

日本空手協会
JKA SWEDEN

Tävlingsregler

**JKA Swedens tillämpning av
ESKAs regler (2007 version 2.0)
för nationella tävlingar.**

Innehåll

1	ORDLISTA	5
2	INTRODUKTION	6
2.1	Mål	6
2.2	Syftet med tävlingsreglerna	6
2.3	JKA Swedens tävlingsstandard	6
2.4	Tillägg till tävlingsreglerna	7
2.5	Övrigt	7
2.6	Etikettregler	7
3	ALLMÄNNA REGLER FÖR DOMARE	8
3.1	Matchstyrning	8
3.2	Domare	8
3.3	Domares uppgifter	8
3.4	Huvuddomares ansvar och skyldigheter	8
3.5	Referee/Shushin, ansvar och skyldigheter	9
3.6	Hörndomare/Fukushin, ansvar och skyldigheter	9
3.7	Skiljedomare/Kansa, ansvar och skyldigheter	10
3.8	Mattchefs ansvar och skyldigheter	10
3.9	Terminologi och signaler	10
3.10	Signaler	10
3.11	Beslut	10
3.12	Övrigt	10
4	KUMITE TÄVLINGSREGLER	11
4.1	Kumite tävling	11
4.2	Matchtyper	11
4.3	Styrning av kumite match	11
4.4	Deltagande i kumite match	11
4.5	Utförande av individuell kumite match	12
4.6	Starta, stanna och avsluta kumite match	12
4.7	Varaktigheten av en individuell kumite match	12
4.8	Extra kumite matcher	13
4.9	Utförande av lagkumite match	13
4.10	Antalet tävlande i en lagkumite match	14
5	REGLER FÖR BEDÖMNING AV KUMITE MATCHER	14
5.1	Kriterier för bedömning av vinst i individuell kumite match	14
5.2	Kriterier för bedömning av Ippon	14
5.3	Kriterier för vinst genom domarepanelens beslut	14
5.4	Godkända målytor	15
5.5	Kriterier för poänggivande teknik	15
5.6	Utvärdering av en poänggivande teknik	15
5.7	Kriterier för bedömning av Waza-Ari	15
5.8	Kriterier för bedömning av Ippon	16
5.9	Ytterligare kriterier för bedömning av Ippon	16
5.10	Icke giltiga tekniker	16
5.11	Förbjudna handlingar och tekniker	17
5.12	Varningar och diskvalifikation	17
5.13	Säkerhets aspekter	18
5.14	Kriterier för bedömning av vinst i lagkumite match	18
5.15	Domslut i en kumite match	18
5.16	Domarepanel för kumite match	19
5.17	Referee/Shushins uppgifter i en kumite match	19

5.18	Referee/Shushins terminologi och signaler	20
5.19	Hörndomare/Fukushin uppgifter i en kumite match	20
5.20	Hörndomare/Fukushin terminologi och signaler	21
6	REGLER FÖR KATA MATCH	22
6.1	Kata match	22
6.2	Matchtyper	22
6.3	Styrning av kata match	22
6.4	Deltagande i kumite match	22
6.5	Utförande av individuell kata match	22
6.6	Olika typer av individuella kata matcher	23
6.7	Start och avslutning av individuel kata match –Flagg system	23
6.8	Start och avslutning av individuell katamatch –Poäng system	24
6.9	Extra kata matcher vid individuell kata match	24
6.10	Utförande av lagkata match	25
6.11	Antal deltagare i ett lagkata lag	25
6.12	Olika typer av lagkata matcher	25
6.13	Start och avslutning av lagkata match –Flagg system	25
6.14	Extra kata matcher vid individuell kata match	26
7	REGLER FÖR DOMSLUT AV KATA MATCH	27
7.1	Kriterier för beslut i en kata match	27
7.2	Kriterier för grundläggande utförande av kata	27
7.3	Kriterier för avancerat utförande av kata	27
7.4	Kriterier för bedömning av misstag och dåligt utförda tekniker	28
7.5	Domslut vid stopp i kata	28
7.6	Domslut i en katamatch	28
7.7	Domarepanel för kata match	28
7.8	Beslutsgrund - Flaggsystem	29
7.9	Beslutsgrund-Poängsystem	29
7.10	Referee/Shushins uppgifter i en katamatch	29
7.11	Hörndomare/Fukushin uppgifter i en kata match	29
8	ALLMÄNNA ANGELÄGENHETER	30
8.1	Hur protestera mot beslut	30
8.2	Hantering av protester	30
8.3	I händelse av skador eller olyckor	30
8.4	Befogenheter vid skador och olyckor	30
8.5	Beslut relaterat till skada eller olycka	30
8.6	Beslut att avsluta match	31
8.7	Generella säkerhetsfrågor	31
8.8	Specifika säkerhetsfrågor	31
8.9	Walk-over (KIKEN)	31
8.10	Coaching	32
8.11	Officiell klädsel	32
8.12	Tävlande	32
8.13	Ej godkänd klädsel eller utrustning	32
8.14	Matchyta	32
8.15	Utrustning	33
8.16	Tävlingsledare	33
8.17	Tävlingsläkare	33
8.18	Tävlingsfunktionärer	33

Appendix 1:	Termer	34
Appendix 2:	Referee/Shushins tecken	35
Appendix 3:	Hörndomare/Fukushin tecken	36
Appendix 4:	Beslutsregler	37
Appendix 5:	Tävlingspersonal	38
Appendix 6:	Utrustning	39
Appendix 7:	Ritningar på matchytan	40
Appendix 8:	Lista på tävlingskator	42
Appendix 9:	Officiell klädsel	43
Appendix 10:	Deltagande i en match	44
Appendix 11:	Medicinska bestämmelser	45

1 ORDLISTA

Klass:	Det totala antalet matcher för att nå en titel t.ex. kumite damer seniorer
Tävling:	Alla klasser tillsammans på en specifik tid och plats. T.ex. JKA Riksmästerskap 2011 i Malmö.
Tävlingsarrangör:	Arrangör av en tävling.
Domarkommitté:	Kommitté för att leda styra och genomföra en tävling enligt dessa reglerna.
Huvuddomare:	Ansvarig domare för tävlingen.
Chef för matchyta eller mattchef:	Erfaren domare som ansvarar för att leda och fördela arbetet på en matchyta. Mattchefen ska även "coacha" domarna, dvs ge feedback och råd.
Domare:	Huvuddomare, Skiljedomare/Kanza, Referee/Shushin, Hörndomare/Fukushin.
Matchdomare:	Kanza, Referee/Shushin och Hörndomare/Fukushin utsedda att döma på en matchyta.
Domarepanel:	Referee/Shushin och Hörndomare/Fukushin på en matchyta.
Zanshin:	Medvetenhet.
Shitei Kata:	Obligatorisk Kata, väljs av Referee/Shushin utifrån en definierad lista.
Sentei Kata:	Valfri Kata, väljs av den tävlande utifrån definierad lista.
Sai Shiai:	Extra (ny) kumite match. Inga poäng eller bestraffningar följer med till denna match.
Tävlingskommitté:	Kommitté bestående av representant ifrån JKA Swedens domare kommitté, tävlingsansvarig och huvuddomare.
Dojo Kun:	<ul style="list-style-type: none"> - Att sträva efter perfektion av personlighetskaraktär - Att skydda den sanna vägen - Att utveckla uthållighet - Att respektera etikett principer - Att undvika oöverlagda handlingar

2 INTRODUKTION

§1: Allmänt beträffande tävlingsreglerna

2.1 Mål

JKA Swedens mål är att:

- Utveckla traditionell Shotokan Karate-Do i Sverige genom att stärka goda relationer och gott samarbete mellan dess medlemmar.
- Vara en referens för traditionell Shotokan Karate-Do i Sverige.
- Underhålla och utveckla kvalitén i traditionell Shotokan Karate-Do i Sverige.

Not:

”Traditionell Shotokan Karate” refererar till de definitioner som finns dokumenterad av Masatoshi Nakayama i bokserien ”Best Karate”.

2.2 Syftet med tävlingsreglerna

Dessa regler är upprättade med följande syfte:

- att respektera och följa mål definierade av JKA Swedens tekniska kommitté.
- att säkerställa strikt rättvisa och enhetliga metoder vid bedömning av karatematcher.
- att definiera och upprätthålla domarens auktoritet.
- att både fysiskt och psykiskt skydda de tävlandes hälsa.

Dessa regler skall användas vid alla matcher under JKA Swedens beskydd.

2.3 JKA Swedens tävlingsstandard

1. Generella standards:

Eftersom JKA Sweden främjar traditionell Shotokan Karate är följande normer väsentliga i en tävling arrangerad av JKA Sweden.

- **Stridskonst Attityd:** Genom att använda Ippon-principen och respektera stridskonstens normvärden (dojo-kun).
- Användning av **Kime:** Att överföra maximal energi (total kroppsvikt, kraft, acceleration) till en målyta genom en total muskelanspanning på ett kontrollerat sätt.
- Användning av **Zanshin:** Att ha medvetenhet före, under och efter utförandet av en karateteknik så att energin kvarstår efter teknikens genomförande.

2. Kumite standards:

- Endast tekniker som finns med i bokserien ”Best Karate” accepteras.
- Tävlade ska respektera motståndaren fysiskt och mentalt.
- Handlingar och tekniker ska vara totalt kontrollerade av utföraren.

3. Kata standards:

- Utförandet av kata ska visa dess natur, dvs utförande av fight-sekvenser.
- Bokserien ”Best Karate” definierar kata standard.

2.4 Tillägg till tävlingsreglerna

Förändringar av dessa regler måste godkännas av minst 2/3 av JKA Swedens domare kommitté.

2.5 Övrigt

Om något är förbisett i dessa regler eller något är otydligt, så ska domare-kommittén diskutera detta och komma till en lösning på tvivelsmålet.

Alla tävlingsfunktionärer ska delges beslutet och beslutet ska annonseras ut.

§2: Uppförande

2.6 Etikettregler

Uppförande av alla som är delaktiga i en JKA Sweden tävling såsom tävlande, coacher, domare och funktionärer ska följa Karate-Do:s Dojo-Kun dvs. uppvisa en god karaktär, integritet, engagemang, artighet och självkontroll.

Allt dåligt uppförande och uppförande som kan skapa dåligt rykte för karate bland tävlande, coacher, delegationsmedlemmar, supportrar, etc. kan resultera i diskvalifikation av tävlingsdeltagare och/eller lag.

3 ALLMÄNNA REGLER FÖR DOMARE

3.1 Matchstyrning

1. Domslut i en match görs av en panel av domare.
2. Domarna skall döma matcherna i enlighet med JKA Swedens tävlingsregler.
3. Domarna har inte några befogenheter utöver vad som beskrivs av JKA Swedens tävlingsregler.
4. Domarnas beslut gäller oinskränkt.

3.2 Domare

1. Följande roller utses för att döma matcher i en JKA Sweden tävling:
 - Huvuddomare
 - Referee/Shushin
 - Skiljedomare/Kansa
 - Hörndomare/Fukushin
 - Mattchef (optionell)
2. Huvuddomare (och optionellt mattchefer) utses av JKA Swedens domare kommitté.
3. Referee/Shushin, Skiljedomare/Kansa och Hörndomare/Fukushin utses av Huvuddomaren inför varje match. Domaregruppen får inte förändras utan Huvuddomarens godkännande.

3.3 Domares uppgifter

1. Domare måste vara objektiva och uppriktiga.
2. Domare ska uppträda opartiskt och rättvist.
3. Domare ska uppföra sig värdigt och med självbehärskning.
4. Anständighet, eller avsaknad av, vid bedömning av en match är avgörande för den bild som förmedlas till publiken av Karate-Do. Domarna måste agera snabbt och bestämt, då de har ett stort inflytande och betydelse över matchens utgång.
5. Referee/Shushin och hörndomarna måste fokusera sin fulla uppmärksamhet på matchen, dvs observera och bedöma båda deltagarna i matchen på ett rättvist och korrekt sätt.
6. Under matchen får inte Referee/Shushin eller hörndomarna tala med någon annan än skiljedomare, de andra domarna eller de tävlande.

3.4 Huvuddomares ansvar och skyldigheter

Huvuddomaren:

- Har det högsta ansvaret för allt gällande domslut i en tävling.
- Är ansvarig att matcherna följer JKA Swedens tävlingsregler och händer något skall han ta beslut med utgångspunkt enligt dessa regler.

- Skall utse Referee/Shushin, Skiljedomare/Kansa och Hörndomare/Fukushin i matchen.

3.5 Referee/Shushin, ansvar och skyldigheter

1. Referee/Shushin ska:
 - Leda matchen, inklusive start och stopp.
 - Annonsera domarnas beslut.
 - Om nödvändigt förklara på vilka grunder beslutet är taget.
 - Utdela varningar och poäng.
 - Utdela andra disciplinära åtgärder (t.ex. att diskvalificera eller avfärda en tävlande från en match).
 - Lyssna på hörndomarnas åsikter.
 - Utdela segern baserad på domarmajoriteten/poängutvecklingen (se appendix 4: "Beslutsregler").
 - Vid behov förlänga matchen.
2. Om det är nödvändigt att omplacera Referee/Shushin, skiljedomare/Kansa eller Hörndomare/ Fukushin p.g.a. av en olycka under matchen skall Referee/Shushin omedelbart stoppa matchen och be Huvuddomaren att utse ersättare. Om Referee/Shushin får svårigheter med att ta beslut så ska Huvuddomare konsulteras.

3.6 Hörndomare/Fukushin, ansvar och skyldigheter

1. Hörndomare/Fukushin ska:
 - Assistera Referee/Shushin.
 - Delge Referee/Shushin sin åsikt under matchen.
 - Meddela sina beslut i matchen med flaggor och visselpipor
 - Utöva sin rätt att rösta för matchbeslut. Hörndomarna skall noga bedöma de tävlande med utgångspunkt från sin placering. Varje Hörndomare/Fukushin ska kontinuerligt utvärdera och jämföra de tävlandes förmågor. I följande fall skall Hörndomare/Fukushin genast uppmärksamma Referee/Shushin via flagga och visselpipa sin uppfattning:
 - Enligt omständigheter som nämns i kapitel 5.19: "Hörndomarnas(Fukushin) uppgifter i en kumite match" och kapitel 7.11: "Hörndomarnas(Fukushin) uppgifter i en kata match".
 - När han uppmärksammar sjukdom eller skada före Referee/Shushin.
 - Vid de tillfälle när han anser att det är nödvändigt att få uppmärksamhet från Referee/Shushin.
5. När det uppstår en skillnad mellan Referee/Shushin och hörndomare/Fukushin, kan hörndomarna gå emot Referee/Shushin.
6. När Referee/Shushin dömer "Hantei" skall hörndomarna ge sin bedömning.

3.7 Skiljedomare/Kansa, ansvar och skyldigheter

1. Skiljedomare/Kansa ska utses inför varje match för att säkerställa att tävlingsreglerna efterlevs.
2. Skiljedomare/Kansa skall övervaka matchen och att om så behövs svara på frågor ifrån Referee/Shushin.
3. När ett beslut från Referee/Shushin inte följer reglerna skall Skiljedomare/Kansa be åsikt ifrån Referee/Shushin och/eller hörndomare/Fukushin. Om Skiljedomare/Kansa finner att de inte följt reglerna skall han kräva att domarna ändrar sitt beslut.
4. Skiljedomare/Kansa skall övervaka matchen, tidkontrollanten och protokollföraren.
5. Matchprotokoll skall bli officiella om Skiljedomare/Kansa kräver så.

3.8 Mattchefs ansvar och skyldigheter

Mattchefen ska styra och coacha domarna på en speciell matchyta.

3.9 Terminologi och signaler

Terminologi och signaler ska användas av Referee/Shushin enligt specifikation i Appendix 2: "Referee/Shushin tecken".

Terminologi och signaler ska användas av Hörndomare/Fukushin enligt specifikation i Appendix 3: "Hörndomare/Fukushin tecken".

3.10 Signaler

De signaler (flagg och visselpipa) från Hörndomare/Fukushin som används under match skall vara enligt Appendix 3: "Hörndomare/Fukushin tecken".

De visselsignaler som används av Referee/Shushin skall vara enligt följande:

- (lång/normal)(kort/starkt): "Hantei" (Beslut).
- (kort/starkt): "Yame" (Stanna) eller sänk flaggorna eller tavlorna med poängsiffrorna.

3.11 Beslut

När Referee/Shushin delar ut ett beslut med utgångspunkt av hörndomarnas signaler skall han följa reglerna som det står i Appendix 2: "Referee/Shushin tecken".

3.12 Övrigt

Övrigt gällande beslut som inte finns beskrivet i dessa regler skall diskuteras mellan domarna och hänskjutas till skiljedomaren och Huvuddomaren för godkännande.

4 KUMITE TÄVLINGSREGLER

§1: Allmänt

4.1 Kumite tävling

1. En kumite tävling mellan individuella utövare eller mellan lag av utövare för att vinna en titel, utförs genom individuella kumite matcher.
2. Individuella utövare eller lag av utövare tävlar mot varandra efter en lottad tävlingsordning. Hur lottningen går till bestäms av den tekniska kommittén.
3. Tävlingsformen är av cup-karaktär, så att endast vinnaren av en kumite match kan fortsätta till nästa omgång i tävlingen.

4.2 Matchtyper

Typerna som finns är följande:

- Individuell kumite match.
- Lagkumite match

4.3 Styrning av kumite match

Kumite match leds enligt instruktioner ifrån Referee/Shushin.

4.4 Deltagande i kumite match

Deltagande i en kumite match styrs av reglerna i Appendix 10: "Deltagande i en match".

§2: Individuell kumite match

4.5 Utförande av individuell kumite match

1. En individuell match är en match mellan två deltagare.
2. Det finns två typer av individuell match
 - °2.1 "Ippon Shobu" (en poängs match = 1 ippon)
 - 2 minuter effektiv tid
 - Deltagare som inom denna tiden fått en poäng (1 ippon), har vunnit
 - °2.2 "Sanbon Shobu" (Bäst av 3 ippon)
 - 3 minuter effektiv tid
 - Deltagare som inom denna tiden fått 2 poäng (2 ippon) utav de tre möjliga, har vunnit
 - °2.3 "Sakidori Shobu"
 - Maximalt 1 minut effektiv tid, matchen bryts vid 1:a poäng
 - Deltagare som tar första poängen har vunnit
 - Gäller endast förlängning vid oavgjort domslut
3. Endast finalmatchen i en individuell seniortävling kan vara av typen "Sanbon Shobu".

4.6 Starta, stanna och avsluta kumite match

1. Starta:
 - När de tävlande ropas upp så ska de omedelbart ställa upp utanför matchytan.
 - Referee/Shushin ska inta sin position.
 - På given signal ifrån Referee/Shushin så ska de tävlande buga in mot matchytan, gå in till sina startpositioner (se Appendix 7: "Ritningar på matchytan"), buga mot varandra och vänta i "Yoi"-läge på matchstart.
 - Genom kommandot "Shobu Ippon/Sanbon hajime", så startar Referee/Shushin matchen.
2. Stoppa och återstarta:
 - Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen tillfälligt och beordrar de tävlande till sina startpositioner.
 - De tävlande skall återgå till sina startpositioner och vänta på belöning/bestrafning eller annat kommando från Referee/Shushin.
 - Genom kommandot "Tsuzukete hajime", återstartar Referee/Shushin matchen.
3. Avsluta:
 - Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen och beordrar de tävlande till sina startpositioner. Genom kommandot "Soremade", avslutar Referee/Shushin matchen.
 - När vinsten utdelats av Referee/Shushin skall de tävlande buga mot varandra och lämna matchytan. De tävlande ska stanna till utanför matchytan och buga in mot matchytan. Därmed är matchen avslutad.

4.7 Varaktigheten av en individuell kumite match

1. Den effektiva tiden av en match startar med Referee/Shushins kommando "Shobu Ippon/Sanbon hajime".

2. Möjligheten att ta poäng upphör då matchslut signaleras. Det är kommando "Yame" ifrån Referee/Shushin, som gäller som matchslut.
3. På Referee/Shushins kommando "Yame", så stoppas tiden. På Referee/Shushins kommando "Tsuzukete hajime", återstartas tiden.
4. När en tävlande går utanför matchytan stoppas tiden i och med Referee/Shushins kommando "Yame".
5. Tiden som används vid skada eller diskussion mellan domarna skall inte räknas till matchtiden.

4.8 Extra kumite matcher

1. Vid oavgjort i en individuell match skall det bli en förlängning av matchen:
 - Förlängningen är en minut effektiv tid.
 - Förlängningen avslutas i och med första poängen (Sakidori Shobu/sudden death)
 - Varningar och bestraffningar följer med till förlängningen.
2. Vid förlängningens slut så måste varje domare utse en vinnare. Beslutet ska bara baseras på förlängningen.

§3: Lagkumite match

4.9 Utförande av lagkumite match

1. En lagkumite match är en match mellan två lag av tävlande.
2. Varje lag ska göra upp en matchordning för sina individuella medlemmar. Matchordningen ska lämnas in till sekretariatet före start av lagmatchen.
3. Individuella kumite matcher ska genomföras enligt förutbestämd matchordning.
4. De individuella matcherna är av typen "Ippon Shobu".

4.10 Antalet tävlande i en lagkumite match

1. Antalet tävlande i ett lag ska vara udda och ska vara definierat i inbjudan till tävlingen.
2. I första matchen i en lagtävling så måste laget vara komplett (i en 3-lagsdeltagare tävling så måste det finnas 3 deltagare per lag och i en 5-lagsdeltagare tävling så måste det finnas 5 deltagare per lag). Alla lagdeltagare måste tävla i sin första match om de inte fått dispens av tävlingskommittén.
3. Om inte ett lag kan ställa upp med komplett manskap i första matchen, så ska beslut om eventuell dispens tas av tävlingskommittén.
4. Om ett lag inte är komplett, dvs en förverkad plats i matchordningen är fri. Detta måste klart framgå av inlämnad lista på matchordning.
5. Ett lag som ställer upp och tävlar i annan ordning än den inlämnade matchordningen föreskriver, ska diskvalificeras.

5 REGLER FÖR BEDÖMNING AV KUMITE MATCHER

§1: Kriterier för beslut i individuell kumite match

5.1 Kriterier för bedömning av vinst i individuell kumite match

Vinst i individuell kumite match ska ges till tävlande:

1. Som har tagit en Ippon, gällande "Ippon Shobu".
2. Som har tagit två Ippon, gällande "Sanbon Shobu".
3. Vid första poänggivande teknik, gällande "Sakidori Shobu" (sudden death).
4. I övriga fall genom beslut av domarepanelen.

5.2 Kriterier för bedömning av Ippon

Ippon ska ges till tävlande som gjort en Ippon-teknik eller en "Awasete Ippon":

1. Ippon:
 - °1.1 Den tävlande belönas med Ippon, vid Ippon teknik som godkänts av domarepanelen
 - °1.2 Den tävlande belönas med Ippon, om motståndaren förlorar genom bestraffningar, blir diskvalificerad eller ger upp.
2. Awasete Ippon:

När en tävlande tilldöms två Waza-ari under en match, dessa Waza-ari:s i kombination ska ses som en "Awasete Ippon".
3. Om tävlande först fått en Waza-ari och sedan gör en Ippon-teknik.

5.3 Kriterier för vinst genom domarepanelens beslut

Vid avsaknad av Ippon eller seger via skada, diskvalificering och bruten match då tiden gått ut, så skall ett beslut tas på följande grunder:

- Om det varit en Waza-Ari.
- Om det varit en varning.
- Antal mattflykter (Jogai).

- De tävlandes fighting attityd.
- De tävlandes förmåga och skicklighet.
- De tävlandes kraft och fightingspirit.
- Antal attackförsök.
- Jämföra de tävlandes strategiska överlägsenhet.

Notera:

En tävlande som har ett waza-ari överläge är nödvändigtvis inte segrare. Vilken av de tävlande som ska få segern beror på en samlad bedömning av ovanstående punkter.

5.4 Godkända målytor

Målytorna är begränsade till följande:

- Huvudet
- Halsen
- Bröstit
- Buken
- Ryggen

5.5 Kriterier för poänggivande teknik

1. En poänggivande teknik är en kraftfull teknik med absolut kontroll som levereras mot en godkänd målyta under följande omständigheter:
 - God form.
 - Bra attityd.
 - Full kraft.
 - Zanshin (medvetenhet).
 - Korrekt timing.
 - Korrekt avstånd.
2. Tekniker kan endast ge poäng om de är:
 - Levererade med engagemang av alla kroppens muskler (Kime).
 - Levererade vinkelrätt mot målytan.
 - Riktade mot kroppens centralmeridian.

5.6 Utvärdering av en poänggivande teknik

1. För att utvärdera en teknik så måste domarna beakta teknikens potential, dvs den effekt tekniken skulle haft om den träffat. Kontakt är inte något krav för poänggivande teknik.
2. För att utvärdera en teknik så ska domarna inte endast beakta teknikens potential utan även utövarens attityd då tekniken utförs.
3. En poänggivande teknik som levereras samtidigt som Referee/Shushins "Yame", ska räknas med i det totala resultatet.

5.7 Kriterier för bedömning av Waza-Ari

När en teknik bedöms som effektiv, ska den klassas som en Waza-Ari. En teknik ska anses vara effektiv om den har en tydlig potential att minska motståndarens förmåga att fortsätta tävla, om än för en kortare tid.

5.8 Kriterier för bedömning av Ippon

När en teknik bedöms som avgörande, ska den klassas som en Ippon. En avgörande teknik om den har en tydlig potential att totalt minska motståndarens förmåga att fortsätta tävla, om än för en kortare tid.

5.9 Ytterligare kriterier för bedömning av Ippon

Effektiva tekniker som levereras under följande omständigheter ska också klassas som Ippon:

- En attack utdelad med perfekt timing när motståndaren börjar en förflyttning mot den som attackerar.
- En kombination av effektiva tekniker efter varandra.
- En kombination av nage (kast) och effektiva tekniker.
- En attack då motståndaren tappat sin fighting spirit och vänder ryggen mot den som attackerar.
- En attack utförd mot en oförsvarad del av motståndaren.
- En attack som det inte finns chans att försvara sig emot.
- En attack som utförs precis då motståndaren satts ur balans av den som attackerar.

5.10 Icke giltiga tekniker

1. Tekniker som levereras på följande sätt, trots att de är utförda med tillräcklig potential, ska inte anses giltiga:
 - När en tävlande missar att leverera en teknik i samband med att han greppat motståndaren.
 - När en tävlande missar att leverera en teknik i samband med att han fått motståndaren ur balans.
2. En teknik som är levererad efter matcdomarens kommando "Yame", ska inte bedömas som poänggivande teknik.
3. En teknik som är levererad utanför matchytan ska inte kunna ge poäng. Om tekniken är levererad innanför matchytans linjer och sedan den tävlande trampar över linjen, så ska denna teknik beaktas som giltig.
4. Om en teknik kombineras med en förbjuden teknik eller handling, så ska tekniken inte räknas som giltig. Domarna ska istället besluta om lämplig åtgärd för den förbjudna tekniken eller handlingen.
5. Tekniker levererade av de båda tävlande samtidigt, ska inte vara poänggivande (Aiuchi)..

5.11 Förbjudna handlingar och tekniker

Följande handlingar och tekniker är förbjudna:

1. Farliga handlingar: Handlingar eller tekniker som innebär skaderisk eller nämnvärt påverkar motståndarens möjlighet att fortsätta tävla:
 - °1.1 Okontrollerade attacker eller tekniker.
 - °1.2 Tekniker med för hård kontakt i förhållande till vilken målyta det gäller.
 - °1.3 Attacker mot armar och ben.
 - °1.4 Öppen handteknik mot ansiktet.
 - °1.5 Attack mot skrevet.
 - °1.6 Attacker mot höftlederna, knälederna, vristerna och smalbenen.
 - °1.7 Att greppa utan en direkt uppföljning av attack, gå in och låsa motståndaren eller att kollidera med motståndaren i onödan.
 - °1.8 Brottning eller onödig kroppskontakt med motståndaren.
 - °1.9 Farliga kast.
 - °1.10 Brist på eget försvar.
2. Olämplig uppförande (Taido):
 - °2.1 Att inte lyda Referee/Shushins order.
 - °2.2 Övertändning, så att domarna uppfattar den tävlande som en fara för sin motståndare.
 - °2.3 Handlingar som uppsåtligt har för avsikt att kränka reglerna som ska förhindra desamma.
 - °2.4 Ett osportsligt uppträdande såsom verbal smädelse, provocerande eller onödiga uttryck.
 - °2.5 All form av uppträdande som är vanhedrande för Karate (detta inkluderar tränare, lagledaren och/eller de som är medhjälpare till den tävlande).
 - °2.6 Att bära karate-gi som inte uppfyller kraven (se Appendix 9: "Officiell klädsel")
 - °2.7 Alla handlingar som bedöms strida mot matchreglerna.
3. Undvika tävlande (Jogai):
 - °3.1 Förflyttningar som bara har för avsikt att matchtiden ska rinna ut.
 - °3.2 Förflyttningar för att undvika fight.
 - °3.3 Att medvetet utföra mattflykt.

5.12 Varningar och diskvalifikation

1. När en tävlande har gjort en förbjuden handling eller teknik (se kapitel 5.11) så ska Referee/Shushin i samråd med hörndomarna bestraffa den tävlande med Hansoku, vilket automatiskt leder till diskvalifikation.
2. När en tävlande står i begrepp att göra en förbjuden handling eller teknik (se kapitel 5.11) så ska Referee/Shushin i samråd med hörndomarna varna den tävlande. Beroende på överträdelsens natur så kan det bli antingen en officiell tillsägelse (Keikoku) eller en varning (Chui).
3. Om en tävlande har blivit varnad tidigare i matchen upprepar en liknande förseelse eller gör en annan överträdelse av reglerna, så kan Referee/Shushin döma förlust till deltagaren.
4. Om en tävlande utövar matchflykt:
 - Efter 1^a mattflykten så ska den tävlande få en officiell tillsägelse (Jogai Keikoku)
 - Efter 2^a mattflykten så ska den tävlande få en varning (Jogai Chui)
 - Efter 3^e mattflykten så ska den tävlande bli diskvalificerad (Jogai Hansoku).

5. Varningar delas in i två kategorier:
 - a) Undvikande av kamp (Jogai).
 - b) Övriga typer av förseelser
6. Bestraffningsnivån bestäms av domarepanelen, men minsta möjliga eskalering vid återkommande regelöverträdelser går ifrån Keikoku till Chui till Hansoku.

5.13 Säkerhets aspekter

1. Om en tävlande förlorar två gånger i en tävling genom Hansoku pga farliga handlingar (kapitel 5.11 ¶1), så ska den tävlande inte få fortsätta kumite tävlingen.
2. Om en tävlande vinner två gånger i en tävling genom att motståndare har blivit diskvalificerad pga av att dessa har skadat eller haft överdriven kontakt mot den tävlande, så ska den tävlande inte få fortsätta kumite tävlingen.
3. En tävlande kan kräva en minuts vila mellan två omedelbart påföljande matcher eller mellan en förlängning (Sakidori Shobu) och en omedelbart påföljande match.

§2: Kriterier för beslut i lagkumite match

5.14 Kriterier för bedömning av vinst i lagkumite match

1. Vinst i en lagkumite match ska baseras på resultatet i de ingående individuella matcherna.
2. Vinsten i en lagkumite match ska ges till det lag som har flest segrar baserat på följande i fallande betydelseordning:
 - Antalet vinster
 - Antalet "Full Ippon" vinster inklusive "Awase-waza" vinster.
 - Antalet "Full Ippon" vinster.
3. När resultatet är oavgjort efter ovanstående beräkning, så ska lagmatchen avgöras genom en extra match.
4. Om resultatet i extramatchen är oavgjort så blir det en förlängning av extramatchen:
 - Förlängningen är 1 minut effektiv tid.
 - Förlängningen avslutas i och med första poängen (Sakidori Shobu/sudden death).
 - Varningar och bestraffningar följer med till förlängningen.
5. Vid förlängningens slut så måste varje domare utse en vinnare. Beslutet ska bara baseras på skeendet i förlängningen.

§3: Regler för bedömning av kumite match

5.15 Domslut i en kumite match

Domslut i en kumitematch görs av en domarepanel.

5.16 Domarepanel för kumite match

Domarepanelen i en kumitematch består av en Referee/Shushin och fyra Hörndomare/Fukushin. Deras placeringar beskrivs av bild i Appendix "Ritningar på matchytan".

5.17 Referee/Shushins uppgifter i en kumite match

1. Bara Referee/Shushin har behörighet att starta, leda, avbryta och avsluta en match.
2. Referee/Shushin har befogenheter och skyldigheter enligt kapitel 3.5 "Referee/Shushins ansvar och skyldigheter".
3. Under följande omständigheter så ska Referee/Shushin med kommandot "Yame" stoppa matchen och beordra de tävlande till sina startpositioner:
 - °3.1 När tiden för matchen är slut.
 - °3.2 När två eller fler Hörndomare/Fukushin signalerar för domslut i matchen, med flagga och visselpipa. (OBS: Om endast en Hörndomare/Fukushin signalerar för domslut kan Referee/Shushin ignorera detta och fortsätta matchen.)
 - °3.3 Vid observation av en poänggivande teknik. (Referee/Shushin får dela ut poäng utan att Hörndomare/Fukushin har observerat/markerat poäng.)
 - °3.4 Om en tävlingsdeltagarna eller båda skadar sig.
 - °3.5 Om en tävlingsdeltagarna utför en förbjuden handling.
 - °3.6 Om en tävlingsdeltagarna är på väg att utföra en förbjuden handling.
 - °3.7 Om en tävlingsdeltagarna undviker tävlande.
 - °3.8 Om en eller båda tävlingsdeltagarna pga skada inte förmodas kunna fortsätta tävlingen, sjukdom eller av andra anledningar.
 - °3.9 Om matchbilden utvecklar sig till in-fighting, där inte någon av tävlingsdeltagarna kan förväntas att leverera en poänggivande teknik. Detta görs för att undvika skaderisker.
 - °3.10 Närhelst det anses nödvändigt för att kunna fortsätta matchen normalt, t.ex.
 - För att beordra en tävlande att korrigera sin klädsel.
 - När matchen kommer i ett "dödläge" där tävlingsdeltagarna har upphört att leverera effektiva tekniker mot varandra.
 - När en tävlande tar tag i sin motståndare, utan att följa upp med giltig teknik.
4. När Referee/Shushin stoppar matchen, så ska han göra följande:
 - °4.1 När tiden för matchen är slut.
 - Återvända till sin startposition och annonsera "Soremade".
 - Gå utanför matchytan, och efter att ha kollat med Kansa/Arbitrator, annonsera poäng och bestraffningar.
 - Ge tid åt hörndomarna för att fundera över sina domslut.
 - Kommendera Hantei och med en visselsignal begära hörndomarnas beslut.
 - Besluta vinnare genom majoritetsbeslut enligt Appendix 4: "Beslutsregler".
 - Återvända till sin plats på matchytan och annonsera vinnaren genom att höja handen på vinnarens sida ("Kachi") eller förklara matchen oavgjord (Hikewake").
 - °4.2 När två eller fler Hörndomare/Fukushin signalerar för domslut i matchen, med flagga och visselpipa.
 - Lyssna på hörndomarnas åsikter samt annonsera beslut.

- °4.3 Vid observation av en poänggivande teknik.
- I koncensus med hörndomarna annonsera att det inte var frågan om en poänggivande teknik samt beordra återstart av matchen
 - I koncensus med hörndomarna annonsera att det var frågan om en "Waza-Ari" teknik samt beordra återstart av matchen eller om detta var den andra Waza-Arin för tävlingsdeltagaren att annonsera vinnare med "Awasete Ippon" samt avsluta matchen.
 - I koncensus med hörndomarna annonsera att det var frågan om en Ippon teknik dvs att annonsera vinnare samt avsluta matchen.
(Anmärkning: Om det är frågan om en Sanbon Shobu match, så avslutas matchen bara om den tävlande har totalt erhållit två Ippon.)
- °4.4 Om en tävlingsdeltagarna eller båda skadar sig.
- Begära vård av skadan/skadorna
- °4.5 Om en tävlingsdeltagarna utför en förbjuden handling eller en tävlingsdeltagarna är på väg att utföra en förbjuden handling.
- I koncensus med hörndomarna besluta om det var en förbjuden handling samt annonsera beslutet.
- °4.6 Om en eller båda tävlingsdeltagarna inte förmodas kunna fortsätta tävlingen pga skada, sjukdom eller av andra anledningar.
- Konsultera tävlingsläkaren.
 - Tillsammans med hörndomarna besluta om tävlingsdeltagaren kan fortsätta tävla eller ej, samt annonsera beslutet.
5. När matchen ska återupptas så gör Referee/Shushin detta med kommandot "Tsuzukete hajime".

5.18 Referee/Shushins terminologi och signaler

1. Referee/Shushin ska använda tillämpliga signaler och terminologi för att leda, stoppa och avsluta en match.
2. Referee/Shushin ska tydligt peka ut den tävlingsdeltagare som är berörd samt den handling eller teknik som ska annonseras.

5.19 Hörndomare/Fukushin uppgifter i en kumite match

1. Hörndomare/Fukushin har befogenheter och skyldigheter enligt kapitel 3.6 "Hörndomare/Fukushin ansvar och skyldigheter".
2. När Hörndomare/Fukushin ska döma så ska de inta sina respektive positioner (se Appendix 7: "Ritningar på matchytan") med visselpipa samt röd flagga och vit flagga.
3. Hörndomare/Fukushin ska övervaka matchytan m.a.p. vad tävlingsdeltagarna företar sig. I följande fall ska Hörndomare/Fukushin omedelbart signalera till Referee/Shushin med visselpipa och flaggor, då han vill delge sin uppfattning:
 - När han observerat en Ippon eller Waza Ari.
 - När han observerat att en tävlingsdeltagare utför en förbjuden handling eller står i begrepp att utföra en förbjuden handling.
 - När han observerat att en tävlingsdeltagare undviker att tävla.

- När han bedömer att en tävlingsdeltagare inte kan fortsätta att tävla pga skador, sjukdom eller av andra orsaker.
- I övriga fall där han anser det nödvändigt att göra Referee/Shushin uppmärksam på något.

5.20 Hörndomare/Fukushin terminologi och signaler

Hörndomare/Fukushin ska signalera sitt domslut genom att använda tillämpliga signaler med hjälp av flaggor och visselpipa.

6 REGLER FÖR KATA MATCH

§1: Allmänt

6.1 Kata match

1. En kata tävling består av ett antal kata matcher mellan individuella utövare eller mellan lag av utövare. Individuell tävlingsdeltagare eller lag lottas mot varandra. Lottningsförfarandet bestäms av tävlingskommittén.
 - När man använder flaggsystem: Två tävlande utför samma kata samtidigt och den som utför den bäst skall dömas vinnare.
 - När man använder poängsystem: En tävlande utför en kata där den bedöms med poäng. Vinnaren blir den som fått högst totalpoäng.
3. Tävlingsformen är av cup-karaktär, så att endast vinnaren av en kata match kan fortsätta till nästa omgång i tävlingen.

Notera:

Lagkata matcher bedöms alltid med poängsystem!

6.2 Matchtyper

Katamatch är enligt följande:

- Individuell match.
- Lagmatch.

6.3 Styrning av kata match

Kata match leds enligt Referee/Shushins instruktioner.

6.4 Deltagande i kumite match

Deltagande i en kata match styrs av reglerna i Appendix 10: "Deltagande i en match".

§2: Individuell kata match

6.5 Utförande av individuell kata match

1. En individuell match genomförs av två deltagare.
2. Det finns två typer av individuella kata matcher:
 - Flaggsystem: Två tävlingsdeltagare utför anvisad kata samtidigt. Domarepanelen visar sitt beslut med hjälp av flaggor. Genom majoritetsbeslut så utses en vinnare.
 - Poängsystem: Varje tävlande gör sin kata enskilt. Domarepanelen visar sitt beslut med hjälp av poängtavlor. Den tävlande som får högst totalpoäng utses till vinnare.

6.6 Olika typer av individuella kata matcher

1. Elimineringar tills det är 4 tävlingsdeltagare kvar i tävlingen
 - °1.1 Första omgången/omgångarna tills det finns max 16 deltagare kvar i tävlingen.
 - Shitei kata: Kata ifrån kata lista 1 (se Appendix 8: "Lista på tävlingskator"), som väljs av huvuddomare (referee).
 - Domslut med flaggsystem.
 - °1.2 Andra omgången: ifrån 16 till 8 deltagare
 - Shitei kata: Kata ifrån kata lista 2 (se Appendix 8: "Lista på tävlingskator"), som väljs av huvuddomare (referee).
 - Domslut med flaggsystem.
 - °1.3 Tredje omgången: ifrån 8 till 4 deltagare
 - Sentai kata: Kata ifrån kata lista 3 (se Appendix 8: "Lista på tävlingskator"), som väljs av tävlingsdeltagaren.
 - Domslut med poängsystem.
2. Final: De 4 kvarvarande tävlingsdeltagarna
 - Sentai kata: Kata ifrån kata lista 3 eller 4 (se Appendix 8: "Lista på tävlingskator"), som väljs av tävlingsdeltagaren
 - Domslut med poängsystem.

6.7 Start och avslutning av individuel kata match –Flagg system

1. Start och genomförande av match.
 - När tävlingsdeltagarna kallas fram skall de omedelbart gå fram till sin startlinje utanför matchytan.
 - På signal av huvuddomare ska de tävlande buga in mot matchytan samt fortsätta fram till markerad startposition. De tävlande ska buga mot varandra och sedan vända sig mot domaren i "Yoi" (musobidachi) position för att vänta på domarens order.
 - Referee/Shushin skall tydligt annonsera namnet på den kata som skall utföras för tävlingsdeltagarna och hörndomarna.
 - Tävlingsdeltagarna repeterar kata namnet till huvuddomaren.
 - De tävlande startar och genomför vald kata vid Referee/Shushins order Hajime (börja).
2. Avslutande av match.
 - Efter genomförd kata så återvänder tävlingsdeltagarna till originalpositionen vid Referee/Shushins order Yame (stanna) för att invänta på domarnas beslut.
 - När tävlingsdeltagarna har avslutat sina kator så ska huvuddomaren beordra hörndomarnas domslut genom kommandot "Hantei" samt visselsignal.
 - När hörndomarna visat sitt domslut så beordrar huvuddomaren hörndomarna att sänka sina flaggor med en visselsignal.
 - Huvuddomaren annonserar matchresultat med flagga.
 - Efter matchen så bugar tävlingsdeltagarna mot varandra och lämnar matchytan. Utanför matchytan stannar tävlingsdeltagarna till och bugar in mot matchytan. Därmed är matchen slut.

6.8 Start och avslutning av individuell katamatch –Poäng system

1. Start och genomförande av match.
 - När tävlingsdeltagaren kallas fram skall tävlingsdeltagaren omedelbart gå fram till sin startlinje utanför matchytan.
 - På signal av huvuddomare ska tävlingsdeltagaren buga in mot matchytan samt fortsätta fram till markerad startposition och annonsera högt och tydligt namnet på den kata v ska utföra.
 - Referee/Shushin skall tydligt repetera namnet på den kata som skall utföras.
 - Tävlingsdeltagaren startar och genomför katan.
 - Efter genomförd kata så återvänder tävlingsdeltagaren till originalpositionen för att invänta på domarnas beslut.
2. Avslutande av match.
 - När tävlingsdeltagarna har avslutat sina kator så ska huvudomaren beordra att domarepanelen att visa sina poängtavlor genom kommandot "Hantei" samt visselsignal.
 - Referee/Shushin och hörndomarna ska på signal samtidigt visa sina poängtavlor med sina domslut.
 - Speakern ska högt och tydligt annonsera domarepanelens individuella poäng domslut till en sekreterare.
 - Sekreteraren skriver ner poängsiffrorna. Högsta och lägsta poängen ska strykas. Övriga poäng adderas till en totalpoäng.
 - Speakern annonserar totalpoängen för tävlingsdeltagaren.
 - Efter att deltagarens totalpoäng annonserats ut, så beordrar huvuddomaren hörndomarna att sänka sina poängtavlor med en visselsignal.
 - Efter matchen så lämnar tävlingsdeltagaren matchytan. Utanför matchytan stannar tävlingsdeltagaren till och bugar in mot matchytan och därmed är matchen slut.

6.9 Extra kata matcher vid individuell kata match

1. I den händelse det blir oavgjort i en katamatch som döms med flaggsystem, så ska det bli en extra match.
 - En annan kata ska väljas ifrån samma katalista, som föregående match.
 - Domarepanelens beslut ska bara baseras på extramatchen.
2. I den händelse det blir oavgjort i en katamatch som döms med poängsystem:
 - °2.1 Alla poäng ska adderas inklusive högsta och lägsta poängen.
 - °2.2 Är det fortfarande oavgjort.
 - Om det är två tävlingsdeltagare som har samma poäng, så ska det bli en extra match. I denna extramatch så ska 1:a tävlingsdeltagaren få samma poäng av varje domare i domarepanelen (t.ex. 7.0) och den andre tävlingsdeltagaren ska antingen få 0.1 poäng högre eller lägre av respektive domare.
 - Om det är flera deltagare med samma poäng så blir det extra match för alla berörda.
 - °2.3 Katan som ska utföras i extra matchen kan vara samma som föregående. Om annan kata väljs så måste denna vara ifrån samma katalista som i föregående match.

- 2.4 När extramatchen är avslutad så måste varje domare utsett en vinnare. Får alltså inte sätta samma poäng på de berörda tävlingsdeltagarna.

§2: Lagkata match

6.10 Utförande av lagkata match

Poängsystem används vid domslut i lagkata.

6.11 Antal deltagare i ett lagkata lag

Ett katalag består av tre deltagare.

6.12 Olika typer av lagkata matcher

1. Eliminering tills det är max 4 lag kvar i tävlingen.
 - Sentei kata: Kata ska väljas ifrån kata lista 3 eller 4 (se Appendix 8: "Lista på tävlingskator"), av katalaget.
 - Laget måste välja olika kata för varje elimineringsomgång.
 - Domslut med poängsystem.
2. Final:
 - Sentei kata: Kata ska väljas ifrån kata lista 3 eller 4 (se Appendix 8: "Lista på tävlingskator"), av katalaget.
 - Laget måste välja annan kata än i elimineringsomgångarna.
 - Domslut med poängsystem.

6.13 Start och avslutning av lagkata match –Flagg system

1. Start och genomförande av match.
 - När katalaget ropas upp så ska laget omedelbart gå fram till sin startlinje utanför matchytan.
 - På signal av huvuddomare ska laget buga in mot matchytan samt fortsätta fram till markerad startposition. Laget måste vara format som en triangel med mittpersonen placerad närmast Referee/Shushin.
 - Laget ska annonsera högt och tydligt namnet på den kata han/hon ska utföra.
 - Referee/Shushin skall tydligt repetera namnet på den kata som skall utföras.
 - Katalaget startar och genomför katan. Varje lagmedlem måste göra katan i samma riktning för att starta och avsluta i samma position i förhållande till Referee/Shushin.
 - Efter genomförd kata så återvänder laget till katans startpositionen för att invänta på domarnas beslut.

2. Avslutande av match.

- När katalaget har avslutat sina kator så ska huvudomaren beordra att domarepanelen att visa sina poängtavlor genom kommandot "Hantei" samt visselsignal.
- Referee/Shushin och hörndomarna ska på signal samtidigt visa sina poängtavlor med sina domslut.
- Speakern ska högt och tydligt annonsera domarepanelens individuella poäng domslut till en sekreterare.
- Sekreteraren skriver ner poängsiffrorna. Högsta och lägsta poängen ska strykas. Övriga poäng adderas till en totalpoäng.
- Speakern annonserar totalpoängen för tävlingsdeltagaren.
- Efter att katalagets totalpoäng annonserats ut, så beordrar huvuddomaren hörndomarna att sänka sina poängtavlor med en visselsignal.
- Efter matchen så lämnar katalaget matchytan. Utanför matchytan stannar katalaget och bugar in mot matchytan och därmed är matchen slut.

6.14 Extra kata matcher vid individuell kata match

Om det blir oavgjort i en lagkata match ska samma procedur gälla som för in individuell kata match med poäng system (se kapitel 6.9).

7 REGLER FÖR DOMSLUT AV KATA MATCH

§1: Kriterier för bedömnings av kata match

7.1 Kriterier för beslut i en kata match

Domslut i kata ska baseras på följande tre criteria:

1. Grundläggande utförande:
Kata måste utföras med grundläggande karate principer för att kunna vara godtagbar. Bedömning av grundläggande principer ger domarna en möjlighet att bedöma helheten av en kata.
2. Avancerat utförande:
Domarna skall lägga märke till speciella delar av och svårighetsnivån av den utförda katan, för att förfina sin första bedömning.
3. Förekomst av misstag eller dåligt utförda tekniker:
Förekomst av misstag eller dåligt utförda tekniker ska reducera katans omdöme hos domarna. Minskningen av det totala omdömet ska stå i proportion till allvaret i misstaget eller de dåligt utförda teknikerna.

7.2 Kriterier för grundläggande utförande av kata

Följande grundläggande principer måste finnas och visas upp i utförandet av varje kata:

1. Den valda katans mönster och tekniker.
Kata innebär utförande av en ström av tekniker. För varje kata så är mönster och ingående tekniker väl definierade. Utförandet av en kata måste tydligt kunna visa upp ingående sekvenser med definierade tekniker.
2. Förståelse av teknikerna i katan.
3. De tre fundamentala principerna i karate:
 - Kontroll av kime (Kyoo-Jaku)
 - Kontroll av utsträckning och sammandragning (Shin-Shuko)
 - Kontroll av hastighet (Kan-Kyuu)

7.3 Kriterier för avancerat utförande av kata

Domarna skall lägga märke till speciella delar av och svårighetsnivån av den utförda katan. Bedömning ska göras av:

1. Hur den tävlande behärskar teknikerna:
 - Rörelsernas riktning
 - Ställningarna
 - Koordination
 - Stabilitet
2. Svårighetsgraden av katan, dvs de risker det finns i att utföra katan:
 - Huvudvridningar
 - Perfektion
 - Harmoni
 - Andning
 - Embusen

3. Attityd:
 - Stoppen
 - Kiai
 - Fighting spirit
 - Ögonintensitet, Chakugan
4. Utstrålning och utförande:
 - Rytme
 - Kata etikett

7.4 Kriterier för bedömning av misstag och dåligt utförda tekniker

Ett tredje kriterie för beslut som domaren skall kontrollera är förekomsten av misstag eller dåligt utförda tekniker.

1. Ett misstag är en:
 - Felaktig sekvens av tekniker
 - Missad teknik
 - Extra teknik
2. Dåligt utförd teknik, ska inte räknas som misstag men ska dra ner totalbetyget för katan.
3. Om tävlingsdeltagaren utför en annan kata än den som Referee/Shushin annonserat.

7.5 Domslut vid stopp i kata

1. När en tävlingsdeltagare stannar och inte fullföljer sin kata och den andre fortsätter utan större misstag eller fel, så ska den senare utses till vinnare.
2. Om båda stannar och inte fullföljer sin kata, så ska båda diskvalificeras.

§3: Regler för bedömning av kata match

7.6 Domslut i en katamatch

Domslut i en katamatch görs av domarepanelen.

7.7 Domarepanel för kata match

1. Domarepanelen i en kata match med flaggsystem består av en Referee/Shushin och fyra Hörndomare/Fukushin.
2. Domarepanelen i en kata match med poängsystem består av en Referee/Shushin och sex Hörndomare/Fukushin.
3. Placering av domarepanelen enligt Appendix 7: "Ritningar på matchytan"

7.8 Beslutsgrund - Flaggsystem

- När en kata är slutförd så ska Referee/Shushin begära domslut ifrån hörndomarna. Vid kommando ifrån Referee/Shushin så ska hörndomarna omedelbart med flagga visa sitt domslut, enligt Appendix 3: "Hörndomare/Fukushin tecken".
- Referee/Shushin ska döma med utgångspunkt ifrån majoritetsbeslut, enligt Appendix 2: "Referee/Shushin tecken".
- Referee/Shushin ska visa vem som har vunnit genom att höja den flaggan som har vinnarens färg. Om det blir oavgjort så ska Referee/Shushin höja båda flaggorna.

7.9 Beslutsgrund-Poängsystem

- När en kata är slutförd så ska Referee/Shushin begära domslut ifrån hörndomarna. Vid kommando ifrån Referee/Shushin så ska hörndomarna omedelbart visa sitt domslut genom att visa upp sina poängtavlor.
- Sekreteraren ska beräkna slutpoängen för deltagaren. Detta görs genom att ta bort högsta och lägsta poängen och sedan addera resterande fem poäng till en slutpoäng.

7.10 Referee/Shushins uppgifter i en katamatch

1. Bara Referee/Shushin har behörighet att starta, leda, avbryta och avsluta en match.
2. Referee/Shushin har befogenheter och skyldigheter enligt kapitel 3.5 "Referee/Shushins ansvar och skyldigheter".
3. Vid matchstart så ska Referee/Shushin inta sin position framför matchytan.
4. Under matchen så ska Referee/Shushin bedöma katans utförande enligt "Kriterier för beslut i en kata match" se kapitel 7.1.
5. När katan är slutförd, så ska Referee/Shushin ge hörndomarna tillräckligt med tid för att bestämma sitt domslut.
6. Referee/Shushin ska annonsera domslutet som det är beskrivet i kapitel 6.7 "Start och avslutning av individuell kata match –Flagg system" eller i kapitel 6.8 "Start och avslutning av individuell kata match –Poäng system".

7.11 Hörndomare/Fukushin uppgifter i en kata match

1. Hörndomare/Fukushin har befogenheter och skyldigheter enligt kapitel 3.6 "Hörndomare/Fukushin ansvar och skyldigheter".
2. Vid matchstart så ska Hörndomare/Fukushin inta sina bestämda positioner utanför matchytan.
3. Under matchen så ska Hörndomare/Fukushin bedöma katans utförande enligt "Kriterier för beslut i en kata match" se kapitel 7.1.
4. När Referee/Fukushin begär hörndomarnas domslut så ska hörndomarna omedelbart höja flagga eller poängtavla, som visar deras beslut.

8 ALLMÄNNA ANGELÄGENHETER

§1: Protester mot domslut

8.1 Hur protestera mot beslut

1. En tävlingsdeltagare kan inte själv protestera mot ett domslut.
2. En lagledare kan protestera om en Referee/Shushins eller Hörndomare/Fukushins domslut uppenbart har brutit mot matchreglerna. Protesten lämnas till arbitratorn (KANSA) omedelbart efter det att felet blivit upptäckt.

8.2 Hantering av protester

1. När arbitratorn (KANSA) får protester mot något domslut av tävlingdeltagarens lagledare, så ska han granska protesten. Arbitratorn kan be om en förklaring av Referee/Shushin och/eller Hörndomare/Fukushin om domslutet verkar vara orimligt. Han kan be domarna att revidera sitt beslut om detta är tillämpligt.
2. När en protest är inlämnad till arbitratorn (KANSA), så ska Referee/Shushin förklara domslutet och omständigheterna kring domslutet för arbitratorn. Om arbitratorn kräver en omvärdering av domslutet, så måste det råda total enighet Referee/Shushin och hörndomarna sinsemellan för att revidera domslutet.

§2: Skador och olyckor under en match

8.3 I händelse av skador eller olyckor

Om någon tävlingsdeltagare skadar sig så ska Referee/Shushin stoppa matchen omedelbart, hjälpa den skadade samt tillkalla tävlingssläkare. Behandlingen av skadan får inte nämnvärt försena matchen.

8.4 Befogenheter vid skador och olyckor

Endast tävlingssläkaren kan besluta om frågeställningar gällande skador, olyckor eller den skadades fysiska tillstånd.

8.5 Beslut relaterat till skada eller olycka

1. Om den skadade bedöms oförmögen att fortsätta tävlingen p.g.a. skada eller annat fysiskt skäl som är baserat på tävlingssläkarens omdöme, så ska Referee/Shushin avsluta matchen och avstänga den skadade ifrån matchen.
 - °1.1 Om skadan är orsakad av motståndaren, så ska den skadade utropas till segrare.
 - °1.2 Om skadan inte är orsakad av motståndaren, så ska den skadade anses ha förlorat matchen.

2. En tävlingsdeltagare som vinner sin match p.g.a. att motståndaren har blivit diskvalificerad för att ha orsakat skadan, får inte tävla vidare utan tävlingsläkarens tillåtelse.
3. För tävlingsdeltagarens egen säkerhet: Om en tävlingsdeltagare har vunnit två matcher på HANSOKU p.g.a. att motståndaren skadat den tävlande med onkontrollerade tekniker, får tävlingsdeltagaren inte fortsätta tävlingen.

8.6 Beslut att avsluta match

1. När en tävlingsdeltagare har mindre skador som inte är allvarliga nog att omöjliggöra dennes fortsatta tävlande, men denne vägrar att fortsätta så ska denne tävlingsdeltagare anses ha förlorat matchen.
2. I det fallet att en tävlingsdeltagare eller båda tävlingsdeltagarna fått en skada eller flera skador i en kumite match, som inte kan tillskrivas motståndaren eller att båda parter har varit orsak till skadorna.
 - °2.1 Den tävlingsdeltagare som ger upp anses som förlorare.
 - °2.2 Om båda tävlingsdeltagarna ger upp och om skadorna inte är orsakad av någon av tävlingsdeltagarna eller båda tävlingsdeltagarna, så ska matchen anses oavgjord.

§3: Säkerhets frågor

8.7 Generella säkerhetsfrågor

1. Den tävlande får inte använda några skydd, om inte dessa är godkända av tävlingskommittén för att undvika risker.
2. Den tävlande är inte tillåten att använda bandage eller stöd, om detta inte är godkänt av tävlingsläkaren.
3. Den tävlande ska ha korta naglar och får inte bära några metallföremål eller liknande på kroppen, som kan orsaka skada.

8.8 Specifika säkerhetsfrågor

1. I kumite matcher så ska tävlingsdeltagarna ha av JKA SWEDENS TEKNISKA KOMMITTÉ godkända knogskydd.
2. Tandskydd är obligatoriska i kumite matcher.
3. Suspensoir är tillåtet i kumite matcher.
4. Bröstskydd är tillåtet i kumite för damer
5. Det är inte tillåtet att använda glasögon i kumite.

§4: Walk-over

8.9 Walk-over (Kiken)

En tävlingsdeltagare som inte kan tävla av andra skäl än skador och som lämnar walk-over. Ska anses att förlorat matchen.

§5: Coaching

8.10 Coaching

Under en kumite match så är coaching bara tillåten då matchen är haltad av Referee/Shushin genom kommandot "Yame" fram till Referee/Shushin startar om matchen med "Tsuzukete hajime". Dvs coaching är inte tillåten under "effektiv tid".

§6: Kläder och utrustning

8.11 Officiell klädsel

Officiell klädsel gäller för tävlingsdeltagare, domare och coacher enligt Appendix 9: "Officiell klädkod".

8.12 Tävlände

1. Tävlingsdeltagarna ska ha en ren vit Gi med JKA logo på vänster bröst
2. Vid kumitematcher och kata flaggsystem skall en av de tävlande bära ett rött bälte och den andra ett vitt bälte. Detta för att det skall gå att identifiera rätt person. De tävlande behöver inte ta av sig sina egna bälten.

8.13 Ej godkänd klädsel eller utrustning

Tävlingsfunktionärer, tävlingsläkare eller Referee/Shushin kan avvisa funktionärer, coacher eller tävlingsdeltagare som inte följer reglerna om klädsel och utrustning,

§7: Matchyta och utrustning

8.14 Matchyta

1. Matchytan ska vara en plan yta med nödvändiga åtgärder vidtagna för att undvika risker.
2. Träggolv rekommenderas, men kanvas eller tatami kan också användas.
3. Matchytans storlek:
 - °3.1 Kumite matchytan är i princip en kvadrat på 8m x 8m.
 - °3.2 Kata matchytan ska vara så stor att katan kan utföras utan hinder.
4. Matchytan ska ha en kantlinje.
5. Detaljer beträffande matchytan är beskrivet i Appendix7: "Ritningar på matchytan".
6. Ytterligare linjer, se Appendix "Ritningar på matchytan".

8.15 Utrustning

Utrustning och användning av utrustningen förbereds av tävlingsarrangören och beskrivs i Appendix 6: "Match utrustning".

§8: Personal

8.16 Tävlingsledare

1. Tävlingsledare utses av JKA Swedens tekniska kommitté.
2. Tävlingsledaren ska styra och övervaka utvecklingen av matcherna så länge det inte berör domarreglerna.
3. Han ska ha funktionärer till sin hjälp att genomföra tävlingen.

8.17 Tävlingsläkare

1. Tävlingsläkaren utses av tävlingsledaren.
2. Tävlingsläkaren är ansvarig för medicinska frågeställningar på tävlingen.
3. Han ska ha "första-hjälpen-funktionärer" till sin hjälp.

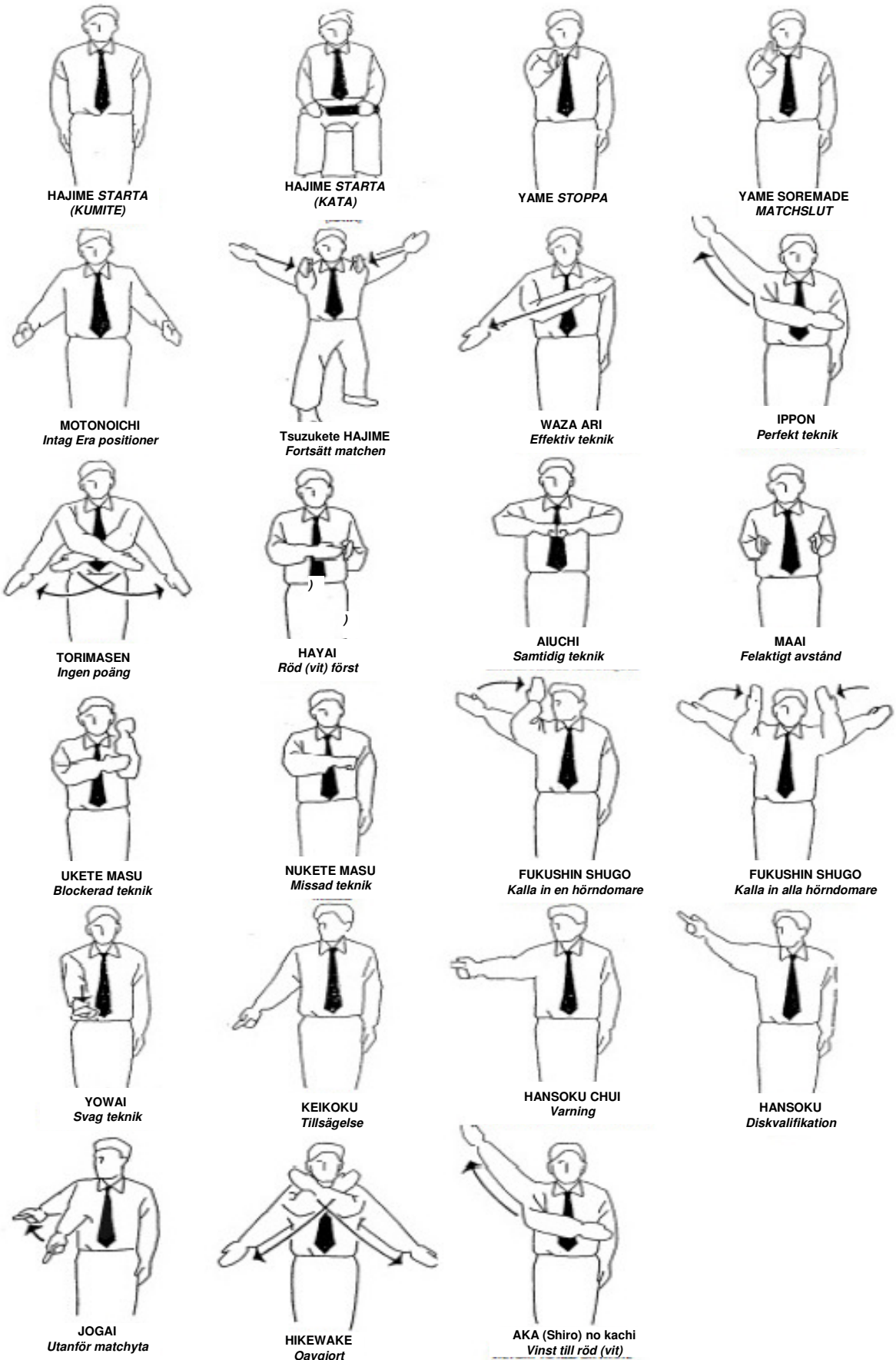
8.18 Tävlingsfunktionärer

1. För att kunna genomföra en tävling så behövs det funktionärer till olika uppgifter. Antalet funktionärer och funktionärernas funktion bestäms av tävlingsledaren.
2. Funktionärerna ska agera enligt Appendix 5: "Tävlings personal".

Appendix 1: Termer

Benämning	Betydelse
Shobu Ippon Hajime	Start av match.
Yame	Tillfälligt stopp.
Tsuzukete hajime	Återstart efter yame.
Tsuzukete	Fortsätt utan att Referee/Shushin stoppat.
Atoshi baraku	30 sekunder kvar av matchen.
Soremade	Slut på matchen.
Motonoichi	Beordra de tävlande till sina platser.
Jogai nakae	Kommenderar de tävlande in till matchytan.
Ippon	En perfekt teknik.
Waza-ari	En bra teknik.
Awasete Ippon	Två waza-ari som tillsammans räknas som Ippon.
Aiuchi.	Samtidig teknik.
Fukushin shugo	Tillkallar hörndomarna för samråd.
Hantei	Beslut.
Aka (Shiro) no kachi	Röd (vit) vinnare.
Hikiwake	Oavgjort
Hansoku chui	Varning. Två hansoku chui räknas som en hansoku.
Hansoku	Diskvalificering pga brott mot reglerna.
Shiro (Aka) hansoku, Aka (Shiro) no kachi	Regelfel av vit (röd) och vinst till röd (vit).
Shiro (Aka) no kiken niyori, Aka (Shiro) no kachi	Vinst till röd (vit) pga att vit (röd) lämnat återbud/walk over.
Sakidor Shobu	Förlängning, bestraffningarna följer med men inte poängen.
Uke te imasu	Blockerad teknik.
Nukite imasu	Missad teknik.
Haiyai	Snabbare/först att träffa.
Jowai	För svag teknik.
Ma-ai	Felaktigt avstånd.
Fujubun	Inte tillräckligt bra.
Torimasen	Inte godkänd.
Atenai	Kontakt.
Mubobi	Åtsidosättande av eget försvar.
Shikaku	Diskvalificering från tävlingen.
Mienai	Har inte sett.

Appendix 2: Referee/Shushins tecken



Appendix 3: Hörndomare/Fukushin tecken



WAZA ARI
Effektiv teknik



IPPON
Perfekt teknik



AIUCHI
Samtidig teknik



UKETE MASU
Blockerad teknik



NUKETE MASU
Missad teknik



NUKETE MASU
Missad teknik



MAAI
Felaktigt avstånd



TORIMASEN
Ingen poäng



AKA WAZA ARI, SHIRO MIENAI
Waza ari till röd, inte sett teknik ifrån vit



MIENAI
Har inte sett någon teknik



KEIKOKU
Tillsägelse



HANSOKU CHUI
Varning



HANSOKU
Diskvalifikation



JOGAI
Utanför matchyta



YOWAI
Svag teknik



HIKEWAKE
Oavgjort



HAYAI
Röd (vit) först



AKA (Shiro) no kachi
Vinst till röd (vit)

Appendix 4: Beslutsregler

Domslut ifrån fyra Hörndomare/Fukushin.

Markeringarna S, A och D står för : Shiro, Aka och Draw (dvs oavgjort).

	Domslut av Hörndomare/ Fukushin				
1	S	S	S	S	Vinst till Shiro
2	S	S	S	A	Vinst till Shiro
3	S	S	S	D	Vinst till Shiro
4	S	S	D	D	Vinst till Shiro eller oavgjort beroende på Referee/Shushins beslut
5	S	S	A	D	Vinst till Shiro eller oavgjort beroende på Referee/Shushins beslut
6	A	A	A	A	Vinst till Aka
7	A	A	A	S	Vinst till Aka
8	A	A	A	D	Vinst till Aka
9	A	A	D	D	Vinst till Aka eller oavgjort beroende på Referee/Shushins beslut
10	A	A	S	D	Vinst till Aka eller oavgjort beroende på Referee/Shushins beslut
11	D	D	D	D	Oavgjort
12	D	D	D	A	Oavgjort
13	D	D	D	S	Oavgjort
14	D	D	A	S	Oavgjort
15	A	A	S	S	Vinst till Aka eller vinst till Shiro beroende på Referee/Shushins beslut

När domarna ska utse en vinnare så är en röst ifrån en Hörndomare/ Fukushin lika mycket värd som en Referee/Shushins röst.

Appendix 5: Tävlingspersonal

För att kunna utföra de uppgifter som finns vid sidan av matchen behövs ett antal personer i sekretariatet, dessa skall finnas på sina bestämda platser.

Deras uppgifter är reglerade i detalj enligt tävlingsregler utfärdade av JKA Svedens tekniska kommitté.

1. Protokollförare.

- Protokollföraren är ansvarig för att protokollet följer matchen korrekt.
- Det skall innehålla följande:
 - Namnen på de tävlande.
 - Namnet på den utförda katan.
 - Namnet på vinnaren i matchen.
 - Belöningar, bestraffningar och beslut som Referee/Shushin gjort.
 - Poängen som domarna utdelat i Kata enligt poängsystemet.▫
 - Alla viktiga anmärkningar som berör matchen.

2. Tidtagare.

- Tidtagaren är ansvarig för att matchen går full tid (normalt 2 minuter).
- Tidtagaren skall stoppa klockan när matchen stoppas och skall starta klockan när matchen återstartar. (effektiv tid).
- Tidtagaren ska med gonggong eller signaler annonsera att det är 30 sekunder kvar på en match eller signalera att matchen är slut.

3. "Speaker"/På-annonsör

- Speakern är ansvarig för att rätt deltagare och tävlande blir uppropade i rätt tid för matchen och att resultat och domslut annonseras till publiken.
- Speakern skall vid katatävling med poängssystemet upprepa domarnas poäng samt då totalpoängen är beräknad att annoncera denna.

4. Matchvärdar

För att matcherna skall fungera smidigt har matchvärdarna följande uppgifter:

- Skall följa utvecklingen av matchen.
- Kommunicera med de tävlande.
- Kommunicera med domarna.
- Förbereda matchytan.
- Andra uppgifter som tävlingsledningen bestämt.

5. Första-hjälpen personal

Första hjälpen personalen skall vara förberedda att vid olycka eller sjukdom tillsammans med läkaren hjälpa den skadade/sjuka.

Dom skall:

- Assistera tävlingsläkaren.
- Ha förstahjälpen material framme.
- Förbereda en plats för eventuella skadade.
- Utföra andra uppgifter enligt tävlingsläkaren eller tävlingsledningen.

Appendix 6: Utrustning

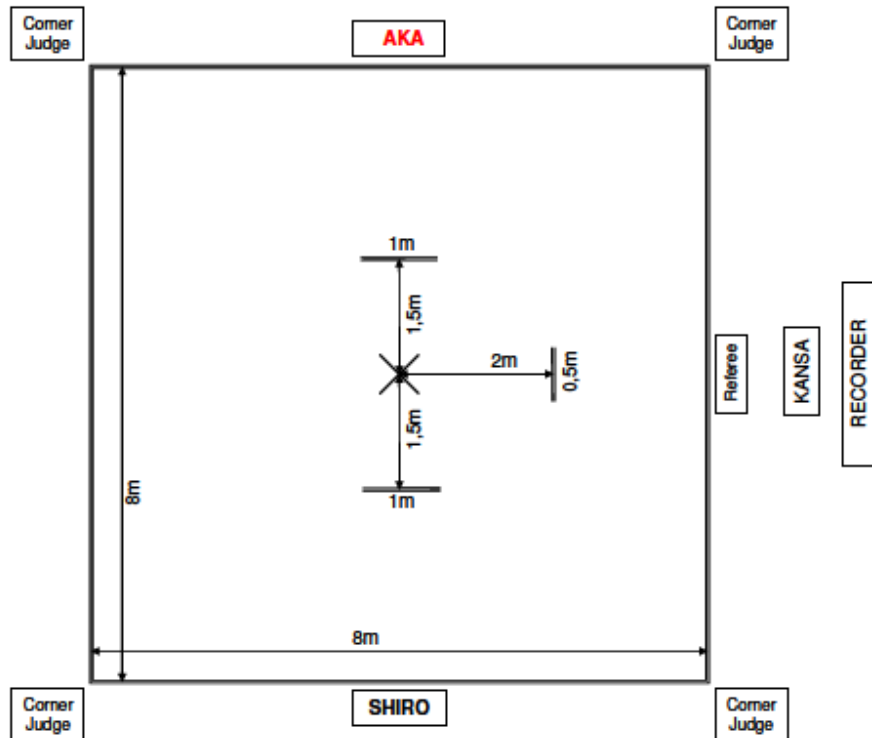
Typ av, antal och användning av material förberett av tävlingsarrangören skall vara enligt följande:

1. Flaggor (5 röda och 5 vita till varje matchyta).
Referee/Shushin och Hörndomarna/Fukushins skall få en av varje flagga och använda dom för att visa vem som vunnit eller för att ge signaler.
2. Poängtavlor (7 styck på varje matchyta). Varje tavla skall ha siffror från 5 till 9 och decimaler 1 till 9 vilket blir 14/set. Det ska vara skillnad i färg mellan heltalssiffra och decimalsiffra.
Referee/Shushin och Hörndomarna/Fukushins skall få ett set av poängtavlor var och använda dom för att visa vem som vunnit eller för att presentera poängen.
3. Protokollutrustning.
Protokollsutrustning skall bestå av: protokoll, räknepapper, penna etc. för användning av protokollförarna.
4. Kata kort:
Kort med katans namn skrivet på (storlek ungefär 7x10 cm).
Matchdomaren skall använda dessa katakort vid val av den kata som skall utföras av de tävlande vid shitei kata.
5. Röda och vita band.
Dessa skall bäras av de tävlande för att domarna enkelt skall särskilja dem. Banden skall vara så små att de inte stör de tävlande och så stora att domarna kan se klart.
6. Klocka och tidsignal.
En klocka med kronometerfunktion och en ljudsignal skall ges till tidtagaren för att ta tid under matchen.

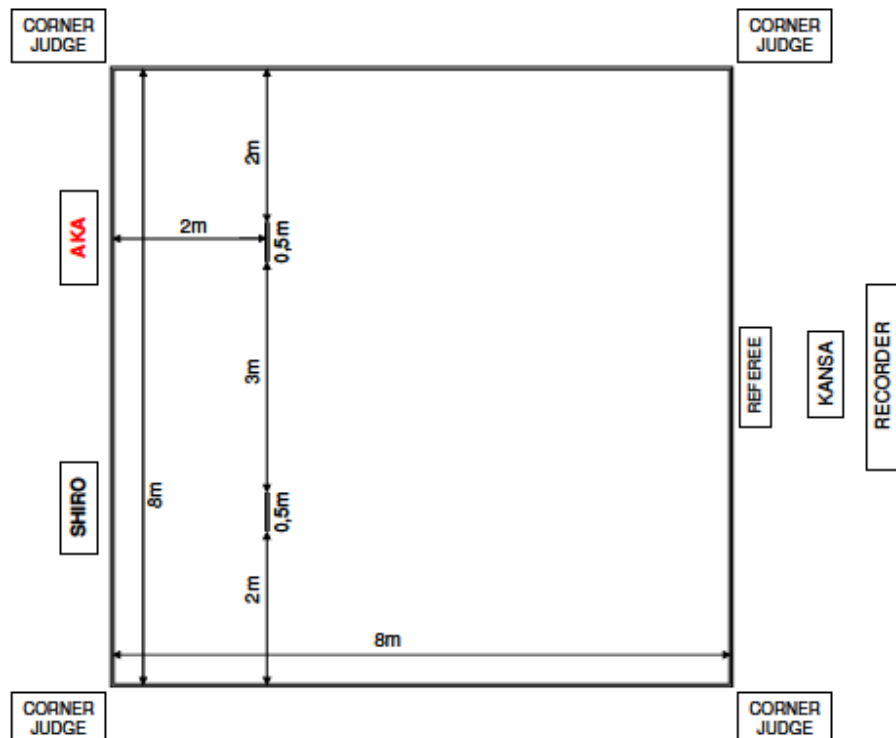
Appendix 7: Ritningar på matchytan

Bredden på alla linjer är 5 cm och är en del av matchytan. Det ska finnas en säkerhetszon som minst sträcker sig 1 meter utanför matchytan.

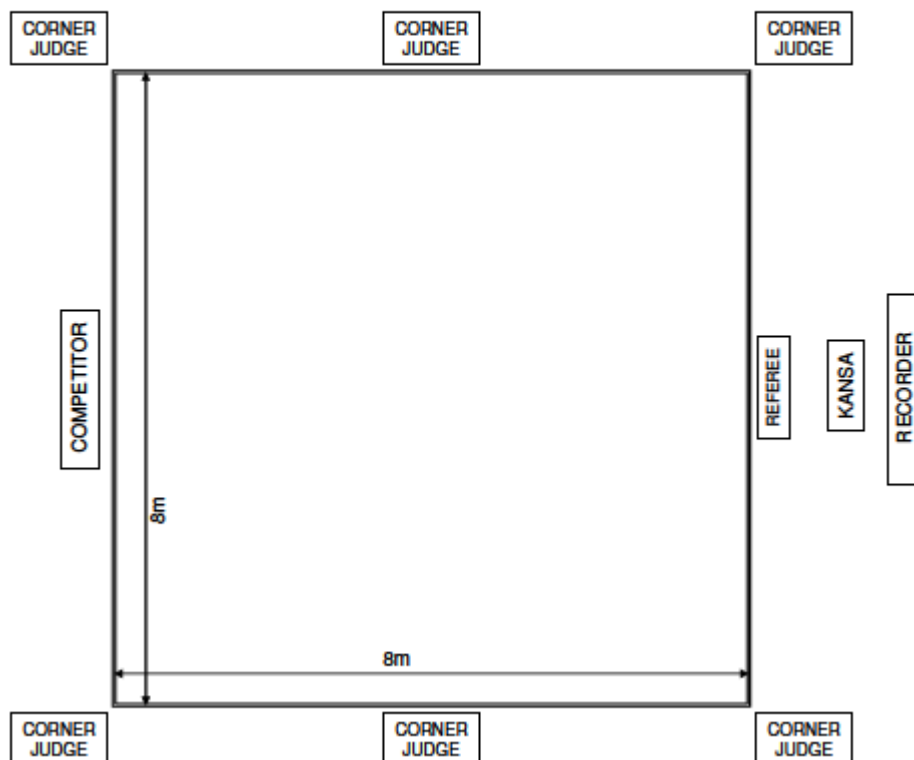
KUMITE



KATA - Flag system



KATA - Point system



Appendix 8: Lista på tävlingskator

Grupp 1

Heian Nidan
Heian Sandan
Heian Yondan
Heian Godan
Tekki Shodan

Grupp 2

Bassai Dai
Kanku Dai
Jion
Empi

Grupp 3

Bassai Dai
Kanku Dai
Jion
Empi
Hangetsu

Grupp 4

Bassai Sho
Kanku Sho
Tekki Nidan
Tekki Sandan
Jitte
Jin
Gankaku
Chinte
Unsu
Sochin
Nijushiho
Meikyo
Gojushiho Dai
Gojushiho Sho
Wankan

Appendix 9: Officiell klädsel

1. Domarna måste bära officiell uniform bestämd av JKA Swedens tekniska kommitté. Denna uniform måste bäras på alla turneringar, kurser och examinationer.
 - Beskrivning av domare klädsel:
 - En enkelknäppt marinblå kavaj med två silverknappar.
 - En långärmad vit skjorta.
 - En vinröd slips.
 - Enkla ljusgrå byxor.
 - Enfärgat mörkblå eller svarta strumpor svarta skor för området utanför matchytan.
 - Inga skor eller strumpor är tillåtna av Referee/Shushin eller Hörndomare/Fukushin när de dömer en match.
2. De tävlande.
 - 2.1 Karate-gi
 - De tävlande skall bära en karate-gi som är ren, vit utan reklammärke.
 - Jackan, när den är knäppt med bältet måste täcka höften. Damer måste bära en vit t-shirt under jackan.
 - Ärmarna på jackan måste täcka minst halva underarmen och får inte vara upprullade.
 - Byxorna måste täcka minst 2/3 av skenbenet och får inte vara upprullade. Byxbenen får heller inte täcka ankeln.
 - Bältet måste vara så långt att det är minst 15 cm kvar efter att det är knutet runt midjan. Det skall vara c:a 5 cm brett.
 - Ett nationellt/klubb märke får användas. Max storlek på märket är 10x10 cm. Märket ska vara placerat på vänster bröst.
 - 2.2 Övrigt
 - Varje tävlande måste ha rent hår och klippt så att det inte stör.
 - Hachimaki (pannband) är inte tillåtet.
 - Om en matchdomare anser att en tävlandes hår är för smutsigt och/eller för långt kan han med chefsdomarens godkännade diskvalificera den tävlande från omgången.
 - Hårknäppen är förbjudna, det är även hårnålar av metall.
 - De tävlande måste ha kortklippta naglar och får inte bära något som kan skada motståndaren.
 - Mjuka kontaktlinser får bäras på egen risk.
 - Kvinnor kan använda extra skyddsutrustning som är godkänd av Tekniska kommittén.
 - Varje tävlande måste bära ett identifikationsnummer på ryggen eller på bröstet.
 - Den ena tävlanden ska i en kumitematch eller en katamatch med flaggsystem ha rätt bälte för att identifiera Aka. Den tävlande behöver inte ta av sig sitt eget bälte.
3. Coacher

Lagledaren skall under hela turneringen bära en träningsoverall med indentifikationsmärke.

Appendix 10: Deltagande i en match

1. Allmänt

- Efter lottningen kan ingen tävlande ersättas i en individuell match (utan huvuddomarens godkännande).
- Individuella deltagare eller lag som inte är på plats när turneringen är förklarad öppen kan diskvalificeras från deltagande i turneringen.
- Om, pga ett administrativt misstag, fel deltagare tävlat skall utgången förklaras icke godkänd och matchen skall göras om.

2. Kumite lagmatch.

- I en lagmatch får ett lag tävla enbart om de har mer än hälften av antalet medlemmar.
- Före varje lagmatch skall en lagrepresentant, till sekretariatet, lämna in lagordning med namn och fightordning av medlemmarna.
- Fightordningen kan ändras före varje omgång.
- Ett lag blir diskvalificerat om någon lagmedlem inte följer den inlämnade ordningsföljden.

3. Att lämna walk-over.

- En tävlande som inte kan fortsätta p.g.a. andra orsaker än skada eller har bett om tillåtelse att sluta en match, ska anses ha förlorat matchen.

Appendix 11: Medicinska bestämmelser

1. Allmänt

- Den grundläggande delen i dessa regler är till för att skydda de tävlande och minimera skador. Medicinsk behandling är enbart till för skador uppstådda på tävlingen.
- Tävlingsläkaren vid tillfrågan, ge råd om den tävlande kan fortsätta.
- Det rekommenderas att alla en gång om året genomgår en medicinsk undersökning av en läkare som är erfaren inom sportmedicin. Detta är varje klubblednings ansvar.
- På begäran av tävlingsläkaren måste den tävlande tillåta sig undersökas.
- Före en tävling måste skador eller sjukdom uppvisas för tävlingsläkaren.
- Användande av någon form av förhöjande substans är förbjudet.

2. Medicinska regler för en kumitematch.

- Om en tävlande blir medvetslös under en tävling, även för en mycket kort stund skall den tävlande undersökas av tävlingsläkare.
- Om en tävlande blir medvetslös i minst 10 sekunder får han/hon inte fortsätta tävla inte ej heller i annan klass.