούχοι αλλά και το βοηθητικό προσωπικό που εποπτεύει την ζύγιση πρέπει να είναι του ίδιου φύλου με τους αθλητές.

1. Η επίσημη ζύγιση θα γίνεται ανά κατηγορία και ανά αθλητή.
2. Όλοι οι προπονητές και οι εκπρόσωποι των ομάδων πρέπει να εγκαταλείψουν την αίθουσα ζύγισης πριν από την έναρξη της διαδικασίας ζύγισης.
3. Κατά την διάρκεια της επίσημης ζύγισης οι αθλητές επιτρέπεται να ανεβούν στην ζυγαριά μόνο μία φορά.
4. Ο κάθε αθλητής θα φέρει μαζί του στην ζύγιση την προσωπική του διαπίστευση που έχει εκδοθεί για την εκδήλωση και θα την παρουσιάζει στον αξιωματούχο, ο οποίος θα επαληθεύει την ταυτότητα του αθλητή.
5. Στη συνέχεια ο αξιωματούχος θα καλεί το αθλητή να ανεβεί στην ζυγαριά.
6. Οι αθλητές θα ζυγίζονται φορώντας μόνο τα εσώρουχα τους. Κάλτσες και επιπρόσθετος ρουχισμός θα αφαιρείται.



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΓΩΝΩΝ KUMITE ΚΑΙ ΚΑΤΑ ΕΓΚΥΡΟ ΑΠΟ 1.1.2018

7. Επιτρέπεται στους αθλητές να αφαιρέσουν τα εσώρουχα τους – χωρίς να κατεβούν από την ζυγαριά – για να εξασφαλίσουν ότι βρίσκονται μέσα στο ελάχιστο ή μέγιστο όριο βάρους της κατηγορίας που έχουν καταχωρηθεί.
8. Ο αξιωματούχος που εποπτεύει την ζύγιση θα καταχωρεί το βάρος του αθλητή σε χιλιόγραμμα (με ακρίβεια ενός δεκαδικού).
9. Ο αθλητής κατεβαίνει από την ζυγαριά.

Σημείωση: Φωτογραφίες ή βιντεοσκόπηση δεν επιτρέπεται μέσα στο χώρο της ζύγισης. Αυτό περιλαμβάνει την χρήση κινητών τηλεφώνων και συναφών συσκευών.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 14 : ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ROUND-ROBIN

Το σύστημα Round-Robin γενικά χρησιμοποιείται σε διοργανώσεις με πολύ μικρό αριθμό συμμετεχόντων.

Παράδειγμα διοργάνωσης με οχτώ αθλητές ανά κατηγορία:

Οι οχτώ αθλητές διανέμονται σε 2 pool των 4 αθλητών.

Θα απονεμηθούν 1 Χρυσό, 1 αργυρό και ένα χάλκινο μετάλλιο.

Γύροι αποκλεισμού : 6 αναμετρήσεις σε κάθε pool.

Ημιτελικοί : 2 αναμετρήσεις

1. Ο πρώτος του Pool A εναντίον του δεύτερου του pool B.
2. Ο πρώτος του Pool B εναντίον του δεύτερου του pool A.

Τελικοί : 2 αναμετρήσεις

1. Οι νικητές των ημιτελικών: αναμέτρηση για Χρυσό/Ασημένιο.
2. Οι χαμένοι των ημιτελικών : αναμέτρηση για το χάλκινο.

1. Βαθμολογία για κάθε αναμέτρηση Kumite

2 πόντοι για κάθε νίκη σε αναμέτρηση.

1 πόντος σε κάθε αγωνιζόμενο σε περίπτωση ισοπαλίας.

0 πόντοι για κάθε ήττα σε αναμέτρηση.

Ισοβαθμία

Στις περιπτώσεις που υπάρχει ισοβαθμία σε 2 ή περισσότερους αγωνιζόμενους, έχουν δηλαδή τον ίδιο συνολικό αριθμό πόντων, θα εφαρμόζονται τα κάτωθι κριτήρια με την συγκεκριμένη σειρά που έχουν. Αυτό σημαίνει ότι εάν ένας αγωνιζόμενος ικανοποιεί ένα από τα κριτήρια, τα επόμενα που ακολουθούν δεν θα έχουν κάποια εφαρμογή.

1. Νικητές των αναμετρήσεων ανάμεσα σε 2 ή περισσότερους συσχετιζόμενους αγωνιζόμενους.
2. Υψηλότερος αριθμός συνολικών κερδισμένων σκορ σε όλες τις αναμετρήσεις.
3. Χαμηλότερος αριθμός συνολικών σκορ που κέρδισε ο αντίπαλος σε όλες τις αναμετρήσεις.
4. Υψηλότερος αριθμός κερδισμένων Ippon
5. Χαμηλότερος αριθμός Ippon κερδισμένων από τον αντίπαλο.
6. Υψηλότερος αριθμός κερδισμένων Waza-Ari.
7. Χαμηλότερος αριθμός Waza-Ari κερδισμένων από τον αντίπαλο.
8. Υψηλότερος αριθμός κερδισμένων Yuko
9. Χαμηλότερος αριθμός Yuko κερδισμένων από τον αντίπαλο.

Εάν ακόμα υπάρχει Ισοβαθμία : Μια επιπρόσθετη αναμέτρηση θα λάβει χώρα.

2. Βαθμολογία για κάθε αναμέτρηση Kata

1 πόντος για κάθε νίκη σε αναμέτρηση.

0 πόντοι για κάθε ήττα σε αναμέτρηση.

Ισοβαθμία

Στις περιπτώσεις που υπάρχει ισοβαθμία σε 2 ή περισσότερους αγωνιζόμενους, έχουν δηλαδή τον ίδιο συνολικό αριθμό πόντων, θα εφαρμόζονται τα κάτωθι κριτήρια με την συγκεκριμένη σειρά που έχουν. Αυτό σημαίνει ότι εάν ένας αγωνιζόμενος ικανοποιεί ένα από τα κριτήρια, τα επόμενα που ακολουθούν δεν θα έχουν κάποια εφαρμογή.

1. Νικητές των αναμετρήσεων ανάμεσα σε 2 ή περισσότερους συσχετιζόμενους αγωνιζόμενους.
2. Υψηλότερος αριθμός συνολικών κερδισμένων σκορ σε όλες τις αναμετρήσεις. (σκορ είναι η κάθε σημαία που σηκώθηκε υπέρ του αγωνιζόμενου)
3. Χαμηλότερος αριθμός συνολικών σκορ που κέρδισε ο αντίπαλος σε όλες τις αναμετρήσεις. (σκορ εδώ είναι η κάθε σημαία που σηκώθηκε υπέρ του αντιπάλου).

Εάν ακόμα υπάρχει Ισοβαθμία : Μια επιπρόσθετη αναμέτρηση θα λάβει χώρα.