



# **COMPETITION RULES**

## **KATA & KUMITE**

**WKF Version 6 MADRID January 2009**

**Bewerking : Danny Voordeckers**

**Met dank aan de scheidsrechterscommissie VKFM : Gunter Van Ranst, François Van Helden en in het bijzonder Wim Stevens; verder François Demesmaeker, Deborah Lauvrys, en in het bijzonder Marijke Beckers voor hun bijdrage.**

# INHOUD

## **KUMITE REGLEMENTEN**

**ARTIKEL 1: WEDSTRIJDOPPERVLAKTE**

**ARTIKEL 2: OFFICIËLE KLEDIJ**

**ARTIKEL 3: ORGANISATIE VAN KUMITE WEDSTRIJDEN**

**ARTIKEL 4: DE SCHEIDSRECHTERS PLOEG**

**ARTIKEL 5: DUUR VAN EEN RONDE**

**ARTIKEL 6: SCORE**

**ARTIKEL 7: BESLISSINGSCRITERIA**

**ARTIKEL 8: VERBODEN GEDRAG**

**ARTIKEL 9: STRAFFEN**

**ARTIKEL 10: KWETSUREN EN ONGEVALLLEN IN EEN WEDSTRIJD**

**ARTIKEL 11: OFFICIEEL PROTEST**

**ARTIKEL 12: RECHTEN EN PLICHTEN**

**ARTIKEL 13: BEGIN, ONDERBREKING EN EINDE VAN WEDSTRIJDEN**

**ARTIKEL 14: WIJZIGINGEN**

## **KATA REGLEMENTEN**

**ARTIKEL 1: KATA WEDSTRIJDVLOER**

**ARTIKEL 2: OFFICIËLE KLEDIJ**

**ARTIKEL 3: ORGANISATIE VAN KATA WEDSTRIJDEN**

**ARTIKEL 4: SCHEIDSRECHTERS PLOEG**

**ARTIKEL 5: BESLISSINGSCRITERIA**

**ARTIKEL 6: HET VERLOOP VAN DE WEDSTRIJDEN**

**APENDIX 1: TERMINOLOGIE**

**APENDIX 2: GEBAREN EN VLAGSIGNALLEN**

*AANKONDIGINGEN EN GEBAREN VAN DE SCHEIDSRECHTER  
DE VLAGSIGNALLEN VAN DE RECHTERS*

**APENDIX 3: RICHTLIJNEN VOOR SCHEIDSRECHTERS EN DE RECHTERS**

**APENDIX 4: SYMBOLEN VAN DE SCOREHOUDER**

**APENDIX 5: SCHEMA VAN DE KUMITEWEDSTRIJDVLOER**

**APENDIX 6: SCHEMA VAN DE KATAWEDSTRIJDVLOER**

**APENDIX 7: DE VERPLICHTE KATALIJST (SHIT EI)**

**APENDIX 8: W.K.F. KATA LIJST (TOKUI)**

**APENDIX 9: HET KARATEPAK**

**APENDIX 10: VOORWAARDEN EN CATEGORIEN WERELD KAMPIOENSCHAPPEN**

**APENDIX 11: KLEURGIDS BROEKEN SCHEIDSRECHTERS EN RECHTERS**

**Nota : Alle mannelijke uitdrukkingsvormen zijn ook geldig voor de vrouwelijke vorm.**

# KUMITE REGLEMENTEN

## **ARTIKEL 1: WEDSTRIJDOPPERVLAKTE**

1. De wedstrijdvloer moet vlak zijn en vrij van obstakels.
2. De wedstrijdoppervlakte zal een met matten voorzien vierkant zijn, van een WKF goedgekeurd type, met zijden van 8 meter (gemeten aan de buitenzijde) met een toegevoegde veiligheidszone van 2 meter breedte. Er zal een duidelijke open veiligheidszone van 2 meter voorzien worden rondom de wedstrijdvloer.
3. Een lijn van 0,5 m lang moet gemarkeerd worden op twee meter van het midden als positionering van de scheidsrechter.
4. Twee evenwijdige lijnen, elk van 1 meter lang en haaks op de scheidsrechterslijn, moeten op een afstand van 1,5 meter vanaf het middelpunt van de wedstrijdvloer gemarkeerd worden als positionering van de kampers.
5. De rechters zitten in de veiligheidszone, één rechtover de scheidsrechter, de andere twee elk achter één van beide kampers, één meter naar de scheidsrechter toe. Elke rechter beschikt over een rode en een blauwe vlag.
6. De "arbitrator" zit aan een kleine tafel net buiten de veiligheidszone, links of rechts achter de scheidsrechter. Hij beschikt over een rode vlag of ander seinteken en een fluitsignaal.
7. De score controleur zit aan de officiële scoretafel tussen de scorehouder en de tijdopnemer.
8. De 1-meter grens moet in een andere kleur zijn dan de rest van de matten.

### **TOELICHTINGEN:**

- I. *Er mogen zich geen reclameborden, muren, pilaren e.d. binnen 1 m vanaf de buitenkant van de veiligheidszone bevinden.*
- II. *De gebruikte matten moeten daar waar ze de grond raken antislip zijn, maar de bovenkant moet een laag wrijvingscoëfficiënt hebben. Ze mogen niet zo dik zijn als judomatten, omdat deze de karatebewegingen belemmeren. De scheidsrechter moet erop toezien dat de matsegmenten niet van elkaar wegschuiven tijdens de wedstrijd omdat openingen kwetsuren kunnen veroorzaken en een risico inhouden. De matten moeten van een WKF goedgekeurd ontwerp zijn.*

## **ARTIKEL 2: OFFICIËLE KLEDIJ**

1. De kampers en hun coaches moeten de officiële kledij dragen zoals hierna voorgeschreven.
2. De scheidsrechterscommissie kan elke officiële of kamper uitsluiten die niet aan deze voorschriften voldoet.

### **SCHEIDSRECHTERS**

1. De scheidsrechter en rechters moeten het officiële uniform dragen dat is voorgeschreven door de scheidsrechterscommissie. Dit uniform moet gedragen worden op alle wedstrijden en cursussen.
2. Het officiële uniform ziet er uit als volgt:
  - Marineblauwe blazer, niet gekruist, met 2 verzilverde knopen.
  - Wit hemd met korte mouwen.
  - Officiële stropdas, gedragen zonder dasspeld.
  - Effen lichtgrijze broek zonder omslag. (Appendix 11, wig met grijstinten)
  - Effen donkerblauwe of zwarte kousen en effen zwarte instapschoenen voor gebruik op de wedstrijdvloer.
  - Vrouwelijke scheidsrechters en rechters mogen een haarspeld dragen.

### **KAMPERS**

1. Kampers dragen een wit karate pak zonder strepen of biezen. Het nationale embleem of landsvlag wordt gedragen op de linker borstzijde van het vest en mag niet groter zijn dan 12 x 8 cm (zie appendix 9). Alleen de originele fabricagelabels mogen zich op het karatepak bevinden. De identificatielabels, uitgereikt door het Organiserend Comité zullen op de rug gedragen worden. Eén kamper moet een rode gordel dragen en de andere een blauwe. De rode en de blauwe gordel moeten ongeveer 5 cm breed zijn en aan beide uiteinden voorbij de knoop minstens 15 cm lang zijn.
2. In tegenstelling tot paragraaf 1 kan het directiecomité bepaalde labels of merktekens van goedgekeurde sponsors toelaten.
3. Het karatevest moet, als het rond het middel is vastgemaakt met de gordel, minstens de heupen bedekken, maar niet meer dan  $\frac{3}{4}$  van het dijbeen. Vrouwen mogen een effen witte T-shirt onder het karatevest dragen.
4. De mouwen van het vest mogen niet voorbij het polsgewricht komen en mogen niet korter zijn dan de helft van de onderarm. Zij mogen niet worden opgerold.
5. De broek moet lang genoeg zijn om minstens  $\frac{2}{3}$  van het scheenbeen te bedekken, en mag niet onder het enkelbeen uitkomen. Broekspijpen mogen niet worden opgerold.
6. De kampers moeten het haar proper houden, en zo kort, dat dit een vlot verloop van een wedstrijd niet hindert. Hachimake (hoofdband) is niet toegelaten. Indien de scheidsrechter oordeelt dat een kamper te lang en/of te vuil haar heeft, kan hij de betrokkene uitsluiten van de kamp. Haarspelden en metalen haarhouders zijn verboden. Banden, kralen en andere decoraties zijn verboden. Een discrete rubberband of 'paardenstaarhouder' is toegestaan.
7. De kampers moeten kortgeknipte nagels hebben en mogen geen metalen of andere voorwerpen dragen die een tegenstander kunnen kwetsen. Het dragen van metalen tandbeugels moet door de scheidsrechter en de officiële dokter worden goedgekeurd. De kamper draagt de volledige verantwoordelijkheid voor gelijk welk kwetsuur.

8. Volgende bescherming is verplicht:

- 8.1. WKF goedgekeurde handschoenen, één kamper draagt rode en de andere blauwe.
- 8.2. Tandbeschermer.
- 8.3. WKF goedgekeurde borstbeschermer voor dames.
- 8.4. De WKF goedgekeurde scheenbeschermers, één kamper draagt rode, de andere blauwe.
- 8.5. De WKF goedgekeurde voetbeschermers, één kamper draagt rode, de andere blauwe.
- 8.6. Als toevoeging van het bovenaan vermelde zullen cadetten het WKF goedgekeurde gezichtsmasker en lichaamsbeschermer dragen.

Het dragen van een schelp of kruisbeschermer is niet verplicht, maar indien het gedragen wordt, moet deze van een WKF goedgekeurd type zijn.

9. Brillen zijn verboden. Soepele contactlenzen zijn toegestaan op eigen risico.

10. Het dragen van niet toegestaan gewaad, kleding of uitrusting is verboden.

11. Alle beschermende uitrusting moet door het WKF zijn gehomologeerd.

12. Het is de verantwoordelijkheid van de arbitrator (Kansa) om na te gaan of de kledij en uitrusting van de kampers voldoet aan de normen van WKF vóór het begin van elke wedstrijd of kamp. (Voor landelijke, internationale of nationale kampioenschappen moet de WKF goedgekeurde kledij of uitrusting toegelaten worden, deze mag niet geweigerd worden).

13. Het gebruik van verband, opvulsel of steunverband omwille van kwetsuren moet de goedkeuring hebben van de scheidsrechter, op advies van de officiële dokter.

## **COACHES**

1. De coaches zullen tijdens het toernooi het officiële trainingspak van hun federatie en een zichtbare officiële identificatie dragen.

## **TOELICHTINGEN:**

- I. *De kamper draagt één gordel. Dit is een rode voor AKA en een blauwe voor AO. De gradengordel wordt niet gedragen tijdens de kamp.*
- II. *Tandbeschermer moet goed aanpassen. Kruisbeschermers met verwijderbare schelp zijn niet toegestaan. Wie wordt betrapt op het gebruik ervan wordt bestraft.*
- III. *Als een kamper niet correct gekleed aantreedt op de wedstrijdvloer zal hij of zij niet onmiddellijk gediskwalificeerd worden. De kamper krijgt 1 minuut tijd om dit te corrigeren.*
- IV. *Indien de scheidsrechterscommissie het toestaat, mogen de scheidsrechters hun blazer uittrekken.*

### ARTIKEL 3: ORGANISATIE VAN KUMITEWEDSTRIJDEN

1. Een karatetoernooi kan bestaan uit kumite competitie en/of kata competitie. De kumite competitie kan verder worden ingedeeld in ploegen- en individuele wedstrijden. De individuele wedstrijd kan verder ingedeeld worden in leeftijd- en gewichtsklassen. De gewichtsklassen worden uiteindelijk ingedeeld in kampen. De term “kamp” omschrijft eveneens de individuele kumite wedstrijden tussen de tegenstanders van beide ploegen.
2. Een kamper kan niet door een andere vervangen worden bij individuele titelwedstrijden.
3. Individuele kampers en ploegen die niet aantreden nadat ze zijn opgeroepen, zullen gediskwalificeerd (KIKEN) worden voor de betrokken categorie.
4. Herenploegen bestaan uit 7 kampers waarvan er 5 kampen in een ronde. Damesploegen bestaan uit 4 kampers waarvan er 3 kampen in een ronde.
5. Alle kampers maken deel uit van de ploeg. Er zijn geen vaste vervangers.
6. Voor het begin van een wedstrijd meldt een ploegverantwoordelijke, op een voorgeschreven formulier, aan de officiële tafel de namen en de opstellingsvolgorde van zijn ploeg. De kampers worden gekozen uit de zeven of vier leden. Deze opstelling kan vóór elke wedstrijd worden aangepast, op voorwaarde dat de nieuwe opstelling wordt gemeld vóór aanvang van de betrokken wedstrijdronde, maar eens gemeld kan deze niet meer aangepast worden tot die wedstrijdronde afgewerkt is.
7. Een ploeg kan gediskwalificeerd worden als een ploeglid of de coach de samenstelling of volgorde aanpast zonder een aan de wedstrijd voorafgaande schriftelijke kennisgeving.

#### TOELICHTINGEN:

- I Een “ronde” is een fase in een wedstrijd die leidt naar de identificatie van de finalisten. Tijdens een eliminatie kumite wedstrijd, elimineert een ronde 50% van de kampers, vrijgelote plaatsen worden als kampers aangerekend. In deze context kan een ronde evenredig toegepast worden in het stadium van zowel primaire eliminatie als herkansing. Een matrix of “round robin” wedstrijd laat toe dat alle kampers van een poule één keer tegen elkaar kampen.*
- II. Het gebruik van namen kan problemen geven bij uitspraak en identificatie. Toernooinummers zouden moeten worden toegewezen en gebruikt.*
- III. Bij het oplijnen van de ploeg voor een wedstrijd zullen alleen de eigenlijke kampers oplijnen. De reserve(n) en de coach horen daar niet bij en moeten plaatsnemen op de daartoe bestemde plaats.*
- IV. Om te kunnen kampen moeten herenploegen minstens 3 kampers opstellen en damesploegen minstens 2. Een ploeg met minder dan het voorgeschreven aantal wordt verliezer verklaard (KIKEN).*

- V. *Het volgorde formulier van de wedstrijd kan door de coach of een aangeduide kamper van het team worden ingeleverd. Wanneer de coach het formulier overhandigt, moet hij/zij als dusdanig herkenbaar zijn, anders kan dit worden geweigerd. De lijst moet bevatten: de naam van het land of club, de kleur van de gordel die de ploeg is toegewezen voor die wedstrijd en de volgorde van de kampers. Zowel de namen als de toernooinummers moeten op het formulier worden genoteerd dat door de coach of ploegverantwoordelijke wordt ondertekend.*
- VI. *Coachen moeten hun legitimatie tonen samen met dat van de kamper of team aan de officiële tafel. De coach zal plaats nemen op de voorziene stoel en mag via woord of daad de vlotte werking van een kamp niet verstoren.*
- VII. *Indien door een administratieve vergissing bij het doorschrijven de verkeerde kampers tegenover elkaar staan, wordt, ongeacht het resultaat, deze kamp/wedstrijd, ongeldig verklaard. Om dergelijke vergissingen te vermijden, moet de winnaar van elke kamp/wedstrijd zijn overwinning aan de wedstrijdtafel bevestigen voordat hij of zij de wedstrijdvloer verlaat.*

#### **ARTIKEL 4: DE SCHEIDSRECHTERS PLOEG**

1. Voor elke wedstrijd bestaat de scheidsrechtersploeg uit één scheidsrechter (SHUSHIN), drie rechters (FUKUSHIN) en één arbitrator (KANSA).
2. De scheidsrechter en rechters van een kumite wedstrijd mogen niet dezelfde nationaliteit hebben als één van de kampers.
3. Als toevoeging, om het verloop van wedstrijden te vergemakkelijken, zullen tijdopnemers, omroepers, scorehouders en scorecontroleurs worden aangeduid.

#### **TOELICHTINGEN:**

- I. *Bij het begin van een kumite wedstrijd staat de scheidsrechter aan de buitenkant van de wedstrijdzone. Links van hem staan de rechters 1 en 2, rechts van hem de arbitrator en rechter 3 (waarvan rechter 1 links en rechter 3 rechts aan de buitenzijde staan).*
- II. *Na de formele groet tussen kampers en scheidsrechtersploeg, zet de scheidsrechter één stap achteruit, de rechters en de arbitrator draaien naar binnen en allen groeten samen. Daarna neemt elk zijn plaats in.*
- III. *Bij het wisselen van een scheidsrechtersploeg nemen de uittredende officials hun plaatsen in zoals bij het begin van een wedstrijd, groeten elkaar en verlaten samen de wedstrijdvloer.*
- IV. *Indien individuele rechters wisselen, gaat inkomende naar uitgaande, zij groeten elkaar en wisselen van plaats.*

## ARTIKEL 5: DUUR VAN EEN RONDE

1. De duur van een kumiteronde is bepaald op 3 minuten voor senioren heren (zowel voor ploegen als individueel) en 4 minuten bij medaille kampen, senioren dames 2 minuten en bij medaille kampen 3. Junioren en Cadettenwedstrijden duren 2 minuten.
2. De wedstrijdduur begint als de scheidsrechter het beginsignaal geeft en stopt telkens als hij "YAME" roept.
3. De tijdopnemer geeft een duidelijk hoorbaar bel- of gongsignaal bij "nog 10 seconden tijd" en bij "einde van de tijd". Het "einde van de tijd" signaal betekent het einde van de kamp.

## ARTIKEL 6: SCOREN

1. Scores zijn als volgt:
  - a) **SANBON** Drie punten
  - b) **NIHON** Twee punten
  - c) **IPPON** Eén punt
2. Een score wordt toegekend als een techniek is uitgevoerd naar een scoringszone volgens volgende criteria:
  - a) Goede vorm
  - b) Sportieve houding
  - c) Krachtige/explosieve uitvoering
  - d) Alertheid/bewustzijn (ZANSHIN)
  - e) Goede timing
  - f) Correcte afstand
3. **SANBON** wordt toegekend voor:
  - a) Jodan Geri.
  - b) Elke scorende techniek uitgevoerd op een tegenstander die geworpen of gevallen is.
4. **NIHON** wordt toegekend voor:
  - a) Chudan Geri
5. **IPPON** wordt toegekend voor:
  - a) Chudan of Jodan tsuki.
  - b) Uchi.

6. De aanvallen worden beperkt tot volgende zones:
- Hoofd
  - Gezicht
  - Nek
  - Buik
  - Borst
  - Rug
  - Zijkant
7. Een doeltreffende techniek uitgevoerd tegelijkertijd met het signaal “einde van de tijd” is geldig. Een techniek, ook al is hij effectief, uitgevoerd na het bevel om te stoppen of te onderbreken, wordt ongeldig verklaard en kan zelfs worden bestraft.
8. Geen enkele techniek, zelfs technisch correct, is geldig als deze wordt uitgevoerd als beide kampers zich buiten de wedstrijdvloer bevinden. Als echter één van de kampers een effectieve techniek uitvoert terwijl hij nog binnen de wedstrijdvloer staat en vóór het bevel “YAME “ van de scheidsrechter, is deze geldig.
9. Door beide kampers gelijktijdig uitgevoerde, effectieve technieken (AI UCHI) zullen niet scoren.

**TOELICHTINGEN:**

*Om te kunnen scoren moet een techniek uitgevoerd worden op een scoringsgebied zoals in paragraaf 6 beschreven is. De techniek moet gecontroleerd worden uitgevoerd, rekening houdend met de aangevallen zone, en moet voldoen aan alle 6 criteria zoals vermeld in art. 6 paragraaf 2.*

Terminologie	Technische criteria
<u>Sanbon (3 punten) wordt toegekend voor:</u>	<ol style="list-style-type: none"> <li><u>Jodan trappen. (het gezicht, hoofd en nek).</u></li> <li><u>Elke scorende techniek die is uitgevoerd nadat een tegenstander geworpen is, gevallen is door eigen toedoen of niet meer op zijn voeten staat.</u></li> </ol>
<u>Nihon (2 punten) wordt toegekend voor:</u>	<ol style="list-style-type: none"> <li><u>Chudan trappen. (de buikstreek, borst, zijkant en achterkant)</u></li> </ol>
<u>Ippon (1 punt) wordt toegekend voor:</u>	<ol style="list-style-type: none"> <li><u>Gelijk welke stoottechniek (tsuki) uitgevoerd op één van de 7 aanvalszones.</u></li> <li><u>Gelijk welke slagtechniek (uchi) naar de 7 aanvalszones.</u></li> </ol>

- Worpen waarbij de tegenstrever vastgegrepen wordt onder het middel, geworpen wordt zonder vast te houden, of gevaarlijk geworpen wordt, of worpen waarvan het scharnierpunt boven de heup ligt, zijn om veiligheidsredenen verboden en zullen een waarschuwing of een straf tot gevolg hebben. Uitzonderingen zijn de gebruikelijke karate beenvegen, waar het niet nodig is dat men zijn tegenstrever vasthoudt tijdens de uitvoering zoals de-ashi-barai, ko-uchi-gari, kami-waza enz. Nadat een worp uitgevoerd is, zal de scheidsrechter de kamper 2 seconden tijd geven om een scorende techniek uit te voeren.*
- Als een kamper geworpen wordt of valt, en hierop gescoord wordt wanneer het bovenlichaam (torso) zich op de tatami bevindt, zal de score sanbon zijn.*
- Een techniek met “Goede vorm” moet eigenschappen vertonen met betrekking tot mogelijke doeltreffendheid binnen het kader van de traditionele opvattingen over het karate.*

- IV. **Sportieve houding** is een onderdeel van de goede vorm en verwijst naar een niet kwaadwillende houding van diepe concentratie welke blijkt bij het uitvoeren van een scorende techniek.
- V. **Krachtige/explosieve uitvoering** bepaalt de kracht en de snelheid van de techniek en de tastbare wil om deze te laten slagen.
- VI. **Alertheid/bewustzijn** (Zanshin) is een criterium dat vaak over het hoofd wordt gezien bij het toekennen van een score. Het is een staat van voortdurende betrokkenheid waarin de kamper volledig geconcentreerd blijft, de tegenstander continue observeert, en zich bewust blijft van mogelijke tegenaanvallen. Tijdens het uitvoeren van een techniek zal hij het hoofd niet wegdraaien en blijft ook daarna de tegenstrever aankijken.
- VII. **Gepaste timing** betekent een techniek uitvoeren op het moment dat die het grootst mogelijke effect zal hebben.
- VIII. Evenzo betekent **Correcte afstand** een techniek uitvoeren op de afstand waar deze het grootst mogelijke effect zal hebben. Zo zal, wanneer de techniek wordt uitgevoerd op een tegenstrever die zich vlug terugtrekt, het potentiële effect van die slag verminderd zijn.
- IX. **Afstand** houdt ook verband met het punt waar de techniek op het doel of dicht bij het doel eindigt. Een stoot of beentechniek die tussen huidaanraking en 5 centimeter van het gezicht, hoofd of nek komt, mag als correcte afstand beoordeeld worden. Niettemin zullen jodan technieken die binnen een aanvaardbare afstand van het doel komen en waarbij de tegenstrever geen enkele poging doet om af te weren of te ontwijken, scoren, op voorwaarde dat de techniek aan de andere criteria voldoet.  
Bij wedstrijden van cadetten en junioren is geen enkel contact op het hoofd, gezicht of nek (en het gezichtsmasker) toegestaan, behalve zeer licht contact (voorheen gekend als “skin touch”) bij jodan geri’s waarbij de geldige score afstand is vergroot tot 10 centimeter.
- X. Een waardeloze techniek is een waardeloze techniek, ongeacht waar en hoe hij is uitgevoerd. Een techniek die niet de goede vorm of gebrek aan kracht heeft zal niet scoren.
- XI. Technieken die onder de gordel belanden, kunnen scoren zolang ze boven het schaambeent aankomen. De nek is een doelzone, net zoals de keel. Nochtans is géén enkel contact op de keel toegelaten, maar een goed gecontroleerde techniek die niet raakt, kan wel scoren.
- XII. Een techniek geplaatst op de schouderbladen kan scoren. Het niet –scoregedeelte van de schouder is het gewricht tussen de opperarm, het schouderblad en het sleutelbeen.
- XIII. De eindbel kondigt het einde aan van de mogelijkheid tot scoren in die kamp, zelfs indien de scheidsrechter wegens onoplettendheid niet onmiddellijk de kamp stopt. De eindbel betekent echter niet dat er geen straffen meer kunnen gegeven worden. Straffen kunnen nog altijd worden opgelegd door de scheidsrechtersploeg tot wanneer de kampers de wedstrijdvloer verlaten nadat de kamp is afgesloten. Straffen kunnen daarna alleen nog worden uitgesproken door de scheidsrechterscommissie of de disciplinaire en legale commissie.
- XIV. Echte Aiuchi’s zijn zeldzaam. Niet alleen moeten twee technieken simultaan aankomen, maar beide moeten geldige scoretechnieken zijn, elk met goede vorm enz. Twee technieken kunnen wel simultaan aankomen maar zelden zijn beide effectieve scores. De scheidsrechter kan een situatie waarbij slechts één van beide gelijktijdig uitgevoerde technieken werkelijk scoort niet met een Aiuchi beslissen, dit is geen Aiuchi.

## ARTIKEL 7: BESLISSINGSCRITERIA

Het eindresultaat van een kamp wordt bepaald door het feit dat één kamper 8 punten voorsprong heeft of dat hij bij het eindsignaal de meeste punten behaald heeft, of door beslissing (HANTEI), of bij HANSOKU, SHIKKAKU of KIKEN opgelegd aan zijn tegenstander.

1. Indien de kamp eindigt met gelijke score of zonder score zal de scheidsrechter een gelijkstand (HIKIWAKE) aankondigen en SAI SHIAI starten indien dit van toepassing is.
2. Bij individuele kampen, als deze onbeslist zijn, zullen de opgelopen straffen en punten gewist worden van het scorebord en volgt een extra kamp van maximaal één minuut (SAI SHIAI). Een SAI SHIAI is een nieuwe kamp waaruit de winnaar bepaald wordt. Indien geen enkele kamper scoort tijdens SAI SHIAI of er een gelijke score is, wordt de eindbeslissing genomen door de scheidsrechter en drie rechters (HANTEI). Een beslissing in het voordeel van één van beide kampers is verplicht en moet genomen worden op volgende basis:
  - a) De houding, gevechtsgeest en de kracht getoond door de kampers.
  - b) superioriteit van tactiek en techniek.
  - c) Welke van de kampers de meeste acties heeft ondernomen.
3. In een ploegenwedstrijd volgt er géén extra kamp (SAI SHIAI) bij een gelijkstand, behalve zoals omschreven in paragraaf 5 (hieronder).
4. De winnende ploeg is deze met de meeste kampoverwinningen. Indien twee ploegen hetzelfde aantal overwinningen hebben, dan wint de ploeg die de meeste punten heeft gescoord van zowel de verloren als de gewonnen kampen. Het grootst mogelijke verschil in punten is acht per kamp.
5. Indien twee ploegen hetzelfde aantal overwinningen en punten hebben zal een beslissende kamp plaatsvinden. Indien gelijk, zal er een extra kamp (SAI SHIAI) van één minuut plaatsvinden. Indien er géén score is, zal er een beslissing genomen worden door een stemming van de scheidsrechter en de 3 rechters. (HANTEI)
6. Wanneer een ploeg leidt met voldoende overwinningen, of voldoende punten scoorde zodat deze als overwinnaar kan worden aanzien, zal de wedstrijd ophouden en vinden er geen verdere kampen plaats.

### TOELICHTINGEN:

- I. *Om een beslissing te nemen door stemming (HANTEI) na een onbesliste SAI SHIAI, stapt de scheidsrechter naar de buitenlijn van de wedstrijdvloer en roept: "HANTEI", gevolgd door een tweetonig fluitsignaal. De rechters tonen hun mening met een vlag en op hetzelfde moment toont de scheidsrechter zijn mening door zijn arm op te steken in de richting van de kamper die zijn voorkeur geniet. Na een kort fluitsignaal gaat de scheidsrechter naar zijn plaats terug en kondigt de meerderheidsbeslissing aan.*
- II. *Indien de stemming onbeslist is, zal de scheidsrechter de gelijkstand breken door gebruik te maken van zijn beslissende stem. Hij keert naar zijn plaats terug, brengt één arm voor zijn borst en steekt zijn gebogen arm op in de richting van de kamper die zijn voorkeur draagt, hij toont hiermee aan dat hij gebruik maakt van zijn beslissende stem. Daarna duidt hij de winnaar aan zoals beschreven.*

## **ARTIKEL 8: VERBODEN GEDRAG**

Er zijn twee categorieën van verboden gedrag, categorie 1 en categorie 2.

### **CATEGORIE 1:**

1. Technieken die overdreven contact maken met in acht name van de aangevallen zone, en technieken die contact maken met de keel.
2. Aanvallen naar armen of benen, geslachtsdelen, gewrichten of de wreef van de voet.
3. Aanvallen naar het gezicht met open handtechnieken.
4. Gevaarlijke of verboden werptechnieken.

### **CATEGORIE 2:**

1. Veinzen, of overdrijven van een kwetsuur.
2. Herhaaldelijk de wedstrijdvloer verlaten (JOGAI).
3. Zichzelf in gevaar brengen door een houding aan te nemen waarbij men gekwetst kan worden door de tegenstander of nalaten voldoende maatregelen te treffen om zichzelf te beschermen (MUBOBI).
4. Het gevecht ontwijken met de bedoeling te voorkomen dat de tegenstrever de kans krijgt te scoren.
5. Clinchen, worstelen, duwen, vastgrijpen of met borst tegen elkaar staan, zonder dat er een poging ondernomen wordt om te werpen of een techniek uit te voeren.
6. Technieken, welke door hun aard niet kunnen worden gecontroleerd, in functie van de veiligheid van de tegenstander, en gevaarlijke en ongecontroleerde aanvallen.
7. Gesimuleerde aanvallen met het hoofd, de knieën of de ellebogen.
8. Spreken tegen de tegenstander of hem irriteren, de orders van de scheidsrechter niet opvolgen, on hoffelijk gedrag tegenover de scheidsrechters, of andere inbreuken van de etiquette.

### **TOELICHTINGEN:**

- I. *Karatecompetitie is een sport, en om die reden zijn sommige van de meest gevaarlijke technieken uitgesloten en moeten alle technieken worden gecontroleerd. Getrainde volwassen kampers kunnen relatief krachtige technieken incasseren op gespierde delen van het lichaam zoals de buikspieren, maar het hoofd, gezicht, de nek, geslachtsdelen en gewrichten zijn heel gevoelig voor kwetsuren. Daarom mag elke techniek die een kwetsuur veroorzaakt, bestraft worden, tenzij de oorzaak bij de gekwetste ligt. De kampers moeten alle technieken uitvoeren met controle en goede vorm. Indien zij dit niet kunnen, moet, ongeacht de verkeerd gebruikte techniek, een waarschuwing of straf worden opgelegd. Bijzondere zorg moet toegepast worden bij cadetten en junioren wedstrijden.*

### **GEZICHT CONTACT — SENIORS**

- II. ***Bij Senioren** is licht, gecontroleerd contact dat géén kwetsuur veroorzaakt, toegelaten op het gezicht, het hoofd en de nek (behalve op de keel). Als de scheidsrechter het contact als te hard beoordeelt, maar de kansen tot winnen van de kamper worden niet verminderd, dan kan een*

waarschuwing (CHUKOKU) gegeven worden. Een tweede contact onder dezelfde omstandigheden zal bestraft worden met een Keikoku en IPPON (één punt) wordt toegekend aan de tegenstander. Bij een derde inbreuk zal een Hansoku Chui worden opgelegd en NIHON (twee punten) aan de gekwetste kamper worden toegekend. De volgende inbreuk zal diskwalificatie door HANSOKU tot gevolg hebben.

### **GEZICHT CONTACT — CADETTEN EN JUNIOREN**

- III. *Bij cadetten en junioren is geen enkel contact door handtechnieken naar het hoofd, gezicht en nek (inclusief het gezichtsmasker) toegelaten. Elk contact, hoe licht ook, zal bestraft worden zoals in paragraaf II hierboven beschreven, behalve indien veroorzaakt door de ontvanger (MUBOBI). Jodan beentechnieken mogen het lichtste contact (skin touch) maken en dan als score aangerekend worden. Als de techniek wordt beoordeeld als meer dan "skin-touch" zal een straf gegeven worden, tenzij de oorzaak bij de geraakte kamper ligt (MUBOBI).*
- IV. *De scheidsrechter moet voortdurend de gekwetste kamper observeren. Een kort uitstel bij het vellen van een oordeel geeft kwetsuursymptomen, zoals een neusbloeding, de kans om zich te ontwikkelen. Het observeren zal ook alle inspanningen van de kamper aan het licht brengen om een kleine kwetsuur te verergeren om er tactisch voordeel uit te halen. Voorbeelden hiervan zijn het hard snuiven/ blazen door de gewonde neus of hard op het gezicht wrijven.*
- V. *Eerder opgelopen kwetsuren kunnen symptomen veroorzaken die niet in verhouding staan met het gemaakte contact. De scheidsrechters moeten daarmee rekening houden bij het overwegen van een straf voor een schijnbaar hard contact. Wat een relatief licht contact lijkt zou bijvoorbeeld als resultaat kunnen hebben dat de tegenstander niet kan verder kampen door het cumulatieve effect met een kwetsuur uit een vorige kamp. Voor het begin van een wedstrijd of een kamp zal de Match Area Controller de medische kaart van de kampers nazien en zich ervan verzekeren dat de kampers in staat zijn te kampen. De scheidsrechter moet geïnformeerd worden als een kamper is behandeld voor een kwetsuur.*
- VI. *Kampers die overdreven reageren op een licht contact om de tegenstander te laten bestraffen, bijvoorbeeld door het gezicht vast te nemen en wankelen of onnodig vallen, zullen onmiddellijk bestraft worden.*
- VII. *Een niet-bestaande kwetsuur veinzen is een ernstige inbreuk op de reglementen. Shikkaku zal opgelegd worden aan een kamper die een kwetsuur veinst door bijvoorbeeld ineen te zakken of over de vloer te rollen, als door een neutrale arts vastgesteld wordt dat dit niet het aanwijsbare gevolg van een opgelopen kwetsuur is.*
- VIII. *Een bestaande kwetsuur overdrijven, is minder erg maar wordt nog steeds gezien als onaanvaardbaar gedrag en daarom zal bij het eerste geval van overdrijven een minimum straf van keikoku opgelegd worden (en ippon voor de tegenstrever). Ernstigere vormen van overdrijven zoals rond waggelen, op de vloer vallen, opstaan en weer neergaan, en zo verder, kunnen Hansoku Chui of Hansoku tot gevolg hebben, afhankelijk van de graad van overdrijven.*
- IX. *Kampers welke SHIKKAKU opgelegd krijgen voor het veinzen van een kwetsuur, zullen van de wedstrijdvloer gehaald worden en onmiddellijk overgedragen worden aan de W.K.F. Medische Commissie die meteen de kamper onderzoekt. De Medische Commissie zal nog voor het einde van het kampioenschap een rapport ter overweging overmaken aan de scheidsrechterscommissie. Kampers die een kwetsuur veinzen, zullen aan de strengste straffen onderworpen worden, zelfs tot levenslange schorsing bij herhaalde overtredingen.*
- X. *De keel is zeer kwetsbaar en zelfs het lichtste contact zal gewaarschuwd of bestraft worden, behalve als de oorzaak ervan bij de geraakte kamper ligt.*
- XI. *Werptechnieken zijn verdeeld in twee types. "Conventionele" karate beenvegen zoals de-ashi-barai, ko-uchi-gari, enz., waarbij de tegenstander uit evenwicht gebracht of geworpen wordt*

zonder eerst vastgegrepen te worden; en worpen waar het vereist is dat de tegenstander wordt vastgegrepen of vastgehouden tijdens de worp. Het scharnierpunt van de worp mag niet boven bandniveau van de werper liggen en de tegenstander moet vastgehouden worden zodat hij veilig kan landen. Schouderworpen zoals *seio-nage*, *kata-garuma*, enz., zijn uitdrukkelijk verboden, evenals de zogenaamde offerworpen zoals *tomoe-nage*, *sumi-gaeshi*, enz. Het is ook verboden de tegenstander beneden het middel vast te grijpen en hem op te heffen om te werpen, of naar de benen te reiken om deze onderuit te trekken. Als een kamper gekwetst wordt door een werptechniek zal de scheidsrechtersploeg beslissen of er een straf opgelegd wordt.

- XII. *Open hand technieken naar het gezicht zijn verboden, omdat zij gevaarlijk zijn voor de ogen.*
- XIII. *JOGAI is een situatie waarbij de kamper met de voet of gelijk welk deel van het lichaam de grond raakt buiten de wedstrijdzone. Een uitzondering is als de kamper door zijn tegenstrever werd buiten geduwd of geworpen.*
- XIV. *Een kamper die een punt scoort en dan buiten stapt voordat de scheidsrechter "Yame" roept, krijgt deze score toegekend en Jogai wordt niet aangerekend. Als zijn poging om te scoren mislukt, wordt de Jogai wel aangerekend.*
- XV. *Als AO buiten stapt net na een succesvolle aanval van AKA zal op de score "Yame" geroepen worden en AO's buitenstappen zal niet aangerekend worden. Als AO buitenstaat of buitenstapt op het moment van Aka's score (waarbij Aka binnen de wedstrijdvloer blijft) zal de score van Aka toegekend EN AO's Jogai aangerekend worden.*
- XVI. *Het is belangrijk te begrijpen dat "het gevecht ontwijken" verwijst naar een situatie waarin een kamper probeert te voorkomen dat de tegenstander de kans krijgt om te scoren door tijdrovend gedrag. De kamper die zich voortdurend terugtrekt zonder een effectieve tegenaanval, die vasthoudt, "clinchet" of de wedstrijdvloer verlaat om de kans tot scoren van de tegenstander te ontnemen, moet gewaarschuwd of gestraft worden. Dit gebeurt vaak in de laatste seconden van een kamp. Indien dit gebeurt als er nog 10 seconden of meer te gaan zijn, zal de scheidsrechter de overtredende kamper waarschuwen. Indien er al een chukoku Categorie 2 was, zal dit resulteren in een straf. Als er echter minder dan tien seconden te gaan zijn, zal de scheidsrechter Keikoku opleggen (of er nu een categorie 2 Chukoku was of niet) en een IPPON aan de tegenstander toekennen. Indien er al een Categorie 2 Keikoku was, zal de scheidsrechter de kamper een Hansoku Chui opleggen en een Nihon aan de tegenstander toewijzen. Indien er al een categorie 2 Hansoku-chui opgelegd werd, wordt Hansoku opgelegd aan de overtreder en de overwinning toegekend aan de tegenstander. De scheidsrechter moet er zich wel van vergewissen dat de kamper zich niet terugtrekt als defensieve maatregel omdat de tegenstander zich roekeloos of gevaarlijk gedraagt, in dat geval moet deze laatste gewaarschuwd of bestraft worden.*
- XVII. *Een voorbeeld van MUBOBI is de situatie waarin de kamper een gemeente aanval inzet zonder aandacht te hebben voor zijn eigen veiligheid. Sommige kampers storten zich in een diepe gyaku aanval en zijn niet meer in staat om een tegenaanval af te weren. Zulke open aanvallen zijn duidelijk een daad van mubobi en kunnen niet scoren. In een tactische, theatrale beweging draaien sommige kampers zich onmiddellijk en op een spottende, dominerende manier om, om een score aan te tonen. Zij laten hun dekking vallen en hebben geen aandacht meer voor de tegenstander. De bedoeling van dit wegdraaien is de aandacht van de scheidsrechter op hun techniek te brengen. Ook dit is duidelijk een geval van mubobi. Indien hierdoor een overdreven contact of kwetsuur wordt opgelopen zal de scheidsrechter een Categorie 2 waarschuwing of straf opleggen en geen straf toekennen aan de tegenstander.*
- XVIII. *Elk onbehoorlijk gedrag van een lid van een officiële delegatie kan diskwalificatie van een kamper, de volledige ploeg of de delegatie voor dat toernooi tot gevolg hebben.*

## ARTIKEL 9: STRAFFEN

**CHUKOKU** is een WAARSCHUWING en kan worden opgelegd voor begeleidend kleine inbreuken of voor een eerste kleine inbreuk.

**KEIKOKU** is een straf waarbij aan de tegenstander IPPON (één punt) toegekend wordt. KEIKOKU wordt opgelegd voor kleine inbreuken waarvoor al eerder in de kamp een waarschuwing werd gegeven, of voor inbreuken die niet ernstig genoeg zijn om HANSOKU-CHUI op te leggen.

**HANSOKU-CHUI** is een straf waarbij aan de tegenstander NIHON (twee punten) wordt toegekend. HANSOKU-CHUI wordt gewoonlijk opgelegd voor inbreuken waarvoor al eerder in de kamp KEIKOKU werd opgelegd. Hansoku Chui kan ook onmiddellijk worden toegekend voor een ernstige inbreuk die niet zo zwaar is om HANSOKU op te leggen.

**HANSOKU** wordt opgelegd voor een zeer ernstige inbreuk of na een overtreding als er al Hansoku Chui toegekend is. Hierbij wordt de kamper gediskwalificeerd. Bij ploegenwedstrijden wordt de score van de gestrafte kamper op nul gezet en deze van de tegenstander op acht punten.

**SHIKKAKU** is een diskwalificatie voor het feitelijke toernooi, competitie of wedstrijd. Om de draagwijdte van SHIKKAKU vast te leggen, moet de scheidsrechterscommissie geraadpleegd worden. SHIKKAKU kan worden ingeroepen als een kamper weigert gevolg te geven aan de bevelen van de scheidsrechter, zich kwaadwillend gedraagt of een daad pleegt die het prestige en de eer van het Karate-do schaadt of als hij andere handelingen stelt die strijdig zijn met de geest en de reglementen van het toernooi. Bij ploegenwedstrijden wordt de score van de gestrafte kamper op nul gezet en deze van de tegenstander op acht punten.

### **TOELICHTINGEN:**

- I. Categorie 1 en Categorie 2 straffen zijn onderling niet cumuleerbaar.*
- II. Een straf kan direct worden opgelegd bij een overtreding, maar eenmaal opgelegd, moet bij herhaling van een inbreuk in dezelfde categorie een hogere straf worden gegeven. Het is bijvoorbeeld niet mogelijk om een waarschuwing of straf te geven voor te hard contact en nadien een waarschuwing te geven voor een tweede buitensporig contact.*
- III. Waarschuwingen (CHUKOKU) worden gegeven als er een duidelijke kleine inbreuk op het reglement aanwezig is waarbij de kans van een kamper tot winnen niet verminderd wordt (volgens de scheidsrechtersploeg) door de fout van de tegenstander.*
- IV. KEIKOKU mag direct opgelegd worden zonder voorafgaande waarschuwing, Keikoku wordt doorgaans gegeven als de kansen tot winnen in lichte mate zijn verminderd (volgens de mening van de scheidsrechtersploeg) door de fout van de tegenstander.*
- V. Een HANSOKU CHUI mag direct opgelegd worden of na een waarschuwing of een Keikoku en wordt gebruikt als de kansen tot winnen ernstig verminderd zijn (volgens de mening van de scheidsrechtersploeg) door de fout van de tegenstander.*

- VI. *Een HANSOKU wordt opgelegd na herhaalde straffen, maar kan ook direct worden opgelegd voor ernstige inbreuken op de reglementen. Dit wordt gedaan als de scheidsrechtersploeg vindt dat de kans tot winnen tot nul is herleid door de fout van de tegenstander.*
- VII. *Iedere kamper die HANSOKU opgelegd krijgt door het veroorzaken van kwetsuren en die, volgens de scheidsrechtersploeg en de Match Area Controller, roekeloos of gevaarlijk handelde of niet over de nodige controle beschikt, vereist voor een WKF wedstrijd, zal gerapporteerd worden aan de scheidsrechterscommissie. Deze zal beslissen of de kamper geschorst wordt voor de rest van de competitie en/of volgende competities.*
- VIII. *Een SHIKKAKU kan direct opgelegd worden, zonder enige waarschuwing van gelijk welke aard. De kamper zelf moet geen inbreuk hebben begaan, het volstaat dat de Coach of andere leden van de afvaardiging van de kamper zich zo gedragen dat ze het aanzien en de eer van het Karate-Do schaden. Als de scheidsrechter vindt dat een kamper met kwaad opzet handelt, ongeacht of er een kwetsuur veroorzaakt werd of niet, is Shikkaku en niet Hansoku de correcte beslissing*
- IX. *Er moet een publieke aankondiging van SHIKKAKU worden gemaakt.*

<p><b>ARTIKEL 10: KWETSUREN EN ONGEVALLLEN IN EEN WEDSTRIJD</b></p>
---

1. KIKEN of forfait wordt opgelegd als een kamper of kampers zich niet aanbieden na de oproep, niet kunnen verder kampen, opgeven of zich op bevel van de scheidsrechter moeten terugtrekken. De reden voor opgave kan ook een letsel zijn dat niet te wijten is aan de actie van de tegenstrever.
2. Indien twee kampers elkaar kwetsen op hetzelfde moment, of lijden aan vooraf opgelopen verwondingen en door de wedstrijddokter ongeschikt worden verklaard om verder te kampen, zal diegene met de meeste punten overwinnaar zijn. Indien bij individuele kampen de score gelijk is, zal een beslissing door stemming (HANTEI) worden genomen. Bij ploegenwedstrijden zal de scheidsrechter een gelijkstand aankondigen (HIKIWAKE). Indien deze situatie zich voordoet tijdens een beslissende SAI SHIAI in een ploegenwedstrijd dan zal een stemming (HANTEI) de uitslag bepalen.
3. Een kamper die omwille van een kwetsuur door de wedstrijddokter ongeschikt is verklaard, kan niet meer aantreden in die competitie.
4. Een gekwetste kamper die een kamp wint door diskwalificatie van zijn tegenstrever mag niet verder kampen in deze competitie zonder de toelating van de dokter. Als dezelfde deelnemer verder mag kampen en terug gekwetst wordt, kan hij een tweede maal winnen door diskwalificatie, maar wordt dan onmiddellijk geschorst voor verdere deelname aan Kumite competitie in dat tornooi.
5. Als een kamper gekwetst wordt, moet de scheidsrechter onmiddellijk het gevecht stoppen en de dokter roepen. Alleen de dokter is bevoegd om een diagnose te stellen en de kwetsuur te behandelen.

6. Een kamper die gekwetst wordt tijdens een kamp en medische behandeling nodig heeft, krijgt daarvoor 3 minuten verzorgingstijd. Indien de behandeling niet binnen de toegestane tijd is uitgevoerd, zal de scheidsrechter beslissen of de kamper ongeschikt wordt verklaard om te kampen (Artikel 13, Paragraaf 9) of een verlenging van de behandelingstijd wordt toegestaan.
7. Een kamper die valt, geworpen of neergeslagen is en niet volledig rechtop staat op zijn of haar voeten binnen de 10 seconden wordt ongeschikt bevonden om verder te kampen en wordt automatisch teruggetrokken uit alle kumite kampen van het toernooi. Indien een kamper valt, geworpen of neergeslagen is en niet onmiddellijk rechtstaat, zal de scheidsrechter de dokter roepen en de tijdopnemer met een fluitsignaal verwittigen om de 10 sec. aftelling te starten. De tijdopnemer stopt de klok als de scheidsrechter zijn arm opsteekt. In elke situatie waarbij de 10 seconden regel is gestart zal de dokter gevraagd worden de kamper te onderzoeken.

### **TOELICHTINGEN:**

- I. *Als de dokter een kamper ongeschikt verklaart, moet een duidelijke aantekening gemaakt worden op de wedstrijdkaart van de kamper. De mate van ongeschiktheid moet duidelijk gemaakt worden voor andere scheidsrechtersploegen.*
- II. *Een kamper kan winnen door diskwalificatie van de tegenstander omwille van gecumuleerde kleine inbreuken van Categorie 1. Misschien heeft de winnaar geen betekenisvolle kwetsuur opgelopen. Een tweede overwinning op dezelfde basis moet leiden tot terugtrekking, ook al is hij fysiek in staat om verder te kampen.*
- III. *De scheidsrechter zal de dokter roepen als een kamper gekwetst is en medische behandeling nodig heeft.*
- IV. *De dokter is verplicht om veiligheidsaanbevelingen te maken welke in verband staan met de gepaste medische behandeling van de gekwetste kamper.*
- V. *Bij toepassing van de “tien seconden regel” zal de tijd bijgehouden worden door een tijdopnemer die aangeduid is voor deze taak. Een waarschuwingssignaal moet gegeven worden op zeven seconden gevolgd door het eindsignaal op tien seconden. De tijdopnemer start de tijd enkel op het teken van de scheidsrechter en stopt als de kamper volledig rechtop staat en de scheidsrechter de arm opsteekt.*
- VI. *De scheidsrechtersploeg beslist HANSOKU, KIKEN, of SHIKKAKU naargelang de situatie.*
- VII. *In ploegenwedstrijden zal, indien een ploeglid KIKEN opgelegd krijgt, zijn score tot nul worden herleid en aan de tegenstrever acht punten worden toegekend.*

<b>ARTIKEL 11: OFFICIEEL PROTEST</b>
--------------------------------------

1. Niemand mag protesteren over een oordeel bij de leden van een scheidsrechtersploeg.
2. Indien een scheidsrechtersprocedure in strijd is met de wedstrijdreglementen kan alleen de Voorzitter van de Federatie of de Officiële Verantwoordelijke een protest indienen.
3. De klacht wordt ingediend als een schriftelijk rapport onmiddellijk na de kamp waarin de redenen voor de klacht zich voordeden. (De enige uitzondering hierop is wanneer het om een administratieve vergissing gaat. Deze moet onmiddellijk na de vaststelling worden meegedeeld aan de Match Area Controller )

4. De klacht moet worden overhandigd aan een vertegenwoordiger van de klachtencommissie. Deze zal te zijner tijd de omstandigheden onderzoeken welke tot de klacht geleid hebben. Nadat alle beschikbare feiten in overweging zijn genomen, stelt de klachtencommissie een rapport op en heeft de macht in overeenstemming hiermee te handelen.
5. Gelijk welke klacht betreffende de toepassing van het reglement moet ingediend worden volgens de klachtenprocedure vastgelegd door het Uitvoerend Orgaan van WKF. Dit moet schriftelijk gebeuren en worden ondertekend door de officiële vertegenwoordiger van de ploeg of kamper(s).
6. De aanklager moet een som geld storten zoals overeengekomen door WKF-EC en dit moet samen met het protest aan de vertegenwoordiger van de klachtencommissie overhandigd worden.
7. Samenstelling van de klachtencommissie :  
De Klachtencommissie bestaat uit drie senior scheidsrechters aangeduid door de scheidsrechterscommissie. (SC). Er mogen geen twee leden van dezelfde federatie zetelen. De SC duidt eveneens drie bijkomende leden aan, genummerd van 1 tot 3, die in deze volgorde de zetelende leden zullen vervangen bij een belangenconflict, indien het lid dezelfde nationaliteit heeft als of om het even welke familiale relatie heeft met een van de partijen, inbegrepen de leden van het scheidsrechterspanel die bij het aangeklaagde incident zijn betrokken.
8. De evaluatie van de klacht:  
Het is de verantwoordelijkheid van de klagende partij om zich tot de Klachtencommissie te wenden en de vereiste som aan de schatbewaarder te overhandigen.  
Eens aangesproken, zal de Klachtencommissie zonder verwijl alle nodige vragen en onderzoeksdaden aanvangen die zij noodzakelijk acht om de geldigheid van de klacht vast te stellen. Elk van de drie leden is verplicht hierover zijn oordeel te geven, zich onthouden is niet aanvaardbaar.
9. Het protest wordt afgewezen:  
Als een klacht als ongeldig wordt verklaard, duidt de klachtencommissie één van zijn leden aan om de aanklager er mondeling van op de hoogte te brengen dat de klacht ongegrond werd bevonden. Deze brengt op het originele document de notitie "GEWEIGERD" aan en elk lid van de commissie ondertekent het document voordat dit aan de schatbewaarder wordt terugbezorgd. Deze bezorgt het op zijn beurt aan de Secretaris Generaal.
10. Het protest wordt aanvaard:  
Indien een klacht wordt aanvaard, neemt de klachtencommissie contact op met de Organisatie- en de Arbitragecommissie om alle mogelijke praktische maatregelen te treffen om de situatie op te lossen, zoals onder meer:
  - Voorgaande beslissingen die in strijd waren met het reglement ongedaan maken.
  - Het ongeldig verklaren van de resultaten van beïnvloede kampen in de poule tot de toestand net voor het incident
  - De kampen die door het incident beïnvloed zijn, laten hernemen.
  - Een aanbeveling doen bij de Arbitragecommissie om de betrokken scheidsrechters te evalueren en hen te verbeteren of te sanctioneren.

De verantwoordelijkheid ligt bij de Klachtencommissie om passende maatregelen te treffen opdat het verloop van de wedstrijd niet te veel gehinderd wordt. Het herbeginnen van de schiften is een laatste optie om een eerlijke uitkomst te verzekeren.

De Klachtencommissie duidt één van haar leden aan om de aanklager mondeling te verwittigen dat de klacht aanvaard is. Deze brengt op het originele document de notitie "AANVAARD" aan en elk lid van de commissie ondertekent het document voordat dit aan de schatbewaarder wordt terugbezorgd, die het gestorte bedrag zal terugbetalen aan de klager en de originele klacht op zijn beurt aan de Secretaris Generaal doorgeeft.

11. Incidentenrapport :

Nadat het incident werd behandeld zoals voorgeschreven, komt de Klachtencommissie bijeen om een eenvoudig rapport op te stellen waarin haar bevindingen worden beschreven samen met de redenen waarom de klacht werd aanvaard of verworpen. Het rapport wordt ondertekend door de drie leden van de commissie en overgemaakt aan de Secretaris Generaal.

12. Machten en beperkingen:

De beslissing van de Klachtencommissie is definitief en kan slechts gewijzigd worden door een beslissing van het Uitvoerend Comité.

De Klachtencommissie kan geen straf of boete opleggen. Haar taak bestaat erin te oordelen over de klachten en de Organisatie- en de Arbitragecommissie te vragen maatregelen te treffen om elke fout van het scheidsrechterspanel tegen het reglement te corrigeren.

**TOELICHTINGEN:**

- I. *Het protest moet de namen vermelden van de kampers, de betrokken scheidsrechtersploeg en de details van wat wordt aangeklaagd. Algemene klachten over algemene normen zullen niet aanvaard worden. De geldigheid van de klacht bewijzen is de taak van de eiser.*
- II. *Het protest zal door de klachtencommissie worden onderzocht en als onderdeel van dit onderzoek zal de commissie de voorgelegde bewijsvoering bestuderen. De commissie mag ook video's bestuderen en officiële ondervragen om de geldigheid van de klacht objectief te onderzoeken.*
- III. *Indien het protest als geldig is weerhouden door de Klachtencommissie zullen de nodige maatregelen getroffen worden. Daarenboven worden maatregelen getroffen om dit in de toekomst te vermijden. De gestorte som wordt teruggegeven door de schatbewaarder.*
- IV. *Indien het protest ongeldig wordt verklaard door de klachtencommissie wordt deze verworpen en de gestorte som wordt verbeurd verklaard aan de WKF.*
- V. *Wedstrijden of kampen zullen niet worden uitgesteld, zelfs indien er een officieel protest wordt voorbereid. Het is de verantwoordelijkheid van de Arbitrator om er voor te zorgen dat de wedstrijden verlopen volgens de wedstrijdreglementen.*
- VI. *Indien tijdens een kamp een administratieve fout wordt vastgesteld, kan de coach de Match Area Controller rechtstreeks verwittigen. Op zijn beurt zal deze de scheidsrechter verwittigen.*

## **ARTIKEL 12: RECHTEN EN PLICHTEN**

### **DE SCHEIDSRECHTERSCOMMISSIE:**

De rechten en plichten van de scheidsrechterscommissie zijn de volgende:

1. Een goede voorbereiding van elk toernooi waarborgen in overleg met het Organiserend Comité in verband met de voorzieningen voor de wedstrijdoppervlakte, het voorzien en realiseren van de nodige faciliteiten en uitrusting, verloop van en supervisie op de kampen, de veiligheidsmaatregelen, enz.
2. Op voorhand de Match Area Controllers aanstellen en aanduiden voor de beschikbare wedstrijdvloeren en maatregelen treffen die tegemoetkomen aan de aanbevelingen in de rapporten van de Match Area Controllers.
3. De algemene prestaties van de scheidsrechters superviseren en coördineren.
4. Vervangers aanduiden indien nodig.
5. Een eindoordeel geven in zaken van technische aard, welke kunnen voorvallen tijdens een kamp en waarvoor geen voorzieningen zijn getroffen in het reglement.

### **MATCH AREA CONTROLLERS:**

De machten en plichten van de Match Area Controllers zijn de volgende:

1. Het delegeren, benoemen en superviseren van scheidsrechters en rechters voor alle wedstrijden op de wedstrijdvloeren onder hun controle.
2. De prestaties van de scheidsrechters en rechters op hun wedstrijdvloeren bekijken en zich ervan verzekeren dat de aangeduide officiële hun toegewezen taken aankunnen.
3. De scheidsrechter opdragen de wedstrijd te stoppen indien de arbitrator signaleert dat het wedstrijdreglement niet wordt toegepast.
4. Elke dag een geschreven rapport overmaken aan de scheidsrechterscommissie over de prestaties van elke officiële in functie die onder hun supervisie staat, aangevuld met de nodige aanbevelingen.

### **SCHEIDSRECHTERS:**

De machten van de scheidsrechters zijn als volgt:

1. De scheidsrechter ("SHUSHIN") heeft de macht de wedstrijden te leiden inbegrepen het aankondigen van het begin, het onderbreken en het einde van de kamp.
2. Punten toekennen.
3. Indien noodzakelijk, aan de Match Area Controller, de Arbitrage Commissie of de Klachten Commissie de gronden voor een genomen beslissing uitleggen
4. Straffen opleggen en waarschuwingen geven tijdens, vóór of ná een kamp.
5. Het inwinnen van en handelen naar het oordeel van de rechters.
6. Verlenging aankondigen en starten (SAI SHIAI).
7. Een stemming te leiden (HANTEI) van het scheidsrechtersteam en het resultaat aan te kondigen.
8. Een gelijkstand oplossen.
9. De winnaar aankondigen.
10. De autoriteit van de scheidsrechter beperkt zich niet uitsluitend tot de wedstrijdvloer maar ook tot de onmiddellijke omgeving ervan.
11. De scheidsrechter zal alle aankondigingen en bevelen geven.

### **RECHTERS:**

De rechters (FUKUSHIN) machten zijn de volgende:

1. De scheidsrechter assisteren via vlagsignalen.
2. Van zijn stemrecht gebruik maken als een beslissing moet genomen worden.

De rechter zal met zorgvuldige aandacht de acties van de kampers volgen en signaleert zijn opinie aan de scheidsrechter in volgende gevallen:

- a) Als hij een score opmerkt.
- b) Als een kamper een verboden actie en/of techniek heeft begaan.
- c) Als een kwetsuur, ziekte of onvermogen om verder te kampen bij een kamper opmerkt wordt.
- d) Als één of beide kampers de wedstrijdvloer verlaten hebben (JOGAI).
- e) Als hij meent dat het nodig is de aandacht van de scheidsrechter op een bepaalde situatie te vestigen.

### **ARBITRATORS:**

De Arbitrator (Kansa) zal de Match Area Controller bijstaan door de wedstrijd of de kamp te superviseren. Indien beslissingen van de scheidsrechter of de rechters niet in overeenstemming zijn met de reglementen, dan zal de arbitrator onmiddellijk de rode vlag heffen en een fluitsignaal geven. De Match Area Controller zal de scheidsrechter vragen om de wedstrijd of kamp te stoppen en de onregelmatigheid recht te zetten. De gegevens over de wedstrijd zijn pas officieel na de goedkeuring van de arbitrator (Kansa). Voor het begin van elke wedstrijd of kamp vergewist de arbitrator zich ervan dat alle kampers een goedgekeurde uitrusting dragen.

### **SCORE CONTROLEUR**

De scorecontroleur zal een afzonderlijke lijst bijhouden van de scores welke toegekend zijn door de scheidsrechter en tezelfdertijd de score- en tijdopnemers superviseren.

### **TOELICHTINGEN:**

*I. Als drie rechters hetzelfde signaal geven of een score aanduiden voor dezelfde kamper moet de scheidsrechter de kamp stoppen en de meerderheidsbeslissing geven. Indien de scheidsrechter de kamp niet stopt, zal de arbitrator de rode vlag opsteken en een fluitsignaal geven.*

*II. Als twee rechters hetzelfde signaal geven of een score voor dezelfde kamper aanduiden, zal de scheidsrechter die mening overwegen maar hij kan dit negeren en de kamp laten verder gaan indien hij van mening is dat ze verkeerd waren.*

***III. Nochtans zal, eens de kamp stilgelegd de meerderheidsbeslissing genomen worden.***

*IV. Als de scheidsrechter beslist de kamp te stoppen roept hij "Yame" en zal tegelijkertijd het voorziene hand gebaar maken. De rechters zullen hun vlaggen intrekken en wachten op de mening van de scheidsrechter. Als de scheidsrechter terug op zijn plaats komt, zal hij zijn reden(en) om de kamp te stoppen duidelijk maken door middel van de gepaste signalen. De rechters zullen dan hun mening signaleren en de scheidsrechter zal dan de meerderheidsbeslissing bekendmaken.*

*V. Indien een 2/2 beslissing zich voordoet, zal de scheidsrechter met het gepaste gebaar aanduiden waarom hij de ene score niet aanvaardt en dan de score toewijzen aan de andere kamper.*

*VI. Als drie rechters verschillend van mening zijn, kan de scheidsrechter een beslissing nemen die ondersteund wordt door een rechter.*

- VII. *Wanneer twee rechters niets signaleren en de derde heeft een andere mening dan de scheidsrechter, dan zal deze laatste beslissen welke actie verder genomen wordt.*
- VIII. *Bij HANTEI hebben de rechters en de scheidsrechter elk 1 stem. Bij een gelijkstand na een SAI SHIAI zal de scheidsrechter een beslissende stem hebben (casting vote).*
- IX. *De rechters mogen alleen signaleren wat zij werkelijk zien. Indien zij niet zeker zijn dat een techniek werkelijk de scorezone bereikte, mogen zij GEEN signaal geven.*
- X. *De taak van de arbitrator is te verzekeren dat de wedstrijd of kamp volgens de reglementen verloopt. Hij is geen extra rechter. Hij heeft geen stemrecht en heeft geen autoriteit op gebied van oordelen, zoals de bepaling of een score geldig was of dat "JOGAI" zich voordeed. Zijn enige verantwoordelijkheid bestaat erin om procedurefouten te vermijden.*
- XI. *Indien de scheidsrechter het eindsignaal niet gehoord heeft, zal de scorecontroleur dit kenbaar maken met een fluit signaal.*
- XII. *Na een kamp zal de scheidsrechter alleen met de Match Area Controller, de scheidsrechterscommissie of de klachtencommissie spreken over de gronden voor zijn oordeel. De scheidsrechter zal dit aan niemand anders toelichten.*

## **ARTIKEL 13: BEGIN, ONDERBREKING EN EINDE VAN WEDSTRIJDEN**

1. De termen en gebaren gebruikt door de scheidsrechter en rechters zijn deze zoals beschreven in bijlagen/appendix 1 en 2.
2. De scheidsrechter en de rechters zullen zich opstellen op de voorgeschreven plaatsen en na het uitwisselen van de groet tussen beide kampers zal hij het gevecht laten aanvangen door de aankondiging "SHOBU HAJIME".
3. De scheidsrechter zal het gevecht stoppen met de aankondiging "YAME". Indien nodig beveelt hij de twee kampers om naar hun plaatsen terug te keren. (MOTO NO ICHI)
4. De scheidsrechter keert naar zijn plaats terug en duidt zijn mening aan, de rechters maken daarna hun mening kenbaar door een signaal. Indien een score moet toegekend worden, identificeert de scheidsrechter wie scoorde (Aka of AO), de aangevallen zone (Chudan of Jodan), de techniek (Tsuki, Uchi, of Geri) en geeft dan de waardering met het voorgeschreven gebaar. Daarna herneemt hij het gevecht met de woorden "TSUZUKETE HAJIME".
5. Indien een kamper tijdens een kamp met acht punten verschil voorstaat, zal de scheidsrechter "YAME" roepen, de kampers naar hun oorspronkelijke plaats terugsturen terwijl hijzelf naar zijn plaats teruggaat. De winnaar wordt dan aangekondigd en aangeduid door de scheidsrechter door zijn hand in de richting van de winnaar te heffen met de woorden "AO (AKA) NO KACHI". De kamp is hierdoor beëindigd.
6. Als de kamptijd verstreken is, zal de kamper met de meeste punten als winnaar worden aangeduid door de scheidsrechter door zijn hand in de richting van de winnaar te heffen met de woorden "AO(AKA) NO KACHI". De kamp is hierdoor beëindigd.
7. Als de kamptijd verstreken is en de score is gelijk of er was geen score zal de scheidsrechter "YAME" aankondigen en terugkeren naar zijn plaats. Hij kondigt gelijkstand (HIKIWAKE) aan en start SAI SHIAI indien dit van toepassing is.

8. Bij HANTEI hebben de rechters en de scheidsrechter elk één stem. Bij een gelijkstand in de stemming op het einde van een onbesliste SAI SHIAI heeft de scheidsrechter een beslissende stem die gebruikt zal worden om het gelijk op te heffen.
9. In de volgende gevallen zal de scheidsrechter “YAME” roepen en het gevecht tijdelijk onderbreken:
- a) Wanneer één of beide kampers zich buiten de wedstrijdvloer bevinden.
  - b) Als de scheidsrechter een kamper beveelt zijn kledij of bescherming in orde te brengen.
  - c) Als een kamper een overtreding van het reglement begaat.
  - d) Als de scheidsrechter van oordeel is dat één of beide kampers niet kunnen verder kampen wegens kwetsuren, ziekte of een andere oorzaak. Rekening houdend met de mening van de wedstrijddokter zal de scheidsrechter beslissen of de kamp kan verder gezet worden.
  - e) Als een kamper zijn tegenstander vastgrijpt en niet onmiddellijk een effectieve techniek of worp uitvoert binnen twee seconden.
  - f) Wanneer één of beide kampers vallen of geworpen worden en geen enkele effectieve techniek binnen twee seconden wordt uitgevoerd.
  - g) Wanneer beide kampers elkaar vastgrijpen of “clinchten” zonder een poging te ondernemen om te werpen of een techniek uit te voeren binnen twee seconden.
  - h) Als beide kampers tegen elkaar staan (standing chest to chest) zonder een poging te ondernemen om te werpen of een techniek uit te voeren binnen twee seconden.
  - i) Wanneer beide kampers op de grond liggen (“off their feet”) door een val of een poging om te werpen en beginnen te worstelen.
  - j) Als een score is opgemerkt.
  - k) Als drie rechters hetzelfde signaal geven, of een score geven voor dezelfde kamper.
  - l) Indien gevraagd door de Mach Area Controller.

### **TOELICHTINGEN:**

- I. Bij het begin van een kamp roept de scheidsrechter eerst de kampers naar hun uitgangspositie. Als een kamper te vroeg op de wedstrijdvloer komt, zal hij/zij terug worden gestuurd. De kampers moeten elkaar groeten zoals het hoort - een vluchtig knikken is zowel ongeleefd als onvoldoende. De scheidsrechter kan vragen om te groeten, indien dit niet vrijwillig gebeurt, door middel van het gebaar beschreven in appendix 2 van de reglementen.*
- II. Bij herneming van de kamp moet de scheidsrechter nagaan of beide kampers op hun uitgangspositie staan en hun houding correct is. Kampers die op en neer springen of zich nerveus gedragen, moeten tot rust gebracht worden voor de kamp kan hernomen worden. De scheidsrechter moet de kamp met zo weinig mogelijk oponthoud hervatten.*
- III. De kampers moeten voor elkaar buigen bij het begin en het einde van elke kamp.*

<b>ARTIKEL 14: WIJZIGINGEN</b>
--------------------------------

Alleen de WKF Sportcommissie kan met de goedkeuring van de Raad van Bestuur WKF de reglementen wijzigen.

# **KATA REGLEMENTEN**

## **ARTIKEL 1: KATA WEDSTRIJDVLOER**

1. De wedstrijdvloer moet vlak en vrij van alle gevaar zijn.
2. De wedstrijdvloer moet groot genoeg zijn om een ononderbroken uitvoering van de kata te waarborgen.

### **TOELICHTING:**

- I. *Om een goede uitvoering van de kata te waarborgen moet de vloer stabiel en vlak zijn. Wedstrijdmatten voor kumite zijn geschikt.*

## **ARTIKEL 2: OFFICIËLE KLEDIJ**

1. De deelnemers, scheidsrechter en rechters moeten de officiële kledij dragen zoals is vastgelegd in Artikel 2 van het Kumite reglement.
2. Iedere persoon die niet voldoet aan deze voorwaarden kan worden uitgesloten.

### **TOELICHTINGEN:**

- I. *Men mag het karatevest voor de uitvoering van een kata niet uitdoen.*
- II. *De deelnemers die zich niet correct gekleed aanmelden krijgen 1 minuut om dat te verhelpen.*

## **ARTIKEL 3: ORGANISATIE VAN KATA WEDSTRIJDEN**

1. Kata wedstrijden zullen zowel per ploeg als individueel doorgaan. Elke ploeg bestaat uit drie personen. Elke ploeg zal uit hetzij mannelijke, hetzij vrouwelijke leden bestaan. De individuele wedstrijden zullen in twee categorieën gebeuren, mannelijke en vrouwelijke.

2. Het eliminatiesysteem met herkansing zal van toepassing zijn.
3. De deelnemers moeten zowel verplichte (“SHITEI”) als vrije keuze (TOKUI”) kata uitvoeren tijdens de wedstrijd. De uit te voeren kata’s moeten in overeenstemming zijn met de stijlen die erkend zijn door het WKF gebaseerd op GOJU RYU, SHITO RYU, WADO RYU en SHOTOKAN. In de twee eerste ronden, wordt geen enkele afwijking toegestaan. De lijst van verplichte kata is opgenomen in Appendix 7 en een lijst met erkende kata in Appendix 8.
4. Als men Shitei kata uitvoert, is er geen variatie toegestaan.
5. Als men Tokui kata uitvoert, moeten die op de lijst in Appendix 8 voorkomen. Kleine variaties worden toegestaan voor zover zij aangeleerd zijn door de stijl.
6. Aan de officiële tafel moet de kata aangekondigd worden voor aanvang van de ronde.
7. De deelnemers moeten in elke ronde een andere kata uitvoeren. Eens uitgevoerd, mag de kata niet meer herhaald worden.
8. Deelnemers in de herkansing mogen een Shitei of een Tokui kata uitvoeren volgens paragraaf 7 hierboven.
9. In de finales van kataploegen zullen de twee ploegen finalisten hun gekozen kata uit de lijst van Appendix 8 op een normale wijze uitvoeren. Nadien demonstreren zij hun toepassing van de kata (BUNKAI). De toegestane tijd voor de BUNKAI demonstratie is 5 minuten. De officiële tijdopnemer start de tijd als de ploeg groet op het einde van de kata en eindigt bij de finale groet na de bunkai uitvoering. Een ploeg die niet groet na de kata of meer dan 5 minuten demonstreert, wordt gediskwalificeerd. Het gebruik van traditionele wapens, hulpmiddelen en andere is niet toegestaan.

### **TOELICHTINGEN:**

Het aantal en welke kata worden uitgevoerd, hangt af van het aantal deelnemers of ploegen zoals hieronder beschreven. Vrijgelote inbegrepen.

Deelnemers of ploegen	Aantal kata	Tokui	Shitei
65-128	7	5	2
33-64	6	4	2
17-32	5	3	2
9-16	4	3	1
5-8	3	3	0
4	2	2	0

## ARTIKEL 4: SCHEIDSRECHTERS PLOEG

1. Een ploeg van 5 rechters zal vóór elke ronde worden aangeduid door de scheidsrechterscommissie of de match area controller.
2. De rechters van een kata kamp mogen de Nationaliteit niet hebben van de deelnemers.
3. Bovendien zullen, om het verloop van de wedstrijden te vergemakkelijken, secretarissen en aankondigers worden aangeduid.

### TOELICHTINGEN:

- I. *De hoofdrechter zit centraal aan de buitenkant van de wedstrijdvloer met het gezicht naar de deelnemer(s) en de andere 4 rechters zitten in de hoeken van het wedstrijdoppervlak.*
- II. *Elke rechter heeft een rode en een blauwe vlag, of indien een elektronisch bord aanwezig is een klavier.*

## ARTIKEL 5: BESLISSINGSCRITEIA

1. De kata moet worden uitgevoerd met voldoende begrip en moet duidelijk de traditionele principes naar voor brengen. Teneinde de prestatie van een deelnemer of ploeg te beoordelen zal de rechter volgende criteria in acht nemen:
  - a. Een realistische uitvoering van de betekenis van de kata.
  - b. Begrijpen van de getoonde technieken (BUNKAI).
  - c. Goed tempo, ritme, snelheid, evenwicht en focus van kracht (KIME).
  - d. Correct en gepast gebruik van ademhaling als hulp tot KIME.
  - e. Correcte focus van aandacht (CHAKUGAN) en concentratie.
  - f. Correcte standen (DACHI) met gepaste spanning in de benen en voeten plat op de grond.
  - g. Gepaste spanning in de buikspieren (HARA) en géén op en neergaan van de heupen bij verplaatsingen.
  - h. Correcte vorm (KIHON) van de gedemonstreerde stijl.
  - i. De voorstelling zal ook geëvalueerd worden met andere zaken, zoals de moeilijkheidsgraad van de kata.
  - j. In kataploeg zal synchronisatie zonder signalen een toegevoegde waarde hebben.
2. Een kamper die een Shitei kata verandert, wordt gediskwalificeerd.
3. Een deelnemer die zijn Shitei of Tokui kata onderbreekt, wijzigt of een andere kata uitvoert dan deze die hij aangekondigd heeft, zal gediskwalificeerd worden.
4. Een kamper die een kata uitvoert die niet erkend is of een kata herhaalt, wordt gediskwalificeerd.

### TOELICHTINGEN:

- I. *Kata is geen dans of een theatrale uitvoering. De traditionele waarden en principes moeten gerespecteerd worden. Het moet een realistische weergave in de geest van een gevecht*

*zijn en concentratie, kracht en potentiële impact van de technieken tonen. Zowel sterkte, kracht, en snelheid, als gratie, ritme en evenwicht moet gedemonstreerd worden.*

- II. In een ploegenwedstrijd moeten alle drie de leden hun kata in dezelfde richting en met het gezicht naar de hoofdrechter starten.*
- III. De leden van de ploeg moeten hun bekwaamheid demonstreren in alle aspecten van de kata, dit geldt ook voor de synchronisatie.*
- IV. Signalen om de uitvoering te beginnen of te eindigen, met de voeten stampen, op de borst slaan of op het karatepak, en ongepast uitademen, zijn voorbeelden van signalen en hiermee moet rekening worden gehouden door de rechters als zij oordelen.*
- V. Het is de verantwoordelijkheid van de coach of kamper dat de kata die hij aan de tafel aangekondigd heeft geschikt is voor de betrokken ronde.*

## **ARTIKEL 6: HET VERLOOP VAN DE WEDSTRIJDEN**

1. Bij het begin van de wedstrijd zullen de deelnemers bij het horen van hun naam zich positioneren aan de buitenkant van de wedstrijdvloer. Eén kamper draagt een rode gordel (Aka), de andere een blauwe (AO) en beide staan met het gezicht naar de hoofdrechter. Na de groet naar de rechters zal AO de wedstrijdvloer verlaten om zijn beurt af te wachten. Aka zal zich naar zijn beginplaats op de wedstrijdvloer begeven en na de groet de naam van de kata die hij gaat uitvoeren luid en duidelijk aankondigen en zijn kata beginnen. Na het uitvoeren van de kata zal Aka de wedstrijdvloer verlaten en wachten tot AO zijn uitvoering beëindigd heeft. Nadat AO zijn kata gedemonstreerd heeft, keren beiden terug naar de buitenkant van de wedstrijdvloer en wachten het oordeel van de rechters af.
2. Indien de kata niet conform is aan de reglementen of er is een onregelmatigheid, mag de hoofdrechter zijn rechters samenroepen om een beslissing te nemen.
3. Indien een deelnemer gediskwalificeerd wordt zal de hoofdrechter de vlaggen kruisen en ont kruisen (zoals het kumite torimasen signaal).
4. Na uitvoering van beide kata's zullen de deelnemers aan de buitenlijn staan. De hoofdrechter zal met een tweetonig fluitsignaal de beslissing (Hantei) vragen van de rechters.
5. De beslissing is Aka of AO, geen gelijk wordt toegestaan. De deelnemer die de meerderheid van de stemmen behaalde, wordt door de omroeper als winnaar aangekondigd.
6. De deelnemers groeten elkaar, daarna de rechters en verlaten de wedstrijdzone.

### **TOELICHTINGEN:**

- I. Het startpunt van de kata is binnen de wedstrijdvloer.*
- II. Indien vlaggen gebruikt worden, zal de hoofdrechter met een tweetonig fluitsignaal de beslissing vragen (hantei). De rechters steken simultaan de vlag van hun voorkeur omhoog. Na voldoende tijd te hebben gegeven (ongeveer 5 seconden) om de stemming te noteren, zullen deze naar beneden gebracht worden na een kort fluitsignaal.*
- III. Indien een kamper niet opdaagt na oproep of zich terugtrekt (kiken), wordt de overwinning toegekend aan de tegenstander zonder dat deze zijn keuze kata uitvoert.*

---

## APENDIX 1: TERMINOLOGIE

---

<b>SHOBU HAJIME</b>	Begin van de wedstrijd of kamp	Na deze mededeling zet de scheidsrechter een stap terug.
<b>ATOSHI BARAKU</b>	Nog een 10 sec. kamptijd.	Een geluidssignaal zal gegeven worden door de tijdopnemer 10 sec voor het eindsignaal en de scheidsrechter kondigt : “Atoshi baraku” aan.
<b>YAME</b>	Stop	Onderbreking of einde van de kamp. Bij het roepen van deze mededeling maakt de scheidsrechter een neerwaarts kappende beweging met de hand.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Uitgangspositie	Kampers en scheidsrechter naar hun aanvangspositie.
<b>TSUZUKETE</b>	Aanmanen verder te kampen	Aanmanen verder te kampen als er een ongevraagde onderbreking is.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Herneem het gevecht.	De scheidsrechter staat in een voorwaartse stand. Wanneer hij "Tsuzukete" zegt, zijn de armen gestrekt met de handpalmen naar buiten en naar de kampers gericht. Wanneer hij “Hajime” zegt, draait hij de handpalmen, brengt ze snel naar elkaar toe, en stapt achteruit.
<b>SHUGO</b>	Bij elkaar roepen van de rechters	De scheidsrechter roept zijn rechters na het einde van de wedstrijd of kamp, of vraagt om een Shikkaku.
<b>HANTEI</b>	Beslissing	De scheidsrechter vraagt om een beslissing indien deze vereist wordt. Na een kort fluitsignaal zullen de rechters met een vlagsignaal hun mening kenbaar maken en de scheidsrechter zal zijn mening kenbaar maken met het heffen van zijn arm langs de voorkeurzijde.
<b>HIKIWAKE</b>	Gelijk	Indien gelijk bij Hantei, zal de scheidsrechter zijn armen kruisen en deze naar buiten brengen met de handpalmen naar voor.
<b>TORIMASEN</b>	Onaanvaardbaar als score-techniek	De scheidsrechter kruist zijn armen en maakt een neerwaartse beweging met de handpalmen naar beneden gericht.
<b>SAI SHIAI</b>	Beslissende kamp van 1 minuut	De scheidsrechter herbegint de kamp met de aankondiging “SAI SHIAI, shobu hajime”.

<b>AIUCHI</b>	Gelijktijdig uitgevoerde scoretechnieken	Aan geen van beide kampers wordt een punt toegekend. De scheidsrechter brengt zijn vuisten tegen elkaar voor de borst.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Rood (Blauw) wint	De scheidsrechter heft zijn arm schuin omhoog aan de zijde van de winnaar.
<b>AKA (AO) SANBON</b>	Rood (Blauw) scoorde drie punten	De scheidsrechter heft zijn arm 45° op aan de zijde die scoorde.
<b>AKA (AO) NIHON</b>	Rood (Blauw) scoorde twee punten	De scheidsrechter strekt zijn arm uit op schouderhoogte langs de zijde die scoorde.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Rood (Blauw) scoorde een punt	De scheidsrechter strekt zijn arm 45° neerwaarts naar de zijde die scoorde.
<b>CHUKOKU</b>	Eerste Categorie 1 of Categorie 2 waarschuwing zonder straf.	Voor Categorie 1 zal de scheidsrechter naar de dader draaien en de armen kruisen op borsthoogte. Voor Categorie 2 zal de scheidsrechter met zijn wijsvinger (met geplooid arm) in de richting van het gezicht van de dader wijzen.
<b>KEIKOKU</b>	Waarschuwing met Ippon- straf	De scheidsrechter duidt een Categorie 1 of 2 overtreding aan, wijst dan met zijn wijsvinger 45° naar beneden langs de zijde van de dader en geeft daarna Ippon (één punt) aan zijn tegenstander.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Waarschuwing met Nihon straf.	De scheidsrechter duidt een Categorie 1 of 2 overtreding aan, wijst dan met zijn wijsvinger en gestrekte arm horizontaal naar de dader en geeft daarna Nihon (twee punten) aan zijn tegenstander.
<b>HANSOKU</b>	Diskwalificatie	De scheidsrechter duidt een Categorie 1 of 2 overtreding aan, wijst dan met zijn wijsvinger 45° naar omhoog in de richting van de dader en kondigt daarna de overwinning aan van zijn tegenstander.
<b>JOGAI</b>	Verlaten van de wedstrijdvloer.	De scheidsrechter wijst met zijn wijsvinger naar de zijkant van de vloer om de rechters duidelijk te maken dat de kamper zich buiten de wedstrijdvloer bevond.
<b>SHIKKAKU</b>	Diskwalificatie "Verlaat de wedstrijd"	De scheidsrechter wijst eerst naar het gezicht van de dader en daarna naar achter met de aankondiging "Aka (AO) Shikkaku!" daarna kondigt hij de tegenstander als winnaar aan.
<b>KIKEN</b>	Opgave	De scheidsrechter wijst met zijn wijsvinger 45° naar beneden in de richting van de startpositie van de kamper.
<b>MUBOBI</b>	Zichzelf in gevaar brengen.	De scheidsrechter raakt met de vingertoppen zijn gezicht aan, draait de hand met de duim naar het gezicht en beweegt deze heen en weer, om de rechters duidelijk te maken dat de kamper zijn veiligheid in gevaar bracht.

---

## APENDIX 2: GEBAREN EN VLAGSIGNALEN

---

### AANKONDIGINGEN EN GEBAREN VAN DE SCHEIDSRECHTER

#### **SHOMEN-NI-REI**

De scheidsrechter strekt zijn armen met de handpalmen naar voor.



#### **OTAGAI-NI-REI**

De scheidsrechter gebaart de kampers elkaar te groeten.



#### **SHOBU HAJIME**

“Begin de kamp”

Na deze aankondiging stapt de scheidsrechter naar achter.



## YAME

“Stop”

Onderbreking, of einde van de kamp. Bij het roepen van deze mededeling maakt de scheidsrechter een neerwaartse kapbeweging met de open hand.



## TSUZUKETE HAJIME

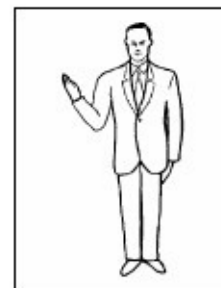
“Herbegin - begin het gevecht”

Op het moment dat hij “Tsuzukete” zegt, staat hij in een voorwaartse stand, de scheidsrechter strekt zijn armen zijwaarts met de handpalmen in de richting van de kampers. Als hij “Hajime” zegt draait hij zijn handpalmen naar binnen en brengt deze snel naar elkaar toe en stapt tegelijk achteruit.



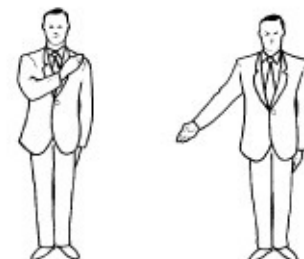
## DE MENING VAN DE SCHEIDSRECHTER

Na aankondiging van "Yame" en gebruik van het voorgeschreven gebaar zal de scheidsrechter zijn voorkeur kenbaar maken door zijn geplooid arm met de handpalm opwaarts te houden aan de zijde van de scorende kamper.



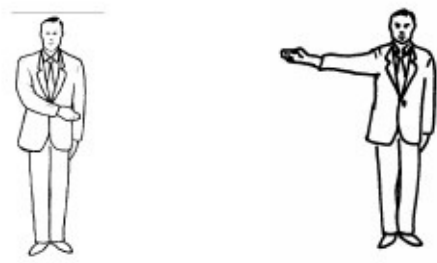
## IPPON (1 punt)

De scheidsrechter strekt zijn arm 45° naar beneden langs de zijde van de scorende kamper.



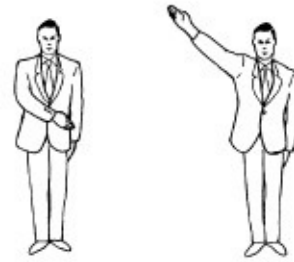
## NIHON (Twee Punten)

De scheidsrechter strekt zijn arm horizontaal op schouderhoogte langs de zijde van de scorende kamper.



**SANBON** (Drie punten)

De scheidsrechter heft zijn arm 45° opwaarts langs de zijde van de scorende kamper.



**ANULEREN VAN DE LAATSTE  
BESLISSING**

De scheidsrechter draait zich naar de betrokken kamper en zegt: “AKA” of “AO”, kruist zijn armen en maakt een zijwaartse beweging met de handpalmen naar beneden om aan te tonen dat de laatste beslissing geannuleerd is.



**NO KACHI (winnaar aanduiding)**

Als de kamp ten einde is zal de scheidsrechter zijn arm heffen op 45° langs de zijde van de winnaar.



**KIKEN**

“Opgave”

De scheidsrechter wijst met zijn wijsvinger naar de plaats van de kamper en kondigt daarna de winnaar aan.



## SHIKKAKU

Diskwalificatie “Verlaat de wedstrijd”

De scheidsrechter wijst naar het gezicht van de dader en daarna naar achteren met de aankondiging “AKA (AO) Shikkaku!”, daarna kondigt hij de tegenstander als winnaar aan.



## HIKIWAKE

“Gelijk”

Indien gelijk bij Hantei zal de scheidsrechter zijn armen kruisen en deze naar buiten brengen met de handpalmen naar voor.



## CATEGORY 1 OVERTREDING

De scheidsrechter kruist de polsen op borsthoogte met open handen.



## CATEGORY 2 OVERTREDING

De scheidsrechter wijst met geplooiide arm naar het gezicht van de overtreder.



### **CHUKOKU**

Met het gepaste gebaar geeft de scheidsrechter een waarschuwing categorie 1 of categorie 2. Bij deze actie wordt er geen straf toegekend.



### **KEIKOKU**

De scheidsrechter geeft een inbreuk 1 of inbreuk 2 aan en wijst met zijn wijsvinger op 45° naar beneden in de richting van de dader en geeft Ippon (één punt) aan zijn tegenstander.



### **HANSOKU CHUI**

“Nihon straf”.

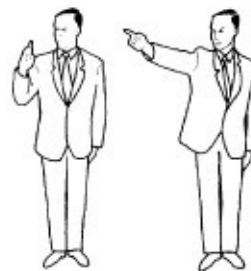
De scheidsrechter duidt een categorie 1 of 2 straf aan, wijst dan met gestrekte arm horizontaal in de richting van de overtreder en kent Nihon toe aan de tegenstander.



### **HANSOKU**

“Diskwalificatie”

De scheidsrechter wijst een inbreuk category 1 of 2 aan en wijst dan met zijn wijsvinger 45° naar omhoog in de richting van de dader en daarna kondigt hij de overwinning aan van zijn tegenstander.



### **AIUCHI**

“Gelijktijdig scorende technieken”.

Er wordt aan geen van beide een score toegekend.

De scheidsrechter brengt de vuisten samen voor de borst.



### **TORIMASEN**

“Onaanvaardbaar als scorende techniek”

De scheidsrechter kruist de armen en maakt dan een snijdende beweging met de handpalmen neerwaarts.

Wanneer de scheidsrechter dit signaal gebruikt betekent dit dat de techniek onvoldoende zuiver was voor één of meerdere score criteria.



### **AKA (AO) SCOORDE EERST**

De scheidsrechter maakt dit duidelijk aan zijn rechters Door, indien Aka eerst scoorde, de open rechterhand met de vingertoppen in de palm van de linkerhand te brengen. Indien het AO was brengt hij zijn linkerhand in de open rechterhand



### **TECHNIEK GEBLOKT OF NAAST HET DOEL.**

De scheidsrechter plaats zijn open hand op zijn andere onderarm om de rechters te tonen dat de techniek geblokt was of een ongeldige score zone bereikte.



### **TECHNIEK MIST DOEL**

De scheidsrechter beweegt de gesloten vuist voor het lichaam om de rechters te tonen dat de techniek het doel miste of afschampte van de score zone.



## TE HARD CONTACT

De scheidsrechter geeft de rechters aan dat er te hard contact was, een Categorie 1 inbreuk.



## EEN KWETSUUR VEINZEN OF OVERDRIJVEN

De scheidsrechter houdt zijn beide handen tegen zijn gezicht om de rechters aan te tonen dat er een inbreuk is van Categorie 2



## JOGAI

“De wedstrijdvloer verlaten”

De scheidsrechter duidt de rechters het buitenstappen aan door met zijn wijsvinger de kantlijn van de wedstrijdvloer aan te wijzen langs de zijde van de overtreder.



## MUBOBI (zich zelf in gevaar brengen)

De scheidsrechter raakt zijn gezicht aan en draait zijn hand met de duim naar het gezicht toe en beweegt deze heen en weer om de rechters duidelijk te maken dat de kamper zijn veiligheid in gevaar bracht.



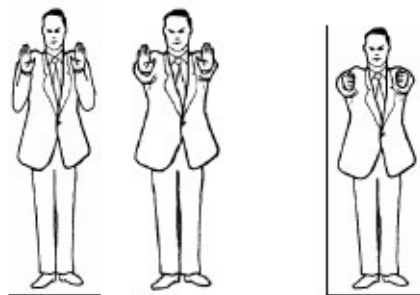
## GEVECHT ONTWIJKEN

De scheidsrechter maakt een neerwaartse cirkelende beweging met de wijsvinger om de rechters aan te tonen dat er een inbreuk is van Categorie 2.



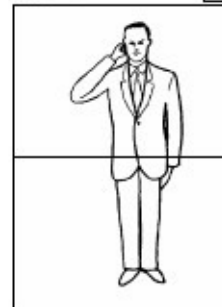
**CLINCHEN, WORSTELLEN, DUWEN, TREKKEN OF TEGEN ELKAAR STAAN (STANDING CHEST TO CHEST) ZONDER EEN POGING TE ONDERNEMEN EEN TECHNIEK UIT TE VOEREN BINNEN 2 SECONDEN.**

De scheidsrechter houdt beide gesloten vuisten op schouderhoogte of maakt een duwende beweging met beide handen open om de rechters aan te tonen dat er een inbreuk is van Categorie 2.



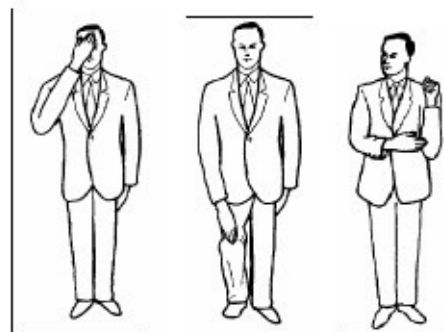
**GEVAARLIJKE EN ONGECONTROLEERDE AANVALLEN**

De scheidsrechter brengt de gesloten vuist naast de zijkant van zijn hoofd om de rechters aan te tonen dat er een inbreuk is van Categorie 2.



**AANVALLEN MET HET HOOFD, KNIEN OF ELLEBOGEN VOORWENDEN**

De scheidsrechter raakt zijn voorhoofd aan, knie of elleboog om de rechters aan te tonen dat er een inbreuk is van Categorie 2.



**SPREKEN TEGEN DE TEGENSTANDER OF ONBEHOORLIJK GEDRAG TEN OPZICHTE VAN DE TEGENSTANDER**

De scheidsrechter plaats zijn wijsvinger op de lippen om de rechters aan te tonen dat er een inbreuk is van Categorie 2.



**SHUGO**

“De rechters roepen”

De scheidsrechter roept de rechters op het einde van de wedstrijd of kamp of om Shikkaku te vragen.

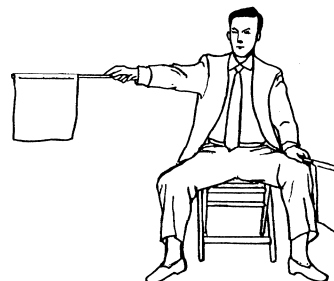


## DE VLAGSIGNALEN VAN DE RECHTER

### IPPON



### NIHON



### SANBON



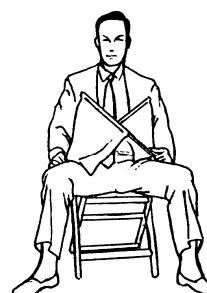
### FOUT

Waarschuwing voor een fout. De gepaste vlag wordt rondgedraaid en dan zal een Categorie 1 of 2 signaal gemaakt worden.



### CATEGORIE 1 INBREUK

De vlaggen worden met gestrekte armen gekruist



**CATEGORIE 2 INBREUK :**

De rechter wijst met de vlag en met geplooide arm.



**JOGAI**

De rechter tikt met de gepaste vlag op de vloer.



**KEIKOKU**



**HANSOKU CHUI**



**HANSOKU**



**TORIMASEN**



## AIUCHI

De vlaggen worden voor de borst naar elkaar toe gebracht.



## **APENDIX 3: PRAKTISCHE RICHTLIJNEN VOOR SCHEIDSRECHTERS EN RECHTERS**

Dit appendix is bedoeld om scheidsrechters en rechters te assisteren voor situaties waarin de toelichtingen onvoldoende kunnen zijn.

### **BUITENSPORIG CONTACT :**

Als een kamper een scorende techniek maakt, onmiddellijk gevolgd door een techniek met buitensporig contact, zal de scheidsrechtersploeg geen score toekennen. In plaats daarvan zal een Categorie 1 waarschuwing of straf gegeven worden (behalve als het de ontvanger zijn fout is).

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

Karate is een gevechtssport en een hoge graad van hoffelijkheid wordt verwacht van de kampers. Het is onaanvaardbaar dat kampers die een licht contact ontvangen in hun gezicht beginnen wrijven, rondwandelen of waggelen, voorover hangen, hun mondbeschermer uitdoen, spuwen, of op een andere manier voorwenden dat het contact hevig is met de bedoeling de scheidsrechter te overtuigen een zwaardere straf toe te kennen aan de tegenstrever. Dit soort gedrag is een vorm van bedrog, degradeert onze sport, en moet snel bestraft worden.

Als een kamper voorwendt dat hij hard geraakt is en de scheidsrechtersploeg beslist dat het een goed gecontroleerde techniek is die aan alle 6 scoringscriteria voldoet, zal er een score worden toegekend en een Categorie 2 straf voor simuleren of overdrijven worden gegeven. (Daarbij steeds rekening houdend met het feit dat voor ernstig simuleren Shikkaku gegeven kan worden). Moeilijkere situaties doen zich voor wanneer de kamper een hard contact ontvangt en op de vloer valt, soms terug opstaat (om de 10 seconden regel te stoppen) en dan terug neervalt. De scheidsrechter en de rechters moeten in het achterhoofd houden dat een jodan schop 3 punten waard is en, omdat teams en individuele kampers een financiële vergoeding kunnen ontvangen indien zij een medaille behalen, de verleiding tot gebruik van onethisch gedrag sterker wordt. Het is belangrijk dit gedrag te herkennen en de gepaste bestraffing toe te passen.

### **MUBOBI :**

Een waarschuwing of staf voor Mubobi wordt gegeven **als een kamper door eigen nalatigheid geraakt of gekwetst wordt**. Dit kan gebeuren door de rug naar de tegenstander toe te keren, een aanval met een lange en lage gyaku tsuki chudan zonder oog voor een tegenaanval op Jodan, het gevecht onderbreken voordat de Referee "Yame" roept, hun dekking of concentratie te verwaarlozen of herhaaldelijk falen of weigeren een aanval te blokkeren.

Toelichtingen bij Art. 8 paragraaf XVI zegt:

*Indien een overdreven contact of kwetsuur wordt opgelopen en de fout ligt bij diegene die geraakt wordt, zal de scheidsrechter een Categorie 2 waarschuwing of straf opleggen **en geen straf** toekennen aan de tegenstander.*

Een kamper die door eigen schuld geraakt wordt en daarna een kwetsuur overdrijft om de scheidsrechtersploeg te misleiden, kan een waarschuwing of straf voor Mubobi krijgen en een **extra** straf voor overdrijven, omdat er twee overtredingen begaan zijn.

Er zijn geen omstandigheden waarin een techniek met overdreven contact een score kan toegewezen krijgen.

### **ZANSHIN :**

Zanshin wordt omschreven als een toestand van voortdurende betrokkenheid waarbij de kamper volledige concentratie, overzicht en bewustzijn behoudt ten opzichte van potentiële tegenaanvallen van de tegenstander. Sommige kampers draaien hun lichaam gedeeltelijk weg nadat ze een techniek

gemaakt hebben, maar blijven kijken en zijn klaar voor verdere actie. De scheidsrechtersploeg moet in staat zijn om het onderscheid te kunnen maken tussen een staat van voortdurende waakzaamheid en het zich afwenden van de tegenstander waardoor dekking en concentratie wegvallen en men feitelijk gestopt is met vechten.

### **CHUDAN GERI VASTGRIJPEN :**

Moet het scheidsrechterspanel een score toekennen voor een chudan geri die wordt vastgegrepen voordat de kamper zijn been kan terugtrekken?

Als de kamper voldoende Zanshin behoudt, is er geen reden waarom deze techniek niet zou kunnen scoren voor zover hij voldoet aan alle zes voorgeschreven criteria. In een situatie van twee bijna gelijktijdige gyaku tsuki's is het gangbaar dat er een score gegeven wordt voor de tsuki die het eerst raak is, ook al is de tweede eveneens effectief. Theoretisch zal in een echt gevecht een trap uitgevoerd met volle kracht en impact de tegenstander uitschakelen en zal het been niet gepakt kunnen worden.

### **WERPEN EN VERWONDINGEN :**

Aangezien vastgrijpen en werpen onder bepaalde voorwaarden wordt toegestaan, moeten coaches er voor zorgen dat hun kampers getraind zijn in het toepassen van valbreektechnieken.

Een kamper die een werptechniek wenst toe te passen moet dit doen volgens de voorwaarden zoals omschreven in de toelichtingen bij Artikel 6 en 8. Als een kamper zijn tegenstander werpt onder de voorgeschreven voorwaarden en de tegenstander raakt gewond t.g.v. het niet breken van de val, ligt de verantwoordelijkheid bij de gewonde kamper zelf en zal de "werper" niet worden bestraft. Zelf veroorzaakte verwondingen kunnen ontstaan als degene die geworpen wordt, in plaats van zijn val te breken, op een gestrekte arm of elleboog valt, of de werper vasthoudt en boven op zich trekt.

Een mogelijk gevaarlijke situatie ontstaat als een kamper beide benen van de tegenstander vastgrijpt om hem op zijn rug te gooien of wanneer een kamper naar beneden duikt en het lichaam van de tegenstander opheft vooraleer hem te werpen.

In Artikel 8 Toelichting X staat:

*"...en de tegenstander moet vastgehouden worden zodat hij veilig kan landen."*

Omdat het moeilijk is om bij een dergelijke worp een veilige landing te garanderen, valt een worp zoals deze in de verboden Categorie 1.

### **STEM PROCEDURE :**

Als de scheidsrechter beslist om de kamp stil te leggen, zal hij "YAME" roepen en op hetzelfde moment het gepaste handsignaal gebruiken. De rechters laten dan hun vlaggen zakken en wachten op de mening van de scheidsrechter. Als de scheidsrechter terug op zijn uitgangspositie aankomt, zal hij de reden om de kamp te stoppen aan de rechters kenbaar maken door middel van de (het) gepaste signa(al)len. De rechters maken dan op hun beurt hun mening kenbaar en de scheidsrechter geeft de meerderheidsbeslissing. Aangezien de scheidsrechter de enige is die zich op de wedstrijdvloer mag verplaatsen om de kampers van nabij te volgen en met de dokter kan spreken, moeten rechters ernstig overwegen wat de scheidsrechter hen signaleert vooraleer zij hun finale besluit geven omdat er geen herziening meer toegestaan wordt.

In het geval dat er meerdere redenen zijn om de kamp te stoppen, zal de scheidsrechter deze één voor één afhandelen. Bijvoorbeeld wanneer er een score geweest is van een kamper en een contact van de andere, of wanneer MUBOBI en het overdrijven van een contact bij dezelfde kamper voorkomt.

### **GEEN SIGNALLEN NA “YAME” :**

Als 3 rechters geen signaal geven nadat de kamp gestopt is, kan de scheidsrechter dan een straf of een score toekennen?

Paragraaf III van de toelichtingen in Artikel 12 stelt :

*“Wanneer een kamp gestopt is, zal de meerderheidsbeslissing doorslaggevend zijn”.*

Aangezien de rechters niets gezien hebben, wordt van hen niet verwacht dat zij een mening of stem kenbaar maken, hierdoor is de scheidsrechter in de meerderheid. Deze situatie kan zich voordoen in de buurt van de buitenzijde van de wedstrijdvloer aan de zijde van de scheidsrechter waar het zicht van de rechters beperkt is. De scheidsrechter moet in zulk een situatie zeer zeker zijn van zijn mening voordat hij punten of straffen toekent.

### **TWEE RECHTERS SIGNALEREN EEN SCORE VOOR AKA :**

Als na “YAME” twee rechters een score aanduiden voor AKA en de andere rechter geeft geen signaal, kan de scheidsrechter dan een score aan AO geven?

De regels stellen dat de scheidsrechter niet tegen twee rechters kan ingaan tenzij hij een positieve steun heeft van een andere rechter, daarom moet hij in deze situatie de score aan AKA toekennen.

### **JOGAI :**

Rechters moeten eraan denken dat als zij Jogai willen signaleren zij met de gepaste vlag op de vloer moeten tikken. Pas als de scheidsrechter de kamp stopt en naar zijn plaats terugkeert en zijn mening signaleert, tonen zij de Categorie 2 overtreding.

### **HET AANGEVEN VAN EEN OVERTREDING VAN HET REGLEMENT :**

Voor een Categorie 1 overtreding moeten de rechters eerst met de gepaste vlag draaien en daarna de gekruiste vlaggen uitsteken naar links met de rode vlag vooraan voor AKA of naar rechts kruisen met de blauwe vlag vooraan voor AO. De scheidsrechter kan op die manier duidelijk zien welke kamper als overtreder aangeduid is.

---

**APENDIX 4: SYMBOLEN VAN DE SCOREHOUDER**

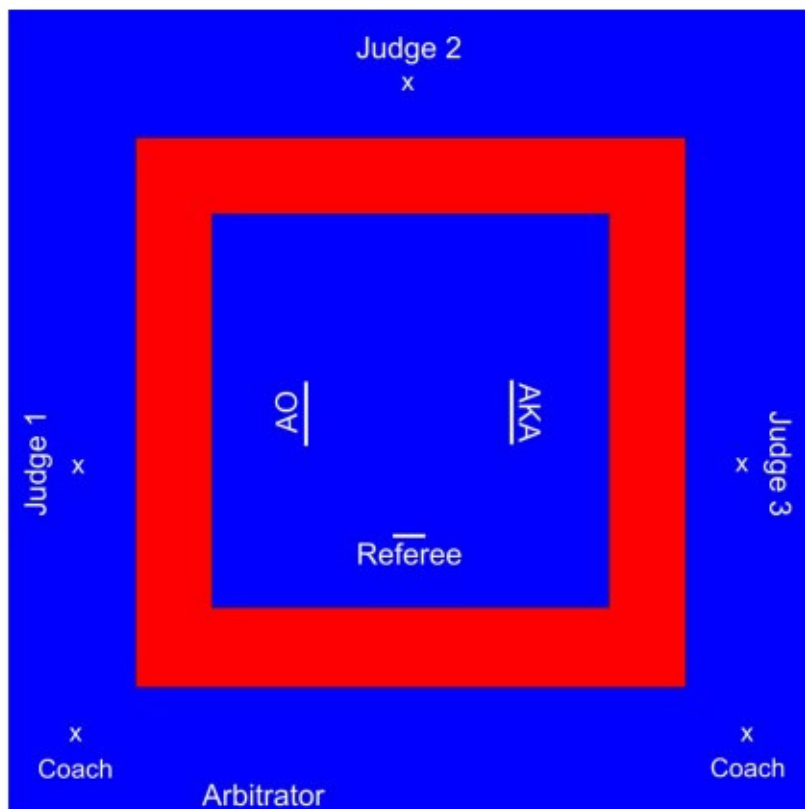
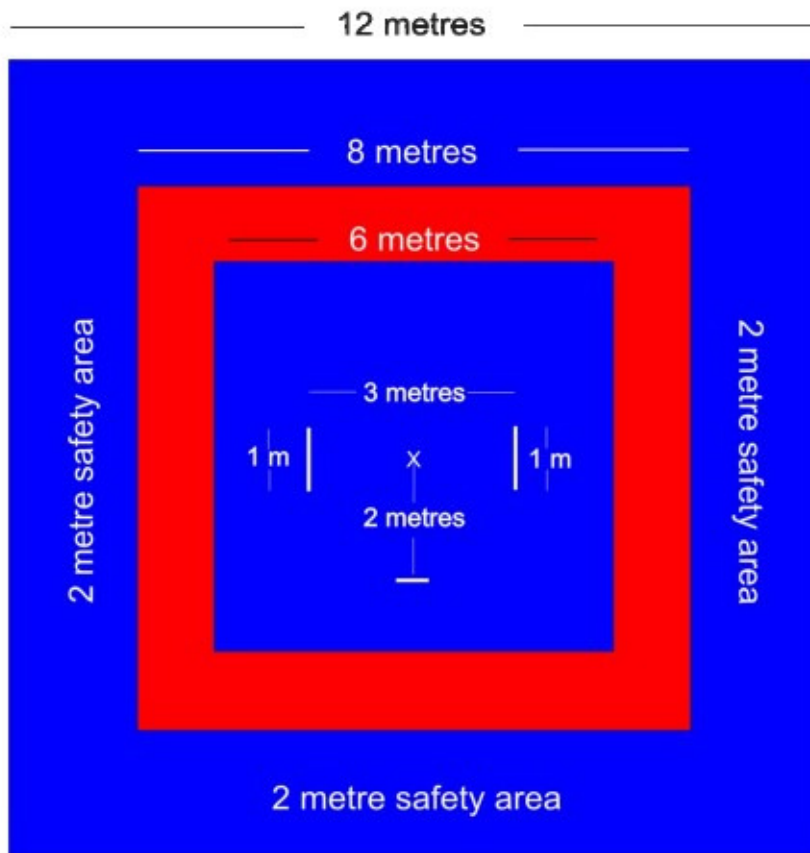
---

●---○	SANBON	Drie Punten Score
●	NIHON	Twee Punten Score
○	IPPON	Eén Punt Score
□	Kachi	Winnaar
X	Make	Verliezer
▲	Hikiwake	Gelijk
C1W	Categorie 1 Inbreuk — Waarschuwing	Waarschuwing zonder straf
C1K	Categorie 1 Inbreuk — Keikoku	Eén Punt voor de tegenstander
C1HC	Categorie 1 Inbreuk — Hansoku Chui	Twee Punten voor de tegenstander
C1H	Categorie 1 Inbreuk — Hansoku	Diskwalificatie
C2W	Categorie 2 Inbreuk — Waarschuwing	Waarschuwing zonder straf
C2K	Categorie 2 Inbreuk — Keikoku	Eén Punt voor de tegenstander
C2HC	Categorie 2 Inbreuk — Hansoku Chui	Twee Punten voor de tegenstander
C2H	Categorie 2 Inbreuk — Hansoku	Diskwalificatie

---

APENDIX 5: AANLEG VAN DE KUMITE WEDSTRIJDVLOER

---

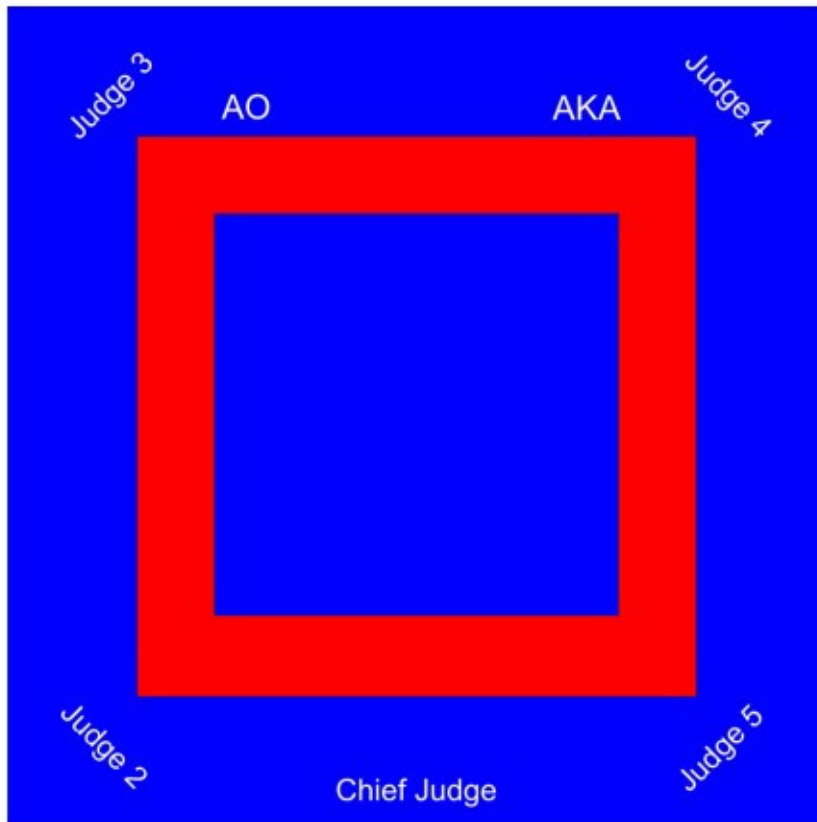




---

**APENDIX 6: AANLEG VAN DE KATA WEDSTRIJDVLOER**

---



---

**APENDIX 7: VERPLICHTE W.K.F. KATA LIJST (SHITEI)**

---

<b>Goju</b>	<b>Seipai Saifa</b>
<b>Shoto</b>	<b>Jion Kanku Dai</b>
<b>Shito</b>	<b>Bassai Dai Seienchin</b>
<b>Wado</b>	<b>Seishan Chinto</b>

---

**APENDIX 8: W.K.F. TOKUI KATA LIJST**

---

**GOJU-RYU KATAS**

1. Sanchin
2. Saifa
3. Seiyunchin
4. Shisochin
5. Sanseru
6. Seisan
7. Seipai
8. Kururunfa
9. Suparimpei
10. Tensho

**WADO-RYU KATAS**

1. Kushanku
2. Naihanchi
3. Seishan
4. Chinto
5. Passai
6. Niseishi
7. Rohai
8. Wanshu
9. Jion
10. Jitte

**SHOTOKAN KATAS**

- |                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| 1. Bassai-Dai     | 12. Jion           |
| 2. Bassai-Sho     | 13. Sochin         |
| 3. Kanku-Dai      | 14. Nijushiho Sho  |
| 4. Kanku-Sho      | 15. Goju Shiho-Dai |
| 5. Tekki – Shodan | 16. Goju Shiho-Sho |
| 6. Tekki – Nidan  | 17. Chinte         |
| 7. Tekki – Sandan | 18. Unsu           |
| 8. Hangetsu       | 19. Meikyo         |
| 9. Jitte          | 20. Wankan         |
| 10. Enpi          | 21. Jiin           |
| 11. Gankaku       |                    |

## SHITO-RYU KATAS

- |     |                  |     |                        |
|-----|------------------|-----|------------------------|
| 1.  | Jitte            | 22. | Naifanchin Shodan      |
| 2.  | Jion             | 23. | Naifanchin Nidan       |
| 3.  | Jiin             | 24. | Naifanchin Sandan      |
| 4.  | Matsukaze        | 25. | Aoyagi (Seiryu)        |
| 5.  | Wanshu           | 26. | Jyuroku                |
| 6.  | Rohai            | 27. | Nipaipo                |
| 7.  | Bassai Dai       | 28. | Sanchin                |
| 8.  | Bassai Sho       | 29. | Tensho                 |
| 9.  | Tomari Bassai    | 30. | Seipai                 |
| 10. | Matsumura Bassai | 31. | Sanseiru               |
| 11. | Kosokun Dai      | 32. | Saifa                  |
| 12. | Kosokun Sho      | 33. | Shisochin              |
| 13. | Kosokun Shiho    | 34. | Kururunfa              |
| 14. | Chinto           | 35. | Suparimpei             |
| 15. | Chinte           | 36. | Hakucho                |
| 16. | Seienchin        | 37. | Pachu                  |
| 17. | Sochin           | 38. | Heiku                  |
| 18. | Niseishi         | 39. | Paiku                  |
| 19. | Gojushiho        | 40. | Annan                  |
| 20. | Unshu            | 41. | Annanko                |
| 21. | Seisan           | 42. | Papuren                |
|     |                  | 43. | Chatanyara<br>Kushanku |

---

APENDIX 9: HET KARATE PAK

---



ADVERTISING SPACE FOR WKF, size 20 x 10 cm.



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



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



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



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

**APENDIX 10:**

**VOORWAARDEN & CATEGORIEËN WERELDKAMPIOENSCHAPPEN**

**WK KADETTEN, JUNIOREN & ONDER 21**

**WK SENIOREN**

ALGEMEEN	CATEGORIEËN			ALGEMEEN	CATEGORIEËN
	ONDER 21	KADETTEN	JUNIOREN		
* Het toernooi zal 4 dagen duren (donderdag, vrijdag, zaterdag en zondag)	Individuele Kata (leeftijd 14/15)		Individuele Kata (leeftijd 16/17)	* Het toernooi zal 4 dagen duren (donderdag, vrijdag, zaterdag en zondag)	Individuele Kata (leeftijd +16)
	Heren		Heren		Heren
* Elke Nationale Federatie kan één (1) kamper inschrijven per categorie.	Dames		Dames	* Kumite per ploeg wordt gehouden na de individuele partijen.	Dames
	Heren Individueel Kumite (leeftijd 18, 19, 20)		Jongens Individueel Kumite (leeftijd 14/15)		Jongens Individueel Kumite (leeftijd 16/17)
* Bij de trekking zullen de 4 finalisten van de vorige kampioenschappen zoveel mogelijk gescheiden worden. (De kampers in geval van Individuele toernooien en de Nationale Federaties in geval van ploeg kampen.	-68 Kg	-52 Kg	-55 Kg	* Elke Nationale Federatie kan één (1) kamper inschrijven per categorie.	-60 Kg
	-78 Kg	-57Kg	-61 Kg		-67 Kg
		-63 Kg	-68 Kg		-75 Kg
		-70 Kg	-76 Kg		-84 Kg
* Het kampioenschap zal verdeeld worden over 5 of 6 vloeren, afhankelijk van de capaciteit van het stadion.	+78 Kg	+70 Kg	+76 Kg	* Bij de trekking zullen de 4 finalisten van de vorige kampioenschappen zoveel mogelijk gescheiden worden. (De kampers in geval van Individuele wedstrijden en de Nationale Federaties in geval van ploegwedstrijden.	+84 Kg
	Dames Individueel Kumite (leeftijd 18, 19, 20)		Meisjes Individueel Kumite (leeftijd 14/15)		Meisjes Individueel Kumite (leeftijd 16/17)
* De duur tijd van de Kumite kampen zal in alle gevallen 2 minuten bedragen.	-53 Kg	-47 Kg	-48 Kg	* Het kampioenschap zal verdeeld worden over vier (4) vloeren in lijn.	-50 Kg
	-60 Kg	-54 Kg	-53 Kg		-55 Kg
* Zij die reeds hebben deelgenomen aan WK Senioren mogen niet meer deelnemen aan de 'onder 21' categorieën	+60 Kg	+54 Kg	-59 Kg	* Er zullen geen pauzes zijn. Voor de catering van scheidsrechters en officiële moeten er specifieke ruimten en tijdschema's voorzien worden.	-61 Kg
	Kata per ploeg (leeftijd 14/17)				-68 Kg
* Bunkai bij Kata per ploeg (dames & heren) wordt uitgevoerd waar medaille plaatsen worden betwist.				* De duurtijd van Kumite kampen is 3 minuten voor heren en 2 minuten voor dames categorieën, behalve voor de individuele medaille kampen, dan wordt de duurtijd 4 minuten voor heren en 3 minuten voor dames categorieën.	+68 Kg
					Kata per ploeg (leeftijd +16)
				* Bunkai bij Kata per ploeg (dames & heren) wordt uitgevoerd waar medaille plaatsen worden betwist.	Heren
					Dames
					Heren
					Dames
<b>Totaal</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>13</b>		<b>16</b>

---

## APENDIX 11: KLEURGIDS BROEKEN SCHEIDSRECHTERS EN RECHTERS

---

Referees and Judges Trousers Colour Guide

