



## Frågor teoriprov Kumite, WKF, januari 2019

### ”SANT ELLER FALSKT”

1. Matchyta och säkerhetsområde mäter tillsammans åtta gånger åtta meter.
2. En tävlande får bära det egna landets flagga eller ett nationsemlen på Gi-jackans vänstra bröst, om märket inte är större än 10 x 10 cm.
3. Gi-jackan ska vara så lång att den når ner minst tre fjärdedelar på låret.
4. Gi-byxorna måste vara så långa att de når två tredjedelar ner på smalbenet.
5. Gi-jackans ärm får inte vara längre än att den når ner till handleden.
6. Om ärmarna på en tävlandes Karate-Gi är för långa och det inte är möjligt att i tid hitta en annan jacka med rätta mått, kan Shushin tillåta att ärmarna viks upp på insidan.
7. Tävlände får ha ett diskret gummiband eller hårsnodd som håller en hästsvans på plats. Band, pärlor och andra utsmyckningar är inte tillåtna.
8. Tävlände får bära örhängen om de är övertejpade.
9. Tävlände får bära tandställning i metall på egen risk, om Shushin och tävlingsläkaren har godkänt detta.
10. Tävlände måste buga korrekt mot varandra i matchens början och slut.
11. I lagtävling får coachen ändra lagets tävlingsordning under en omgång.
12. Om en tävlande skadas i en individuell match kan coachen sätta in en ersättare om han/hon först meddelar organisationskommittén.
13. Om två lag har samma antal segrar när en vinnare ska fastställas, är nästa steg att räkna poängen och då ta med både vunna och förlorade matcher i beräkningen.
14. Om två lag har både samma antal segrar och samma poäng, hålls en avgörande match.
15. I första omgången av en lagmatch får deltagande lag bara tävla om alla lagmedlemmar är på plats.
16. Den skyddsutrustning som de nationella förbunden tillhandahåller måste vara godkänd för WKF-tävlingar.
17. Coachen ska under hela tävlingen bära den officiella id-brickan väl synlig.

18. Matchtid för herrar seniorer är tre minuter och matchtid för damer samt matchtid för kadetter och juniorer, oavsett kön, är tre minuter.
19. Individuell medaljmatch för herrar seniorer pågår i tre minuter och för damer i två minuter.
20. Matchtid för herrar under 21 år är alltid tre minuter och för damer två minuter.
21. Match för medalj för herrar under 21 pågår i fyra minuter och för damer i tre minuter.
22. För en Jodan-spark som har bristande Zanshin kan ges Ippon eftersom tekniken anses vara så tekniskt avancerad.
23. En snabb kombination av Chudan Geri och Tsuki som var och en ger poäng tilldelas Ippon.
24. I seniormatcher ger en lätt nudd med handskyddet mot strupen inte nödvändigtvis en varning eller bestraffning, så länge det inte uppstår någon skada.
25. En spark mot skrevet ger inte bestraffning, så länge sparken inte var avsiktlig.
26. Varningar och bestraffningar i Kategori 1 och Kategori 2 läggs inte ihop.
27. Chukoku är en varning som ges för det första regelbrottet i Kategori 1 eller Kategori 2.
28. Keikoku är en varning som ger motståndaren Yuko (en poäng).
29. En Keikoku i Kategori 1 utdelas vanligtvis när den tävlandes möjlighet att vinna minskat något till följd av ett regelbrott av motståndaren.
30. En Kat. 1 Hansoku-Chui kan utdelas direkt.
31. Hansoku-Chui ges när den tävlandes möjlighet att vinna minskar väsentligt till följd av ett regelbrott av motståndaren.
32. Chukoku, Keikoku och Hansoku-Chui är bestraffningar.
33. Chukoku, Keikoku och Hansoku-Chui är varningar.
34. Hansoku utdelas för allvarliga regelbrott.
35. Shikkaku kan endast utdelas efter att en varning har getts.
36. Om en tävlande agerar ovärdigt är Shikkaku och inte Hansoku den korrekta bestraffningen.
37. Om en tävlande agerar ovärdigt är Hansoku den korrekta bestraffningen.
38. Om en tävlandes coach eller lagkamrater beter sig på ett sätt som skadar karatens anseende och goda rykte, kan den tävlande ges Shikkaku.
39. Shikkaku måste meddelas offentligt.
40. Domarpanelen avgör omfattningen av Shikkaku-beslutet.
41. När poängbedömning görs sker det enligt fem kriterier.
42. Ai-uchi innebär att två effektiva tekniker genomförs samtidigt.
43. Om två Fukushin visar ippon för aka och de andra två Ippon för Ao, ska Shushin utdela poäng till båda.

44. Om tre Fukushin efter Yame inte signalerar poäng men den fjärde Fukushin visar Ippon för Ao, ska Shushin dela ut poängen.
45. Vid Hantei har Shushin utslagsröst.
46. Om Coachen fortsätter att störa matchen, efter en första varning, skall Shushin stoppa matchen gå fram till Coachen och be honom/henne att lämna mattan.
47. Om Aka tar poäng samtidigt som Ao tar ett steg utanför matchytan, kan både poängen utdelas och en Kategori 2-varning eller -bestraffning ges.
48. Om en tävlande har kastats eller knuffats ut från matchytan av motståndaren utdelas Jogai.
49. Enligt Art. 10, när en tävlande faller, blir kastad eller slås omkull, och inte omedelbart kommer på fötter, ska Shushin blåsa i visselpipan för att tidtagaren ska starta nedräkningen på tio sekunder.
50. Enligt tiosekundersregeln stannar tidtagaren klockan när den tävlande står upprätt och Shushin lyfter sin arm.
51. En tävlande som faller, blir kastad eller slås omkull, och inte kommer på fötter inom tio sekunder stängs automatiskt av från tävlingen.
52. Om två tävlande skadar varandra samtidigt och inte kan fortsätta, utses den tävlande som har flest poäng till matchsegrare.
53. En tävlande som tar en poäng och lämnar matchytan innan Shushin ropar Yame ges inte Jogai.
54. Tävlande kan inte ta poäng eller ges bestraffningar efter att matchens slutsignal har ljudit.
55. I juniortävlingar utdelas varningar eller bestraffningar för alla tekniker mot ansikte, huvud och hals som orsakar skada, såvida inte det var mottagarens eget fel.
56. I tävlingar för kadetter och juniorer är jodan-sparkar tillåtna att lätt nudda attackytan ("skin touch") så länge inga skador uppstår.
57. I tävlingar på seniornivå är lätt kontakt tillåten för Jodan-slag och större tolerans finns för Jodan-sparkar.
58. En tävlande får inte fortsätta tävla om han/hon dömts till segrare genom Hansoku i Kategori 1 och det är den andra gången han/hon vunnit en match på det sättet.
59. En tävlande kan lämna in en protest till Kansa om det har skett ett administrativt misstag.
60. När en tävlande kastas på ett säkert sätt utan att skador uppstår ska Shushin ge motståndaren två till tre sekunder att utföra en poänggivande teknik.
61. När Fukushin ser en poäng signalerar de omedelbart med flaggorna.
62. Det är tillåtet att använda bandage/förband om tävlingsläkaren har godkänt det.
63. Domarpanelen för varje match ska bestå av en Shushin, fyra Fukushin och en Kansa.
64. Om det efter matchstart visar sig att en tävlande inte använder tandskydd, diskvalificeras han/hon.
65. Shushin ger alla kommandon och meddelanden.

66. När två Fukushin signalerar poäng för samma tävlande, kan Shushin välja att inte stoppa matchen om han/hon tror de har misstagit sig.
67. Om tre Fukushin visar poäng för Aka måste Shushin stoppa matchen även om han/hon tror att de har misstagit sig.
68. Om två eller flera Fukushin visar poäng för samma tävlande måste Shushin stoppa matchen.
69. Tidtagningen vid en match startas när Shushin ger startsignal och stoppas när Shushin ropar "Yame" eller när matchtiden är slut.
70. Domarpanelen för en Kumite-match ska bestå av en Shushin, fyra Fukushin, en Kansa och en Tidtagare.
71. När en tävlande halkar och faller, även om Torso inte är i golvet/mattan, och motståndaren genast tar en poäng, ska motståndaren tilldelas Ippon.
72. En tävlande som får motståndaren ur balans och sedan tar poäng med Jodan Tsuki tilldelas Waza-ari.
73. Om Shushin inte hör tidtagarens slutsignal blåser Kansa i visselpipan.
74. En väl kontrollerad armbågsteknik (Empi-Uchi) som uppfyller alla sex poängsättningskriterier är godkänd.
75. En tävlande som i en individuell match frivilligt drar sig ur matchen ges Kiken och motståndaren tilldelas åtta extra poäng.
76. Zanshin är ett tillstånd av bibehållen koncentration och uppmärksamhet, som fortsätter efter avslutad teknik.
77. Tävlande som utför kombinerade handtekniker, där de ingående delarna båda ger poäng, ska tilldelas Waza-ari.
78. En tävlande som befinner sig på matchytan kan ta poäng på en motståndare som befinner sig utanför den.
79. Atoshi Baraku betyder att 10 sekunder kvarstår av matchtid.
80. Atoshi Baraku betyder att 20 sekunder kvarstår av matchtid.
81. Det är endast i seniortävling tillåtet att lätt nudda ("skin touch") strupen.
82. Om det inte har utdelats några poäng vid matchens slut i en lagmatch, ska Shushin begära Hantei.
83. Överdriven kontakt efter upprepade, misslyckade blockeringar är Mubobi.
84. En tävlande kan bestraffas för att överdriva kontaktsituationen även om en skada har uppstått.
85. Kast som utförs över axelhöjd, som Seio nage, Kata Garuma m.fl., är endast tillåtna om den tävlande håller i motståndaren under hela kastet så att han/hon faller säkert.
86. För förseelser i Kategori 2 kan en Keikoku bara ges om en Chukoku har utdelats först.

87. Om domarpanelen har tagit ett beslut som inte överensstämmer med tävlingsreglerna ska Kansa omedelbart blåsa i visselpipan.
88. En match kan fortsätta en kort stund om båda tävlande ligger på mattan.
89. I lagtävlingar körs inte extra matcher.
90. När Shushin vill konsultera Fukushin om en bestraffning för kontakt kan han/hon göra det helt kort medan läkaren tar hand om den skadade tävlande.
91. I tävling för kadetter får en träff på ansiktsmasken endast vara mycket lätt för att den ska ge poäng.
92. Det är endast tillåtet att ta tag under midjan och kasta om den som utför kastet håller kvar i motståndaren så att han/hon faller säkert.
93. Kadetter kan avstå från att bära WKF-godkända ansiktsmasken av medicinska skäl.
94. En tävlande som har fått en Hansoku Chui i Kategori 2 och sedan överdriver effekten som en lätt kontakt har, ska tilldelas Hansoku.
95. Hansoku Chui utdelas när en tävlande spelar skadad.
96. Hansoku Chui utdelas första gången en tävlande överdriver en skada.
97. Om två Fukushin efter Yame visar Yuko för Ao, och en Fukushin visar Yuko för Aka, kan Shushin ge poäng till Aka.
98. En tävlande kan ges Hansoku direkt när han/hon överdriver en skada.
99. En effektiv teknik som utförs efter att matchen har stoppats eller avslutats ska inte ge poäng, men kan resultera i att den skyldiga får en bestraffning.
100. I Kumite för kadetter är det tillåtet att lätt nudda attackytan ("skin touch") vid Jodan-sparkar, så länge det inte sker några skador.
101. Innan en match startar ska den mattansvariga kontrollera den tävlandes tävlingskort.
102. Om fel tävlande ställer upp och genomför matchen, kan det inte ändras i efterhand.
103. En poänggivande teknik som genomförs samtidigt som slutsignal för matchen ljuder är godkänd.
104. Om en tävlande skadas och det anses vara hans/hennes eget fel (Mubobi), utdelar domarpanelen inte en bestraffning till motståndaren.
105. Coacher måste lämna sin id-bricka till matchsekretariatet innan matchen startar.
106. Yuko ges alltid för slag mot ryggen.
107. Kansa kan begära att Shushin stoppar matchen om han/hon har observerat en Jogai som Fukushin inte har noterat.
108. En tävlande som inte hörsammar Shushins tillsägelser ges Hansoku.
109. En tävlande som inte hörsammar Shushins tillsägelser ges Shikkaku.
110. Kansa beordrar Shushin att stoppa matchen när han/hon ser en överträdelse mot tävlingsreglerna.

111. Om en tävlande utför en kombination där den första tekniken är värd en Yuko och den andra en varning, ska båda utdelas.
112. Om en tävlande halkar, faller eller av någon annan anledning inte står upp, och överkroppen (torso) ligger på mattan, och motståndaren utför en poänggivande teknik utdelas Ippon.
113. Det är inte möjligt för en tävlande att ta poäng när han/hon ligger på mattan.
114. En tävlande som inte bär WKF-godkänd utrustning får en minut på sig att byta till sådan.
115. En tävlande som blivit skadad i kumite och avstängts i enlighet med tiosekundersregeln får inte tävla i kata.
116. Om tävlingsläkaren har bedömt att det är olämpligt för en skadad tävlande att fortsätta, får han/hon inte delta vidare i tävlingen.
117. Även efter matchens slut kan Shushin utdela Shikkaku om en tävlande betar sig olämpligt på matchytan.
118. Kansa deltar i beslutet om Shikkaku.
119. För lagmatcher herrar gäller att om ena laget har vunnit tre individuella matcher är matchen avgjord.
120. För lagmatcher damer gäller att om ena laget har vunnit två individuella matcher är matchen avgjord.
121. När en tävlande tar tag om motståndaren utan att genast utföra en teknik eller göra ett kast, skall Shushin ropa "Yame".
122. När en Fukushin är osäker på om en teknik landade inom ett godkänt attackområde ska han/hon inte supporta andra Fukushin.
123. En tävlande som utför en handling som skadar karatens anseende och goda rykte tilldelas Hansoku.
124. När en tävlandes handling anses vara farlig och är ett avsiktligt brott mot de regler som gäller otillåtet uppförande, tilldelas han/hon Shikkaku.
125. När Shushin stoppar matchen för att han/hon har sett en poänggivande teknik och de fyra Fukushin inte ger signal, kan Shushin utdela poängen.
126. När det sker tydliga regelbrott stoppar Kansa matchen och instruerar shushin att rätta till problemet.
127. Om två Fukushin signalerar Yuko för Aka och en fukushin Waza-ari för Ao och Shushin vill utdela Waza-ari för Ao ska han/hon fråga den fjärde Fukushin om hans/hennes åsikt.
128. Om tre Fukushin vid hantei visar vinst för Aka och den fjärde Fukushin och Shushin visar vinst för Ao, måste Shushin ge vinsten till Aka.
129. Om en Fukushin ser en Jogai för Ao ska han/hon knacka i golvet flera gånger med blå flagga och signalera ett regelbrott i Kategori 2.

130. Om en Fukushin visar poäng för Ao måste Shushin stoppa matchen.
131. Om en tävlande inte kommer på fötter inom tio sekunder ger Shushin Kiken och sedan no Kachi till motståndaren.
132. Om en tävlande blir kastad och landar delvis utanför matchytan, ropar Shushin omedelbart "Yame".
133. Tävlingsläkaren kallas alltid in för att undersöka den tävlande i de fall när tiosekundsklockan har startats.
134. Den tävlande ska undersökas (läkare) utanför Tatamin.
135. Kansa måste blåsa i visselpipan om Fukushin håller flaggorna i fel hand.
136. Tandskydd är obligatoriskt för alla tävlande i Kumite.
137. Efter ett kast tillåter Shushin en tävlande maximalt två sekunder för att ta poäng.
138. Om en tävlande tar poäng med en kraftfull sidospark som driver motståndaren ut från matchytan, ska Shushin utdela Waza-ari och ge motståndaren varning eller bestraffning i Kategori 2 för Jogai.
139. När en officiell protest lämnats in måste de efterföljande matcherna skjutas upp tills beslutet meddelas.
140. Varje Fukushin sitter vid Tatamins hörn inom säkerhetsområdet.
141. Om Shushin inte tar notis om två eller fler Fukushin som ger signal för poäng, måste Kansa blåsa i visselpipan.
142. När Shushin utdelar poäng för en teknik som har orsakat skada ska Kansa ge signal för att matchen skall stoppas.
143. När Shushin inte hör slutsignalen ska Tidtagaren blåsa i sin visselpipa.
144. När en tävlande kastas i enlighet med reglerna, halkar, faller eller av någon annan anledning inte står upp, med torso i golvet/mattan, och motståndaren tar poäng, utdelas Ippon.
145. När Shushin vill utdela Shikkaku kallar han/hon in de fyra Fukushin för en kort överläggning.
146. När en tävlande blir skadad under en pågående match och behöver behandling, ska det ske inom tre minuter. Krävs längre tid ska Shushin besluta om den tävlande ska anses vara oförmögen att fortsätta tävla eller om den extra tiden ska medges.
147. En tävlande som lämnar matchytan (Jogai) när mindre än 10 sekunder matchtid återstår ska ges minst Keikoku.
148. För att korrigera poäng som getts till fel tävlande ska Shushin vända sig mot den tävlande som felaktigt fått poängen, göra tecknet för Torimasen och sedan ge poängen till motståndaren.
149. Om en tävlande tar poäng med en väl kontrollerad Chudan Geri och sedan av misstag träffar motståndaren i ansiktet så att en lätt skada uppstår, ska Waza-ari och en varning delas ut.

150. När en skadad tävlande har fått medicinsk behandling och tävlingsläkaren säger att han/hon kan fortsätta tävla, kan Shushin inte gå emot läkarens beslut.
151. Shushin kan stoppa matchen även om Fukushin inte ger signal.
152. När matchen har stoppats och de fyra Fukushin ger olika signaler visar Shushin Torimasen och startar matchen igen.
153. Begreppet "undvika kamp" syftar på när den tävlande genom att slösa tid försöker hindra motståndaren från att ta poäng.
154. Om två tävlande skadar varandra under extramatchen i en lagmatch så att de inte kan fortsätta och poängställningen är lika, ska segraren avgöras genom Hantei.
155. Om två tävlande skadar varandra under en lagmatch så att de inte kan fortsätta och poängställningen är lika, ska Shushin döma Hikiwake.
156. När det återstår mindre än 10 sekunder matchtid och den tävlande som håller på att förlora, och desperat försöker att utjämna resultatet, lämnar matchområdet (Jogai), ska han/hon ges minst en Hansoku Chui i Kategori 2.
157. Tekniker som träffar under bältet kan inte ge poäng.
158. Tekniker som landar på skulderbladet kan ge poäng.
159. Om Aka av misstag sparkar Ao på höften så att Ao inte kan fortsätta matchen, ska Ao ges kiken.
160. Om en tävlande är märkbart andfådd ska Shushin stoppa matchen för att ge denne möjlighet att återhämta sig.
161. En tävlande som har en ledning med 8 poäng förklaras som segrare.
162. När matchtiden är slut förklaras den tävlande som har flest poäng som segrare.
163. En tävlande som tar tag i sin motståndare utan att försöka utföra en teknik, när mindre än tio sekunder återstår av matchtiden, ges minst Hansoku Chui.
164. Om en tävlande i en lagmatch ges Hansoku ska han/hon mista alla sina poäng och motståndarens poäng ska vara åtta.
165. Om en tävlande i en lagmatch ges Kiken ska han/hon mista alla sina poäng och motståndarens poäng ska vara åtta.
166. Om en tävlande i en lagmatch ges Shikkaku ska han/hon mista alla sina poäng och motståndarens poäng ska vara åtta.
167. En varning eller bestraffning för Mubobi ges endast när en tävlande blir träffad eller skadad genom egen förskyllan eller på grund av ouppmärksamhet.
168. En tävlande som träffas genom egen förskyllan och överdriver skadan ska ges en varning eller bestraffning för Mubobi eller överdrift, men inte båda.
169. Om en tävlande utför en god Chudan-spark och motståndaren fångar benet kan inte poäng ges.



170. Om en tävlande utför en Jodan-spark som uppfyller alla sex kriterier och motståndaren försöker blockera sparken med handen så att den sedan träffar denne själv i ansiktet, kan Shushin utdela Ippon eftersom sparken inte blockerades effektivt.
171. Ett Kumitelag herrar kan ställa upp med bara två tävlande.
172. Platsen för WKF-auktorerad reklam är Gi-jackans vänstra ärm.
173. Nationella förbund får inte placera reklam på de tävlandes Karate-Gi.
174. En tävlande i Kumite som ges Kiken får inte fortsätta mer i den tävlingen.
175. Extramatcher tillämpas endast för lagmatcher.
176. När Shushin ger en tävlande en varning eller bestraffning i Kategori 2 för Mubobi, ges motståndaren en lättare varning i Kategori 1 än normalt.
177. Ett damlag kan tävla med endast två deltagare.
178. Shushin får inte vara av samma nationalitet som endera tävlande, men en av Fukushin kan vara det om båda coacher är överens.
179. Kansa ställer upp tillsammans med Shushin och Fukushin.
180. Coacherna ska sitta utanför säkerhetsområdet, på sina respektive sidor och vända mot matchsekretariatet.
181. Kansa sitter på vänster sida om matchsekretariatet.
182. Vid lagmatcher roterar domarpanelen efter varje individuell match, under förutsättning att alla har licens för att döma i alla positioner.
183. Vid lagmatcher roterar domarpanelen efter varje individuell match endast i medaljmatcher.
184. Shushin kan röra sig över hela Tatamin, inklusive säkerhetszonen.
185. Kvinnliga tävlande måste ha bröstskydd.
186. Kvinnliga tävlande behöver inte ha bröstskydd om de har kroppsskydd.
187. De röda och blå bältena får inte ha egna broderier eller märken.
188. Egna broderier eller märken är endast tillåtna i Katatävlingar.
189. Tävlande måste bära en vit Karate-Gi utan revärer, påsydda prydnadsdetaljer eller egna broderier.
190. Egna broderier på Karate-gin är endast tillåtna i match för medalj.
191. För att kunna utdela poäng, varningar och bestraffningar måste shushin ha minst två Fukushin som visar samma signal.
192. Om två Fukushin har en uppfattning om en tävlande motsatt den som de två andra två Fukushin har, är det Shushin som avgör.
193. Om två Fukushin ger signal för poäng och de andra två ger samma tävlande signal för varning ber Shushin mattchefen avgöra.
194. Fukushin får inte visa poäng eller varning innan shushin stoppar matchen.

195. Shushin inväntar alltid fukushins åsikter innan han/hon utdelar poäng, varningar eller bestraffningar.
196. Om två flaggor för samma tävlande visar olika poäng är det den lägre poängen som utdelas.
197. Om två flaggor för samma tävlande visar olika poäng är det den högre poängen som utdelas.
198. Om två flaggor för samma tävlande visar olika poäng utdelar Shushin Torimasen.
199. Om en tävlande tar poäng med på varandra följande tekniker före Yame, måste Fukushin visa den högre poängen oavsett i vilken ordning teknikerna utfördes.
200. Om en extramatch i en lagmatch blir poänglös eller om resultatet är oavgjort, avgörs matchen genom Hantei.
201. Jogai är när en tävlande går utanför matchytan utan att det orsakas av en motståndare.
202. Den lägsta varningen för att springa iväg, undvika kamp eller slösa tid under Atoshi Baraku är Hansoku Chui.
203. Passivitet är en förbjuden handling i Kategori 2.
204. Passivitet är en förbjuden handling i Kategori 1.
205. Om en tävlande undviker kamp i mer än 25 sekunder stoppar shushin matchen och ger honom en varning i Kategori 2 för passivitet.
206. "Yuko" betyder en poäng.
207. "Waza-ari" betyder två poäng.
208. "Ippon" betyder tre poäng.
209. Det är Kansas ansvar att före varje match försäkra sig om att de tävlande bär den utrustning som är godkänd.
210. Det är mattchefens ansvar att före varje match försäkra sig om att de tävlande bär den utrustning som är godkänd.
211. Coacher måste lämna in sin id-bricka tillsammans med den tävlandes eller lagmedlemmarnas till sekretariatet.
212. Waza-ari utdelas för Chudan-sparkar.
213. Yuko utdelas för alla Tsuki eller Uchi som utförs mot någon av de sju godkända attackytorna, mot en motståndare som står upp, eller ligger ned men Torso är inte i golvet/mattan.
214. Ippon utdelas för Jodan Geri och poänggivande tekniker som utförs mot en motståndare som har blivit kastad, fallit eller av någon annan anledning inte står upp.
215. Individuella matcher kan inte förklaras oavgjorda.
216. Ett av kriterierna för ett poängbeslut är de tävlandes överlägsenhet i taktik och teknikutförande.
217. Kategori 1 omfattar fyra förbjudna handlingar och Kategori 2 omfattar åtta.
218. Simulerade attacker med huvud, knä eller armbåge är en överträdelse i Kategori 1.

219. Keikoku utdelas vanligtvis när en tävlandes regelbrott väsentligt minskar motståndarens möjlighet att vinna.
220. En delegations huvudcoach kan lämna in en protest mot ett domslut till medlemmarna i domarpanelen.
221. I en Kumite Tatami skall två mattor vändas om med den röda sidan uppåt 1 meter från mattans centrum för att ge en gräns mellan de tävlande.
222. Gi-jackans band måste knytas.
223. I början av en match får Gi-jackor utan knytband användas.
224. I individuell tävling får en tävlande ersättas av någon annan efter det att lottningen är gjord.
225. I finaler krävs att manliga coacher bär mörk kostym, skjorta och slips.
226. I finaler kan kvinnliga coacher välja mellan att bära klänning, en kombination av kavaj och kjol eller byxor i en mörk färg.
227. I finaler får kvinnliga coacher inte bära huvudbonad (religiösa skäl).
228. Under återkval, i de fall då det är behov av byta av färg på skyddsutrustningen har den tävlande upp till 5 minuter på sig mellan matcherna för att bli färdig.
229. Tävlade har rätt till vila mellan matcherna, lika lång tid som den aktuella matchtiden.
230. Passivitetsvarning kan inte utdelas efter att det är mindre än 10 sekunder kvar av matchen.
231. Passivitetsvarning kan utdelas efter att det är mindre än 10 sekunder kvar av matchen.
232. Att hålla tag i motståndaren med två händer, då ett kast utförs, är endast tillåtet efter att man fångat motståndarens ben efter en spark.
233. Att ta tag i motståndaren arm eller Karate-Gi med en hand är endast tillåtet i samband med ett omedelbart attackförsök eller kast.
234. Att ta tag i motståndaren med båda händerna är aldrig tillåtet under en match.
235. Det är Tatami Managers plikt att utse medlemmar till videogranskningspanelen.
236. Det är Match Supervisors (Kansa) plikt att utse medlemmar till videogranskningspanelen.
237. Fukushin skall endast signalera för poäng och Jogai på eget initiativ.
238. Fukushin kan också signalera för Kategori 1 innan Yame.
239. På Fukushin ankommer att signalera sitt domslut vid varningar eller bestraffningar som indikerats av Shushin.
240. Fukushin kan signalera Kategori 2 när en tävlande hamnar utanför matchytan.
241. Shushin skall signalera Yame då en tävlande tar tag i motståndaren utan att omedelbart utföra ett kast eller attackförsök.
242. Shushin skall signalera Yame då en eller båda tävlande faller eller kastas och ingen av de båda lyckas att följa upp med ett omedelbart attackförsök.

243. När en tävlande tar tag i motståndaren skall Shushin ge flera sekunder så att han/hon kan utföra ett kast eller en teknik.
244. Shushin ska ropa Yame när båda tävlande står bröst mot bröst utan att utföra ett omedelbart kast eller attackförsök.
245. Shushin kan stoppa matchen och utdela poäng utan Fukushin's åsikter.