



WORLD KARATE FEDERATION

SÚŤAŽNÉ PRAVIDLÁ KUMITE

Platné od 1.1.2026.

OBSAH

ÚVOD

ČLÁNOK 1: ZÁPASOVÁ PLOCHA PRE KUMITE

ČLÁNOK 2: OFICIÁLNY ÚBOR A OCHRANNÉ PROSTRIEDKY

ČLÁNOK 3: ORGANIZÁCIA SÚŤAŽÍ KUMITE

ČLÁNOK 4: ROZHODCOVSKÝ PANEL

ČLÁNOK 5: TRVANIE ZÁPASU

ČLÁNOK 6: KIKEN – NEDOSTAVENIE SA NA TATAMI

ČLÁNOK 7: ZAČATIE, PRERUŠENIE A UKONČENIE ZÁPASOV

ČLÁNOK 8: BODOVANIE

ČLÁNOK 9: ZAKÁZANÉ SPRÁVANIE

ČLÁNOK 10: VÝSTRAHY A TRESTY

ČLÁNOK 11: ZRANENIA A NEHODY POČAS SÚŤAŽE

ČLÁNOK 12: KRITÉRIÁ PRE ROZHODNUTIE

ČLÁNOK 13: OFICIÁLNY PROTEST

ČLÁNOK 14: VIDEO REVIEW

ČLÁNOK 15: PRÁVOMOCI A POVINNOSTI

ČLÁNOK 16: OPRÁVNENOSŤ SÚŤAŽÍŤ

ČLÁNOK 17: PRIJATIE PRAVIDIEL PRE PODUJATIA MIMO OFICIÁLNEHO PROGRAMU TURNAJOV WKF

ČLÁNOK 18: OTÁZKY, KTORÉ NIE SÚ ŠPECIFICKY UPRAVENÉ PRAVIDLAMI

DODATOK 1: TERMINOLÓGIA

DODATOK 2: GESTA A VLAJKOVÉ SIGNÁLY

PRÍLOHA 3: KATEGÓRIE, VEKOVÉ A HMOTNOSTNÉ DIVÍZIE

PRÍLOHA 4: OFICIÁLNY FORMULÁR PROTESTU

PRÍLOHA 5: SYSTÉM DVOCH ROZHODCOV

PRÍLOHA 6: SÚHRNNÁ TABUĽKA VÍŤAZNÝCH KRITÉRIÍ A RIEŠENIA REMÍZY

ÚVOD

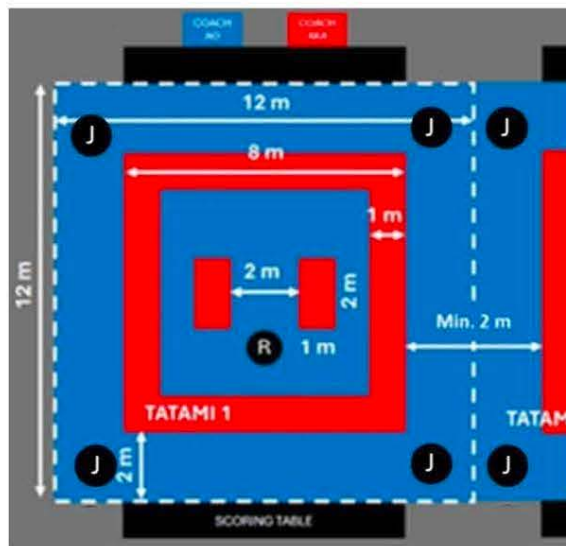
Účelom pravidiel kumite je poskytnúť štandardizované pravidlá pre všetky úrovne majstrovstiev propagovaných alebo uznaných Svetovou federáciou karate (WKF), kontinentálnymi federáciami WKF a členskými národnými federáciami WKF. Pravidlá súťaží majú zabezpečiť, aby všetky záležitosti týkajúce sa súťaží prebiehali bezpečným, spravodlivým a usporiadaným spôsobom.

ČLÁNOK 1: ZÁPASOVÁ PLOCHA PRE KUMITE

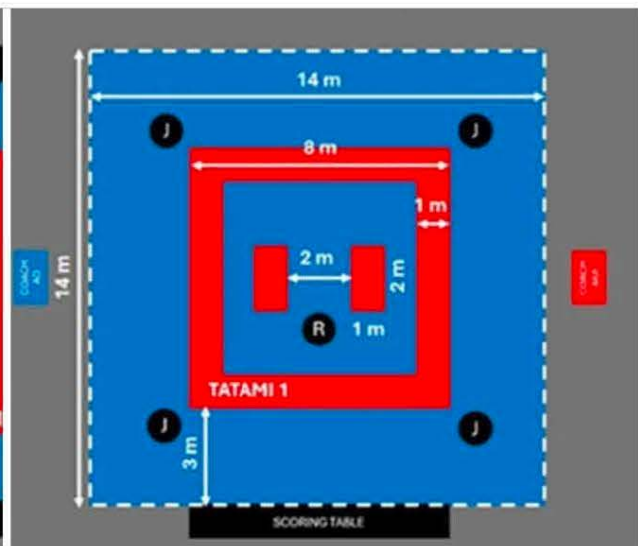
- 1.1 Zápasisko tvorí štvorec tatami schváleného typu WKF so stranami osem metrov (merané zvonku) s jednometrovou vonkajšou hranicou tatami inej farby. Okolo súťažnej plochy bude dvojmetrová bezpečnostná zóna.
- 1.2 Medzi zápasovými plochami budú minimálne 2 metre.
- 1.3 V priestore jedného metra od vonkajšieho obvodu bezpečnostného priestoru nesmú byť žiadne reklamné tabule, steny, stĺpy, atď.
- 1.4 Ak sú medzi súťažnými plochami umiestnené monitory alebo displeje, musia byť umiestnené dostatočne ďaleko od súťažných plôch, aby medzi súťažnými plochami zo všetkých strán zostal bezpečnostný priestor 2 metre. (Monitory musia byť umiestnené minimálne 2 metre od vonkajšej strany vonkajšej farebne označenej výstražnej plochy.)
- 1.5 Dva diely tatami sú obrátené červenou (alebo inou farbou) stranou nahor vo vzdialenosti 1 meter od stredu zápasiska tak, aby tvorili hranicu medzi pretekármi. Pri začatí, alebo znovu spustení zápasu, budú pretekári stáť na prednej hrane, v strede týchto dielov tatami, tvárou k sebe.
- 1.6 Rozhodca (SHUSHIN) stojí v strede medzi dvoma dielmi tatami, tvárou k pretekárom vo vzdialenosti 2 metre od bezpečnostného priestoru. Každý sudca (FUKUSHIN) bude sedieť v určenej oblasti. Ak sedí na TATAMI, bude umiestnený približne 1,5 metra od rohov v bezpečnostnej zóne.
- 1.7 Rozhodca sa môže pohybovať po celom tatami vrátane bezpečnostného priestoru, kde sedia sudcovia. Každý sudca je vybavený červenou a modrou zastávkou alebo elektronickým signalizačným zariadením..
- 1.8 Kontrolór zápasu (KANSA) bude sedieť pri oficiálnom stolíku. Je vybavený píšťalkou.
- 1.9 Kontrolór bodovania bude sedieť pri oficiálnom stolíku vedľa zapisovateľa bodovania / časomerača a ak je použité aj video, bude tu sedieť aj sudca Video Review.
- 1.10 Kouči sedia za bezpečnostným priestorom na príslušných stranách na strane tatami čelom k oficiálnemu stolíku. V prípade, ak rozmiestnenie Tatami neumožňuje umiestniť koučov čelom k oficiálnemu stolíku, môžu byť umiestnení po stranách oficiálneho stolíka. Ak je v tomto prípade použité aj Video Review, musia byť určení aj kontrolóri koučov.

Zápasová plocha pri systéme vlajok

Úvodné kolá

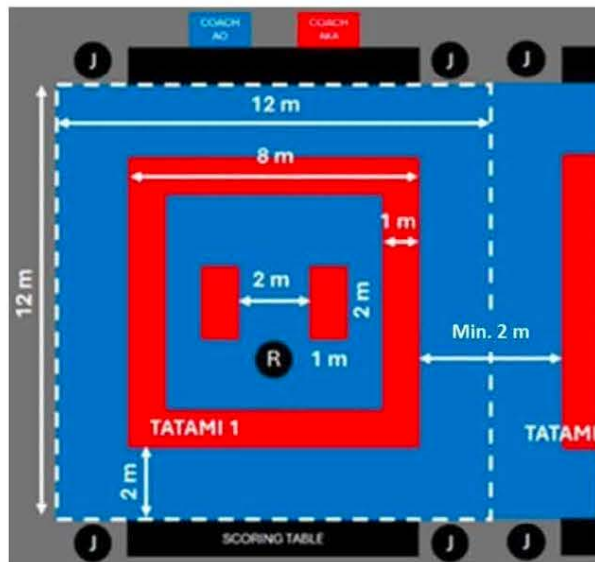


Zápasy o medaily

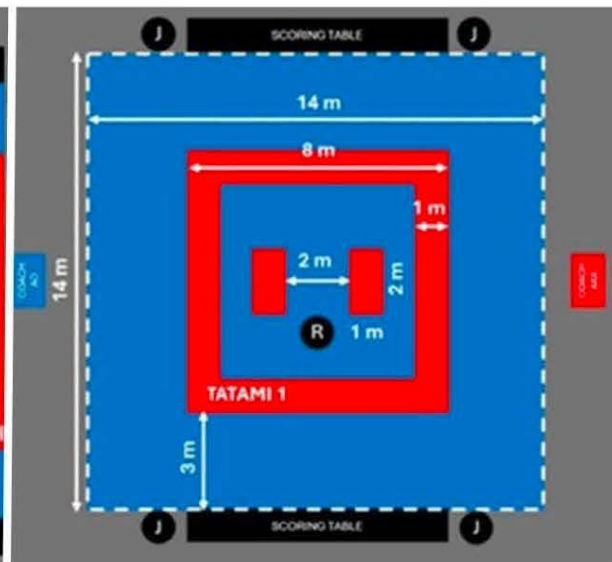


Zápasová plocha pri systéme joystickov

Úvodné kolá



Zápasy o medaily



2.1 Rozhodcovia a sudcovia**2.1.1** Oficiálna uniforma bude nasledovná:

- a) Jednoradové sako námorníckej modrej farby (kód farby 19-4023 TPX).
- b) Svetlosivé nohavice bez manžiet a bez vzoru (kód farby 18-0201 TPX).
- c) Biela košeľa s krátkym rukávom.
- d) Tmavomodré alebo čierne ponožky a čierne topánky bez šnurovania používané na zápasisku bez vzoru.
- e) Oficiálna kravata nosená bez spony.
- f) Čierna pšítalka na diskretnéj bielej šnúrke.

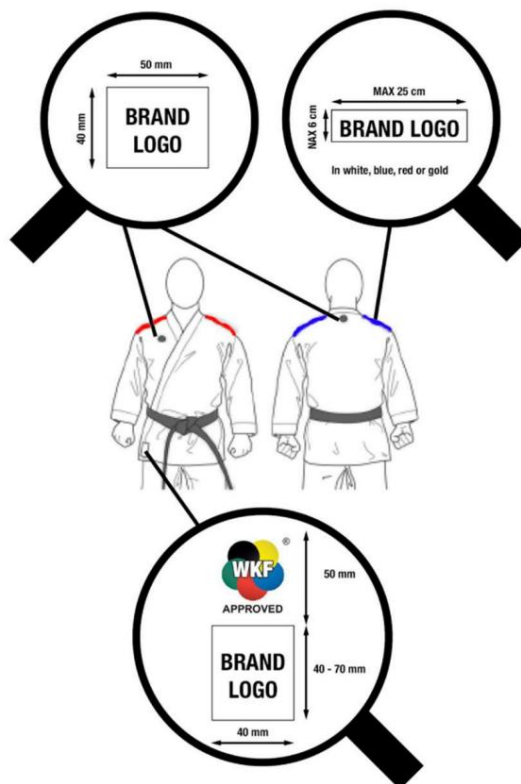
2.1.2 Nasledujúce doplnky k oblečeniu sú povolené:

- a) Jednoduchá obrúčka / prsteň
- b) Dobrovoľná náboženská pokrývka hlavy schválená WKF.
- c) Sponka do vlasov a diskretné náušnice.
- d) Vlasý musia byť zopnuté, povolený je diskretný make-up
- e) Opätky vyššie ako 4 cm nie je povolené nosiť s oficiálnym úborom

Rozhodcovia majú prísne zakázané používať telefóny, nosiť inteligentné hodinky alebo používať súkromné elektronické zariadenia v rámci súťažnej plochy. Slnečné okuliare nie sú povolené.

2.1.3 Rozhodcovia a sudcovia musia nosiť oficiálny úbor na na všetkých súťažiach, brífingoch a kurzoch.**2.1.4** Oficiálna uniforma rozhodcov môže byť nahradená špecifickou uniformou na multišportových podujatiach, kde je poskytnutá uniforma pre rozhodcov na náklady LOC s dôrazom na dizajn tohto špecifického podujatia, za predpokladu, že WKF bude o to písomne požiadaná organizátorom podujatia a táto žiadosť bude formálne schválená WKF.**2.1.5** Ak Hlavný rozhodca súhlasí, rozhodcovia si môžu vyzliecť saká**2.1.6** Rozhodcovská komisia alebo Hlavný rozhodca môžu vylúčiť akéhokoľvek rozhodcu, ktorý nespĺňa tento predpis.**2.2 Pretekári****2.2.1** Pretekári musia nosiť biele Karategi schválené WKF bez pruhov, lemov alebo osobných výšiviek, ktoré nie sú vyslovene povolené Výkonným Výborom WKF a špecifikované v bulletine súťaže:

- a) Na všetkých oficiálnych podujatiach WKF (Majstrovstvá sveta a Karate 1 - Premier League, Series A, Youth League) musí mať Karategi na pleciah vyšívané značky červenej alebo modrej farby v závislosti od rozlosovania. Výnimkou sú víťazi predchádzajúcej sezóny Premier League, ktorí by mali nosiť zlatú výšivku na ramene na aktuálnych podujatiach Premier League, a úradujúci majster sveta seniorov, ktorý by mal nosiť zlatú výšivku na ramene na aktuálnych Majstrovstvách sveta seniorov. Toto platí rovnako pre jednotlivcov aj tímy. Nevyžaduje sa, aby členovia tímu nosili karategi rovnakej značky.
- b) Na Karategi môžu byť umiestnené iba originálne značky výrobcu.



Národný znak alebo vlajka krajiny je nosená na ľavej strane prs kabáta a jej rozmer nesmie presiahnuť 12 cm x 8 cm.

Naviac, identifikačné číslo/kód vydané organizačnou komisiou bude nosené na chrbte. Číslo na chrbte je povinné pre Karate 1 – Premier League, Majstrovstvá sveta a Svetový pohár



- c) Pretekári alebo tímy musia nosiť opasky schválené WKF červenej (AKA) alebo modrej (AO) farby podľa rozlosovania, bez akýchkoľvek osobných výšiviek alebo reklám alebo značiek okrem obvyklých značiek výrobcu. Opasky určujúce stupeň technickej vyspelosti nesmú byť nosené počas súťažného cvičenia.
 - d) Červené a modré opasky musia byť približne 5 cm široké a dostatočnej dĺžky tak, aby prečnievali 15 cm na každej strane uzla, nie však dlhšie ako tri štvrtiny dĺžky stehien.
 - e) Kabát stiahnutý okolo drieku opaskom musí mať minimálne takú dĺžku, aby zakrýval boky, ale nesmie byť dlhší ako tri štvrtiny dĺžky stehien.
 - f) Pretekárky (ženy) môžu pod kabátom nosiť čisto biele tričko.
 - g) Kabáty bez šnúrok nesmú byť použité. Šnúrký na kabáte musia byť na začiatku zápasu zaviazané. Ak sa šnúrký počas zápasu odtrhnú, pretekár nie je povinný si vymeniť kabát.
 - h) Maximálna dĺžka rukáva kabáta nesmie presahovať zápästie a nesmie byť kratšia ako polovica predlaktia.
 - i) Rukávy kabáta nesmú byť zrolované.
 - j) Nohavice musia byť dostatočne dlhé tak, aby zakryli minimálne dve tretiny holene a nesmú presahovať členky. Nohavice nesmú byť zrolované.
 - k) Karategi sa nesmie upravovať ani s ním manipulovať tak, aby sa zmenil jeho tvar.
- 2.2.2 Výkonný výbor môže schváliť zobrazenie špeciálnych označení alebo obchodných značiek (logá značiek) schválených sponzorov.
- 2.2.3 Športovci musia mať čisté vlasy a ostrihané na dĺžku, ktorá nebráni hladkému priebehu zápasu. Hačimaki, (páska na hlavu) nie je dovolené.
- 2.2.4 Členky a kovové sponky sú zakázané. Stužky, korálky a iné dekorácie sú zakázané. Dovoľené sú jedna alebo dve diskrétné gumičky na jedinom vrkoči.
- 2.2.5 Športovci môžu dobrovoľne používať z náboženských dôvodov pokrývku hlavy schváleného typu WKF: čisto čiernu látkovú šatku, ktorá zakrýva vlasy, ale nezakrýva oblasť hrdla.
- 2.2.6 Športovci musia mať krátke nechty a nesmú mať na sebe žiadne kovové alebo iné predmety, ktoré by mohli zraniť ich súperu. Nosenie zubného strojčeka musí byť schválené rozhodcom a lekárom súťaže. Športovec akceptuje plnú zodpovednosť za akékoľvek zranenie.
- 2.2.7 Nasledujúce ochranné prostriedky sú povinné:
- a) Chrániče rúk schválené WKF, jeden športovec nosí červené a druhý modré.
 - b) Chránič zubov.
 - c) Chránič trupu schválený WKF pre mužov. Ženy musia používať chránič hrudníka a tela alebo integrovaný chránič hrudníka/tela.
 - d) Chrániče holení schválené WKF, jeden športovec nosí červené a druhý modré.
 - e) Chrániče priehlavkov schválené WKF, jeden športovec nosí červené a druhý modré.
 - f) Chrániče rozkroku schválené WKF pre mužských športovcov.
 - g) Pre športovcov mladších ako 14 rokov je povinné používať helmu a vonkajší chránič trupu schválené WKF.
 - h) Pre športovkyne mladšie ako 14 rokov je povinné používať chránič hrudníka schválený WKF.
- 2.2.8 Okuliare sú zakázané. Mäkké kontaktné šošovky sa môžu nosiť na vlastné riziko športovca.
- 2.2.9 Nosenie neautorizovaného úboru a výstroja je zakázané.

- 2.2.10 Je povinnosťou kontrolóra zápasu dohliadnuť pred začiatkom každého stretnutia alebo zápasu na to, že športovci nosia schválenú výstroj. Všetky ochranné prostriedky musia byť schválené WKF.
- 2.2.11 Kontinentálne federácie sa obmedzia na poskytovateľov a značky už schválené WKF. Národné federácie musia akceptovať všetko vybavenie schválené WKF na všetkých,
- 2.2.12 Použitie bandáží, obvazov alebo spevňovacích podpôr, kvôli zraneniu, musí byť schválené rozhodcom na základe odporúčania lekára súťaže.
- 2.2.13 V prípade deformácií alebo amputácii končatín, ktoré nedovoľujú bezpečné nasadenie a používanie ochranných prostriedkov alebo môžu predstavovať riziko pre športovca alebo jeho súperov, súťaženie v kategórii kumite nebude dovolené. V prípade akýchkoľvek pochybností by sa mal rozhodca obrátiť na doktora, ktorý vydá konečné rozhodnutie.
- 2.2.14 Športovci, ktorí vstúpia na zápasovú plochu s neschválenými ochrannými prostriedkami alebo nesprávnym Karategi budú poskytnuté 2 minúty na nápravu, a trénerovi môže byť na základe správy od hlavného rozhodcu pozastavená trénerská licencia na obdobie až 6 mesiacov počnúc dňom po príslušnom turnaji, iba ak výstroj a oblečenie boli vopred skontrolované kontrolórom WKF.

2.3 Kouči

- 2.3.1 Kouči musia počas celého turnaja nosiť oficiálnu športovú súpravu ich národnej federácie a ich oficiálnu identifikáciu s výnimkou sú zápasy o medaily na oficiálnych podujatiach WKF, kde kouči - muži sú povinný nosiť tmavý oblek, celé topánky, košeľu a kravatu. Kouči - ženy si môžu vybrať nosiť šaty, nohavicový kostým alebo kombináciu saka a sukne v tmavých farbách a topánky. Sandále alebo akákoľvek iná obuv s otvorenou špičkou je zakázaná. Slnecové okuliare nie sú povolené.
- 2.3.2 Nasledujúce doplnky k oblečeniu sú povolené :
- a) Jednoduchá svadobná obrúčka.
 - b) Náboženská pokrývka hlavy schválená WKF.
- 2.3.3 Hlavný rozhodca môže dovoliť koučom nosiť oficiálne tímove tričko federácie/klubu alebo jednofarebné tričko bez nápisov a log namiesto vrchnej časti športovej súpravy.

3.1 Definície

- 3.1.1 „Zápas“ označuje individuálny zápas medzi dvoma športovcami.
- 3.1.2 „Stretnutie“ je súčet všetkých zápasov medzi členmi dvoch tímov.
- 3.1.3 „Skupina“ označuje športovcov zúčastňujúcich sa jednej z ôsmich alebo viacerých skupín vo fáze každý s každým v individuálnej súťaži alebo pre skupinu piatich tímov zúčastňujúcich sa v súťaži tímov každý s každým.
- 3.1.4 „Pool“ označuje každú z dvoch polovíc celkového počtu športovcov v kategórii. Tieto polovice tvoria dve cesty postupu do medajlových zápasov
- 3.1.5 „Druhý v poradí“ označuje športovca, ktorý sa umiestnil na druhom mieste v skupine každý s každým.

3.2 Postup váženia**3.2.1 Skúšobné váženie**

Športovcom bude umožnené skontrolovať si svoju hmotnosť na oficiálnych váhach (váhy, ktoré budú použité pre oficiálne váženie) a to v čase jednej hodiny pred začiatkom oficiálneho váženia. Nie je stanovený limit koľkokrát si môže pretekár skontrolovať svoju hmotnosť počas tohto neoficiálneho váženia.

3.2.2 Oficiálne váženie:**a) Miesto:**

Kontrola hmotnosti sa uskutoční iba na jednom mieste. Váženie je možné uskutočniť v súťažnej hale, v oficiálnom hoteli alebo v dedine (bude oznámené pre každú súťaž). Organizátor musí zabezpečiť osobitnú miestnosť pre mužov a ženy.

b) Váhy:

Ak oficiálna váha ukazuje vyššiu váhu, ako váha poskytnutá na skúšobné váženie, športovec môže požadovať, aby bol opätovne odvážený, pričom sa do úvahy bude brať hmotnosť zo skúšobnej váhy, ako oficiálny výsledok váženia. Organizujúca Národná federácia poskytne dostatočné množstvo kalibrovaných elektronických váh (minimálne 4), ktoré ukazujú váhu s jedným desatinným miestom, napr. 51,9 kg, 104,6 kg. Váhy musia byť umiestnené na tvrdej podlahe bez kobercov.

c) Čas:

Váženie sa musí uskutočniť najneskôr deň pred súťažou danej kategórie, pokiaľ to nie je určené inak pre konkrétnu súťaž. Čas oficiálneho váženia na súťažiach WKF bude uvedený v bulletine. Pre všetky ostatné súťaže bude táto informácia odovzdaná komunikačnými kanálmi organizačnej komisie. Je zodpovednosťou športovca vedieť čas a miesto váženia. Športovec, ktorý sa nedostaví na váženie v stanovenom čase alebo nesplní váhový limit pre danú kategóriu, v ktorej je registrovaný, bude diskvalifikovaný (KIKEN).

d) Tolerancia:

Tolerancia povolená pre všetky mužské kategórie je 0,2 kg a 0,5 kg pre všetky ženské kategórie. Rovnaká tolerancia sa vzťahuje na horné aj dolné limity váhovej kategórie.

e) Postup:

Minimálne 2 predstavitelia WKF pre každé pohlavie sú potrební pre oficiálne váženie. Jeden, ktorý kontroluje pretekárovu akreditáciu/pas a druhý, ktorý zapisuje presnú hmotnosť do oficiálneho záznamu o vážení. Ďalších 6 členov personálu (dobrovoľníci) bude dodaných hosťujúcou národnou federáciou na kontrolu a usmernenie toku pretekárov. Musí byť dodaných 12 stoličiek. Na ochranu súkromia pretekárov, musia byť predstavitelia WKF, ako aj členovia personálu dohliadajúci na váženie, rovnakého pohlavia ako pretekari.

1. Oficiálne váženie sa uskutoční kategóriu po kategórii a pretekár po pretekárovi.
2. Všetci kouči a iní delegáti musia pred začatím váženia opustiť miestnosť.
3. Pretekár sa počas oficiálneho váženia môže na váhu postaviť iba raz.
4. Každý pretekár musí prísť na oficiálne váženie s akreditačnou kartou vydanou pre danú súťaž na overenie identity.
5. Pretekár je potom vyzvaný, aby sa postavil na váhu.
6. Pretekári sa môžu vážiť iba v spodnom prádle (muži – spodné prádlo, ženy – spodné prádlo a podprsienka). Ponožky a iné doplnky musia byť odstránené.
7. Predstavitelia WKF dohliadajúci na váženie musia zaznamenávať hmotnosť pretekárov v kilogramoch (s presnosťou na jedno desatinné miesto).
8. Pretekár zostupi dole z váhy.

POZNÁMKA: Fotografovanie a natáčanie videa je v priestoroch váženia zakázané. To zahŕňa aj používanie mobilných telefónov a všetkých ostatných zariadení.

3.3 Nasadzovanie

- 3.3.1 V rámci 2. fázy majstrovstiev sveta WKF sú štyria najvyššie umiestnení športovci prítomní na turnaji nasadení podľa ich príslušného poradía vo svetovom rebríčku WKF, platnom jeden deň pred turnajom.
- 3.3.2 V súťažiach Svetového pohára budú nasadení medailisti a pretekár, ktorý v predchádzajúcom ročníku Svetového pohára prehral v súboji o bronz.
- 3.3.3 V prípade ostatných súťaží WKF sa ohľadom postupov nasadzovania riadte príslušnými pravidlami organizátora.

3.4 Formáty súťaží

- 3.4.1 Súťaž kumite sa odohráva formou individuálnych kategórií rozdelených podľa pohlavia, veku a hmotnosti alebo súťaží družstiev rozdelených podľa pohlavia bez hmotnostných kategórií alebo zmiešaných tímov, buď s váhovými kategóriami alebo bez nich, a môže byť organizovaná v niekoľkých formátoch:
- a) Eliminačný systém s repasážou pre jednotlivcov alebo tímy. (Použije sa, pokiaľ nie je pre danú súťaž uvedené inak).
 - b) Systém každý s každým v skupinách, po ktorom nasleduje eliminácia pre jednotlivcov alebo tímy. (Používa sa pre súťaže Premier League jednotlivcov a Majstrovstvá sveta seniorov pre jednotlivcov aj tímy).
 - c) Systém s dvoma skupinami každý s každým (používa sa na multišportových turnajoch).

- 3.4.2 Eliminačný systém s repasážou sa použije pre každú súťaž, ak nie je určené inak pre konkrétnu súťaž alebo sériu turnajov.
- 3.4.3 Pre individuálne súťaže v Premier League, Majstrovstvá sveta seniorov jednotlivcov a Majstrovstvá sveta družstiev sa uplatňuje systém každý s každým, po ktorom nasleduje eliminačný systém.
- 3.4.4 Na multi športových turnajoch ako napr Kontinentálne hry, Olympijské hry, alebo iné multi športové podujatia, bude formát turnaja určený pre každé podujatie v závislosti od jeho špecifik a obmedzení účasti. Zvyčajne sa používa systém s dvoma pavúkmi, kde víťaz každej polovice postupuje do finále,

3.5 Zloženie tímov kumite

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

*) One of each gender

- 3.5.1 Zápasy v kumite mužských družstiev pozostávajú z 5 súbojov. Družstvo musí na úvodný zápas nastúpiť s 5 pretekármi. Na účasť v súťaži systémom každý s každým musí mať družstvo zároveň zaregistrovaných 2 náhradných pretekárov pre prípadnú účasť v nasledujúcich súbojoch a môže mať aj tretieho voliteľného náhradného pretekára. Maximálny počet členov družstva je teda 8 pretekárov. V prípade akýchkoľvek vyradovacích zápasov musí mať družstvo na účasť vždy minimálne 3 pretekárov.
- 3.5.2 Zápasy v kumite ženských družstiev pozostávajú z 3 súbojov. Družstvo musí na úvodný zápas nastúpiť s 3 pretekárkami. Na účasť v súťaži systémom každý s každým musí mať družstvo zároveň zaregistrovanú 1 náhradnú pretekárku pre prípadnú účasť v nasledujúcich súbojoch a môže mať aj druhú voliteľnú náhradnú pretekárku. Maximálny počet členiek družstva je teda 5 pretekárov. V prípade akéhokoľvek vyradovacieho zápasu musí mať družstvo na účasť vždy minimálne 2 pretekárky.
- 3.5.3 V súťaži družstiev v kumite bez hmotnostných kategórií určuje družstvo, ktorí jeho členovia nastúpia v jednotlivých stretnutiach. V prípade rozhodujúceho zápasu (tie-break) môže družstvo nominovať jedného pretekára rovnakým spôsobom, ako pri začiatku nového kola.
- 3.5.4 Počas súťaže systémom každý s každým musí družstvo absolvovať všetky zápasy, aby zostalo v súťaži. Ak tak neurobí, všetky jeho zápasy a stretnutia sa anulujú a nezapočítajú sa mu žiadne víťazné ani bodovacie body. Rovnako sa anulujú všetky víťazné body a bodovacie body získané ostatnými družstvami v stretnutiach s vyradeným družstvom.

- 3.5.5 V druhom stretnutí vyradovacej súťaže a vo vyradovacej fáze nasledujúcej po systéme každý s každým nesmie mužské družstvo nastúpiť na stretnutie s menej ako 3 pretekármi a ženské družstvo s menej ako 2 pretekárkami.
- 3.5.6 Stretnutia zmiešaných družstiev pozostávajú zo 4 alebo 6 zápasov, pričom počet mužov a žien v družstve musí byť rovnaký. Na úvodné kolo musí družstvo nastúpiť v plnom zložení. V každom ďalšom kole musí družstvo nastúpiť s takým počtom pretekárov, ktorý mu umožňuje dosiahnuť víťazstvo podľa počtu vyhraných zápasov.
- 3.5.7 V súťaži zmiešaných družstiev podľa hmotnostných kategórií musí každé družstvo obsadiť všetky určené hmotnostné kategórie mužov aj žien.
- 3.5.8 Súťaž zmiešaných družstiev podľa hmotnostných kategórií pozostáva z 3 mužských a 3 ženských hmotnostných kategórií, spolu 6 hmotnostných kategórií. Pre seniorov sú hmotnostné kategórie mužov –67 kg, –75 kg a +75 kg a žien –55 kg, –61 kg a +61 kg. Zodpovedajúce hmotnostné kategórie juniorov sú –61 kg, –68 kg a +68 kg pre mužov a –53 kg, –59 kg a +59 kg pre ženy.
- 3.6 Poradie športovcov v družstvách**
- 3.6.1 Pred každým stretnutím musí zástupca družstva odovzdať k oficiálnemu stolu oficiálny formulár s menami a poradím zápasiacich členov družstva. Pri zmiešaných družstvách sa poradie štartujúcich uvádza samostatne pre mužov a ženy. O tom, ktoré pohlavie nastúpi v prvom zápase každého stretnutia, sa rozhodne žrebom.
- 3.6.2 Súpisu pretekárov môže predložiť kouč alebo nominovaný pretekár z družstva. V prípade, ak súpisu odovzdáva kouč, musí byť jasne označený, inak ju možno odmietnuť. Súpiska musí obsahovať meno krajiny alebo klubu, farbu opasku pridelenú družstvu pre dané stretnutie a poradie členov družstva. Na súpiske musia byť uvedené mená pretekárov aj ich štartovné čísla a súpiska musí byť podpísaná koučom alebo určenou osobou.
- 3.6.3 Kouči musia predložiť svoju akreditáciu spolu s akreditáciou pretekára alebo družstva kontrolórovi koučov (Coach Supervisor) alebo kansa asistentovi (Kansa Assistant). V súťaži družstiev je povolené využívať dvoch koučov, avšak počas každého zápasu môže aktívne koučovať iba jeden z nich, zatiaľ čo druhý musí sedieť na vyhradenom mieste bez zasahovania do priebehu zápasu.
- 3.6.4 Pri nástupe na stretnutie družstvo prezentuje skutočne zápasiacich pretekárov pre dané kolo. Nezápasiaci pretekári a kouč nenastupujú a majú sedieť v priestore, ktorý im je určený.
- 3.6.5 Športovci môžu byť vybratí pre každé kolo z plného počtu členov tímu. Ich poradie sa môže meniť pre každé kolo, za podmienky, že nové poradie sa pred kolom ohlásí, ale už raz nahlásené poradie sa nemôže meniť do ukončenia daného kola.
- 3.6.6 Družstvo bude diskvalifikované (ŠIKAKU), ak ktorýkoľvek z jeho členov, alebo jeho kouč, zmení zloženie družstva alebo poradie pretekárov, bez písomného oznámenia pred daným kolom.
- 3.6.7 Ak pre chybu v rozpise zápasia nesprávni pretekári, potom bez ohľadu na jeho výsledok, je zápas vyhlásený za neplatný. Aby sa zredukovala možnosť týchto chýb, víťaz každého zápasu/stretnutia si musí pred opustením zápasiska potvrdiť víťazstvo pri kontrolnom stolíku.
- 3.6.8 V zápasoch družstiev, ak pretekár prehrá prostredníctvom KIKEN, HANSOKU alebo SHIKAKU, všetko skóre diskvalifikovaného pretekára sa vymaže a upraví sa na 8-0 v prospech druhého družstva.

3.7 Každý s každým – súťaž jednotlivcov

3.7.1 V individuálnych súťažiach Premier League sa systém každý s každým uskutočňuje v skupinách po 4 pretekároch. Maximálny počet 32 pretekárov sa rozdelí do 8 skupín, pričom každá skupina pozostáva zo 4 alebo menej pretekárov. Víťaz každej z ôsmich skupín postupuje do štandardného štvrtfinále, semifinále a finále. Pretekári, ktorí prehrali s finalistami vo štvrtfinále a semifinále, súťažia o bronzové medaily. V druhej fáze individuálnych Majstrovstiev sveta seniorov postupujú víťazi a pretekári na druhom mieste z každej z ôsmich skupín do štandardného osemfinále, štvrtfinále, semifinále a finále. Pretekári, ktorí prehrali s finalistami vo štvrtfinále a semifinále, súťažia o bronzové medaily.

3.7.2 Podľa počtu pretekárov (32 alebo menej) sa zaradenie do skupín vykoná podľa nasledujúcej tabuľky.

Number of Athletes/Groups	Athletes per group								Notes
8 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 24-32 Athletes
Seed ►		3		2		4		1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	The first of each Group qualify.
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 18-23 Athletes
Seed ►		3		2		4		1	
23	4	4		4	4	4		3	The first of each Group and the two best runners-up qualify.
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 17 Athletes
Seed ►		3		2		4		1	
17		3		3	4	4		3	The first of each Group and the best three runners-up qualify.
4 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 12-16 Athletes
Seed ►		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	The first and runner-up of each Group.
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 9-11 Athletes
Seed ►		3		2				1	
11		4		4				3	The first and runner-up of each Group, as well as the best two number-threes qualify.
10		4		3				3	
9		3		3				3	
2 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 6-8 Athletes
Seed ►				2				1	
8				4				4	The first and runner-up of each Group, will compete directly in the semi-finals.
7				4				3	
6				3				3	
1 Group	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 3-5 Athletes
Seed ►								1	
5								5	Final between first and runner-up of the Group, and only one bronze medal bout.
4								4	
3								3	

- 3.7.3 Ak je pretekár diskvalifikovaný alebo nie je schopný dokončiť všetky zápasy v systéme každý s každým, výsledky dokončených zápasov alebo súčasného zápasu sa anulujú a jeho víťazné body sa mu odoberú, okrem prípadu, ak ide o posledný zápas systému každý s každým. V takom prípade zostávajú všetky predchádzajúce výsledky a body nezmenené.
- 3.7.4 Víťaz a druhý v poradí v každej skupine sa určia podľa vyhratých zápasov, pričom za víťazstvo sa udeľujú tri body, za remízu s dosiahnutým skóre jeden bod. Za prehratý zápas alebo remízu bez dosiahnutého skóre sa udeľuje nula bodov.
- 3.7.5 Víťazi semifinále postúpia do finále, kde budú bojovať o zlato a striebro.
- 3.7.6 Pretekári, ktorí prehrali s finalistom v štvrtfinále a v semifinále, budú zápasit' o bronz (jeden pre skupiny 1-4 a jeden pre skupiny 5-8)
- 3.8 Prvá fáza Majstrovstiev sveta jednotlivcov**
- V prvej fáze Majstrovstiev sveta jednotlivcov neplatí obmedzenie počtu 32 športovcov v kategórii. V prípade potreby sa zvýši počet skupín, ako aj počet športovcov zaradených v rámci jednej skupiny. Ďalšie kolá systému každý s každým sa uskutočnia až dovtedy, kým počet postupujúcich víťazov nebude 24 alebo menej. Následne sa prostredníctvom eliminačných zápasov určia 6 víťazi, ktorí postúpia do druhej fázy.
- 3.9 Svetový pohár národných družstiev**
- Na Svetový pohár sa uplatňuje systém každý s každým, po ktorom nasleduje štvrtfinále, semifinále a finále. Do každej skupiny je zaradených 5 družstiev. Víťazi skupín a družstvá na druhom mieste v každej skupine následne súťažia vo štvrtfinále, semifinále a finále. Po ukončení skupinovej fázy postupujú víťazi skupín a družstvá na druhom mieste do štvrtfinále, kde víťazi zápasov postupujú do semifinále a následne víťazi semifinálových zápasov do finále. Družstvá, ktoré prehrali s finalistami v semifinále, súťažia o jednu bronzovú medailu. Víťaz finále získava zlatú medailu, zatiaľ čo porazené družstvo získava striebornú medailu. Víťaz zápasu o bronz získava bronzovú medailu, zatiaľ čo porazené družstvo medailu nezískava.
- 3.10 Odchýlky od formátu súťaže**
- Použitie akejkoľvek odchýlky od týchto pravidiel vo formáte súťaže, je možné, ak to je jasne uvedené v bulletinu turnaja.
- 3.11 Koučovanie**
- 3.11.1 Na Majstrovstvách sveta musia byť kouči kumite súčasťou delegácie národnej federácie a pri pôsobení počas zápasu pretekára musia mať požadovanú úroveň koučovskej certifikácie.
- 3.11.2 Vo výnimočných prípadoch na súťažiach s Video Review môže WKF na základe predchádzajúcej žiadosti národnej federácie povoliť, aby kouč z inej delegácie pôsobil ako kouč danej delegácie v nižšie uvedených situáciách, za predpokladu, že dodrží dresscode stanovený v článku 2.3.1. Toto povolenie sa poskytuje s cieľom riešiť osobitné okolnosti vyplývajúce z potreby zabezpečiť kouča oprávneného požiadať o Video Review:
- národná federácia zaregistrovala jedného alebo viacerých koučov pre kategórie kumite, avšak kouč/i sa nemôžu zúčastniť podujatia z dôvodu problémov s vízami, dopravných problémov, náhlych zdravotných ťažkostí alebo iného odôvodneného dôvodu,

- národná federácia, ktorá z rozpočtových dôvodov alebo z dôvodu účasti v rozvojovom programe WKF nemá finančné prostriedky na zahrnutie kouča(ov) kumite do svojej delegácie,
- športovec so štatútom utečenca,
- kouč, ktorý bol diskvalifikovaný zo súťaže, a v dôsledku toho pretekárovi jeho národnej federácie nemajú k dispozícii žiadneho kouča kumite.

3.11.3 Ak sa národná federácia nachádza v jednej z vyššie uvedených situácií a ide o Majstrovstvá sveta, predseda organizačného výboru môže povoliť výnimku, ktorá podlieha ratifikácii prezidentom WKF.

3.11.4 Na oficiálnych podujatiach WKF, s výnimkou Youth League, nie je povolené meniť kouča počas zápasu. V zápasoch družstiev je povolené meniť kouča medzi jednotlivými zápasmi.

4.1 Zloženie

- 4.1.1 Panel rozhodcov pre každý zápas tvorí rozhodca (SHUSHIN), štyria sudcovia (FUKUSHIN), jeden kontrolór zápasu (KANSA), kontrolór bodovania, a pokiaľ je použité Video Review, tak aj Video Review sudca.
- 4.1.2 Rozhodca, sudcovia, kontrolór zápasu, kontrolór bodovania a kontrolór Video Review v zápase kumite nesmú mať rovnakú národnosť alebo byť z rovnakej národnej federácie ako hociktorý z pretekárov alebo mať akýkoľvek iný konflikt záujmov. Ostáva to zodpovednosťou rozhodcov, aby nahlásili svoj možný konflikt záujmov pred začiatkom zápasu alebo stretnutia.

4.2 Nasadzovanie rozhodcov a sudcov do panelov

- 4.2.1 Sekretár Rozhodcovskej komisie poskytne pre eliminačné kolá zoznam rozhodcov a sudcov, ktorí sú k dispozícii pre jednotlivé tatami, technikovi pre elektronický žrebovací softvér. Tento zoznam poskytne na konci porady rozhodcov po skončení rozlosovania pretekárov a po skončení porady rozhodcov. Zoznam musí obsahovať iba rozhodcov, ktorí sa odprezentujú na porade rozhodcov a musí zohľadňovať vyššie spomenuté kritériá. Technik potom vloží tento zoznam pre potreby rozlosovania rozhodcov do systému. 4 sudcovia, 1 rozhodca, 1 kontrolór zápasu (KANSA) a 1 kontrolór bodovania z každého zoznamu pre jednotlivé tatami budú náhodne vybraní ako panel rozhodcov pre každý zápas.
- 4.2.2 Ak je použité Video Review, rovnakým spôsobom bude vybraný aj Video Review sudca.
- 4.2.3 Po skončení posledného eliminačného zápasu Tatami manažér poskytne Predsedovi RK a Sekretárovi RK zoznam 8 rozhodcov pre zápasy o medaile. Po tom, ako je tento zoznam schválený Predsedom RK bude ďalej poskytnutý technikovi pre softvér, aby ho vložil do systému. Systém následne náhodným spôsobom vyberie panel rozhodcov, ktorý bude výlučne pozostávať iba z 5 z 8 rozhodcov z každého tatami.

4.3 Podporní rozhodcovia

- 4.3.1 Na uľahčenie priebehu zápasov, budú delegovaní 1 Tatami manažér, 3 asistenti Tatami manažéra, a 1 kontrolór bodovania / časomieri plus 2 kontrolóri koučov v prípade, ak si to konfigurácia tatami vyžaduje, alebo z akéhokolvek iného dôvodu, ktorý za potrebný považuje hlavný rozhodca súťaže.

4.4 Formality a výmena sudcov

- 4.4.1 Na začiatku zápasu kumite stojí rozhodca na vonkajšej hrane zápasovej plochy. Po jeho ľavej strane stoja sudcovia 1 a 2 a po jeho pravej strane sudcovia 3 a 4.
- 4.4.2 Po formálnej výmene pozdravov medzi pretekármi a panelom rozhodcov, rozhodca urobí krok vzad, sudcovia sa otočia smerom k rozhodcovi a vzájomne sa uklonia. Následne zaujmú svoje pozície.
- 4.4.3 Pri výmene panelu, sa odchádzajúci panel (okrem kontrolóra zápasu) zoradí a vzájomne ukloní (REI), a následne opustí zápasovú plochu.
- 4.4.4 Pri individuálnej výmene sudcu, príde nový sudca k odchádzajúcemu sudcovi, vzájomne sa uklonia a vymenia si pozície.

- 4.4.2 V stretnutí družstiev, za predpokladu, že celý panel má požadovanú licenciu, musia rozhodcovia a sudcovia rotovať medzi každým zápasom. Ak jeden alebo viac členov panelu nemá požadovanú licenciu ako rozhodca, ostanú ako sudcovia a budú vynechaní z rotácie.

4.5 Systém rozhodovania s dvoma rohovými sudcami

- 4.5.1 pre súťaže Youth League je dovolené použitie systému s dvoma rohovými sudcami. Tento systém je opísaný v prílohe 5.

ČLÁNOK 5: TRVANIE ZÁPASU

5.1 Trvanie zápasu Kumite je:

- | | |
|----------------------------------|----------------------|
| • Seniori (muži a ženy) | 3 minúty čistý čas |
| • U21 (muži a ženy) | 3 minúty čistý čas |
| • Kadeti a juniori (muži a ženy) | 2 minúty čistý čas |
| • do 14 rokov | 1,5 minúty čistý čas |

5.2 Na turnajoch bez obmedzenia počtu pretekárov sa môže skrátiť trvanie zápasov z 3 minút na 2 minúty a z 2 minút na 1,5 minúty, za podmienky, že to bude oznámené pred začiatkom turnaja na porade koučov aj rozhodcov.

5.3 Čas trvania zápasu začína, keď rozhodca dá signál na začatie zápasu a tento čas sa zastavuje vždy, keď rozhodca zvolá „YAME“ alebo keď zaznie signál „čas uplynul“.

5.4 Časomerač dá jeden krátky signál jasne počuteľným bzučiacom, že zostáva „15 sekúnd do konca“ zápasu, a že „čas zápasu uplynul“ dvoma krátkymi signálmi bzučiacom. Signál „čas uplynul“ označuje koniec zápasu.

5.5 Pretekárom sa poskytne časový interval medzi zápasmi na oddych, ktorý sa rovná štandardnému času trvania zápasu. Výnimka je v prípade zmeny farby výstroja, kedy sa časový interval predlžuje na päť minút.

ČLÁNOK 6: KIKEN – NEDOSTAVENIE SA NA TATAMI

6.1 KIKEN je rozhodnutie, keď sa pretekár alebo pretekári nedostavia po vyzvaní, sú neschopní pokračovať, odídu zo zápasu alebo sú odvolaní na príkaz rozhodcu. Dôvodom môže byť napr. zranenie, ktoré nemožno pripísať súperovi.

6.2 Jednotliví športovci alebo družstvá, ktoré sa po vyzvaní nedostavia na zápas, budú v príslušnej kategórii diskvalifikovaní (KIKEN). V zápasoch družstiev sa výsledok neuskutočneného zápasu stanoví na 8-0 (počítané ako YUKO) v prospech druhého družstva. V individuálnom systéme každý s každým (Round-robin) sa výsledok zápasu stanoví na 4-0 (počítané ako YUKO).

6.3 Body získané v dôsledku diskvalifikácie súpera sa vždy počítajú ako YUKO.

6.4 Diskvalifikácia prostredníctvom KIKEN znamená, že pretekár je diskvalifikovaný z danej kategórie a nijako to neovplyvňuje jeho účasť v inej kategórii.

6.5 Pri vyhlasovaní diskvalifikácie prostredníctvom KIKEN rozhodca ukáže ukazovák smerom na stranu neprítomného pretekára alebo družstva, oznámi „AKA/AO KIKEN“ a následne „AKA/AO no KACHI“, pričom súčasne vykoná predpísaný signál KACHI (víťazstvo) v prospech súpera.

ČLÁNOK 7: ZAČIATIE, PRERUŠENIE A UKONČENIE ZÁPASOV

- 7.1 Pojmy a gestá, ktoré má rozhodca a sudcovia používať pri riadení zápasu/stretnutia, sú uvedené v PRÍLOHE 2.
- 7.2 Pre každé kolo sa uskutoční formálny úklon tak, že rozhodca vyzve pretekárov a sudcov, aby sa uklonili smerom k divákovi, SHOMEN NI REI, a následne medzi sebou, OTAGAI NI REI. Po skončení zápasu(ov) sa formálny úklon opakuje v opačnom poradí.
- 7.3 Rozhodca a sudcovia zaujmú svoje predpísané pozície a po výmene úklonov medzi pretekármi, ktorí stoja na prednej hrane (najbližšie k súperovi) im určenej žinienky tatami, rozhodca vydá povel „SHOBU HAJIME!“ Čím začína zápas.
- 7.4 Pretekári sa musia riadne ukloniť medzi sebou na začiatku a na konci zápasu - rýchle kývnutie hlavou je nezdvorilé a nedostatočné.
- 7.5 Rozhodca zastaví zápas oznámením „YAME“. Ak je to potrebné, rozhodca nariadi pretekárom vrátiť sa na pôvodné pozície: „MOTO NO ICHI“. A vráti sa na svoju pozíciu.
- 7.6 Pri udeľovaní bodov, rozhodca určí pretekára (AKA alebo AO), oblasť na ktorú sa bodovalo (JODAN alebo CHUDAN) a následne skóre (YUKO, WAZA-ARI alebo IPPON) a použije určené gesto. Rozhodca potom opäť spustí zápas zvolaním "TSUZUKETE HAJIME".
- 7.7 Ak pretekár získal v zápase vedenie o osem bodov, rozhodca zvolá "YAME", nariadi pretekárom, aby zaujali svoje pozície a udelí príslušné skóre. Víťaz je potom vyhlásený a určený zdvihnutím ruky rozhodcu na strane víťazného pretekára a zvolaním "AO(AKA) NO KACHI". Zápas týmto končí.
- 7.8. Ak čas uplynul, pretekár, ktorý získal v zápase viac bodov je vyhlásený za víťaza zdvihnutím ruky rozhodcu na strane víťaza a zvolaní "AO(AKA) NO KACHI". Zápas týmto končí.
- 7.9 V prípade nerozhodného skóre na konci zápasu, panel rozhodcov (rozhodca a 4 sudcovia) rozhodnú zápas prostredníctvom HANTEI. Potom čo rozhodca zvolá HANTEI a zapíska na píšťalku, štyria sudcovia okamžite dajú signál. Rozhodca následne označí víťaza zdvihnutím ruky "AO(AKA) NO KACHI" a ak je to potrebné, týmto rozhodne remízu.
- 7.10 Keď nastanú nasledujúce situácie, rozhodca zvolá „YAME!“ a dočasne preruší zápas:
- a) Ak sa jeden alebo obaja pretekári ocitnú mimo zápasiska, s výnimkou na umožnenie okamžitého skórovania na súpera, ktorý opustil zápasovú plochu
 - b) Ak chce rozhodca nariadiť pretekárovi, aby si upravil karate-gi alebo ochranné prostriedky.
 - c) Ak pretekár porušil pravidlá.
 - d) Ak sa rozhodca domnieva, že jeden alebo obidvaja športovci nemôžu pokračovať v zápase pre zranenie, chorobu alebo z iných príčin. Rozhodca po zohľadnení názoru lekára rozhodne, či bude zápas pokračovať.
 - e) Ak pretekár drží svojho súpera a nevykoná okamžite techniku alebo hod.
 - f) Ak jeden alebo obaja pretekári spadli, alebo boli hodení, pričom sa ani jeden z nich nesnaží okamžite vykonať bodovanú techniku.)

- g) Ak jeden alebo obaja pretekári spadli, alebo boli hodení, pričom sa ani jeden z nich nesnaží okamžite vykonať bodovanú techniku, alebo nereagujú na WAKARETE
- h) Ak obaja pretekári stoja hrud' o hrud' bez okamžitého pokusu o hod alebo inú techniku, alebo nereagujú na WAKARETE
- i) Ak obaja pretekári nezotrvávajú na chodidlách pričom nasleduje pád alebo pokus o hod a začínajú spolu zápasnícky zápoliť.
- j) V prípade, že bodovanie bolo signalizované dvoma alebo viacerými sudcami pre toho istého pretekára.
- k) Keď sa podľa názoru rozhodcu dopustil niekto priestupku – alebo si situácia vyžaduje prerušenie zápasu z bezpečnostných dôvodov.
- l) Ak ho o to požiadá KANSA alebo Tatami manažér
- m) Keď kouč, alebo obaja kouči, žiadajú o videoreview.
- n) Z akéhokoľvek iného dôvodu, ktorý rozhodca považuje za potrebný.)

7.11 V prípade, že zápas začne bez spustenia časomier a následne je prerušený, pričom sa obaja kouči dohodnú na zostávajúcim čase, otázku trvania zápasu už nemožno protestovať.

ČLÁNOK 8: BODOVANIE

- 8.1 Pretekárovi je udelené skóre, ak dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú skóre alebo, ak kontrolór Video Review uzná bodovanie potom, čo kouč požiadal o kontrolu videa.
- 8.2 Skóruje sa kontrolovanými tradičnými technikami karate rukou alebo nohou na zásahovú plochu.
- 8.3 Bodovaná bude iba prvá správne vykonaná technika počas výmeny s výnimkou efektívnej kombinácie techník, kedy bude bodovať technika s vyšším skóre bez ohľadu na poradie v akom boli vykonané.
- 8.4 Zásahová plocha je telo nad panvou, vrátane kľúčnej kosti (CHUDAN), s výnimkou spojenia hornej kosti ramena s lopatkou a kľúčnou kosťou, a oblasť nad kľúčnou kosťou (JODAN).
- 8.5 Aby bolo za techniku udelené bodovanie musí mať potenciál byť efektívna (ak by nebola kontrolovaná) a musí spĺňať nasledovné kritéria:
- 1) Dobrá forma (správne vykonaná technika).
 - 2) Športový prístup (vykonaná bez úmyslu spôsobiť zranenie).
 - 3) Silné vykonanie (vykonaná s rýchlosťou a silou).
 - 4) Pretrvávajúca pozornosť na súpera počas a po vykonaní techniky (neotáčať sa alebo nepadať po vykonaní techniky - výnimkou je pokiaľ je pád spôsobený faulom súpera)
 - 5) Dobré načasovanie (vykonanie techniky v správny moment).
 - 6) Správna vzdialenosť (vykonanie techniky vo vzdialenosti, v ktorej by bola efektívna).
- Technika musí spĺňať všetkých 6 kritérií, na to aby bola bodovateľná.
- 8.6 Body sa udeľujú podľa nasledovnej škály:
- YUKO (1 bod) sa udeľuje za TSUKI (priamy úder) alebo UCHI na zásahovú plochu.
 - WAZA ARI (2 body) sa udeľuje za kopy na CHUDAN.
 - IPPON (3 body) sa udeľuje za kopy na JODAN alebo akúkoľvek techniku rukou proti súperovi, ktorého akákoľvek časť tela okrem chodidiel sa dotýka žinenky, s výnimkou HIZA GAMAE (jedno koleno sa dotýka žinenky pri vykonávaní techniky).
- 8.7 Techniky na oblasť CHUDAN môžu byť vykonané s kontrolovaným kontaktom za predpokladu, že nespôsobia zranenie. Vybitý dych neznamená, že technika nebola kontrolovaná.
- 8.8 Techniky na JODAN môžu skórovať, vo vzdialenosti 5 cm pri kopoch a 2 cm pre techniky rukami, môžu však byť vykonané s ľahkým dotyk (dotyk kože) bez dopadu, s výnimkou oblasti hrdla, kde nie je povolený žiadny dotyk. Pre kategórie kadetov a do 14 rokov môžu techniky na JODAN skórovať, vo vzdialenosti 10 cm pri kopoch a 5 cm pri technikách rukou, môžu však byť vykonané s ľahkým dotyk (dotyk kože) bez dopadu.
- 8.9 „Dotyk kože“ je povolený vo všetkých vekových kategóriách. „Dotyk kože“ je definovaný ako dotyk, pri ktorom nieje prenesená energia do ochrannej prilby alebo hlavy športovca.

- 8.10 Správne vykonané techniky s dopadom v okamihu, keď uplynie čas, sú platné. Pri použití joystickov musia byť body signalizované do 1,5 sekundy od uplynutia času.
- 8.11 Technika je neplatná, ak:
- a) je vykonaná po signáli "čas uplynul" alebo po zvolaní „YAME" rozhodcom.
 - b) je vykonaná počas alebo po „WAKARETE" a pred „TSUZUKETE".
 - c) je pretekár v čase vykonaní techniky mimo zápasovej plochy (JOGAI)
 - d) po nej nasleduje faul v podobe prisilného kontaktu alebo inak spôsobí zranenie.
 - e) sa pretekár po vykonaní techniky otočí súperovi chrbtom (nepretrvávajúca pozornosť).
 - f) je sama o sebe porušením pravidiel alebo po nej porušenie pravidiel nasleduje (napríklad prisilný kontakt, držanie, a pod.).

9.1 Typy zakázaného správania

9.1.1 Nasledujúce správanie je zakázané:

- 1) Techniky, ktoré spôsobia prisilný kontakt zohľadniac, o ktorú zásahovú plochu ide a techniky, ktoré spôsobia kontakt s hrdlom.
- 2) Útoky na horné a dolné končatiny, genitálie, kĺby alebo priehlavok.
- 3) Útoky do tváre technikami otvorenou rukou.
- 4) Techniky vykonané po "WAKARETE" pred "TSUZUKETE".
- 5) Nebezpečné alebo zakázané techniky hodov.
- 6) Predstieranie alebo zveličovanie zranenia.
- 7) Vystúpenie zo zápasiska (JOGAI), ktoré nebolo spôsobené súperom alebo nenastalo po bodovaní
- 8) Ohrozenie vlastnej bezpečnosti správaním sa, ktoré vystavuje športovca zraneniu súperom, alebo strata adekvátnej miery sebaobrany (MUBOBI).
- 9) Vyhýbanie sa boju vo význame bránenia súperovi mať príležitosť na bodovanie.
- 10) Pasivita – nesnaženie sa zapojiť do zápasu. (Nemôže byť uložená v prvých 15 sekundách, ak je menej ako 15 sekúnd do konca zápasu alebo pretekárovi ktorý vyhráva na body alebo má SENSU).
- 11) Klinč, zápasenie, sácanie alebo státie v pozícii hrud' o hrud' bez pokusu o bodovanú techniku, alebo o hod.
- 12) Uchopenie súpera obidvoma rukami pre akýkoľvek iný dôvod než hodenie po úchope kopajúcej nohy súpera.
- 13) Uchopenie súperovej ruky alebo karate gi jednou rukou bez okamžitého pokusu o bodovanú techniku alebo o hod.
- 14) Techniky, ktoré svojou povahou nemôžu byť kontrolované pre bezpečnosť súpera, nebezpečné a nekontrolované útoky.
- 15) Simulované alebo skutočné útoky hlavou, kolenami alebo laktami.
- 16) Techniky kopov proti súperovi, ktorý leží plocho na zemi.
- 17) Rozprávanie so súperom, alebo jeho provokovanie, neuposlušnutie nariadení rozhodcu, neslušné správanie sa k rozhodcom alebo iné porušenie etikety.

9.1.2 Pretekár, ktorý vykoná skórujúcu techniku a následne opustí zápasovú plochu pred zvolaním „YAME“ rozhodcom, dostane hodnotu daného skóre a JOGAI mu nebude udelené. Ak sa pretekárov pokus o bodovanie nepodaril, vystúpenie z TATAMI bude zaznamenané ako JOGAI.

9.1.3 Pretekár, ktorý zostáva na TATAMI, môže bodovať na súpera, ktorý opúšťa alebo opustil zápasovú plochu, za predpokladu, že bodujúci pretekár zostáva v okamihu skórovania na TATAMI. V takýchto prípadoch pretekárovi, na ktorého sa bodovalo, nebude udelené JOGAI.

9.1.4 Rozhodca môže, výlučne na základe vlastného úsudku, vykázat zo súťažnej plochy ktoréhokoľvek kouča, ktorý podľa názoru rozhodcu zasahuje do riadneho vedenia zápasu, a zároveň pozastaviť zápas kým kouč nevyhoví. Rovnaká právomoc rozhodcu sa vzťahuje aj na ostatných členov sprievodu súťažiaceho prítomných na súťažnej ploche. Kouči, ktorí sú vykázaní zo súťaže, nesmú koučovať ani viesť športovcov na súťažnej ploche ani mimo nej.

- 9.1.5 Iba kouč určený pre daný zápas má dovolené koučovať pretekára z miesta určeného pre koučov v blízkosti zápasovej plochy. Ostatní registrovaní a akreditovaní kouči, alebo iní registrovaní členovia delegácie, prítomní na turnaji, nemôžu do daného zápasu zasahovať a/alebo koučovať športovca, pod hrozbou odobratia akreditácie.
- 9.1.6 Inštrukcie a komentáre kouča nemôžu zasahovať do priebehu zápasu. Kouč môže voľne rozprávať na športovca, keď je aktuálne zápas prerušený, ale musí sa zdržať akéhokolvek komentovania rozhodnutí
- 9.1.7 Pretekár môže diskrétno signalizovať koučovi, aby požiadal o Video Review.

10.1 Neformálne výstrahy

10.1.1 Neformálne výstrahy sa používajú, aby napomohli priebehu zápasu, bez jeho zastavenia. Ich účelom nie je nahradiť formálne výstrahy a v prípade, ak na nich pretekári nereagujú, rozhodca by mal postupovať udelením formálnej výstrahy alebo trestu.

10.1.2 Rozlišujeme 2 druhy neformálnych výstrah:

TSUZUKETE
výzva k aktivite

Výzva pretekárom, aby zahájili aktivitu v zápase, gestom, ktoré bežne používame pri výzve pretekárom, aby vstúpili na tatami v kombinácii s povelom "TSUZUKETE".

WAKARETE
rozdelenie klinču

Na rozdelenie klinču a dočasné zastavenie akcie bez zastavenia časomiere, používame gesto, ktoré sa bežne používa na výzvu, aby pretekári odstúpili z tatami v kombinácii s povelom "WAKARETE. Pretekári sa musia oddialiť, následne povelom "TSUZUKETE" ich vyzveme na pokračovanie v zápase.

10.1.3 Ak je pretekár v rohu zápasiska a rozhodca dá povel WAKARETE, rozhodca sa musí uistiť, že druhý pretekár sa dostatočne stiahne skôr, ako vydá povel TSUZUKETE.

10.1.4 TSUZUKETE sa nepoužíva, ak do konca zápasu zostáva menej ako 15 sekúnd. Výnimkou je ak povel nasleduje po WAKARETE.

10.1.5 Efektívna technika vykonaná v rovnakom čase, ako je vydaný povel WAKARETE, nebude bodovať - ale zároveň nebude udelená penalizácia. Nekontrolovaná technika bude viesť k výstrahe alebo trestu podľa normálnych pravidiel.

10.2 Formálne výstrahy

10.2.1 Rozlišujeme 2 druhy formálnych výstrah: CHUI a HANSOKU CHUI

CHUI
výstraha

sa udeľuje, až trikrát, za menej závažné porušenia pravidiel, ktoré neznižujú súperovu šancu na víťazstvo.

HANSOKU CHUI
výstraha pred diskvalifikáciou v prípade ďalšieho porušenia pravidiel

sa udeľuje za vážnejšie porušenia pravidiel, ktoré znižujú pretekárovi šancu na víťazstvo, alebo za porušenie pravidiel, ak už boli udelené 3 výstrahy CHUI.

10.3. Tresty

10.3.1 Rozlišujeme 2 druhy trestov, ktoré predstavujú 2 rôzne stupne diskvalifikácie:

HANSOKU
diskvalifikácia zo zápasu

Je trest diskvalifikácie po veľmi závažnom porušení pravidiel alebo ak už predtým bolo udelené HANSOKU CHUI.

SHIKKAKU
diskvalifikácia z turnaja

Je diskvalifikácia z celého turnaja vrátane všetkých ďalších kategórií, v ktorých bol pretekár registrovaný. SHIKKAKU môže byť udelené ak pretekár neuposlúchne príkaz rozhodcu, koná so zlým úmyslom alebo sa dopustí konania, ktoré poškodzuje prestíž a česť karate.

- 10.3.2 V prípade, ak sú v jednom zápase obaja pretekári, AKA aj AO, diskvalifikovaní prostredníctvom HANSOKU alebo SHIKKAKU, ich oponent v ďalšom kole postupuje cez voľné kolo (bez vyhlásenia výsledku).
- 10.3.3 Závažné porušenia disciplíny alebo konanie v zlom úmysle, pretekára alebo jeho sprievodu, na, alebo mimo súťažnej plochy, môže viesť k disciplinárnemu konaniu zo strany Disciplinárnej komisie WKF alebo Výkonného výboru.
- 10.3.4 Ak sa zdá, že situácia si môže vyžadovať diskvalifikáciu, rozhodca si môže zavolať jedného alebo viacerých sudcov na krátku konzultáciu (SHUGO), predtým ako vynesie verdikt. SHUGO je povinné pred uložením diskvalifikácie v situáciách zdržiavania alebo pred uložením trestu SHIKKAKU.
- 10.4 Aplikácia výstrah a trestov**
- 10.4.1 **Prisilný kontakt:** Ak kontakt, podľa názoru rozhodcu, je prisilný, ale zároveň neznižuje šance pretekára na víťazstvo, môže byť udelená výstraha CHUI.
- 10.4.2 **Zranenie spôsobené kontaktom:** Akúkoľvek techniku, ktorá spôsobila zranenie, môže viesť k výstrahe alebo trestu, pokiaľ si to nespôsobil zranený sám. Pretekári musia vykonávať všetky techniky s kontrolou a s dobrou formou. Ak to nedokážu, tak bez ohľadu na techniku, musí byť udelená výstraha alebo trest.
- 10.4.3 **Pozorovanie po kontakte:** Rozhodca musí pokračovať v nepretržitom sledovaní zraneného pretekára až kým nedá pokyn na pokračovanie v zápase. Krátke oddialenie hodnotenia umožní, aby sa prejavili symptómy zranenia, napríklad krvácanie z nosa. Pozorovanie takisto odhalí prípadnú snahu pretekára zhoršiť si ľahké zranenie z taktických dôvodov.
- 10.4.4 **Prehnaná reakcia na kontakt:** Za mierne prehnajú reakciu na kontakt bude udelené CHUI. Za zjavné zveličovanie zranenia bude udelené HANSOKU CHUI. Za závažné zveličovanie zranenia, ako napríklad tackanie sa, padnutie na zem, postavenie sa a opätovné padnutie na zem a pod., môže byť udelené priamo HANSOKU.
- 10.4.5 **Predstieranie zranenia:** Za každý prípad predstierania zranenia, akokoľvek malý, bude udelená minimálne výstraha CHUI, zatiaľ čo za zjavné zveličovanie bude udelené HANSOKU CHUI. Za závažné zveličovanie zranenia, ako napríklad tackanie sa, padnutie na zem, postavenie sa a opätovné padnutie na zem a pod., bude udelené priamo SHIKKAKU. Za predstieranie zranenia po technike, ktorú sudcovia vyhodnotili ako bodovanú, bude udelené minimálne HANSOKU CHUI.
- 10.4.6 **Kontakt na hrdlo:** Za akýkoľvek kontakt na hrdlo bude udelená výstraha alebo trest, za predpokladu, že si to zranený nezapríčinil sám.

- 10.4.7 **Techniky hodov** sú rozdelené do dvoch typov. Klasické karatistické podrazenia nohou ako sú de aši barai, ko uči gari, atď. pri ktorých podrazenie, vychýlenie alebo hodenie je vykonané bez toho, aby bol súper najprv uchopený - a tie, pri ktorých musí byť súper počas hodu uchopený alebo držaný jednou rukou. Oba typy sú povolené.
- 10.4.8 **Bod osi hodu** nesmie byť nad úrovňou bedra hádžuceho pretekára a súper musí byť počas celého hodu držaný tak, aby mohol bezpečne dopadnúť. Hody cez rameno sú vyslovene zakázané ako aj takzvané „obetovacie sa hody“.
- 10.4.9 **Chytenie kopu:** Jediný prípad, kedy môže byť súper počas hodu držaný dvomi rukami je hod po úchope kopajúcej nohy súpera. Držanie oboma rukami je povolené iba po úchope kopajúcej nohy súpera za účelom vykonania hodu, a následné držanie súperovej nohy a druhou rukou uchopenie súperovho Karategi alebo tela na zmiernenie pádu.
- 10.4.10 **Držanie nôh:** Je zakázané uchopiť súpera pod pás a zdvihnúť ho a hodiť, alebo sa znížiť a potrhnuť súperovi nohy. Ak je pretekár zranený následkom hodu, rozhodca rozhodne, či udelí výstrahu alebo trest.
- 10.4.11 **Držanie jednou rukou:** Pretekár môže chytiť jednou rukou súperove Karategi alebo ruku za účelom vykonania hodu alebo bezprostrednej skórujúcej techniky - ale nemôže pokračovať v držaní pri nasledujúcich technikách.
- 10.4.12 **Držanie pri páde:** Držanie súperovho Karategi jednou rukou je dovolené za účelom zmiernenia pádu.
- 10.4.13 **Vystúpenie zo zápasiska:** JOGAI sa vzťahuje na situácie, kde sa pretekárova noha alebo akákoľvek iná časť tela dotkne podlahy mimo zápasovej plochy. Výnimkou je ak bol pretekár zo zápasovej plochy fyzicky vytlačený alebo vyhodенý alebo vystúpil potom, čo skóroval.
- 10.4.14 **Výstraha alebo trest za MUBOBI** sa ukladá pretekárovi, ktorý bol zasiahnutý alebo zranený z dôvodu jeho chyby alebo nedbalosti. Toto môže byť spôsobené otočením sa k súperovi chrbtom, útokom bez ohľadu na súperov protiútok, zastavením zápasenia predtým než rozhodca zvolá "YAME", spustenie obranného krytu alebo strata koncentrácie a opakovaná neschopnosť alebo odmietanie blokovat' súperove útoky.
- Ak bol pretekár pred začiatkom zápasu opýtaný, či nosí suspensor, a neskôr sa ukáže, že to tak nie je, pretekár dostane SHIKKAKU. Ak pretekárovi nebol kontrolovaný suspensor ale zistí sa, že ho nenosí, dostane dve (2) minúty na nápravu a automaticky dostane výstrahu MUBOBI.
- 10.4.15 **Pasivita** sa vzťahuje na situácie ak sa ani jeden pretekár nesnaží o bodovanie, alebo ak sa pretekár prehrávajúci na body alebo pretekár, ktorého súper vedie vďaka SENSHU, nesnaží o bodovanie. Rozhodca pred zastavením zápasu na udelenie pasivity musí najskôr oznámiť TSUZUKETE ako neformálnu výstrahu použitím príslušného gesta a pokynu. Pasivita nemôže byť udelená v prvých ani posledných 15 sekundách zápasu.
- 10.4.16 **Vyhýbanie sa boju** sa vzťahuje na situáciu, pri ktorých sa pretekár snaží neumožniť svojmu súperovi mať príležitosť na bodovanie prostredníctvom správania sa, ktorým zdržiava čas, ako napríklad neustále ustupovanie bez účinného protiútku, držanie, klinčovanie alebo vystúpenie zo zápasovej plochy. Za vyhýbanie sa boju počas posledných 15 sekúnd zápasu (ATO SHIBARAKU) bude udelené minimálne HANSOKU CHUI a odobraté SENSHU.
- 10.4.17 **Nedodržiavanie pokynov:** Pretekárovi, ktorý sa odmietne riadiť pokynmi rozhodcu alebo stratí sebaovládanie bude automaticky udelené SHIKKAKU. Tento trest môže byť udelený pred, počas alebo po zápase.

- 10.5 Prehnané oslavy, politické alebo náboženské vyjadrenia:** Od pretekárov sa očakáva, že budú rešpektovať formálny ceremoniál úklonu pred a po zápase alebo stretnutí. Prehnané oslavy, ako napríklad padnutie na kolená a pod., vyjadrenie politických alebo náboženských presvedčení počas alebo bezprostredne po zápase alebo stretnutí, sú zakázané a môžu viesť k udeleniu pokuty vo výške ako poplatok za protest, ktorý určí výkonný výbor.
- 10.6 Diskvalifikácia individuálneho pretekára v stretnutí družstiev**
- 10.6.1 HANSOKU alebo SHIKKAKU: Akékoľvek skóre previnilca bude upravené na 0 a súperovi bude upravené na 8.
- 10.7 Diskvalifikácia pri systéme každý s každým**
- 10.7.1 Ak pretekár dostane HANSOKU, KIKEN alebo SHIKKAKU v systéme každý s každým, skóre previnilca za zápas sa nastaví na nulu, zatiaľ čo skóre súpera sa nastaví na hodnotu 4 bodov alebo bodov získaných technikami. Body získané technikami si zachovávajú svoju pôvodnú hodnotu ako IPPON, WAZA-ARI alebo YUKO. Body pridelené inak než skórovaním sa počítajú ako YUKO.
- 10.7.2 Ak bolo pretekárovi udelené SHIKKAKU alebo KIKEN, v systéme každý s každým, všetky predchádzajúce zápasy sa nulujú, s výnimkou ak sa jedná o posledný plánovaný zápas diskvalifikovaného pretekára. V tomto prípade sa výsledok zápasu zaznamená normálnym spôsobom bez toho aby ovplyvnil výsledky predchádzajúcich zápasov.

11.1 Pretekár vyhlásený za neschopného pokračovať

- 11.1.1 Zranený pretekár, ktorý zvíťazí v zápase prostredníctvom diskvalifikácie súpera za spôsobenie zranenia, nesmie znovu zápasiť na súťaži bez povolenia lekára. Toto povolenie nemôže byť udelené pretekárovi, ktorý stratil vedomie alebo má iné symptómy otrasu mozgu.
- 11.1.2 Zranený pretekár, ktorému bolo povolené pokračovať, môže vyhrať aj druhý zápas diskvalifikáciou súpera pre zranenie, ale je okamžite stiahnutý z ďalšej súťaže v kumite na danom turnaji.

11.2 Postup pri zranení

- 11.2.1 Keď je pretekár zranený, rozhodca má ihneď zastaviť zápas a privolať lekára zdvihnutím ruky a zvolaním "doktor".
- 11.2.2 Ak je to fyzicky možné, zranený športovec by mal byť vyšetrovaný a liečený doktorom mimo zápasovej plochy.
- 11.2.3 Pretekár ktorý je zranený počas zápasu a vyžaduje si lekárske ošetrovanie, sa poskytnú tri minúty na ošetrovanie. Tatami manažér je zodpovedný za vydanie pokynu časomeračovi na spustenie časomier s 3 minútami. Ak ošetrovanie nie je ukončené v rámci poskytnutého času, rozhodca rozhodne o tom, či bude pretekár vyhlásený za neschopného zápasiť, alebo sa mu poskytne dodatočný čas na ošetrovanie.
- 11.2.4 **10 sekundové pravidlo:** Ktorýkoľvek pretekár, ktorý spadne, je hodený alebo zrazený na zem a do 10 sekúnd sa úplne nepostaví na nohy, je považovaný za neschopného pokračovať v zápase a bude automaticky odvolaný zo všetkých súťaží kumite na danom turnaji. Ak v prípade, že pretekár spadne, je hodený alebo zrazený na zem, pričom sa okamžite nepostaví na nohy, rozhodca volá lekára a súčasne začne počítať do desiatich (v anglickom jazyku) pričom udáva počet ukázaním jedného prsta za každú sekundu. Vo všetkých prípadoch, keď sa začalo meranie 10 sekúnd, bude požiadaný lekár, aby prehliadol športovca pred znovu začatím zápasu. Pre prípady spadajúce pod toto 10 sekundové pravidlo, športovec môže byť ošetrovaný na tatami. Tatami manažér musí oznámiť pri centrálnom stolíku, že športovec bol vyradený na základe 10 sekundového pravidla
- 11.2.5 Lekár turnaja je oprávnený vydať iba názor o spôsobilosti zraneného športovca pokračovať v zápase. O určení víťaza na základe HANSOKU, KIKEN alebo SHIKKAKU rozhodne rozhodca.
- 11.2.6 **Rozhodca musí byť oboznámený o predchádzajúcich zraneniach** pri posudzovaní do akej miery je za súčasný stav zranenia zodpovedný súper. Súper by nemal byť penalizovaný za žiadny už existujúci stav.
- 11.2.7 **Ak je pretekár v systéme každý s každým vyradený kvôli zraneniu**, všetky predchádzajúce zápasy sa nulujú, s výnimkou, ak sa jedná o posledný plánovaný zápas diskvalifikovaného pretekára. V tomto prípade sa výsledok zápasu zaznamená normálnym spôsobom bez toho, aby ovplyvnil výsledky predchádzajúcich zápasov.

11.3 Zranenie oboch pretekárov

Ak sa dvaja pretekári navzájom zrania alebo trpia následkami skôr utrpeného zranenia a turnajový lekár ich vyhlási za neschopných pokračovať, o zápase sa rozhodne tak, ako by sa bežne rozhodovalo pri uplynutí riadneho času.

12.1 Všeobecné

- 12.1.1 Ak dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú skóre pre toho istého pretekára, rozhodca zastaví zápas a udelí skóre. Ak rozhodca nezastaví zápas, kontrolór zápasu zapíše na píšťalku. Ak sa rozhodne rozhodca zastaviť zápas pre akýkoľvek iný dôvod, zvolá "YAME" spolu s predpísaným gestom rukou.
- 12.1.2 V prípade, ak obom pretekárom signalizujú bodovanie dvaja sudcovia, obom športovcom bude udelené príslušné skóre.
- 12.1.3 Ak jednému pretekárovi signalizujú skóre viacerí sudcovia, pričom výška bodovania je rozdielna, bude udelené vyššie skóre. To isté platí, ak obom pretekárom signalizujú dvaja sudcovia s rozdielnym skóre.
- 12.1.4 Ak jednému pretekárovi signalizujú skóre viacerí sudcovia, pričom jedna výška bodovania má väčšinu, väčšinový názor vždy preváži zásadu použitia vyššieho skóre
- 12.1.5 Panel rozhodcov môže vysvetľovať svoje rozhodnutia iba tatami manažérovi, hlavnému rozhodcovi alebo odvolacej komisii a nikomu inému.

12.2 Kritéria na určenie víťaza zápasu

- 12.2.1 Víťazom zápasu je pretekár, ktorý: získal jasné vedenie o 8 bodov; po skončení času získal vyšší počet bodov; pri rovnosti skóre, ak získal výhodu prvého bodovania (SENSHU); získal väčšinu v hlasovaní HANTEI, alebo ak bolo súperovi udelené HANSOKU, SHIKKAKU, alebo KIKKEN.
- 12.2.2 Pod pojmom „výhoda prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera (SENSHU)“ sa rozumie situácia, kedy jeden pretekár získal prvé bodovanie na súpera bez toho, aby súper takisto bodoval pred signálom. V prípadoch, kedy pred signálom bodujú obidvaja pretekári, neudeluje sa žiadna výhoda prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera a obidvom pretekárom zostáva možnosť získať SENSHU v ďalšom pokračovaní zápasu.
- 12.2.3 V akomkoľvek zápase jednotlivcov, ak ani jeden pretekár nezískal bod, alebo je skóre rovnaké a ani jeden pretekár nemá výhodu prvého bodovania SENSHU, víťaza určia nasledovné kritéria v tomto poradí:
a) vyšší počet IPPON získaných v zápase
b) vyšší počet WAZA ARI získaných v zápase
- 12.2.4 Ak je počet IPPON a WAZA ARI rovnaký, rozhodnutie sa urobí formou HANTEI, konečným väčšinovým hlasovaním štyroch sudcov a rozhodcu, pričom každý hlasuje na základe vlastného úsudku o tom, ktorý športovec preukázal prevahu v taktike a technike. V zápasoch každý s každým a družstiev sa udelí HIKIWAKE (remíza), pokiaľ nejde o extra zápas pre rozhodnutie výsledku stretnutia.
- 12.2.5 Zápas jednotlivcov nemôže skončiť remízou, s výnimkou súťaže družstiev alebo súťaže systémom každý s každým, kde ak zápas skončí s rovnakým alebo žiadnym skóre a žiadny z pretekárov nezískal SENSHU, rozhodca vyhlási remízu (HIKIWAKE).

- 12.2.6 Jedíný prípad, kedy sa HANTEI uplatňuje v zápase súťaži družstiev, je dodatočný zápas na rozhodnutie remízy.
- 12.2.7 V prípade nerozhodného skóre na konci zápasu, rozhodca vystúpi na perimenter zápasovej plochy a zvolá "HANTEI", následne zapíska na píštalke. Sudcovia vyjadria svoj názor a rozhodca vyhlási víťaza. Rozhodca označí víťaza dvíhnutím ruky "AO(AKA) NO KACHI" a týmto rozhodne remízu.
- 12.2.8 Ak pretekár, ktorý má SENSU, dostane výstrahu za vyhýbanie sa boju, ak je do konca zápasu menej ako 15 sekúnd, za nasledujúce porušenia pravidiel: JOGAI, utekanie, klinčovanie, držanie, zápasenie, vytláčanie alebo státie v pozícii hrud' o hrud'; automaticky stráca výhodu SHENSU. Rozhodca najprv ukáže o aký typ porušenia sa jedná a výšku varovania alebo trestu, následne ukáže gesto SENSU a gesto zrušenia (TORIMASEN) a vyhlási "AKA/AO SENSU TORIMASEN"
- 12.2.9 V prípade keď bolo udelené SENSU ale na základe úspešného video protestu bol bod udelený aj druhému pretekárovi, takže ten bod nebol udelený bez súčasného bodovania súpera, bude tá istá procedúra použitá na anulovanie SENSU.
- 12.2.10 Ak je SENSU odobraté, ak je menej ako 15 sekúnd do konca zápasu, žiadne ďalšie SENSU už nemôže byť udelené žiadnemu z pretekárov.
- 12.2.11 V prípade súťaže eliminačným systémom, keď AKA aj AO, sú diskvalifikovaní v rovnakom zápase HANSOKU, KIKEN alebo SHIKKAKU, ich súper v ďalšom kole vyhrá zápas cez voľné kolo (žiadny výsledok sa nevyhlasuje), s výnimkou ak by sa táto dvojité diskvalifikácia stala v medailovom zápase, kde bude víťaz určený na základe skóre v okamihu diskvalifikácie, SENSU, alebo ak nie je splnená ani jedna z týchto podmienok, priamym HANTEI. Medailu nemožno udeliť pretekárovi diskvalifikovanému formou SHIKKAKU.
- 12.3 Určenie víťaza skupiny každý s každým a riešenie remíz v súťaži jednotlivcov**
- 12.3.1 Víťazom skupiny v individuálnej súťaži každý s každým je pretekár s najvyšším počtom víťazných bodov, získaných 3 bodmi za vyhraný zápas a 1 bodom za remízu (kde sa skóruje). V prípadoch, keď je medzi dvomi alebo viacerými pretekármi v skupine zhoda v počte víťazných bodov, uplatnia sa nasledujúce kritériá v uvedenom poradí. To znamená, že ak sa víťaz určí po uplatnení jedného z kritérií, nasledujúce kritériá sa už neuplatňujú.
- 1) Víťaz zápasu medzi pretekármi, ktorých sa remíza týka.
 - 2) Vyšší počet získaných bodov počas všetkých zápasov.
 - 3) Nižší počet inkasovaných bodov, počas všetkých zápasov.
 - 4) Vyšší počet získaných Ippon, počas všetkých zápasov.
 - 5) Nižší počet inkasovaných Ippon, počas všetkých zápasov.
 - 6) Vyšší počet získaných Waza Ari, počas všetkých zápasov.
 - 7) Nižší počet inkasovaných Waza Ari, počas všetkých zápasov.
 - 8) Vyššie postavenie v svetovom rebríčku v deň súťaže.
 - 9) Extra zápas umožňujúci HANTEI.
- Pre každú porovnávanú dvojicu musia byť kritéria zohľadňované od začiatku zoznamu.
- 12.3.2 Pretekár diskvalifikovaný v zápase (HANSOKU), môže ďalej pokračovať v súťaži. V tomto prípade jeho súper vyhrá zápas buď 4-0 alebo vyšším rozdielom, ak jeho bodový zisk prevýšil 4.
- 12.3.3 Ak je už kvalifikovaný pretekár diskvalifikovaný za nešportové správanie (SHIKKAKU) na konci kola každý s každým, jeho semi-finálový súper postúpi do finále bez boja („walkover“).

12.4 Určenie víťaza skupiny každý s každým a riešenie remíz v súťaži družstiev

12.4.1 Víťazom skupiny v súťaži družstiev každý s každým je družstvo s najvyšším počtom víťazných bodov, získaných 3 bodmi za vyhraté stretnutie a 1 bodom za remízu (kde sa skóruje). V prípadoch, keď je medzi dvomi alebo viacerými družstvami v skupine zhoda v počte víťazných bodov, uplatnia sa nasledujúce kritériá v uvedenom poradí. To znamená, že ak sa víťaz určí po uplatnení jedného z kritérií, nasledujúce kritériá sa už neuplatňujú.

- 1) Víťaz stretnutia medzi družstvami, ktorých sa remíza týka.
- 2) Vyšší počet vyhratých zápasov počas celej fázy každý s každým
- 3) Vyšší počet získaných bodov, počas celej fázy každý s každým
- 4) Nižší počet inkasovaných bodov, počas celej fázy každý s každým
- 5) Vyšší počet Ippon získaných družstvom, počas celej fázy každý s každým
- 6) Nižší počet Ippon inkasovaných družstvom, počas celej fázy každý s každým
- 7) Vyšší počet Waza Ari získaných družstvom, počas celej fázy každý s každým
- 8) Nižší počet Waza Ari inkasovaných družstvom, počas celej fázy každý s každým
- 9) Extra zápas medzi jedným z členov každého družstva – v prípade potreby rozhodnutý formou HANTEI.

Pre každú porovnávanú dvojicu musia byť kritéria zohľadňované od začiatku zoznamu.

12.5 Kritériá na určenie víťaza stretnutia družstiev v súťaži eliminačným systémom

12.5.1 Víťazné družstvo je to, ktoré získalo viac víťazných zápasov, vrátane tých vyhratých prostredníctvom SENSU. Ak majú obe družstvá rovnaký počet víťazných zápasov, víťazom sa stane to družstvo, ktoré získalo viac bodov vo všetkých zápasoch

12.5.2 Ak majú obe družstvá rovnaký počet víťazných zápasov a zároveň rovnaký počet získaných bodov, o víťazovi rozhodne extra zápas. Družstvo môže nominovať na extra zápas akéhokoľvek člena družstva, bez ohľadu na to, či už daný športovec zápasil v danom stretnutí.

12.5.3 Ak extra zápas neurčí víťaza prostredníctvom vyššieho počtu získaných bodov, ani žiadny zo športovcov nezískal výhodu SENSU, bude o víťazovi rozhodnuté na základe HANTEI, rovnakým spôsobom ako v zápasoch jednotlivcov. Výsledok HANTEI v extra zápase takisto určí aj víťaza stretnutia družstiev.

12.5.4 V stretnutí družstiev, ak jedno družstvo získa dostatočný počet víťazných zápasov na tom, aby bolo vyhlásené za víťaza, stretnutie sa týmto končí a žiadne ďalšie zápasy neprebehnú, s výnimkou každý s každým, kde musia prebehnúť všetky zápasy.

12.5.5 V stretnutí družstiev, ak je v zápase športovec diskvalifikovaný (HANSOKU alebo SHIKKAKU), jeho skóre v danom zápase sa vynuluje a súperove skóre sa upraví na 8 bodov.

12.6 Vedenie skóre

Kontrolór bodovania bude používať nasledovné značky na zápis bodovania:

3	IPPON	3 body
2	WAZA ARI	2 body
1	YUKO	1 bod

✓	SENSHU	výhoda prvého bodovania
□	KACHI	vítaz
✕	MAKE	porazený
▲	HIKIWAKE	remíza
KK	KIKEN	Vzdanie sa (neprítomnosť)

1C	CHUI (first instance)	1.varovanie
2C	CHUI (second instance)	2.varovanie
3C	CHUI (third instance)	3.varovanie
HC	HANSOKU CHUI	varovanie pred diskvalifikáciou
H	HANSOKU	diskvalifikácia zo zápasu
S	SHIKKAKU	diskvalifikácia z turnaja

13.1 Všeobecné ustanovenia

- 13.1.1 Nikto nesmie protestovať o úrovni rozhodovania členom panelu rozhodcov.
- 13.1.2 Ak sa postup pri rozhodovaní zdá byť v protiklade s týmito pravidlami, jedine pretekárov kouč alebo jeho oficiálny zástupca môžu podať protest.
- 13.1.3 Protest musí byť predložený formou písomnej správy podanej okamžite po skončení zápasu, v ktorom protest vznikol. Jedinou výnimkou je protest proti administratívnej chybe.
- 13.1.4 Akýkoľvek protest týkajúci sa uplatňovania pravidiel nebude nevyhnutne brániť pokračovaniu súťaže. Zámer podať protest musí byť ohlásený koučom alebo zástupcom národnej federácie, ihneď po skončení zápasu.
- 13.1.5 Ak sa protest týka pretekára v prebiehajúcej kategórii, nasledujúce kolo daného pretekára musí byť odložené až do rozhodnutia o proteste.
- 13.1.6 Kouč / oficiálny predstaviteľ národnej federácie, si vypýta formulár oficiálneho protestu od tatami manažéra. Písomný protest musí byť vyplnený a poplatok za protest musí byť zaplatený do 5 minút od prevzatia formulára protestu od tatami menežéra.
- 13.1.7 Neschopnosť kouča / zástupcu národnej federácie podať protest včas, môže viesť k jeho zamietnutiu, ak je takéto oneskorenie, podľa názoru odvolacej komisie, bez primeraného odôvodnenia a bráni pokračovaniu súťaže.
- 13.1.8 Tatami manažér doplní informácie týkajúce sa dotknutých rozhodcov a okamžite odovzdá kompletný formulár členom odvolacej komisie. Odvolacia komisia bezodkladne preskúma okolnosti vedúce k rozhodnutiu, proti ktorému sa protestuje. Po zvážení všetkých dostupných skutočností vypracujú správu a podniknú požadované a potrebné kroky. Pri posudzovaní protestu odvolacou komisiou budú preskúmané všetky dostupné dôkazy v prospech protestu.
- 13.1.9 Protest môže byť ohlásený a podaný odvolacej komisii predsedom rozhodcovskej komisie alebo hlavným rozhodcom súťaže. V tomto prípade nebude potrebné platiť žiadny poplatok za protest.
- 13.1.10 V prípade administratívnej chyby počas prebiehajúceho zápasu môže kouč upovedomiť priamo manažéra tatami. Tatami menežér následne upovedomí kontrolóra zápasu (KANSA).
- 13.1.11 Protest musí obsahovať mená pretekárov a ich krajiny, a presné detaily toho, čo je predmetom protestu. Informácie o rozhodcoch a sudcoch budú doplnené tatami manažérom. Všeobecné požiadavky voči celkovej úrovni rozhodovania sa nebudú akceptovať ako oprávnený protest. Dokazovanie oprávnenosti protestu je na protestujúcom. Protest musí byť odovzdaný tatami manažérom členovi odvolacej komisie, ktorá bezodkladne posúdi okolnosti vedúce k protestu.
- 13.1.12 Protestujúci musí zaplatiť poplatok za protest, ktorý je odsúhlasený výkonným výborom WKF, a odovzdať ho spolu s protestom tatami manažérovi, ktorý to odovzdá členovi odvolacej komisie.
- 13.1.13 Zámer podať protest musí byť oznámený hneď po skončení zápasu. Písomný protest musí byť vyplnený a poplatok za protest zaplatený do 5 minút od prevzatia formulára protestu od tatami menežéra.

- 13.1.14 Rozhodnutie odvolacej komisie je konečné a môže byť zmenené iba rozhodnutím výkonného výboru na základe žiadosti prezidenta WKF.
- 13.1.15 Odvolacia komisia nemôže ukladať žiadne sankcie, či tresty. Jej funkciou je rozhodnúť v podstate veci a podnietiť požadované konanie od rozhodcovskej komisie a organizačnej komisie na prijatie nápravných opatrení na nápravu akéhokoľvek rozhodcovského konania, u ktorého bolo zistené, že porušuje pravidlá.
- 13.2 Zloženie odvolacej komisie**
- 13.2.1 Odvolacia komisia je zložená z troch skúsených rozhodcov vymenovaných rozhodcovskou komisiou. Žiadny dvaja členovia odvolacej komisie nesmú byť z rovnakej národnej federácie. Členovia komisie budú číslovaní od 1 do 3.
- 13.2.2 Rozhodcovská komisia nominuje troch ďalších členov do odvolacej komisie, ktorí budú očíslovaní od 4 do 6, a automaticky nahradia akéhokoľvek pôvodného člena odvolacej komisie v prípade konfliktu záujmov, ako napríklad, ak je člen odvolacej komisie rovnakej národnosti, má pokrvný alebo iný rodinný vzťah s akoukoľvek stranou sporu alebo akýkoľvek iný dôvodný alebo potenciálny konflikt záujmov v danom proteste, vrátane všetkých členov panelu rozhodcov.
- 13.3 Postup pri riešení protestu**
- 13.3.1 Je zodpovednosťou tatami manažéra, ktorý obdržal protest, aby zvolal odvolaciu komisiu a prevzatý poplatok za protest odovzdal WKF, ak je protest zamietnutý.
- 13.3.2 Keď sa odvolacia komisia zide, okamžite začne vyšetrovať a preskúmať také náležitosti, ktoré považuje za potrebné k zisteniu podstaty protestu.
- 13.3.3 Ak je na súťaži použité video review, odvolacia komisia môže preskúmať video záznam incidentu, ktorý predchádzal protestu.
- 13.3.4 Všetci traja členovia odvolacej komisie sú povinní vydať stanovisko k oprávnenosti protestu. Zdržanie sa je neprípustné.
- 13.4 Zamietnutie a uznanie protestu**
- 13.4.1 Ak je protest považovaný za neplatný, odvolacia komisia určí jedného z jej členov, ktorý ústne oznámi protestujúcemu, že protest bol zamietnutý, označí pôvodný dokument nápisom „ZAMIETNUTÝ“ a všetci členovia odvolacej komisie protest podpíšu, a informujú protestujúceho o výsledku.
- 13.4.2 Ak je protest uznaný, odvolacia komisia sa spojí s organizačnou komisiou (OC) a rozhodcovskou komisiou a vykoná také kroky, ktoré môžu byť prakticky uskutočnené na vyriešenie vzniknutej situácie vrátane možností:
- Zrušenie predchádzajúcich rozhodnutí, ktoré nie sú v súlade s pravidlami.
 - Anulovanie výsledkov dotknutých zápasov v pavúku od momentu predchádzajúcemu danému prípadu.
 - Opakovaním zápasov, ktoré boli ovplyvnené daným prípadom.
 - Vydaním odporúčania rozhodcovskej komisii (RC), že zahrnutí rozhodcovia sú vyhodnotení na sankciu
- 13.4.3 Zodpovednosťou odvolacej komisie je prijať zdržanlivé a rozumné rozhodnutie o prijatí takých opatrení, ktoré výrazne narušujú program súťaže. Opakovanie eliminácie je poslednou možnosťou, ako dosiahnuť férový výsledok.

- 13.4.4 Ak je protest uznaný, odvolacia komisia určí jedného z jej členov, ktorý ústne oznámi protestujúcemu, že protest bol uznaný, označí pôvodný dokument nápisom „UZNANÝ“ a všetci členovia odvolacej komisie protest podpíšu predtým než ho odovzdajú hlavnému rozhodcovi a vrátia poplatok za protest protestujúcemu.
- 13.4.5 Uznaný protest neznamená, že sa zápas alebo stretnutie automaticky zopakuje.
- 13.5 Záznam z prípadu**
- 13.5.1 Po vyriešení protestu podľa vyššie popísaného spôsobu, odvolacia komisia je povinná vyhotoviť jednoduchý zápis z prípadu protestu s uvedením ich zistení a uvedením dôvodov, ktoré viedli komisiu k uznaniu alebo zamietnutiu protestu.
- 13.5.2 Zápisnica musí byť podpísaná všetkými tromi členmi odvolacej komisie a odovzdaná hlavnému rozhodcovi a organizačnej komisii.

ČLÁNOK 14: VIDEO REVIEW

- 14.1 Na Majstrovstvá sveta, Premier League, Olympijských hrách, mládežníckych Olympijských hrách, Kontinentálnych hrách, Svetových hrách a multi športových podujatiach je použitie Video Review v zápasoch povinné. Použitie Video Review na iných turnajoch je odporúčané.
- 14.2 Proces Video Review sa spustí, ak kouč použije svoju kartu (manuálne alebo pomocou elektronického zariadenia), čím signalizuje, že bodovanie jeho pretekára bolo prehliadnuté sudcami. Požiadavka na Video Review môže byť použitá iba ak podľa názoru kouča bolo prehliadnuté bodovanie. Ak kouč dá požiadavku na Video Review a následne zmení názor, proces nebude zastavený a kontrola videa prebehne štandardným spôsobom. Tréner by mal počas video review stáť, aby rozhodcu upozornil a zabránil pokračovaniu zápasu v prípade poruchy systému.
- 14.3 V súťažiach, kde majú kouči k dispozícii elektronické zariadenie umožňujúce žiadať o video review konkrétne pre YUKO, WAZA ARI alebo IPPON, je video review sudca povinný posúdiť možné skóre iba pre požadovanú úroveň bodu. Kouč môže zmeniť úroveň požadovaného skóre až do okamihu, kým rozhodca nedokončí gesto pre video review.
- 14.4 Ak si pretekár praje, aby tréner požiadal o video review, alebo sa naopak zdržal jeho vyžiadania, musí to byť diskrétno naznačené bez narušenia priebehu zápasu.
- 14.5 Požiadavka na Video Review môže byť aj v prípade, ak sudcovia udelili skóre, ale podľa kouča malo byť udelené vyššie skóre.
- 14.6 Video review sudca môže udeliť bodovanie iba ak, podľa jeho názoru, došlo k platnému bodovaniu zo strany pretekára, ktorý dal požiadavku na Video Review, tzn. ak k bodovaniu došlo pred alebo súčasne s druhým pretekárom.
- 14.7 Výnimkou z článku 14.6. je ak ani jeden z pretekárov nezískal bodovanie od sudcov, iba jeden z koučov dá požiadavku na video review, druhý kouč nepoužije video review alebo nemá žiadnu kartu - v tomto prípade sa bude posudzovať iba technika pretekára, ktorý dal požiadavku na video review.
- 14.8 Vždy bude posudzovaných posledných 6 sekúnd pred zastavením zápasu, môže však byť pridaný ďalší čas, ak je to potrebné pre správne rozhodnutie. Sekvencia videa bude posudzovaná v normálnej rýchlosti, ale môže byť aj spomalená alebo priblížená ak je potrebné. Posudzovanie sa musí najprv vždy vykonať normálnou rýchlosťou, hoci spomalený záznam môže byť následne použitý na určenie detailov. Celkový čas použitý na posúdenie videa nesmie presiahnuť 30 sekúnd, po ktorom musí byť prijaté rozhodnutie.
- 14.9 Ak obaja kouči dajú v rovnaký čas požiadavku na Video Review, video review sudca môže udeliť bodovanie iba pretekárovi, ktorý skóroval ako prvý. Jedinou výnimkou, kedy je možné udeliť bodovanie obom pretekárom, je ak bodované techniky dopadli súčasne.
- 14.10 Ak jeden z koučov ukáže kartu pre Video Review a druhý kouč chce požiadať o Video Review pri tej istej situácii, musí druhý kouč signalizovať kartou ešte predtým ako začne proces kontroly Video Review, inak príde o možnosť požiadať o kontrolu v tejto situácii.

- 14.11 Ak je požiadavka uznaná, bude ukázaná červená alebo modrá karta s číslami: 3 pre IPPON, 2 pre WAZA ARI alebo 1 pre YUKO. Rozhodca následne udelí skóre štandardným spôsobom. Ak je požiadavka zamietnutá, kouč stráca možnosť dať ďalšiu požiadavku na Video Review po zvyšok daného zápasu.



- 14.12 Video review sudca nesmie zvrátiť žiadne rozhodnutie sudcov, s výnimkou SENSHU.
- 14.13 Ak video review sudca nevie vyhodnotiť techniku/y z dôvodu zlého uhla kamery, ukáže gesto pre MIENAI pričom koučovi sa vráti karta. V prípade technických problémov (elektrika, kamera, chyba počítača atď.) a nie je možné vyhodnotiť video a prijať rozhodnutie, bude použitá rovnaká procedúra a koučovi sa vráti karta.
- 14.14 Ak kouč požiadava o Video Review, ale podľa názoru rozhodcu bola technika nekontrolovaná alebo prisilná, musí byť udelená výstraha alebo trest a karta sa vráti koučovi.
- 14.15 Po zvolaní WAKARETE rozhodcom kouči už nemajú možnosť požiadať o video review, pokiaľ sa technika neudiala pred zavolaním WAKARETE.
- 14.16 Je povinnosťou kouča protestovať, ak mu karta VR nie je vrátená vždy, keď má kouč právo na jej vrátenie tatami menežerom.
- 14.17 Nasledujúca tabuľka určuje počet kariet na video review povolených pre jednotlivé fázy podujatí WKF:

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

15.1 Hlavný rozhodca a Rozhodcovská komisia

15.1.1 Právomoci a povinnosti hlavného rozhodcu a rozhodcovskej komisie sú nasledovné:

- 1) Zabezpečiť správnu prípravu pre každý daný turnaj v spolupráci s organizačnou komisiou, rozmiestnenie zápasísk, zabezpečenie a rozmiestnenie celého vybavenia a nevyhnutných potrieb, riadenie stretnutí a ich dohľadu, bezpečnostné opatrenia, atď.
- 2) Vymenovať tatami manažérov (hlavných rozhodcov) a asistentov tatami manažérov a prideliť ich na ich zápasiská a prijať také opatrenia, ktoré sú vyžadované v správach tatami manažérov
- 3) Dohliadať a koordinovať celkovú činnosť rozhodcov.
- 4) Nominovať náhradníkov, ak je to potrebné
- 5) Vydať konečné rozhodnutie v záležitostiach technického charakteru, ktoré môžu vzniknúť počas zápasu alebo stretnutia, a pre ktoré nie sú v týchto pravidlách uvedené žiadne ustanovenia.
- 6) Vymenovať členov odvolacej komisie.

15.2 Tatami manažéri a asistenti tatami manažérov

15.2.1 Práva a povinnosti Tatami manažérov sú:

- 1) Delegovať, vymenovať a dohliadať na rozhodcov a sudcov počas všetkých Zápasov a stretnutí na zápasisku, na ktorom majú dohľad.
- 2) Dohliadať na činnosť rozhodcov a sudcov na ich zápasiskách a zabezpečiť, že ustanovení rozhodcovia sú schopní plniť úlohy, ktoré im boli dané.
- 3) Dohliadať na KANSU aby zastavil zápas v prípade ak došlo k porušeniu pravidiel.
- 4) Pripraviť dennú písomnú správu o činnosti jednotlivých rozhodcov, nad ktorými má dohľad, spolu s ich prípadnými odporúčaniami rozhodcovskej komisie.
- 5) Vymenovať 1 rozhodcu s licenciou WKF Rozhodca A , ktorý bude pôsobiť ako kontrolór Video Review.

15.3 Rozhodcovia

15.3.1 Právomoci rozhodcov sú:

- 1) Rozhodca ("SHUSHIN") má právo viesť zápasy/stretnutia vrátane vyhlásenia začiatku, prerušenia a ukončenia stretnutia.
- 2) Rozhodca dáva všetky povely a vyhlasuje všetky oznámenia-
- 3) Udeliť body na základe rozhodnutí sudcov.
- 4) Zastaviť zápas v prípade, ak spozoroval zranenie, chorobu alebo neschopnosť pretekára pokračovať.
- 5) Zastaviť zápas v prípade, ak podľa rozhodcovho názoru došlo k priestupku, alebo na zaistenie bezpečnosti pretekárov.
- 6) Zvolať FUKUSHIN SHUGO (zvolanie sudcov) na udelenie SHIKKAKU a diskvalifikácie za plytvanie časom – alebo keď to rozhodca považuje za potrebné pre uplatnenie desaťsekundového pravidla, keď chce lekár stiahnuť športovca, alebo pri priamom udelení HANSOKU.
- 7) Uložiť varovania alebo tresty, ak to vyžadujú pravidlá.
- 8) Vysvetliť, ak je to potrebné, tatami manažérovi, rozhodcovskej komisii alebo odvolacej komisii dôvod vykonaných rozhodnutí.
- 9) Ohlásiť a začať rozhodujúci zápas v súťaži družstiev, ak je to potrebné.
- 10) Viesť hlasovanie sudcov (HANTEI) v prípade nerozhodného zápasu, a ak je to potrebné, hlasovať kvôli rozhodnutiu nerozhodného hlasovania.
- 11) Vyhlásiť víťaza.
- 12) Právomoc rozhodcu nie je obmedzená iba na zápasisko, ale vzťahuje sa i na jeho bezprostredné okolie vrátane kontroly správania sa koučov, iných športovcov alebo ktorýchkoľvek členov športovcového sprievodu, ktorí sa nachádzajú v priestore zápasiska.

15.4 Sudcovia

15.4.1 Právomoci sudcov sú:

- 1) Signalizovať bodovanie, z vlastnej iniciatívy.
- 2) Uplatňovať svoje právo hlasovať o akomkoľvek rozhodnutí.
- 3) Radiť rozhodcovi pri možnej diskvalifikácii, ak je zvolané FUKUSHIN SHUGO

15.4.2 Sudcovia musia pozorne sledovať akcie pretekárov a signalizovať rozhodcovi ak spozorovali bodovanie.

15.5 Kontrolór zápasu (KANSA)

15.5.1 Kontrolór zápasu (KANSA) asistuje tatami manažérovi dohliadaním nad prebiehajúcim stretnutím alebo zápasom. V prípade, ak rozhodnutie rozhodcu a/alebo sudcov nie je v súlade so súťažnými pravidlami, kontrolór zápasu ihneď zapíska na píšťalke.

15.5.2 Zápisy o priebehu zápasu sa stávajú oficiálnymi zápsmi až po ich schválení kontrolórom zápasu.

15.5.3 Pred začiatkom každého stretnutia alebo zápasu kansa asistenti zabezpečia, že výstroj a karate-gi pretekárov sú v súlade s pravidlami súťaže WKF. V súťažiach, kde kansa asistent nieje k dispozícii, je zodpovednosťou kansu zabezpečiť, aby bola výstroj v súlade s pravidlami pred každým zápasom.

15.5.4 V nasledujúcich situáciách bude KANSA signalizovať zapískaním na píšťalke:

- 1) Rozhodca zabudne udeliť SENSHU.
- 2) Rozhodca zabudne odobrať SENSHU.
- 3) Rozhodca udelí skóre nesprávnemu pretekárovi.
- 4) Rozhodca udelí varovanie/trest nesprávnemu pretekárovi.
- 5) Rozhodca udelí skóre jednému pretekárovi a varovanie za zveličovanie druhému.
- 6) Rozhodca udelí skóre jednému pretekárovi a MUBOBI druhému.
- 7) Rozhodca udelí skóre za techniku vykonanú po YAME alebo po uplynutí času.
- 8) Rozhodca udelí skóre za techniku pretekára, ktorý bol mimo zápasovej plochy.
- 9) Rozhodca udelí výstrahu alebo trest za pasivitu počas ATO SHIBARAKU.
- 10) Rozhodca udelí nesprávnú výstrahu alebo trest počas ATO SHIBARAKU.
- 11) Rozhodca udelí priamo HANSOKU CHUI počas ATO SHIBARAKU, ale incident sa stal tesne pred signálom ATO SHIBARAKU.
- 12) Rozhodca nezastaví zápas, ak dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú bod rovnakému pretekárovi.
- 13) Rozhodca nezastaví zápas, keď je koučom požadované Video Review - preskúmanie videom.
- 14) Rozhodca nenasleduje majoritu, ktorú signalizujú sudcovia.
- 15) Rozhodca nevolá lekára v situácii 10 sekundového pravidla.
- 16) Rozhodca vyhlási HANTEI / HIKIWAKE, ale SENSHU bolo udelené.
- 17) Sudca (sudcovia) držia elektronické zariadenie v nesprávnej ruke.
- 18) Tabuľa ukazujúca skóre neukazuje správne informácie.
- 19) Kouč sa dožaduje uznania techniky, ktorá bola po YAME alebo uplynutí času zápasu.
- 20) Rozhodca nespозoroval JOGAI
- 21) Pre akúkoľvek inú nepredvídanú situáciu, ktorá odôvodnene vyžaduje zastavenie zápasu.
- 22) V prípadoch, keď má KANSA pochybnosti o verdikte, má KANSA právo skontrolovať záznam video review.

15.5.5 V nasledujúcich situáciách sa kansa nezapája do rozhodnutia panelu rozhodcov :

- 1) Sudcovia nesignalizujú skóre.
- 2) Kansa nemá právo hlasovať ani nemá žiadnu právomoc vo veciach rozhodnutia, či napr. bodovanie bolo platné alebo nie, pokiaľ nedošlo k chybe pri uplatňovaní pravidiel.

15.6 Kontrolór bodovania

- 15.6.1 Kontrolór bodovania vedie samostatný zápis bodovania udeleného rozhodcom a súčasne dohliada nad činnosťou stanovených časomeračov a zapisovateľov bodovania.
- 15.6.2 v prípade, že rozhodca nepočul signál čas uplynul, kontrolór bodovania zapíska na píšťálke, nie KANSA.

ČLÁNOK 16: OPRÁVNENOSŤ SÚŤAŽÍŤ

16.1 Vek

- 16.1.1 Zaradenie do vekovej kategórie sa určuje podľa veku pretekára v prvý deň súťaže daného podujatia.
- 16.1.2 V seniorských kategóriách kumite musia mať pretekári 18 rokov.
- 16.1.3 V kategóriách do 21 rokov môžu štartovať pretekári vo veku 18, 19 alebo 20 rokov, v juniorských kategóriách pretekári vo veku 16 alebo 17 rokov, v kadetských kategóriách pretekári vo veku 14 alebo 15 rokov a v kategóriách do 14 rokov pretekári vo veku 12 alebo 13 rokov.

16.2 Kvóta národnej federácie na podujatie

- 16.2.1 Každá národná federácia môže na majstrovstvách sveta kadetov, juniorov a kategórie do 21 rokov, na individuálnych majstrovstvách sveta seniorov – záverečná fáza a na majstrovstvách sveta družstiev seniorov prihlásiť 1 pretekára v každej kategórii.
- 16.2.2 Na individuálnych majstrovstvách sveta seniorov – kvalifikačná fáza môžu platiť osobitné obmedzenia. Ak národná federácia už má kvalifikovaného pretekára v príslušnej kategórii individuálnych majstrovstiev sveta seniorov – záverečná fáza, nemôže do rovnakej kategórie individuálnych majstrovstiev sveta seniorov – kvalifikačná fáza prihlásiť ďalšieho pretekára.
- 16.2.3 Podujatia Karate 1 sú otvorené súťaže, na ktorých sa môžu bez obmedzenia počtu jedného pretekára na národnú federáciu zúčastniť všetci členovia WKF. Účastníci však musia byť členmi národnej federácie uznanej WKF.
- 16.2.4 Viacšportové podujatia, ako sú ANOC World Beach Games, World Games a Olympijské hry, môžu uplatňovať odlišné kritériá, ktoré sú stanovené v ich príslušnom kvalifikačnom systéme.

16.3 Štátna príslušnosť

- 16.3.1 S výnimkou nižšie uvedených prípadov sa majstrovstiev sveta a oficiálnych podujatí WKF môžu zúčastniť iba štátni príslušníci danej krajiny, ktorí ju reprezentujú.
- 16.3.2 Vo všeobecnosti platí, že športovec, ktorý reprezentoval jednu krajinu na oficiálnom podujatí WKF alebo na majstrovstvách sveta, nemôže následne reprezentovať inú krajinu na oficiálnom podujatí WKF alebo na majstrovstvách sveta.
- 16.3.3 Ak však športovec, ktorý sa zúčastnil niektorého z uvedených podujatí, nadobudne štátnu príslušnosť svojho manžela alebo manželky uzavretím manželstva, môže následne reprezentovať krajinu svojho manžela alebo manželky.
- 16.3.4 Športovec s dvojítm štátnym občianstvom (t. j. občianstvom nadobudnutým podľa právnych predpisov jednej krajiny a zároveň podľa právnych predpisov inej krajiny) môže reprezentovať iba jednu z týchto krajín podľa vlastného výberu. Ak už reprezentoval obe krajiny, každá ďalšia zmena reprezentácie podlieha schváleniu Výkonného výboru WKF na základe odôvodnenej písomnej žiadosti príslušnej národnej federácie adresovanej prezidentovi WKF.
- 16.3.5 Športovec môže reprezentovať krajinu kde sa narodil, ktorej je štátnym príslušníkom, pokiaľ sa nerozhodne prijať štátnu príslušnosť svojho otca alebo matky.

- 16.3.6 Naturalizovaný športovec (alebo športovec, ktorý zmenil štátnu príslušnosť naturalizáciou) nemôže reprezentovať svoju novú krajinu na majstrovstvách sveta skôr ako tri roky po nadobudnutí novej štátnej príslušnosti. Toto obdobie môže byť skrátené alebo úplne odpustené na základe dohody oboch dotknutých národných federácií a po konečnom schválení Výkonným výborom WKF.
- 16.3.7 Ak pridružený štát, provincia, zámorské územie, krajina alebo bývalá kolónia získa nezávislosť, ak dôjde k začleneniu krajiny do iného štátu v dôsledku zmeny hraníc alebo ak WKF uzná novú národnú federáciu, športovec môže naďalej reprezentovať krajinu, ku ktorej patril alebo patrila. Môže sa však rozhodnúť reprezentovať svoju novú krajinu alebo novú národnú federáciu na majstrovstvách sveta.
- 16.3.8 Ak WKF uzná viac ako jednu národnú federáciu, ktorej členovia sú držiteľmi toho istého štátneho pasu (napríklad krajinu a jej závislé územia so samostatnými národnými športovými zväzmi), športovec môže súťažiť iba za národnú federáciu krajiny alebo územia svojho pobytu, za predpokladu, že predtým nesúťažil za inú z týchto národných federácií na oficiálnych podujatiach WKF.
- 16.3.9 Na prestup športovca do inej národnej federácie, ktorej štátni príslušníci sú držiteľmi rovnakého štátneho pasu, postačuje dohoda medzi oboma dotknutými národnými federáciami, ktoré potvrdia zmenu postavenia športovca WKF. Ak medzi národnými federáciami nedôjde k dohode, každá takáto zmena podlieha schváleniu Výkonného výboru WKF. V takom prípade musí športovec prostredníctvom príslušnej národnej federácie preukázať k spokojnosti WKF svoj pobyt na území spravovanom druhou národnou federáciou alebo, ak to nie je možné, preukázať vzťah k tejto národnej federácii, ktorý odôvodňuje zmenu reprezentácie.
- 16.3.10 Ak športovec už reprezentoval všetky dotknuté národné federácie, každá ďalšia zmena reprezentácie podlieha schváleniu Výkonným výborom WKF.

ČLÁNOK 17: PRIJATIE PRAVIDIEL PRE PODUJATIA MIMO OFICIÁLNEHO PROGRAMU TURNAJOV WKF

- 17.1 Národne federácie môžu upraviť tieto pravidlá pre svoje národne súťaže alebo pre iné súťaže, ktoré nie sú zahrnuté v oficiálnom programe WKF, za predpokladu, že zmeny, ktoré vykonajú nezmenia a neohrozia bezpečnosť športovcov, bodovanie, zakázané správanie, výstrahy a tresty, zranenia a nehody počas súťaže alebo kritéria na rozhodnutie.
- 17.2 Národným federáciám sa odporúča konzultovať s príslušnými národnými športovými orgánmi usmernenia týkajúce sa vnútroštátnych právnych predpisov a/alebo smerníc pre súťažný šport detí mladších ako 12 rokov.
- 17.3 Akákoľvek odchýlka od pravidiel súťaže uplatňovaných na danom podujatí musí byť oznámená v oficiálnom bulletine alebo v pozvánke na podujatie.

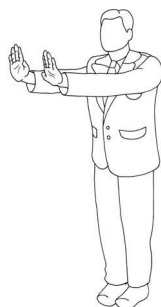
Z času na čas môžu nastať situácie, pri ktorých pravidlá neposkytujú konkrétne pokyny na vyriešenie vzniknutej otázky. V takýchto prípadoch je hlavný rozhodca súťaže oprávnený rozhodnúť uplatnením obdobného postupu podľa pravidiel pre porovnateľné prípady alebo podľa svojho najlepšieho odborného uváženia. Pred prijatím rozhodnutia môže hlavný rozhodca konzultovať vec s určeným zástupcom WKF pre dané podujatie alebo ju pred prijatím rozhodnutia predložiť na konzultáciu športovému komisárovi.

APPENDIX 1: THE TERMINOLOGY

SHOBU HAJIME	Start the Match or Bout	After the announcement, the Referee takes a step back.
ATO SHIBARAKU	A little more time left	An audible signal will be given by the timekeeper 15 seconds before the actual end of the bout and the Referee will announce “Ato Shibaraku”.
YAME	Stop	Interruption, or end of the bout. As they make the announcement, the Referee makes a downward chopping motion with his hand.
MOTO NO ICHI	Original position	Athletes and Referee return to their starting positions.
TSUZUKETE	Fight on	Resumption of fighting ordered after WAKARETE, when an unauthorised interruption occurs – or when the Referee gives an informal order to commence fighting due to lack of activity
TSUZUKETE HAJIME	Resume fighting – Begin	The Referee stands in a forward stance. As they says “Tsuzukete” they extend their arms, palms outwards towards the Athletes. As they says “Hajime” they turn the palms and brings them rapidly towards one another, at the same time stepping back.
FUKUSHIN SHUGO	Judges called	The Referee calls the Judges to assemble.
HANTEI	Decision	Referee calls for a decision at the end of an inconclusive bout. After a two-tone short blast of the whistle, the Judges signal their votes, and the Referee indicates the winner by raising their arm.
HIKIWAKE	Draw	In case of a tied bout, the Referee crosses his arms, then extends them with the palms showing to the front.
AKA (AO) NO KACHI	Red (Blue) wins	The Referee raises their arm on the side of the winner.
AKA (AO) IPPON	Red (Blue) scores three points	The Referee raises their arm up at 45 degrees on the side of the scorer.
AKA (AO) WAZA-ARI	Red (Blue) scores two points	The Referee extends their arm at shoulder level on the side of the scorer.
AKA (AO) YUKO	Red (Blue) scores one point	The Referee extends their arm downward at 45 degrees on the side of the scorer.
CHUI	Warning	The Referee shows the signal for the type of offense towards the offender followed by showing 1 to 3 fingers depending on if this is the 1 st , 2 nd or 3 rd warning.
HANSOKU-CHUI	Warning of disqualification	The Referee shows the signal for the type of offense towards the offender followed by pointing with one finger towards the offender's belt.
HANSOKU	Disqualification	The Referee points to the face of the offender and announces a win for the opponent.
JOGAI	Exit from the competition area not caused by the opponent	The Referee points their index finger to the side of the offender to indicate that the Athlete has moved out of the area followed by the applicable warning or penalty.
SENSHU	First unopposed point advantage	After awarding the point in the regular fashion, the Referee calls “AKA (AO) SENSHU” while holding lifting their bent arm with the palm facing the Referee's own face.
SHIKKAKU	Disqualification from the tournament	The Referee points to the face of the offender, then away from the competition area, and announces a win for the opponent.
TORIMASEN	Cancellation	A decision is annulled. The Referee crosses their hands in a downward movement.
KIKEN	Renunciation	The Referee points downwards at 45 degrees in the direction of the Athlete's or Team's side of the Tatami.
MUBOBI	Self-Endangerment	The Referee touches their face then turning their hand edge forward, moves it back and forth to indicate that the Athlete endangered himself.
WAKARETE	“Separate”	The Referee motions for the Athletes to separate from a clinch, or standing chest to chest, by separating his hands with a motion with the palms outward while giving the verbal order. The Athletes halts action and separate until receiving the order “Tsuzukete”.

APPENDIX 2: GESTURES AND FLAG SIGNALS

STARTING AND STOPPING THE BOUT



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

POINTS AND CANCELLATIONS



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



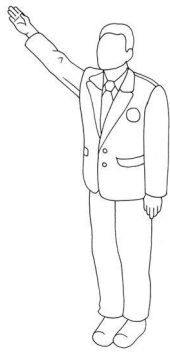
WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



IPPON (2/2)



SENSHU

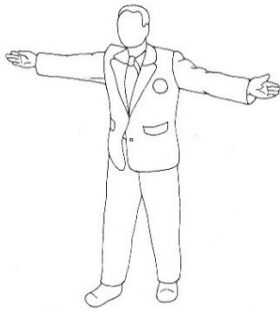


TORIMASEN (1/2)
CANCELLATION

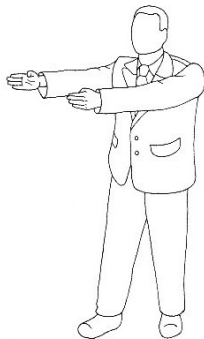


TORIMASEN (2/2)
CANCELLATION

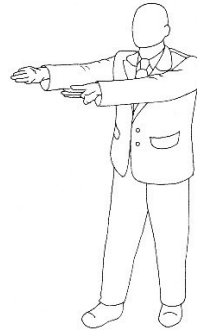
WARNINGS



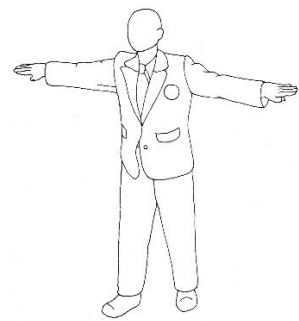
TSUZUKETE (1/2)



TSUZUKETE (2/2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVITY (1/2)



PASSIVITY (2/2)



HARD CONTACT OR
DANGEROUS



THROWS



EXAGGERATING INJURY





MUBOBI



AVOIDING COMBAT



PUSHING



GRABBING



UNCONTROLLED
ATTACK



SIMULATED ATTACK
(ELBOW)



SIMULATED ATTACK
(HEAD)



SIMULATED ATTACK
(KNEE)



GOUNDING OR
TALKING



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

DECISION



FUKUSHIN
SHUGO (1/2)



FUKUSHIN
SHUGO
(2/2)



AKA (AO)
KIKEN



HANTEI



HANSOKU
(1/2)



HANSOKU
(2/2)



SHIKKAKU
(1/3)



SHIKKAKU
(2/3)



SHIKKAKU
(3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI
(1/2)



AKA (AO) NO KACHI
(2/2)

VIDEO REVIEW SIGNALS



VIDEO REVIEW (1/4)



VIDEO REVIEW (2/4)



VIDEO REVIEW (3/4)



VIDEO REVIEW (4/4)



MIENAI

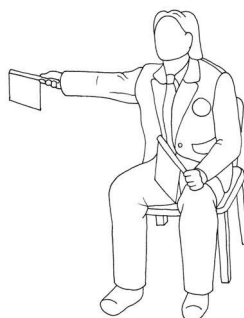
FLAG SIGNALS



SITTING POSITION



YUKO



WAZA ARI



IPPON

APPENDIX 3: CATEGORIES, AGE & WEIGHT DIVISIONS

Male Senior (18+ years)	- 60 kg	Female Senior (18+ years)	- 50 kg
Male Senior (18+ years)	- 67 kg	Female Senior (18+ years)	- 55 kg
Male Senior (18+ years)	- 75 kg	Female Senior (18+ years)	- 61 kg
Male Senior (18+ years)	- 84 kg	Female Senior (18+ years)	- 68 kg
Male Senior (18+ years)	+ 84 kg	Female Senior (18+ years)	+ 68 kg
Male U21 (18 to <21 years)	- 60 kg	Female U21 (18 to <21 years)	- 50 kg
Male U21 (18 to <21 years)	- 67 kg	Female U21 (18 to <21 years)	- 55 kg
Male U21 (18 to <21 years)	- 75 kg	Female U21 (18 to <21 years)	- 61 kg
Male U21 (18 to <21 years)	- 84 kg	Female U21 (18 to <21 years)	- 68 kg
Male U21 (18 to <21 years)	+ 84 kg	Female U21 (18 to <21 years)	+ 68 kg
Male Junior (16 to <18 years)	- 55 kg	Female Junior (16 to <18 years)	- 48 kg
Male Junior (16 to <18 years)	- 61 kg	Female Junior (16 to <18 years)	- 53 kg
Male Junior (16 to <18 years)	- 68 kg	Female Junior (16 to <18 years)	- 59 kg
Male Junior (16 to <18 years)	- 76 kg	Female Junior (16 to <18 years)	- 66 kg
Male Junior (16 to <18 years)	+ 76 kg	Female Junior (16 to <18 years)	+ 66 kg
Male Cadet (14 to <16 years)	- 52 kg	Female Cadet (14 to <16 years)	- 47 kg
Male Cadet (14 to <16 years)	- 57 kg	Female Cadet (14 to <16 years)	- 54 kg
Male Cadet (14 to <16 years)	- 63 kg	Female Cadet (14 to <16 years)	- 61 kg
Male Cadet (14 to <16 years)	- 70 kg	Female Cadet (14 to <16 years)	+ 61 kg
Male Cadet (14 to <16 years)	+ 70 kg		
Male U14 (12 to <14 years)	- 40 kg	Female U14 (12 to <14 years)	- 42 kg
Male U14 (12 to <14 years)	- 45 kg	Female U14 (12 to <14 years)	- 47 kg
Male U14 (12 to <14 years)	- 50 kg	Female U14 (12 to <14 years)	- 52 kg
Male U14 (12 to <14 years)	- 55 kg	Female U14 (12 to <14 years)	+ 52 kg
Male U14 (12 to <14 years)	+55 kg		

APPENDIX 4: OFFICIAL PROTEST FORM

WKF OFFICIAL PROTEST FORM

The protest must be prepaid

KUMITE



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

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA
Country:	Country:

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

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

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

RESPONSIBLE TM	SCORE SUPERVISOR	VR JUDGE

PRÍLOHA 5: SYSTÉM S DVOMA SUDCAMI

Postup na rozhodovanie zápasov iba s dvoma sudcami

1. Pri použití systému s dvoma sudcami majú rozhodca aj sudcovia rovnakú zodpovednosť za bodovanie. Na signalizovanie používajú sudcovia vlajky.
2. Bodovanie sa udelí ak sa na tom zhodnú dvaja sudcovia alebo jeden sudca spolu s rozhodcom.
3. Bodovanie sa udelí ak sa na tom zhodnú dvaja sudcovia alebo jeden sudca spolu s rozhodcom.
4. Aby boli pokryté všetky 3 uhly pohľadu, rozhodca by sa nikdy nemal postaviť na rovnakú stranu ako sudcovia.
5. Kouči by mali byť umiestnení pred rozhodcom a nie za ním.
6. Rozhodca môže signalizovať a žiadať o podporu sudcov pre bodovanie, ktoré bolo z jeho strany. V tomto prípade rozhodca signalizuje gestom pre Yuko, Waza-ari a Ippon podobne ako pri udelení bodu s výnimkou, že pri tomto geste sa mu bude lakeť dotýkať torza. Keď dostane podporu, udelí bod podľa normálnych pravidiel.
7. Ak jeden sudca signalizuje bodovanie a druhý výstrahu alebo trest, rozhodca vydá rozhodnutie, podporením jedného zo sudcov.
8. Ak dvaja sudcovia alebo jeden sudca a rozhodca signalizujú rozdielne bodovanie pre rovnakého pretekára, udelené bude vyššie bodovanie.
9. Ak jeden sudca signalizuje bod, ale rozhodca nesúhlasí, rozhodca bez prerušenia zápasu ukáže gesto TORIMASEN.
10. Ak obaja sudcovia signalizujú bodovanie, ale pre rozdielnych pretekárov, rozhodca môže udeliť bodovanie obom pretekárom.

ADDITIONAL FLAG SIGNALS FOR TWO JUDGE SYSTEM



JOGAI

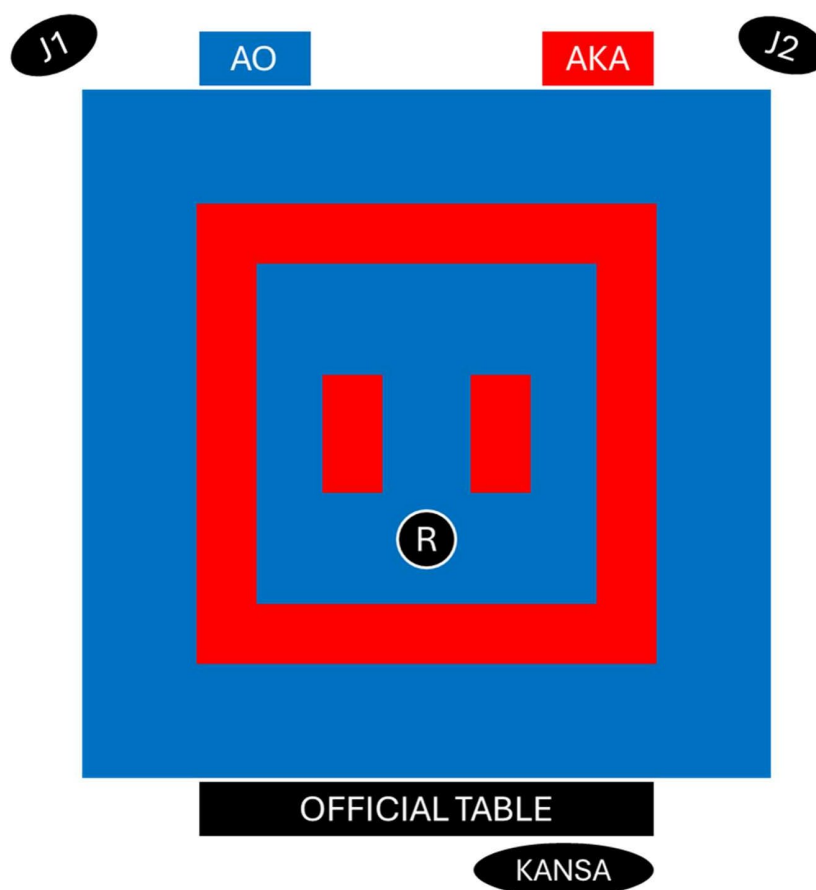
Tapping the floor
to the side



CONTACT

Crossing the flags
to the side of the
face

COMPETITION AREA LAYOUT



APPENDIX 6: SUMMARY TABLE OF WINNING CRITERIA AND TIE RESOLUTION

KUMITE			
Individual		Teams	
Round-robin	Elimination	Round-robin	Elimination
Criteria for winning a bout between two individuals			
1. Most scored points	1. Most scored points	1. Most scored points	1. Most scored points
2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu
3. Highest in Ippon	3. Highest in Ippon	3. Highest in Ippon	3. Highest in Ippon
4. Highest in Waza-ari	4. Highest in Waza-ari	4. Highest in Waza-ari	4. Highest in Waza-ari
5. Draw (Hikiwake)	5. Vote by Judges (Hantei)	5. Draw (Hikiwake)	5. Draw (Hikiwake) or Hantei in the case of extra bout
Criteria for winning a team match			
		1. Most bouts won	1. Most bouts won
		2. Most scored points by team	2. Most scored points by team
		3. Draw (Hikiwake)	3. Extra bout allowing Hantei
Criteria for winning Round-robin group and resolving ties			
1. Most victory points		1. Most victory points	
2. Winner of bout between the two in the tie		2. Winner of the match between the teams in the tie	
3. Most total scored points in favor		3. Highest number of bouts won, all matches	
4. Least points scored against		4. Most total points scored in favor, all bouts	
5. Most total Ippon scored in favor		5. Least points scored against the team, all bouts	
6. Most total Ippon against		6. Most total Ippon scored in favor, all bouts	
7. Most total Waza-ari scored in favor		7. Least total Ippon against the team, all bouts	
8. Least total Waza-ari against		8. Most total Waza-ari scored in favor, all bouts	
9. Highest World Ranking		9. Least total Waza-ari against the team, all bouts	
10. Extra bout allowing Hantei		10. Extra bout allowing Hantei	
For each pair compared, the criteria must be considered from the beginning of the list.		For each pair compared, the criteria must be considered from the beginning of the list.	

By "total" is understood all points scored in all bouts of the Round-robin.
All winning criteria are listed numerically in order of precedence from the top down.

Updated 20-FEB-2026 GN