



# Shotokan Karate-do International European Federation Wedstrijd Reglement

Versie 2.1 18 februari 2019



**Vertaald in het Nederlands**

# Inhoud

Wijzigingen .....	4
Algemene Regels .....	5
Artikel 1    Wedstrijdvloer .....	5
Artikel 2    Officiële kleding .....	6
Artikel 3    Organisatie van wedstrijden.....	7
Artikel 4    Het scheidrechters comité .....	7
Artikel 5    Coaches .....	8
KUMITE REGELS .....	9
Artikel 6    Organisatie van kumite wedstrijden .....	9
Artikel 7    Duur van de wedstrijd .....	9
Artikel 8    Puntentelling.....	9
Artikel 9    Punten criteria .....	11
Artikel 10    Verboden gedrag.....	13
Artikel 11    Straffen.....	13
Artikel 12    Blessures en ongelukken .....	14
Artikel 13    Officieel protest .....	15
Artikel 14    Bevoegdheden en verplichtingen .....	15
Yakusoku Kumite Regels .....	18
Artikel 16    Organisatie van Yakusoku kumite wedstrijden .....	18
Artikel 17    Kihon Ippon kumite .....	18
Artikel 18    Jiyu Ippon kumite.....	19
Kata regels .....	20
Artikel 19    Organisatie van kata wedstrijden.....	20
Artikel 20    Beslissingscriteria.....	20
Artikel 21    Ko-Haku wedstrijden .....	21
Artikel 22    Puntensysteem .....	22
Opleiding en licenties van scheidsrechters .....	23
Artikel 23    SKIEF scheidsrechterlicenties.....	23
Artikel 24    Organisatie van de opleiding .....	23
Artikel 25    Licentie examens.....	24
Artikel 26    Disciplinaire maatregelen .....	24
Slotbepalingen.....	25
Artikel 27    Geldigheid .....	25

<b>Artikel 28</b>	<b>Wijzigingen</b> .....	25
<b>Bijlage I</b>	<b>Hansoku, Jogai, Mubobi</b> .....	26
<b>Bijlage II</b>	<b>Verklarende woordenlijst</b> .....	27
<b>Bijlage III</b>	<b>Scheidsrechtersreglement voor kumite</b> .....	29
	<b>Ippon</b> .....	29
	<b>Waza-Ari</b> .....	29
<b>Bijlage IV</b>	<b>Scheidsrechtersreglement voor Yakusoku kumite</b> .....	32
	<b>Kihon Ippon Kumite</b> .....	32
	<b>Jiyu Ippon Kumite</b> .....	32
	<b>De Strafpunten</b> .....	32
<b>Bijlage V</b>	<b>Lijst van Kata's</b> .....	33
	<b>Verplichte Kata's</b> .....	33
	<b>Shitei Kata's</b> .....	33
	<b>Andere Kata's</b> .....	33
<b>Bijlage VI</b>	<b>Beoordelingscriteria voor kata</b> .....	34
	<b>Puntenaftrek (mag meer of minder zijn)</b> .....	34
	<b>Pluspunten</b> .....	35
	<b>Team Kata</b> .....	35
<b>Bijlage VII</b>	<b>Gebaren</b> .....	36
	<b>SHUSHIN</b> .....	36
	<b>FUKUSHIN</b> .....	40
<b>Bijlage VIII</b>	<b>SHOMEN</b> .....	42

Waar in deze uitgave gesproken wordt over 'deelnemer', 'hem' of 'hij' wordt bedoeld 'deelnemer/ster', 'hem/haar' of 'hij/zij', tenzij anders aangegeven.

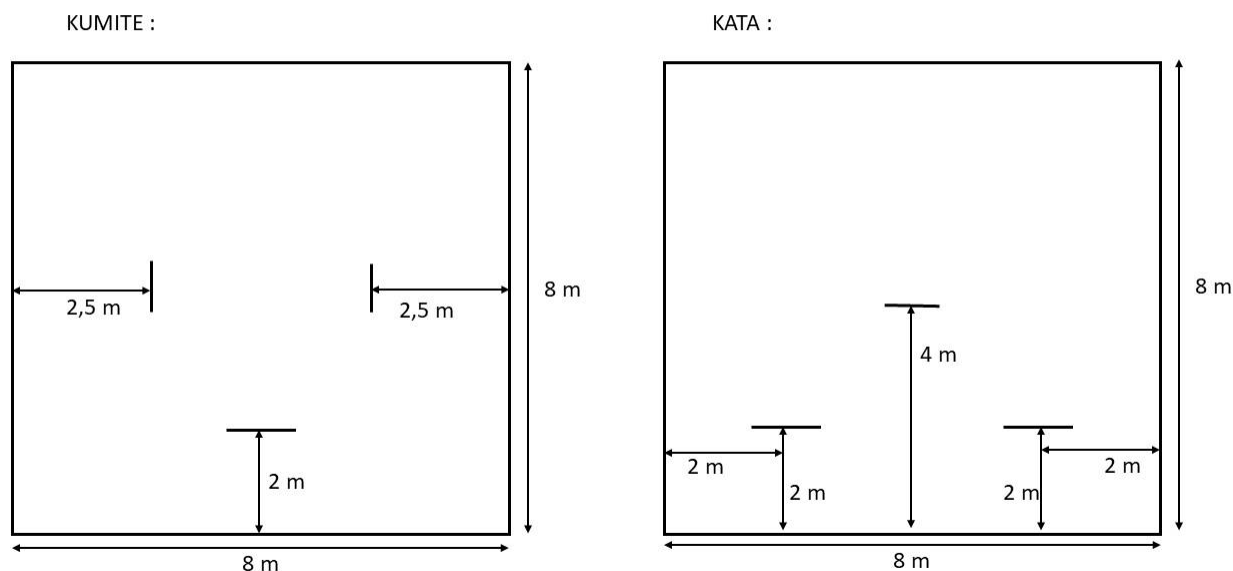
## Wijzigingen

Versie	Wijziging	Hoofdstuk	Datum
2.1	Wedstrijdvloer verantwoordelijke vervangen door KOTO-CHO Arbiter vervangen door KANSA Hoofdscheidsrechter vervangen door SHUSHIN Hoekrechters vervangen door FUKUSHIN	Hele document	18 febr. '19
	Wijziging in officiële kleding voor officials	2.3	
	Verduidelijking in aantal deelnemers in team kumite	6.2	
	Verduidelijking van de tijdsduur van kumite wedstrijden en ENCHOSEN	7.1, 9.3	
	Aanvulling verboden gedragingen	10.15, 20.2	
	Verduidelijking voor geven punten en straffen	11.1, 11.3	
	Verdere uitleg voor officieel protest	13.2	
	YAKUSOKU kumite bestaat uit KIHON IPPON kumite en JIYU IPPON kumite	16, IV	
	Verduidelijking van kata KO-HAKU systeem, halve finale en finale	19.2, 19.3	
	Verduidelijking van diskwalificatie in kata	20.3, VI	
	Kosten voor alleen scheidsrechters training volgen (zonder examen)	24.2	
	Maximaal aantal examens per jaar	25.5	
	KEIKOKU is een waarschuwing zonder strafpunt	II	
	Toegevoegd Bijlage VII en VIII	VII, VIII	

# Algemene Regels

## Artikel 1 Wedstrijdvloer

1. De wedstrijdvloer moet vlak zijn en vrij van obstakels.
2. De wedstrijdvloer moet vierkant zijn van 8 bij 8 mtr (gemeten vanaf de buitenkant) met minimaal 1 mtr aan elke kant als veiligheidszone. De vloer mag maximaal 1 mtr vanaf grondniveau verhoogd worden. De verhoogde wedstrijdvloer moet minstens 12 bij 12 mtr zijn, inclusief de wedstrijdruimte en veiligheidszone.
3. Er mogen geen reclameborden, muren, pilaren enz. binnen een gebied van 1 mtr staan, gemeten vanaf de buitenkant van de veiligheidszone.
4. Matten moeten een antislip onderkant hebben en een bovenkant met lage wrijvingscoëfficiënt. Ze mogen niet zo dik zijn als judomatten, omdat die de karatebewegingen belemmeren. De SHUSHIN moet er op toezien dat de matstukken niet uit elkaar schuiven tijdens de wedstrijd, omdat openingen blessures kunnen veroorzaken en dus een risico vormen.
5. De wedstrijdvloer moet volgens onderstaand voorbeeld gemarkeerd worden om de plaatsen van de deelnemer(s) / SHUSHIN aan te geven.



6. De FUKUSHIN zitten in de veiligheidszone.
7. De KANSA zit buiten de veiligheidszone, achter en rechts van de SHUSHIN.
8. De score KOTO-CHO zit aan de officiële punten tafel, tussen de puntenteller en de tijdwaarnemer.

## Artikel 2      Officiële kleding

1. KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN, FUKUSHIN, deelnemers en hun coaches moeten het officiële uniform dragen zoals hier beschreven.
2. Het scheidsrechterscomité mag iedere official of deelnemer die niet voldoet aan dit reglement de deelname aan het toernooi of toegang tot het wedstrijdgebied weigeren.
3. Kledingvoorschrift voor KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN en FUKUSHIN:
  - a. KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN en FUKUSHIN moeten de officiële kleding dragen voorgeschreven door het scheidsrechterscomité. Deze kleding moet op alle toernooien en scheidsrechterscursussen gedragen worden. Het dragen van sieraden, horloges of mobieltjes (aan de riem) is niet toegestaan.
  - b. De officiële kleding bestaat uit:
    - Een marineblauwe blazer voorzien van de officiële SKIEF scheidsrechtersbadge voor internationale wedstrijden
    - Een wit overhemd met korte of lange mouwen (te beslissen en gecommuniceerd door de organisatie van het toernooi)
    - Een officiële stropdas zonder dasspeld
    - Effen grijze broek zonder broekomslag
    - Dames officials mogen een haarspeld dragen.
4. Kledingvoorschrift voor deelnemers:
  - a. Elke deelnemer die een karate-gi draagt gemaakt van een dunne doorzichtige of gaasachtige stof, mag niet deelnemen. De enige karate-gi markeringen die zijn toegestaan, afgezien van iemands eigen naam (die verticaal geschreven mag staan in de rechter onderhoek van de karate-gi jas, boven het fabrikantlabel), zijn een SKIF embleem (de Shotokan tijger of de verticaal geschreven Chinese karakters) en een nationale vlag op de linkerborst van de jas. Als er een SKIF logo of de Chinese karakters op de linkerborst van de jas staan, mag de nationale vlag op de linkermouw zitten. Het fabrikantlabel mag ook aan de rechterkant van de zoom van de karate-gi jas staan. Als het logo van de fabrikant ergens anders zit (borst, schouders, bovenrug, enz.), moet het kleiner zijn dan 5 cm<sup>2</sup> of moet afgedekt zijn met witte stof erover genaaid (het logo bedekken met tape mag niet). Elke karate-gi met een logo of enig ander borduurwerk groter dan 5 cm<sup>2</sup> wordt niet toegelaten.
  - b. Het identificatienummer uitgegeven door de organisatie van het toernooi, moet op de rug gedragen worden, bevestigd aan de karate-gi of bij voorkeur aan de gordel.
  - c. Voor KO-HAKU wedstrijden, moet 1 deelnemer een rode band samen met zijn eigen band dragen.
  - d. De jas, gedragen met een band, moet minstens de heupen bedekken, maar niet langer zijn dan  $\frac{3}{4}$  van heup tot knieën. Dames mogen een effen wit T-shirt onder de karate-gi jas dragen.
  - e. De mouwen mogen de polsen niet bedekken en niet korter zijn dan tot  $\frac{1}{2}$  onderarm. Mouwen mogen niet opgerold worden (naar binnen noch buiten).
  - f. De broek mag de enkels niet bedekken, maar moet lang genoeg zijn om ten minste  $\frac{2}{3}$  de van het scheenbeen te bedekken en mag niet opgerold worden (naar binnen noch buiten).
  - g. Deelnemers moeten schoon haar hebben en geknipt tot een lengte die geen belemmering vormt voor een vlotte uitvoering van de bewegingen. HACKIMAKI (hoofdbanden) zijn niet toegestaan. Mocht de SHUSHIN oordelen dat een deelnemer te lang en/of onhygiënisch haar heeft, dan mag het scheidsrechterscomité de deelnemer deelname aan de wedstrijd weigeren.

- h. In kumite wedstrijden zijn haarklemmen verboden, evenals metalen haarspelden. In kata wedstrijden is het dragen van discrete haarspeldjes toegestaan.
  - i. Deelnemers moeten korte nagels hebben en mogen geen sieraden dragen (horloges, haaraccessoires, ringen, armbanden, kettingen, zichtbare piercings enz.)
  - j. Het dragen van tandbeugels is toegestaan. Maar de deelnemer aan kumite wedstrijden moet in staat zijn om de gebitsbeschermer over de beugel te dragen. De deelnemer aanvaardt de verantwoordelijkheid voor blessures of schade.
  - k. In kumite zijn de volgende beschermingsmiddelen verplicht: witte handschoenen en een witte transparante kunststof gebitsbeschermer. Toque is toegestaan, maar niet verplicht. Scheenbeschermers zijn verboden. Vrouwen mogen borstbescherming dragen onder de karate-gi. Alle beschermingsmiddelen moeten goedgekeurd zijn door SKIF.
  - l. Het dragen van een bril is verboden in kumite. Zachte contactlenzen mag, op eigen risico.
  - m. Vrouwelijke deelnemers die om religieuze redenen hun haar moeten bedekken mogen een zwarte hoofddoek dragen. De nek moet echter altijd onbedekt blijven. Het is niet toegestaan om tijdens de wedstrijd een tulband of hoofdband te dragen. Deelnemers die een hoofddoek willen dragen moeten op voorhand goedkeuring vragen bij het scheidsrechters comité.
  - n. Rekening houdend met het advies van de arts moet de SHUSHIN het gebruik van bandages, intapen en aanbrengen van steunverbanden ten gevolge van blessures goedkeuren. Niettemin mogen de deelnemers in de eerste ronde geen blessures hebben – kata en kumite (geen bandages).
  - o. Als een deelnemer op de wedstrijdvloer komt met ongepaste kleding, zal hij niet onmiddellijk gediskwalificeerd worden, maar 1 minuut krijgen om het probleem te verhelpen.
5. Kledingvoorschrift voor coaches:
- a. Coaches moeten het officiële trainingspak van hun land dragen (jas en broek).
  - b. Korte broeken zijn niet toegestaan.

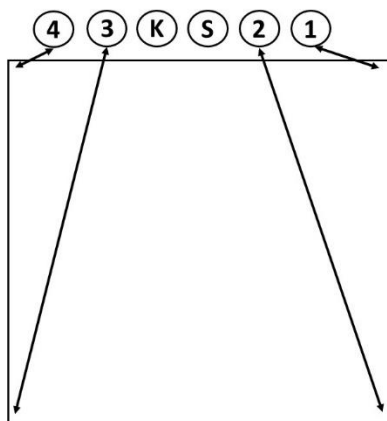
### Artikel 3 Organisatie van wedstrijden

1. Een karate toernooi kan bestaan uit kumite- en/of kata wedstrijden.
2. Een deelnemer mag niet vervangen worden door een ander in een individueel onderdeel. Als een deelnemer zich in plaats van een ander lid van het team presenteert, worden deze deelnemer en het teamlid waarvoor hij zich opstelde gediskwalificeerd (SHIKKAKU).
3. Individuele deelnemers of teams die zich niet melden bij het oproepen krijgen KIKEN (verlies van het recht om deel te nemen) voor die categorie.

### Artikel 4 Het scheidsrechters comité

1. Het scheidsrechterspanel is voor elke categorie samengesteld uit 1 SHUSHIN, 4 FUKUSHIN en 1 KANSA. Voor kata finales mogen er 2 extra FUKUSHIN aan het team toegevoegd worden.
2. Om het verloop van de wedstrijden te faciliteren worden meerdere tijdwaarnemers, bellers/omroepers, schrijvers en puntentellers aangesteld.

3. Bij het begin van een categorie staat de SHUSHIN aan de buitenrand van de wedstrijdvloer. De FUKUSHIN staan links en rechts van de SHUSHIN. Aan de linkerkant FUKUSHIN 1 en 2, aan de rechterkant de KANSA en FUKUSHIN 3 en 4.
4. Na de gebruikelijke uitwisseling van groeten door de deelnemers en het scheidsrechterspanel, neemt de SHUSHIN een stap terug, de FUKUSHIN en de KANSA draaien naar binnen en allen groeten elkaar tezamen. Daarna neemt iedereen zijn plaats in.



5. Bij het wisselen van het scheidsrechterspanel zetten de vertrekkende officials een stap vooruit, draaien zich om en draaien zich om naar het inkomende panel. Ze buigen naar elkaar op teken van de inkomende SHUSHIN (allen keren zich dan in dezelfde richting) en verlaten de wedstrijdvloer op één lijn. Als individuele FUKUSHIN worden uitgewisseld, gaat de inkomende FUKUSHIN naar de vertrekkende FUKUSHIN, ze buigen naar elkaar en wisselen van plaats.
6. Ieder lid van het scheidsrechters comité en de KOTO-CHO mag alle en/of individuele leden van het scheidsrechterspanel, gedurende een categorie wisselen.
7. Tijdens de voorrondes (KOHAKU systeem) moeten de SHUSHIN en FUKUSHIN opstaan en hun plaats afstaan aan een andere SHUSHIN / FUKUSHIN als een lid van hun eigen land moet deelnemen.
8. Tijdens de kata finales blijven de SHUSHIN en FUKUSHIN zitten, zelfs als een lid van hun eigen land deelneemt.

## Artikel 5 Coaches

1. Coaches zijn toegestaan in de wedstrijdruimte om voor hun deelnemers te zorgen. Zij mogen nooit op de wedstrijdvloer komen. Alleen een arts mag op de wedstrijdvloer komen, als hij opgeroepen wordt door de SHUSHIN.
2. Het aantal coaches per land wordt vooraf door de organisatie en het scheidsrechters comité bepaald en bekendgemaakt in de officiële uitnodiging. Tijdens de wedstrijden is er slechts 1 coach per land toegestaan bij de wedstrijdvloer.
3. Coaches die zich onbehoorlijk gedragen en/of handelen in strijd met dit reglement kunnen door de KOTO-CHO of door een lid van het scheidsrechters comité uit de wedstrijdruimte gezet worden (SHIKKAKU).



## KUMITE REGELS

### Artikel 6 Organisatie van kumite wedstrijden

1. Kumite wedstrijden kunnen teamwedstrijden (IPPON SHOBU) zijn en individuele wedstrijden (IPPON HAN SHOBU of IPPON SHOBU). De individuele wedstrijden kunnen verder opgedeeld worden in gewichtsklassen en/of een open categorie.
2. In teamwedstrijden moet elk team een oneven aantal deelnemers hebben. Teams zijn samengesteld uit 7 (5 vechters en 2 reserve) of 4 (3 vechters en 1 reserve) leden. Aan het begin van de 1<sup>ste</sup> ronde moeten de teams voltallig zijn (respectievelijk 5 of 3 deelnemers); ze mogen in de rondes daarna met minder leden doorgaan (als teamgenoten niet meer in staat zijn om verder te gaan), zolang het team nog voldoende deelnemers heeft om de wedstrijd te winnen.
3. Voor elke ronde moet een afgevaardigde van het team een officieel formulier met de namen en de volgorde van de deelnemers inleveren bij de officials tafel. De deelnemers gekozen uit het voltallige team van 7 (of 4) leden en hun volgorde kunnen gewijzigd worden voor elke ronde, op voorwaarde dat de officials tafel op de hoogte wordt gesteld van de nieuwe volgorde voor het begin van de ronde; de volgorde kan niet gewijzigd worden tot die ronde afgewerkt is. Een team wordt gediskwalificeerd als een lid of hun coach de teamsamenstelling of volgorde wijzigt zonder schriftelijke bekendmaking voorafgaand aan de ronde.

### Artikel 7 Duur van de wedstrijd

1. Een kumite wedstrijd duurt 2 minuten voor de categorieën 16 jaar en ouder bij heren, dames en masters kumite (zowel team als individueel) en 90 seconden voor junioren (15 jaar en jonger). De duur van de finale in de senior categorie is 5 minuten in SANBON SHOBU (6 WAZA-ARI) voor senior heren individuele kumite categorie en tot 3 minuten in IPPON HAN SHOBU (3 WAZA-ARI) voor senior dames individuele kumite categorie.
2. De tijd van de wedstrijd begint als de SHUSHIN het startsignaal geeft en stopt iedere keer als de SHUSHIN YAME roept.
3. De tijdwaarnemer geeft signalen met een duidelijk hoorbare gong of zoemer en geeft aan als er nog "30 seconden" zijn (ATO SHIBARAKU) of "tijd is op" (markeert het einde van de wedstrijd).

### Artikel 8 Puntentelling

1. De volgende punten kunnen worden toegekend:
  - a. IPPON (2 WAZA-ARI)
  - b. WAZA-ARI

2. Een WAZA-ARI wordt toegekend als een techniek wordt uitgevoerd volgens de volgende criteria:
  - a. Goede uitvoering volgens de kenmerken van die techniek, met waarschijnlijke effectiviteit uitgevoerd, conform de traditionele karate opvatting.
  - b. Sportiviteit die wijst op een merkbaar niet-kwaadwillende intentie en grote concentratie, tijdens de uitvoering van de scorende techniek.
  - c. Fanatisme, de kracht en snelheid van de techniek en de vastberadenheid voor succesvolle uitvoering.
  - d. Bewustzijn (ZANSHIN) is dikwijls het meest verwaarloosde criterium als een score wordt gewaardeerd. Het is het commitment waarmee de deelnemer totale concentratie behoudt, observeert en bewust is van een mogelijke counter. Hij draait zijn gezicht niet weg tijdens het uitvoeren van de techniek en blijft ook daarna oogcontact houden met de tegenstander.
  - e. Goede timing, uitvoering van een techniek op het moment dat die het grootst mogelijk effect zal hebben.
  - f. Goede afstand, uitvoering van een techniek op de juiste afstand waar die het grootste potentiële effect zal hebben. Daardoor zal het potentiële effect van die techniek verminderen, als de techniek wordt uitgevoerd terwijl de tegenstander snel ontwijkt.
  - g. Goede hoek.
  
3. Een IPPON kan in de volgende gevallen worden toegekend, zelfs als de techniek niet in volle effectiviteit wordt uitgevoerd:
  - a. Een tegenaanval uitgevoerd als een DE-AI tegen de aanval van de tegenstander (tegranaanval plaatsen voordat de tegenstander zijn aanval vol kan inzetten).
  - b. Een gelijktijdige aanval uitgevoerd nadat de tegenstander zijn evenwicht heeft verloren.
  - c. Efficiënte uitvoering van combinaties van technieken, bijvoorbeeld TSUKI en TSUKI, KERI en TSUKI, worp-techniek (NAGE) en TSUKI of KERI enz.
  - d. Een aanval terwijl de tegenstander minder gemotiveerd is (MUBOBI)
  - e. Een aanval waarop de tegenstander niet kan reageren.
  
4. Aanvallen zijn beperkt tot de volgende gebieden:
  - a. Hoofd
  - b. Gezicht
  - c. Nek
  - d. Borst
  - e. Buik
  - f. Rug
  
5. Een effectieve techniek uitgevoerd op het moment dat de SHUSHIN het einde van de wedstrijd aangeeft (niet door de gong of zoemer) wordt goedgekeurd. Een techniek, zelfs effectief, uitgevoerd na het aangeven van een onderbreking of het einde van de wedstrijd wordt niet toegekend en kan leiden tot een strafpunt voor de overtreder.
  
6. Geen enkele techniek, zelfs technisch correct, is geldig als allebei de deelnemers zich buiten de wedstrijdvloer bevinden. Een techniek is wel geldig als 1 van de deelnemers zich nog binnen de wedstrijdvloer bevindt en een effectieve techniek plaatst voordat de SHUSHIN YAME heeft geroepen.

7. Effectieve technieken tegelijk door allebei de deelnemers geplaatst (AIUCHI) zullen niet scoren. Echte AIUCHI zijn zeldzaam. Niet alleen moeten de twee technieken gelijktijdig aankomen maar beiden moeten ook geldige, effectieve technieken zijn, elk met goede vorm enz. Twee technieken kunnen tegelijk aankomen, maar zijn zelden beiden effectieve scores (soms zelfs geen van beide). De SHUSHIN kan geen AIUCHI geven als maar één van de gelijktijdige technieken een werkelijk effectieve techniek is.
8. Het vastgrijpen van de tegenstander voor een worp mag alleen nadat een echt overtuigende poging voor het plaatsen van een karate techniek werd gedaan, of als een counter naar een tegenstander die de aanval heeft ingezet en een worp of klem probeert.
9. Om veiligheidsredenen zijn worptechnieken waarbij de tegenstander wordt geworpen zonder vast te houden, of onveilige worpen, of worpen waarbij de draaipunt zich boven heupniveau bevindt verboden en worden bestraft met een waarschuwing of strafpunt. Uitzonderingen zijn de conventionele karate beenveeg technieken waarbij de tegenstander niet wordt vastgehouden terwijl de veeg wordt uitgevoerd, zoals DEASHI BARAI, KOUCHI GARI, KANI BASAMI enz. Nadat een worp wordt uitgevoerd zal de SHUSHIN de deelnemer 2 á 3 seconden de tijd gunnen om een scorende techniek te plaatsen.
10. Technieken die terechtkomen onder de gordel kunnen scoren zolang ze boven het schaambeentje blijven. Nek en keel zijn ook scorende gebieden. Contact op de keel is verboden, maar een punt kan worden toegekend bij een goed gecontroleerde techniek zonder contact.
11. Een techniek op de schouderbladen kan scoren. De niet-scorende zone van de schouder is de zone waar de bovenarm met schouderbladen en sleutelbeen samenkomen.
12. Strafpunten kunnen door het scheidsrechterspanel nog worden opgelegd tot op het ogenblik dat de deelnemers de wedstrijdvloer verlaten na het beëindigen van de categorie. Straffen kunnen ook daarna nog worden opgelegd, maar alleen door het scheidsrechters comité.

## Artikel 9      Punten criteria

1. Het resultaat van een wedstrijd wordt bepaald door een deelnemer die IPPON HAN (2 IPPON, 1 IPPON en 1 WAZA-ARI of 3 WAZA-ARI) of IPPON (1 IPPON of 2 WAZA-ARI) bij individuele kumite of IPPON bij team kumite scoort. Als de tijd om is en geen van beide deelnemers IPPON HAN/IPPON heeft gescoord kan de winnaar bepaald worden door het hoogste aantal punten of door een beslissing van het scheidsrechterspanel (HANTEI).
2. Voor het bepalen van de winnaar is een IPPON sterker dan twee WAZA-ARI (deze regel geldt alleen voor SKIEF, voor SKIF wedstrijden geldt dit als HIKIWAKE).
3. Bij individuele wedstrijden wordt bij gelijkstand 2 minuten verlengd (ENCHOSEN). ENCHOSEN is een verlenging van de wedstrijd en alle punten, straffen en waarschuwingen die in de rondes daarvoor zijn gegeven worden overgedragen. Er is geen "sudden death" (de SHUSHIN kan de deelnemer die het eerste punt scoort niet tot winnaar uitroepen).

4. Bij het einde van de verlenging (ENCHOSEN) wint diegene met het hoogste aantal punten. Is er weer gelijkstand dan zal er een volledig nieuwe wedstrijd gestart worden van 2 minuten (SAI-SHIAI). Punten, straffen en waarschuwingen van de voorgaande rondes worden niet meegenomen. Als niemand scoort in SAI-SHIAI of er is weer gelijkstand, wordt de winnaar bepaald door een uiteindelijke beslissing van het scheidsrechterspanel (HANTEI). Een beslissing wordt genomen op basis van het volgende:
  - a. De houding, motivatie en kracht die de deelnemers lieten zien
  - b. De getoonde tactische en technische overmacht
  - c. Wie van de deelnemers het meeste initiatief heeft genomen.
5. Teamcompetitie kent geen verlenging (ENCHOSEN) in geval van gelijkstand.
6. Het team met de meeste overwinningen wint (aantal gewonnen rondes). Als de 2 teams evenveel rondes gewonnen hebben, dan:
  - a. Wint het team met de meest gescoorde IPPON. Een IPPON KACHI is hoger dan KACHI met twee WAZA-ARI. Overwinningen behaald d.m.v. HANSOKU MAKE, SHIKKAKU MAKE of KIKEN zijn hoger dan IPPON KACHI. Bijvoorbeeld:

AKA	SHIRO	
2 Waza-ari	0 Waza-ari	AKA wint
1 Waza-ari	Ippon	SHIRO wint
Geen punten	Geen punten	Gelijk
1 Waza-ari	0 Waza-ari	AKA wint
1 Waza-ari	2 Waza-ari	SHIRO wint

<b>SHIRO ploeg wint</b>
-------------------------

- b. Als allebei de teams hetzelfde aantal IPPON hebben, dan wint het team dat met de meeste WAZA-ARI, maar alleen WAZA-ARI van gewonnen rondes worden geteld (verloren rondes hebben geen invloed op de beslissing).
  - c. Als de score nog steeds gelijk is kiest elk team 1 deelnemer om opnieuw te vechten. Het winnende team wordt bepaald door het resultaat van deze ronde.
  - d. Als dit gevecht eindigt in gelijkstand, dan zal het doorgaan met ENCHOSEN met alle scores, straffen en waarschuwingen overeenkomstig de individuele reglementen.
7. Als de uitslag van een wedstrijd door stemming wordt bepaald (HANTEI), zal de SHUSHIN naar de rand van de wedstrijdvloer lopen en HANTEI roepen, gevolgd door een dubbel fluitsignaal. De FUKUSHIN en SHUSHIN geven hun mening d.m.v. hun vlaggen. De SHUSHIN zal een kort fluitsignaal geven, terugkeren naar zijn oorspronkelijke plaats en de beslissing bekendmaken.

## Artikel 10    Verboden gedrag

1. Technieken met buitensporig contact, alle technieken moeten gecontroleerd uitgevoerd worden.
2. Technieken met contact op de keel.
3. Aanvallen op armen, benen, liesstreek, gewrichten of wreef.
4. Aanvallen op gezicht met open hand technieken.
5. Gevaarlijke of verboden worptechnieken die blessures kunnen veroorzaken.
6. Vaak buiten de wedstrijdzone komen (JOGAI).
7. MUKI RYOKU – het gevecht ontwijken om te voorkomen dat de tegenstander scoort (dit telt als MUBOBI).
8. Vastpakken en worptechniek of de tegenstander naar de grond te werken zonder eerst een echte aanval te doen, tenzij de tegenstander eerst probeerde vast te grijpen of te werpen. En worptechnieken waarbij het draaipunt boven heupniveau ligt.
9. Onnodig klemmen, worstelen, duwen, vegen (ASHI BARAI) of vastpakken, zonder eerst een stoottechniek uit te voeren.
10. Technieken die per definitie gevaarlijk zijn voor de tegenstander of gevaarlijke en ongecontroleerde aanvallen, ongeacht of ze lukken.
11. Aanvallen met hoofd, knieën of ellebogen.
12. Aanstellen of overdreven blessure veinzen.
13. Praten tegen de tegenstander of verbaal uitdagen, aanwijzingen van de SHUSHIN niet opvolgen, respectloos gedrag t.o.v. de toezichthoudende officials of andere inbreuken op de etiquette.
14. Bij teamwedstrijden: als 1 deelnemer of de coach één van de hierboven vermelde gedragingen op zijn naam heeft met SHIKKAKU als straf, wordt het hele team gediskwalificeerd.
15. Gegeven punten worden ingetrokken als de deelnemer zijn succes viert met dansbeweging, vuisten in de lucht e.d.

## Artikel 11    Straffen

1. De volgende straffen kunnen gegeven worden:
  - a. KEIKOKU:  
voor kleinere overtredingen die geen HANSOKU CHUI of HANSOKU zijn.

- b. HANSOKU CHUI:  
meestal opgelegd voor overtredingen waarvoor eerder KEIKOKU werd gegeven, maar mag ook direct opgelegd worden bij ernstigere overtredingen die geen HANSOKU zijn. Als de tegenstander tegelijk scoort zal deze WAZA-ARI / IPPON krijgen.
  - c. HANSOKU:  
opgelegd na een zeer ernstige overtreding of als eerder al HANSOKU CHUI werd gegeven. De deelnemer is dan gediskwalificeerd. De andere deelnemer krijgt IPPON KACHI.
  - d. SHIKKAKU:  
Uitsluiting van het volledige toernooi. Om SHIKKAKU te definiëren moet het scheidsrechters comité geraadpleegd worden. SHIKKAKU mag worden gegeven als een deelnemer de aanwijzingen van de SHUSHIN niet opvolgt, kwaadwillig handelt of iets doet dat het prestige en de naam van karate-dō schaadt, of als andere acties aangemerkt worden als overtreding van het reglement en de geest van het toernooi. Als een teamlid SHIKKAKU krijgt, krijgt de tegenpartij IPPON KACHI. SHIKKAKU kan direct opgelegd worden, zonder voorafgaande waarschuwing. Als de SHUSHIN van mening is dat een deelnemer kwaadwillig heeft gehandeld met al dan niet lichamelijk letsel tot gevolg, is SHIKKAKU en niet HANSOKU de juiste straf. Het hoeft niet noodzakelijkerwijs de deelnemer te zijn, het kan ook dat de coach of één van de niet-vechtende leden van de afvaardiging van de deelnemer zich zodanig gedraagt dat het de waarde of prestige van karate-dō schaadt. SHIKKAKU moet publiekelijk bekend gemaakt worden. SHIKKAKU kan ook gegeven worden voor kwaadwillig en schandelijk gedrag buiten de wedstrijdzone.
2. Een straf kan onmiddellijk opgelegd worden voor het overtreden van de regels, maar eenmaal gegeven, moeten volgende overtredingen van vergelijkbare aard strenger gestraft worden. Het kan bijvoorbeeld niet dat er een waarschuwing of een straf wordt gegeven voor buitensporig contact en daarna dezelfde waarschuwing of straf nog een keer wordt gegeven voor tweede buitensporig contact.
  3. Als tegelijk een straf en punt gegeven moeten worden, dan negatief (straf) altijd eerst en daarna positief (punt).

Een overzicht van alle straffen staat in bijlage I

## Artikel 12 Blessures en ongelukken

1. KIKEN of opgeven is een beslissing die genomen wordt als deelnemers:
  - a. zich niet melden als ze worden opgeroepen,
  - b. niet in staat zijn om verder te gaan, de wedstrijd staken of
  - c. uitgesloten worden op bevel van de SHUSHIN of de arts.De reden voor opgeven kan ook lichamelijk letsel zijn dat niet toe te schrijven is aan acties van de tegenstander. Als de arts een deelnemer ongeschikt verklaart moet er een hoek van de ID-pas van de deelnemer afgeknipt worden. De mate van ongeschiktheid moet gecommuniceerd worden met de andere scheidsrechterspanels.
2. Als 2 deelnemers elkaar verwonden of last hebben van de gevolgen van eerder opgelopen verwondingen en door de arts ongeschikt worden verklaard, wordt de wedstrijd in het voordeel van de deelnemer met het hoogste puntenaantal toegewezen. Bij gelijke score bepaalt een stemming (HANTEI) de uitslag van de wedstrijd.

3. Een geblesseerde deelnemer die eenmaal door de arts ongeschikt word verklaard kan niet opnieuw deelnemen op dat toernooi.
4. Een geblesseerde deelnemer die een categorie wint door diskwalificatie als gevolg van een blessure, mag niet verder in het toernooi zonder toestemming van de arts. Als deze deelnemer een tweede categorie wint door diskwalificatie van de tegenstander, wordt hij onmiddellijk van verdere deelname aan de kumite wedstrijden in dat toernooi uitgesloten.
5. Als een deelnemer geblesseerd raakt moet de SHUSHIN de wedstrijd direct onderbreken en de arts roepen. Alléén de arts is bevoegd om een diagnose van de blessure en de behandeling ervan uit te voeren. De SHUSHIN roept alleen de arts als een deelnemer geblesseerd raakt en medische hulp nodig heeft, de SHUSHIN mag geen gewonde deelnemer aanraken.
6. Als bij teamwedstrijden een lid van het team KIKEN krijgt, krijgt de tegenstander IPPON KACHI.

### Artikel 13    Officieel protest

1. Niemand mag rechtstreeks bij leden van het scheidsrechterspanel protesteren tegen een beslissing van het scheidsrechterspanel.
2. Als een handeling/beslissing van het scheidsrechterspanel zou ingaan tegen het reglement, kan alleen het hoofd van de delegatie of de officiële vertegenwoordiger van een deelnemer of team protest indienen bij de KANSA. Dit moet binnen 1 minuut gebeuren. Die categorie wordt dan meteen opgeschort totdat het probleem is opgelost. De KANSA kijkt of het meningsverschil opgelost kan worden volgens de regels. Als niet dan gaat hij naar de KOTO-CHO. Als die er niet uit komt gaan ze naar het scheidsrechters comité. De beroepscommissie, samengesteld uit het organiserend comité en het scheidsrechters comité, zal dan de omstandigheden die tot het protest aanleiding hebben gegeven evalueren. Videobewijs wordt niet in aanmerking genomen.

### Artikel 14    Bevoegdheden en verplichtingen

1. De bevoegdheden en verplichtingen van de SKIEF scheidsrechters comité zijn:
  - a. Een goede voorbereiding voor elk toernooi waarborgen in samenwerking met het organiserend comité, voor wat betreft het inrichten van de wedstrijdzone, de beschikbaarheid en gebruik van alle uitrusting en faciliteiten, wedstrijdverloop en toezicht, veiligheidsmaatregelen, enz.
  - b. Benoemen van en zones toewijzen aan de KOTO-CHO en maatregelen nemen bij meldingen van de KOTO-CHO.
  - c. Toezicht houden op en coördineren van de algehele prestaties van de scheidsrechters.
  - d. Aanwijzen van en voorzien in de vervanging van officials indien nodig.
  - e. Het geven van een uiteindelijke beslissing bij technische aangelegenheden die zich tijdens een wedstrijd kunnen voordoen waarover niets in het reglement staat.
2. De bevoegdheden en verplichtingen van de KOTO-CHO zijn:
  - a. Delegeren, benoemen van en toezichthouden op de SHUSHIN en FUKUSHIN, voor alle wedstrijden in de aan hen toegewezen zones.

- b. Toezien op de prestaties van de SHUSHIN en FUKUSHIN in hun zone en er voor zorgen dat de benoemde officials capabel zijn voor hun taken.
  - c. De SHUSHIN de wedstrijd laten stilleggen als de KANSA een schending van het wedstrijdreglement signaleert.
3. De bevoegdheden van de SHUSHIN zijn de volgende:
    - a. De SHUSHIN heeft de bevoegdheid om wedstrijden te leiden, inclusief het starten, onderbreken en beëindigen van een wedstrijd en het toekennen van punten.
    - b. Indien nodig zijn beslissingen toelichten aan de KOTO-CHO, het scheidsrechters comité of de beroepscommissie.
    - c. Het opleggen van straffen en het geven van waarschuwingen voor, tijdens of na een wedstrijd.
    - d. Verkrijgen van en handelen naar de opinie van de FUKUSHIN. In principe hebben de FUKUSHIN een adviserende taak, maar als 2 of meer FUKUSHIN een andere mening hebben dan de SHUSHIN is FUKUSHIN SHUGO verplicht.
    - e. Verlengingen aankondigen.
    - f. De stemming van het scheidsrechterspanel leiden (HANTEI) en het resultaat aankondigen.
    - g. De winnaar uitroepen.
    - h. Het gezag van de SHUSHIN is niet uitsluitend beperkt tot de wedstrijdzone maar ook de directe omgeving.
    - i. De SHUSHIN geeft alle bevelen en doet de aankondigingen.
  4. De bevoegdheden van de FUKUSHIN zijn de volgende:
    - a. De SHUSHIN assisteren met vlag- en fluitsignalen.
    - b. Het uitoefenen van stemrecht als een beslissing genomen moet worden.
    - c. De FUKUSHIN moeten de acties van de deelnemers zorgvuldig observeren en de SHUSHIN attenderen in de volgende gevallen:
      - Als ze een score zien.
      - Als een deelnemer een verboden handeling of techniek uitvoert.
      - Als een deelnemer geblesseerd raakt.
      - Als 1 of beide deelnemers buiten de wedstrijdzone komen (JOGAI).
      - In andere gevallen waar het nodig is beroep te doen op de SHUSHIN.
    - d. De FUKUSHIN mogen alleen een score toekennen voor wat ze werkelijk hebben gezien. Als ze niet zeker zijn dat een techniek een scorezone heeft bereikt moeten zij aangeven dat ze niets gezien hebben (MIENAI).
  5. De KANSA zal de KOTO-CHO en de SHUSHIN bijstaan door toezicht te houden op de aan de gang zijnde wedstrijd. Als beslissingen van de SHUSHIN of FUKUSHIN niet in overeenstemming zijn met het reglement, zal de KANSA de SHUSHIN de opdracht geven om de wedstrijd te onderbreken en de onregelmatigheid recht zetten. Resultaten van de wedstrijd worden officieel na de goedkeuring van de KANSA. In geval van FUKUSHIN SHUGO zal de KANSA alleen op verzoek van de SHUSHIN mee overleggen.
  6. De score waarnemer zal de scores toegekend door de SHUSHIN apart registreren en tegelijk het werk van de aangestelde tijdwaarnemers en scoreopnemers in de gaten houden.
  7. Bij HANTEI hebben de SHUSHIN en FUKUSHIN elk 1 stem. De SHUSHIN zal een besluit (HANTEI) vragen, 2 fluitsignalen geven en tegelijkertijd zal de SHUSHIN zijn hand en FUKUSHIN hun vlaggen omhoog steken. HIKIWAKE (gelijk) is niet toegestaan.



## Artikel 15 Starten, onderbreken en beëindigen van wedstrijden

1. De termen en gebaren van de SHUSHIN en de FUKUSHIN staan vermeld in bijlage II
2. De SHUSHIN en FUKUSHIN nemen de aan hen aangewezen plaatsen in. Na het uitwisselen van groeten tussen de deelnemers roept de SHUSHIN SHOBU HAJIME en begint de wedstrijd. Als een deelnemer de wedstrijdzone té vroeg betreedt wordt hij terug gemaand. De deelnemers moeten fatsoenlijk naar elkaar groeten – een korte knik is zowel onbeleefd als onvoldoende.
3. De SHUSHIN onderbreekt de wedstrijd door YAME te roepen. Indien nodig zal de SHUSHIN de deelnemers naar hun startpositie sturen (MOTO NO ICHI).
4. De SHUSHIN keert terug naar zijn plaats en de FUKUSHIN geven hun mening te kennen door middel van het toepasselijke signaal. Als een score wordt toegekend wijst de SHUSHIN de deelnemer aan (AKA of SHIRO), de zone die aangevallen werd (CHUDAN of JODAN), de scorende techniek (TSUKI, UCHI of KERI) en geeft vervolgens de bijbehorende score aan met behulp van het juiste gebaar. De SHUSHIN herstart daarna de wedstrijd door TSUZUKETE HAJIME te roepen.
5. Als de wedstrijd herstart moet de SHUSHIN erop toezien dat de deelnemers achter hun lijnen staan en correct zijn opgesteld. Deelnemers die op en neer springen of niet stil staan moeten tot kalmte gemaand worden voordat de wedstrijd kan verdergaan. De SHUSHIN moet de wedstrijd herstarten met minimale vertraging.
6. Als een deelnemer IPPON heeft gescoord (in team of individueel) of IPPON HAN (individueel) roept de SHUSHIN YAME en stuurt beide deelnemers terug naar hun plaats waarna hij naar zijn plaats gaat. De winnaar wordt dan aangekondigd en aangewezen door de SHUSHIN die een hand omhoog steekt naar de kant van de winnaar en roept SHIRO (AKA) NO KACHI. Dit is het einde van de wedstrijd.
7. Als de tijd om is en de deelnemers IPPON hebben gescoord (in team of individueel) of IPPON HAN (individueel), bij gelijkstand of als er niet gescoord is, zal de SHUSHIN YAME roepen en naar zijn plaats terugkeren. Gaat naar de rand van de wedstrijdvloer en kondigt een beslissing aan. In geval van gelijkstand zal de SHUSHIN HIKIWAKE aankondigen en in voorkomend geval het begin van ENCHOSEN.
8. In de volgende situaties zal de SHUSHIN YAME roepen en de wedstrijd tijdelijk onderbreken:
  - a. Als 1 of beide deelnemers buiten de wedstrijdzone komen.
  - b. Als de SHUSHIN een deelnemer maant karate-gi of protectie in orde te brengen.
  - c. Als een deelnemer zich niet aan de regels houdt.
  - d. Als de SHUSHIN van oordeel is dat 1 of beide deelnemers door blessures of andere oorzaken niet meer in staat is om verder te gaan. Na consult van de arts zal de SHUSHIN besluiten of de wedstrijd verder gaat.
  - e. Als een deelnemer de tegenstander vastgrijpt zonder een onmiddellijk daarop volgende techniek of worp.
  - f. Als 1 of beide deelnemers vallen of wordt geworpen en er niet direct een effectieve techniek op volgt.
  - g. Als beide deelnemers uit evenwicht raken als gevolg van een ingezette worp en beginnen te worstelen.
  - h. Als 2 FUKUSHIN een signaal geven of een score aanduiden voor dezelfde deelnemer.

Bijkomende beoordelingsregels voor kumite zijn te vinden in bijlage III

# Yakusoku Kumite Regels

## Artikel 16 Organisatie van Yakusoku kumite wedstrijden

1. Yakusoku kumite wedstrijden bestaan uit KIHON IPPON kumite en JIYU IPPON kumite. Ook GOHON kumite en SANBON kumite mogen worden uitgevoerd in de eliminatie ronden.
2. Yakusoku kumite wedstrijden mogen zowel KO-HAKU wedstrijden als wedstrijden met puntensysteem zijn.
3. Voorafgaand aan de wedstrijden moet het scheidsrechter comité in de uitnodiging de soorten aanvallen (TSUKI, KERI, enz.) vereist van de deelnemers en het aantal aanvallen per deelnemer (1x, 2x, enz.) aankondigen.
4. De verdedigende kant kan elke verdedigende techniek (UKE) gebruiken. Degenen die technieken volgens het SKIF-nummer systeem gebruiken, accuraat en krachtig uitvoeren, zullen méér punten krijgen.
5. Het scheidsrechterspanel moet zowel de aanvallende als verdedigende technieken van de deelnemers beoordelen.

## Artikel 17 Kihon Ippon kumite

1. KIHON IPPON kumite is een wedstrijd tussen 2 teams AKA en SHIRO met elk 2 deelnemers per team.
2. Aan het begin van de wedstrijd komen 2 teams, 1 met een rode band boven hun eigen band (AKA) en de andere (SHIRO) tegelijk de wedstrijdvloer op en buigen naar de SHUSHIN.
3. Na het groeten draaien beide teams naar voren en beginnen de deelnemers aan de rechterkant met het uitvoeren van de verschillende aanvalstechnieken die eerder door het scheidsrechters comité werden bepaald. Nadat beide teams hun eerste aanvalsronden hebben afgerond, zullen de deelnemers aan de linkerkant de aanvallende technieken op hun beurt uitvoeren. De verdedigende kant moet andere verdedigingstechnieken gebruiken dan deze die door zijn teamgenoten in de vorige ronde werden uitgevoerd.
4. Nadat elke deelnemer van beide teams aanval en verdediging heeft uitgevoerd, lijnen de deelnemers zich op aan de rand van de wedstrijdvloer tegenover de SHUSHIN.
5. De SHUSHIN vraagt dan om een beslissing (HANTEI) en kondigt het resultaat aan volgens exact dezelfde procedure van de KO-HAKU regels en van kata wedstrijden.
6. De deelnemers buigen naar elkaar, dan naar de SHUSHIN en verlaten de wedstrijdvloer.

## Artikel 18 Jiyu Ippon kumite

1. JIYU IPPON kumite bestaat uit een competitie tussen twee teams AKA en SHIRO met elk 2 deelnemers per team.
2. Bij het begin van de wedstrijd lijnen beide AKA en SHIRO teams zich op aan de rand van de wedstrijdvloer tegenover de SHUSHIN. Na het groeten naar het scheidsrechterspanel stapt SHIRO uit de wedstrijdzone.
3. Het AKA team komt als eerste naar het midden van de wedstrijdzone, na het groeten naar elkaar begint de deelnemer aan de rechterkant met het tonen van verschillende aanvalstechnieken die vooraf door het scheidsrechters comité werden bepaald. Nadat afloop van de aanvallen van de rechterzijde zal de deelnemer aan de linkerzijde op zijn beurt de aanvalstechnieken uitvoeren. De verdedigende kant moet andere verdedigingstechnieken gebruiken dan die welke door zijn teamgenoot in de voorafgaande ronde werden uitgevoerd.
4. Nadat het SHIRO team hun demonstratie heeft uitgevoerd, lijnen beide AKA en SHIRO teams zich op aan de rand van de wedstrijdvloer tegenover de SHUSHIN.
5. De SHUSHIN vraagt dan om een beslissing (HANTEI) en kondigt het resultaat aan, volgens exact dezelfde procedures als de KO-HAKU reglementen en de kata wedstrijden.
6. De deelnemers buigen naar elkaar, vervolgens naar de SHUSHIN en verlaten de wedstrijdvloer

Bijkomende beoordelingsregels voor YAKUSOKU kumite zijn te vinden in bijlage IV

## Kata regels

### Artikel 19 Organisatie van kata wedstrijden

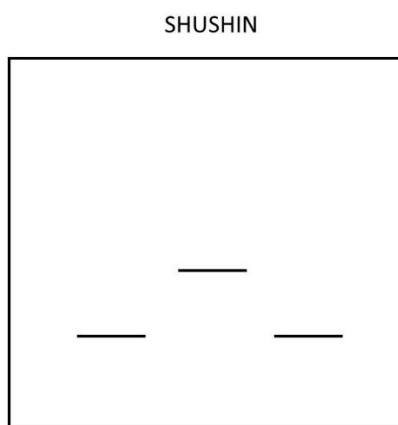
1. Kata competitie kan bestaan uit team- en individuele wedstrijden. Kata teams bestaan uit 3 deelnemers. Elk team is samengesteld uit alleen mannen of alleen vrouwen, er mogen ook gemengde teams zijn als dit toegestaan is door het organiserend comité. Een individuele kata wedstrijd bestaat uit de individuele uitvoering in afzonderlijke mannen en vrouwen afdelingen, maar er mag ook een gemene categorie zijn als dit toegestaan is door het organiserend comité.
2. Kata competitie mag bestaan uit KO-HAKU matches en/of toegepast met het punten systeem. 8 deelnemers worden geselecteerd voor de finale. Eventueel mag er een halve finale met puntensysteem en 16 deelnemers en een finale met 8 deelnemers gedaan worden. Eliminatie wedstrijden met verplichte kata kunnen worden opgelegd met het KO-HAKU systeem. Als er 8 of minder deelnemers zijn wordt het puntensysteem direct toegepast.
3. Halve finales moeten op dezelfde wedstrijdvloer en met hetzelfde scheidsrechterspanel gedaan worden. Ook de finales moeten op 1 wedstrijdvloer en met hetzelfde scheidsrechterspanel gedaan worden, mag een ander scheidsrechterspanel zijn dan de halve finale.
4. Van de deelnemers wordt verwacht dat zij zowel de verplicht opgelegde (SHITEI) en de vrije keuze (TOKUI) kata's uitvoeren tijdens de competitie.

De kata moet in overeenstemming zijn met de kata zoals bepaald door SKIF, zie bijlage V

### Artikel 20 Beslissingscriteria

1. De kata moet met bekwaamheid uitgevoerd worden in overeenstemming met de traditionele principes die er aan verbonden zijn. Bij het beoordelen van de uitvoering door een deelnemer of team, zullen de FUKUSHIN letten op:
  - a. Een realistische demonstratie van de betekenis van de kata
  - b. Begrip van de technieken in de kata (BUNKAI)
  - c. Goede timing, ritme, snelheid, evenwicht en focus van kracht (KIME)
  - d. Correcte en juiste ademhaling ter ondersteuning van KIME.
  - e. Alertheid (CHAKUGAN) en concentratie.
  - f. Correcte standen met gepaste spanning in de benen en voeten plat op de grond.
  - g. Juiste spanning in de buik (HARA) en de heupen, niet op en neer gaan bij het verplaatsen.
  - h. Uitvoeren van correcte Shōtōkan Karate-dō (KIHON)
  - i. De uitvoering moet ook geëvalueerd worden met een kijk op andere punten.
  - j. Bij teamkata is synchronisatie zonder hoorbare signalen een bijkomende factor.Kata is geen dans of theatervoorstelling. Men moet zich houden aan de traditionele waarden en principes. Het moet realistisch zijn inzake gevechtswaarde en getuigen van concentratie, kracht en potentiële impact van de technieken. Het moet sterkte, kracht en snelheid alsook elegantie, ritme en evenwicht uitstralen.

2. Gegeven punten worden ingetrokken als de deelnemer zijn succes viert met dansbeweging, vuisten in de lucht e.d.
3. Een deelnemer die afwijkt van de kata, stopt tijdens de uitvoering van de kata of een andere kata uitvoert dan degene die werd aangekondigd wordt gediskwalificeerd. Dit geldt voor zowel KO-HAKU wedstrijden als puntensysteem. Als beide deelnemers afwijken of stoppen wordt de wedstrijd over gedaan.
4. In teamkata moeten 3 teamleden de kata beginnen in dezelfde richting en naar de SHUSHIN toe, in een driehoek zoals in deze schematisch voorstelling :



5. De teamleden moeten zowel bekwaamheid als synchronisatie tonen in alle aspecten van de kata uitvoering.
6. Bevelen om de uitvoering te beginnen en te stoppen, met de voeten stampen, op de borst, armen of karate-gi slaan en ongepaste ademhaling zijn allemaal voorbeelden van externe signalen en moeten door de FUKUSHIN in overweging worden genomen bij het nemen van een beslissing.

## Artikel 21 Ko-Haku wedstrijden

1. Bij het begin van elke wedstrijd zullen de 2 deelnemers, één met een rode band, oplijnen aan de rand van de wedstrijdvloer tegenover de SHUSHIN. Ze buigen naar elkaar, betreden de wedstrijdvloer en nemen hun vooraf aangegeven plaats in. De SHUSHIN kiest een verplichte kata, kondigt de naam van de kata aan voor de deelnemers en geeft met 1 fluitsignaal de start aan.
2. Na het beëindigen van de verplichte kata door de deelnemers, zal de SHUSHIN een beslissing vragen (HANTEI), geeft een dubbel fluitsignaal waarbij SHUSHIN en FUKUSHIN hun vlaggen tegelijkertijd omhoog steken om hun beslissing te tonen. De SHUSHIN en de FUKUSHIN mogen geen HIKIWAKE geven.
3. De SHUSHIN geeft een kort fluitsignaal waarbij de vlaggen omlaag gaan.
4. De SHUSHIN zal een beslissing nemen gebaseerd op 1 stem elk voor SHUSHIN en FUKUSHIN. De SHUSHIN staat op, zet een stap vooruit en toont de beslissing door de corresponderende vlag omhoog te steken.

## Artikel 22 Puntensysteem

1. De volgorde van de finalisten komt altijd overeenkomen met de volgorde van hun plaats in de originele poule-indeling en niet volgens de punten behaald in de halve finales.
2. De deelnemer die wordt opgeroepen komt de wedstrijdvloer op en kondigt de kata aan die uitgevoerd moet worden. De SHUSHIN herhaalt de naam van de kata. De deelnemer begint dan de uitvoering van zijn kata. Na de uitvoering van de kata gaat de deelnemer terug naar het startpunt en wacht op de beslissing van het scheidsrechterspanel.
3. De SHUSHIN vraagt om een beslissing (HANTEI), blaast een dubbel fluitsignaal waarop alle FUKUSHIN hun puntenkaart met hun rechterhand omhoog steken en hun punten laten zien aan de scoretafel.
4. Nadat de punten zijn genoteerd zal iemand van het scoretafelteam de punten afroepen. De SHUSHIN geeft een kort fluitsignaal waarop de puntenkaarten omlaag gaan.
5. De scoretafelteam, zal de eindscore aan de deelnemer meedelen.
6. De SHUSHIN kan de FUKUSHIN een teken geven als hij vaststelt dat een deelnemer tijdens de uitvoering aanzienlijk afwijkt van de kata of dat de deelnemer niet de kata uitvoert die hij heeft aangekondigd. Dit kan leiden tot diskwalificatie. Een FUKUSHIN kan ook de SHUSHIN inseinen als hij hetzelfde opmerkt.
7. De hoogste en de laagste scores gegeven door de 5 (of 7) SHUSHIN en FUKUSHIN worden weggestreept, de overige 3 (of 5) scores worden opgeteld en resulteren in de totale score voor de deelnemer.
8. Als 2 deelnemers dezelfde score hebben, zoek dan de laagste score uit de resterende 3 (of 5) scores van elke deelnemer, de deelnemer met de hoogste laagste score wint. Als hun laagste scores dezelfde zijn, check dan de hoogste scores van de resterende 3 (of 5), de deelnemer met de hoogste hogere score zal winnen. Als ook de hoogste scores hetzelfde zijn, zal er een nieuwe wedstrijd plaatsvinden.
9. Voor een nieuwe wedstrijd (SAI-SHIAI) moeten de deelnemers een andere kata uitvoeren dan die van de vorige ronde.
10. Alle kata's die uitgevoerd worden moeten binnen de wedstrijdzone beginnen.

Bijkomende beoordelingsregels voor kata zijn te vinden in bijlage VI

# Opleiding en licenties van scheidsrechters

## Artikel 23 SKIEF scheidsrechterlicenties

1. Scheidsrechterlicenties worden op 3 niveaus toegekend
  - a. Niveau A : SHUSHIN / KOTO-CHO
  - b. Niveau B : SHUSHIN
  - c. Niveau C : FUKUSHIN
2. Scheidsrechterlicenties zijn geldig voor 3 jaar en moeten vernieuwd worden. Opwaarderen vóór die tijd is mogelijk, maar de kandidaat moet de vergoeding betalen.
3. Het SKIEF scheidsrechters register wordt bijgehouden door de secretaris van de SKIEF scheidsrechters comité en periodiek gepubliceerd op de website van SKIEF.
4. De dangraad van een scheidsrechter geeft hem geen automatische toegang tot een bepaald licentie niveau.
5. Het is mogelijk om een verschillende licentie te hebben voor kata en kumite, b.v. iemand kan een C-licentie hebben voor kumite en een B-licentie voor kata. Een scheidsrechter moet echter beide licenties gelijk stellen voordat een hoger niveau bereikt kan worden; in dit geval zal hij voor de B-licentie van kumite moeten slagen voordat hij kan proberen een A-licentie in kata te halen.
6. De KOTO-CHO moet een A-licentie hebben.
7. SKIEF scheidsrechters worden erkend door het SKIF-HQ. SKIEF scheidsrechters zullen uitgenodigd worden voor internationale wedstrijden buiten Europa volgens hun SKIEF scheidsrechters licentie status.
8. Het is SKIEF-leden niet toegestaan om rechtstreeks bij SKIF-HQ scheidsrechters licenties aan te vragen.

## Artikel 24 Organisatie van de opleiding

1. Het SKIEF-scheidsrechters comité zal 1x per jaar een centraal georganiseerde scheidsrechters training en examens organiseren, elk jaar op een andere locatie.
2. De prijs voor de scheidsrechtersopleiding inclusief examenkosten, licentie en certificaat bedraagt €70,- euro per examen. Wie alleen de scheidsrechtersopleiding wil volgen betaalt €50,-.
3. Een SKIEF land dat een scheidsrechtersopleiding in hun eigen land wil organiseren, b.v. als deel van een nationaal trainingskamp, moeten minimaal twee leden van de scheidsrechters comité uitnodigen, alle kosten betaald.
4. Alle scheidsrechters worden geacht om het SKIEF-wedstrijdreglement te lezen/herlezen voorafgaand aan de opleiding en klaar te zijn om vragen te stellen als er iets niet duidelijk is.

5. Deelname aan de scheidsrechteropleiding voorafgaand aan een Europees kampioenschap is verplicht voor alle scheidsrechters die willen scheidsrechters op het kampioenschap. Geen excuses of uitzonderingen.

## Artikel 25 Licentie examens

1. De eisen om in te schrijven voor een SKIEF-scheidsrechter licentie examen zijn:
  - a. A ( SHUSHIN / KOTO-CHO): minimaal SKIF Yondan en ervaring hebben als internationaal deelnemer en scheidsrechter.
  - b. B (SHUSHIN): minimaal SKIF Sandan en ervaring hebben als deelnemer
  - c. C (FUKUSHIN): minimaal SKIF Nidan
2. Examens voor een scheidsrechters licentie A zijn alleen mogelijk op uitnodiging van de scheidsrechters comité.
3. Voor het afnemen van scheidsrechter examens moeten minstens 3 van de 6 leden van de scheidsrechters comité aanwezig zijn. Om voor een scheidsrechter examen te slagen heeft een kandidaat de meerderheid van de stemmen van de aanwezige commissieleden nodig.
4. Scheidsrechters die geslaagd zijn voor een scheidsrechter examen krijgen een certificaat en hun licentie.
5. Scheidsrechters mogen zoveel opleidingen volgen als ze willen, maar slechts 1x/jaar examen doen, ongeacht het resultaat.

## Artikel 26 Disciplinaire maatregelen

1. Het scheidsrechters comité heeft het recht om disciplinaire op te treden tegen scheidsrechters die:
  - a. Niet meer oefenen en dus sommige van hun scheidsrechter vaardigheden verliezen.
  - b. Inbreuk plegen op competitie en karate-dō regels.
  - c. Ongepast handelen voor een SKIEF scheidsrechter.
2. Disciplinaire acties kunnen zijn:
  - a. Verlies van het recht om SHUSHIN of FUKUSHIN te zijn op internationale wedstrijden.
  - b. Degradatie van licentie niveau
  - c. Intrekking van de scheidsrechters licentie.
3. De betrokken scheidsrechters hebben het recht om bij de SKIEF Raad van Bestuur beroep aan te tekenen.



## Slotbepalingen

### Artikel 27 Geldigheid

Dit huidige SKIEF wedstrijdreglement geldt vanaf 18 februari 2019 en vervangt alle voorgaande reglementen. Deze versie is van toepassing op alle toernooien die namens en / of onder de bescherming van de Shotokan Karate-dō International European Federation (SKIEF) worden georganiseerd.

#### **DISCLAIMER :**

Dit is een Nederlandse vertaling van:

Shotokan Karate-do International European Federation Competition Rules  
Version 2.1 / Februari 18, 2019

Vertaald door: Theo Noë, S.K.I.-Holland, 2019

Aan deze vertaling kunnen geen rechten worden ontleend.

**Voornoemd origineel Engelstalig document van de S.K.I.E.F is en blijft altijd leidend.**

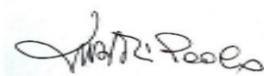
### Artikel 28 Wijzigingen

Alleen het SKIEF scheidsrechters comité kan het SKIEF wedstrijdreglement wijzigen of aanpassen.

Datum : 18 februari 2019

Het SKIEF scheidsrechters comité :

**Paolo Lusvardi (It)**



**Eugen Landgraf (De)**



**Antonio Racca (CH)**



**Ray Payne (Ir)**



**Stephane Castrique (Be)**



**Milan Holck Nielsen (Dk)**



## Bijlage I Hansoku, Jogai, Mubobi

<b>HANSOKU</b>		
<b>Ippon Shobu</b>	<b>Ippon Han Shobu</b>	<b>Sanbon Shobu</b>
1 <sup>ste</sup> keer : Aka/Shiro Keikoku	1 <sup>ste</sup> keer : Aka/Shiro Keikoku	1 <sup>ste</sup> keer : Aka/Shiro Keikoku
2 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Hansoku Chui Shiro/Aka Waza-Ari	2 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Hansoku Chui Shiro/Aka Waza-Ari	2 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Hansoku Chui Shiro/Aka Waza-Ari
3 <sup>de</sup> keer : Aka/Shiro Hansoku Shiro/Aka No Kachi	3 <sup>de</sup> keer : Aka/Shiro Hansoku Shiro/Aka No Kachi	3 <sup>de</sup> keer : Aka/Shiro Hansoku Shiro/Aka No Kachi

<b>JOGAI</b>		
<b>Ippon Shobu</b>	<b>Ippon Han Shobu</b>	<b>Sanbon Shobu</b>
1 <sup>ste</sup> keer : Aka/Shiro Jogai Ikkai	1 <sup>ste</sup> keer : Aka/Shiro Jogai Ikkai	1 <sup>ste</sup> keer : Aka/Shiro Jogai Ikkai
2 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Jogai Nikai Shiro/Aka Waza-Ari	2 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Jogai Nikai Shiro/Aka Waza-Ari	2 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Jogai Nikai Shiro/Aka Waza-Ari
3 <sup>de</sup> keer : Aka/Shiro Jogai Sankai Shiro/Aka No Kachi	3 <sup>de</sup> keer : Aka/Shiro Jogai Sankai Shiro/Aka No Kachi	3 <sup>de</sup> keer : Aka/Shiro Jogai Sankai Shiro/Aka No Kachi

<b>MUBOBI / MUKI RYOKU</b>		
<b>Ippon Shobu</b>	<b>Ippon Han Shobu</b>	<b>Sanbon Shobu</b>
1 <sup>ste</sup> keer : Aka/Shiro Mubobi Ikkai	1 <sup>ste</sup> keer : Aka/Shiro Mubobi Ikkai	1 <sup>ste</sup> keer : Aka/Shiro Mubobi Ikkai
2 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Mubobi Nikai Shiro/Aka Waza-Ari	2 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Mubobi Nikai Shiro/Aka Waza-Ari	2 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Mubobi Nikai Shiro/Aka Waza-Ari
3 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Mubobi Sankai Shiro/Aka No Kachi	3 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Mubobi Sankai Shiro/Aka No Kachi	3 <sup>de</sup> keer: Aka/Shiro Mubobi Sankai Shiro/Aka No Kachi

Betekenis in Japans:

Ikkai = eerste keer

Nikai = tweede keer

Sankai = derde keer

## Bijlage II Verklarende woordenlijst

**Aiuchi** = Tegelijk scorende technieken

Geen van beide deelnemers krijgt een punt, de SHUSHIN tikt zijn vuisten tegen elkaar voor de borst.

**Aka (shiro) ippon** = Rood (wit) scoort 1 punt

De SHUSHIN steekt zijn arm 45° omhoog aan de kant van de scorende deelnemer.

**Aka (shiro) no kachi** = Rood (wit) wint

De SHUSHIN steekt zijn arm omhoog aan de kant van de winnaar.

**Ato shibaraku** = Weinig tijd over

De tijdhouder geeft een duidelijk signaal 30 seconden vóór het werkelijke einde van de wedstrijd en de SHUSHIN roept ATO SHIBARAKU

**Enchosen** = Verlenging van de wedstrijd

De SHUSHIN heropent de wedstrijd met het bevel SHOBU HAJIME

**Hansoku** = Onsportief gedrag

De SHUSHIN wijst 45° omhoog naar de overtreder en kondigt winst aan voor de tegenstander.

**Hansoku-chui** = Waarschuwing met straf

De SHUSHIN wijst horizontaal naar de overtreder en kent WAZA-ARI toe aan de tegenstander.

**Hantei** = Beslissing

De SHUSHIN vraagt om een beslissing, na 2 korte fluitsignalen geven de FUKUSHIN hun beslissing met hun vlaggen, terwijl de SHUSHIN tegelijk zijn eigen beslissing aangeeft met de arm(en).

**Hiki wake** = Gelijkspel

In geval van gelijke beslissing bij HANTEI, kruist de SHUSHIN beide handen naar voren met handpalmen naar boven.

**Jogai** = De wedstrijdzone verlaten

De SHUSHIN wijst langs de kant van de overtreder om de FUKUSHIN duidelijk te maken dat de deelnemer buiten de wedstrijdzone is geweest.

**Keikoku** = Waarschuwing met of zonder straf

De SHUSHIN wijst 45° omlaag naar de overtreder

**Kiken** = Opgave

De SHUSHIN wijst 45 ° graden omlaag naar de startlijn van de deelnemer.

**Moto no ichi** = Oorspronkelijke plaats

Deelnemers en de SHUSHIN keren terug naar hun startplekken.

**Mubobi** = Zichzelf in gevaar brengen

**Muki ryoku** = Ontsnappen

Geen wil om te vechten

**Shikkaku** = Diskwalificatie – “wedstrijdvloer verlaten”

De SHUSHIN wijst eerst 45 ° graden omhoog naar de overtreder, wijst vervolgens uit en achter met de aankondiging AKA (SHIRO) SHIKKAKU. Hij kondigt daarna de overwinning aan voor de tegenstander.

**Shobu hajime** = Start de wedstrijd

Na de aankondiging zet de SHUSHIN een stap terug.

**Shugo** = Samenroepen van de FUKUSHIN

De SHUSHIN roept de FUKUSHIN samen voor overleg, kwalificatie, aan het eind van de wedstrijd of om SHIKKAKU aan te bevelen.

**Torimasen** = Niet geaccepteerde scoringstechniek

De SHUSHIN kruist de armen en maakt een snijbeweging, palmen naar beneden.

**Tsuzukete** = Blijven vechten

Doorgaan na een onterechte onderbreking.

**Tsuzukete hajime** = Hervat vechten – begin

De SHUSHIN staat naar voren (stapt naar achter). Als hij TSUZUKETE zegt, spreid hij zijn armen, handpalmen naar binnen. Als hij HAJIME zegt brengt hij de handpalmen snel naar elkaar toe, tegelijkertijd stapt hij naar achter.

**Waza-ari** = Rood / wit scoort een half punt, niet voldoende voor IPPON

De SHUSHIN steekt de arm 45° omlaag naar de deelnemer die gescoord heeft.

**Yame** = Stop

Onderbreking of einde van de wedstrijd. Als hij die aankondiging maakt, maakt de SHUSHIN een hak beweging omlaag met zijn hand.

## Bijlage III Beoordelingscriteria voor kumite

### Ippon

Definitie: Sterke en nauwkeurige technieken van TSUKI, UCHI en KERI (stoot, slag en trap) uitgevoerd naar JODAN (hoofd) en CHUDAN (maag, zijkant en rug) waarbij aan alle volgende punten is voldaan :

1. Correcte houding en attitude
2. Ruim voldoende geestdrift en ZANSHIN
3. Goede afstand en timing
4. Goede hoek naar het doel (ideaal is 90°)

De werkelijke kracht van de uitgevoerde techniek is belangrijker dan de complexiteit van de techniek.

In de volgende gevallen kan IPPON toegekend worden:

1. Als de aanval is uitgevoerd bij DE-AI (tegenaanval geplaatst voor de tegenstander zijn aanvallende techniek volledig kan inzetten) b.v. de tegenstander loopt in op de aanval.
2. Als de tegenstander MUBOBI was (geen verdediging)
3. Als de tegenstander zijn evenwicht verliest of geworpen wordt.
4. Na een effectieve RENZOKU-WAZA (dubbele technieken) b.v. dubbele stoot, trap-stoot enz.

### Waza-Ari

Waza-ari is een techniek die net iets minder is dan een IPPON. Het betekent niet vijftig procent (50%) van IPPON.

#### Overwegingen

Er mag geen IPPON worden gegeven voor een JODAN trap zonder kracht of voor uitgevoerde technieken bij een andere hoek dan 90 ° naar het doel. In deze gevallen kan WAZA-ARI worden gegeven.

Er mag geen score worden gegeven voor een scheenbeen-trap naar de rug of als het trap-been door de verdediger wordt gegrepen (dit betekent geen ZANSHIN).

## Opmerkingen:

1. *YAME* (stop)  
De SHUSHIN geeft het einde van de wedstrijd aan.
2. *BASSOKU* (straf)  
De SHUSHIN heeft het recht strafpunten te geven tot de deelnemer de wedstrijdvloer verlaat. Het strafpunt kan ook gegeven worden aan de deelnemer na de wedstrijd, maar uitsluitend door de leden van het scheidsrechters comité.
3. *JOGAI* (buiten de wedstrijdzone)  
Als beide deelnemers zich buiten de wedstrijdzone (*JOGAI*) bevinden, kan er geen punt gescoord worden. Als 1 deelnemer binnen is en 1 buiten en de aanval uitgevoerd is door de deelnemer binnen de wedstrijdzone voor *YAME*, wordt het punt toegekend aan de eerste en het strafpunt aan de andere.
4. *AIUCHI* (beide deelnemers vallen gelijktijdig effectief aan)  
Er worden geen punten toegekend voor *AIUCHI*. Maar als 1 deelnemer een goede aanval doet terwijl de andere een verboden actie uitvoert (*HANSOKU*), wordt het punt toegekend aan de eerste en een strafpunt aan de laatste.
5. *HANSOKU* (verboden actie)  
Als een verboden actie (*HANSOKU*) wordt uitgevoerd na het scoren van een punt, verliest de deelnemer het punt en wordt een strafpunt gegeven ongeacht de interval tussen de score en *HANSOKU* (maar binnen dezelfde actie).
6. *ZANSHIN* (alertheid)  
Als de deelnemer zijn rug draait naar de tegenstander na een scorende techniek, wordt dit beschouwd als geen *ZANSHIN*, het punt wordt niet meer toegekend en een *MUBOBI* (geen verdediging) strafpunt gegeven.
7. *Er worden geen punten gegeven voor de volgende technieken :*
  - Technieken uitgevoerd terwijl er naar achter wordt gestapt tijdens een aanval, dit toont gebrek aan evenwicht en *ZANSHIN*.
  - *OKIZUKI* (statische stoot) en *OKIUCHI* (statische slag), die een goede timing kunnen hebben, maar geen snelheid en kracht.
8. *Contact zonder verdediging*  
Contact is in principe verboden en een strafpunt wordt toegekend. Maar als de tegenstander geen verdediging tegen het contact heeft gemaakt, kan de SHUSHIN een *MUBOBI*-strafpunt geven aan de aangevallen deelnemer.
9. *Contact dat bloeding veroorzaakt*  
Ongeacht hoe goed een aanval is, als de verdediger bloedt door het contact dan krijgt de aanvaller een strafpunt (waarschuwing voor het overtreden van de regels).
10. *Blessure*  
De SHUSHIN moet de gewonde deelnemer observeren. Bijv. het is de verantwoordelijkheid van de SHUSHIN om te weten of de bloeding werd veroorzaakt tijdens deze of de vorige ronde.

11. *Ongecontroleerde techniek*  
Ongecontroleerde technieken met/zonder contact krijgen KEIKOKU of andere strafpunten.
12. *Aantekenen*  
Knip per HANSOKU een hoek van de ID-kaart van de deelnemer als die een winst/verlies heeft behaald door HANSOKU.
13. *Deelnemers mogen geen blessures hebben in de eerste ronde (geen verbanden of intapen).*  
Daarna is verband of intapen toegestaan mits met goedkeuring van de officiële dokter.
14. *Strikt verboden acties zijn:*
  - a. Worpstechnieken zonder veilige landing.
  - b. Technieken die de tegenstander in gevaar brengen.
  - c. Grove provocaties en gedrag, als een deelnemer, coach of een ander teamlid ongepaste taal/gedrag toont zal de deelnemer en/of het hele/gedeeltelijke team gediskwalificeerd worden.
15. De FUKUSHIN moeten alleen aangeven wat ze werkelijk hebben gezien. De beslissing kan niet alleen op basis van timing genomen worden. Bij ontbreken van een werkelijk waargenomen scorende vuist/voet is FUJYUBUN/TORIMASEN (niet genoeg) een optie voor wat je hebt gezien. MIENAI (niet gezien) is geen mening maar een feit.
16. Het is heel belangrijk dat de deelnemers buigen bij het begin en het einde van elke wedstrijd. Als dit niet gebeurt moet de SHUSHIN beide deelnemers terugroepen en vragen om correct te groeten.
17. Als een deelnemer na het scoren opschept (o.a. met vuistpompen, met handen in de lucht enz.) mag de SHUSHIN, als straf, het punt afnemen.

## Bijlage IV Beoordelingscriteria voor Yakusoku kumite

De deelnemers moeten in principe het nummersysteem van de SKIF syllabus volgen, toepassing van andere technieken krijgt lagere punten. YAKUSOKU kumite (gevecht op afspraak) moet net als kata uitgevoerd worden, toch moeten de FUKUSHIN letten op:

1. Gevechtsgeest
2. Energie
3. Concentratie

De coördinatie (bewegingen, kracht, geest en ademhaling) van het koppel is een belangrijk beoordelingscriterium. KIHAKU (gevechtsgeest), ZANSHIN en houding moeten ook in overweging worden genomen.

### Kihon Ippon Kumite

De aanvalsvolgorde staat beschreven in het reglement. KIHON IPPON kumite vraagt nauwkeurigheid en kracht bij TSUKI (stoot), KERI (trap) UKE (blok), stand en lichaamshouding.

Vereist aanvullend juiste

1. Positie
2. Standen
3. Defensieve en aanvallende technieken

### Jiyu Ippon Kumite

Moet voldoen aan al het bovenstaande plus

1. Correcte MAAI (afstand)
2. Goede timing
3. TENSHIN (correcte lichaamsrotatie)
4. TAI-SABAKI (lichaamsbeheersing)

### De Strafpunten

1. Juist nummer systeem, maar geen effectieve technieken (-0,1)
2. Goede technieken, maar lichte afwijking van de nummer volgorde (-0,1)
3. Effectieve technieken, maar verschillend van de nummer volgorde (-0,1)
4. Slechte en foutieve technieken (-0,2)



## Bijlage V Lijst van Kata's

### Verplichte Kata's

Heian Shodan  
Heian Nidan  
Heian Sandan  
Heian Yondan  
Heian Godan  
Tekki Shodan

### Shitei Kata's

Bassai Dai  
Kanku Dai  
Enpi  
Jion

### Andere Kata's

Tekki Nidan	Tekki Sandan
Bassai Shō	Kanku Shō
Jitte	Chinte
J'īn	Unsu
Meikyō	Hangetsu
Gankaku	Sōchin
Nijūshiho	Wankan
Gojūshiho dai	Gojūshiho shō
Seienchin	Seipai
Gankaku Shō	Nijūhachi

## Bijlage VI Beoordelingscriteria voor kata

Bij de beoordeling van de kata-uitvoering moet het scheidsrechterspanel Hirokazu Kanazawa Soke's publicatie "**Karate - The Complete Kata**" als richtlijn gebruikt worden. De evaluatie van kata moet gebaseerd zijn op algemene prestatie, niettemin moeten ook de details van elke techniek in overweging genomen worden. De volgende punten moeten bij de uitvoering beoordeeld worden:

1. Juistheid
2. Snelheid
3. Kracht (KIME)
4. Bezieling (spirit)

### Puntenaftrek (mag meer of minder zijn)

1. Niet buigen aan begin / einde kata (-0,1)
2. Slordige verschijning/uiterlijk (-0,1)
3. Foute voetbeweging bij begin / einde (-0,1)
4. Buiten de wedstrijdzone komen, uitgezonderd als 2 deelnemers starten op de startpositie en bij teamwedstrijden (-0,1)
5. Niet eindigen op de startplek (-0,1)
6. Geen KIAI (-0,1)
7. Overdreven ademhaling en HIKITE (hand terugtrekken) geluid (-0,1)
8. Overdreven benadrukken van bewegingen (-0,1)
9. Overdreven verandering in ritme (-0,1)
10. Lichte twijfel in een beweging (-0,1)
11. Duidelijke stop in de beweging (-0,2)
12. Lichte onbalans, maar meteen gecorrigeerd (-0,1 tot -0,3)
13. Duidelijke onbalans, maar meteen gecorrigeerd (-0,2 tot -0,4)
14. Volledige onbalans zonder correctie (-0,3 tot -0,5)
15. Maakt een fout, maar corrigeert meteen en gaat door (-0,2)
16. Maakt kata af, maar met verkeerde volgorde van bewegingen (-0,5)
17. Maakt een aantal duidelijk fouten (-1,0)
18. Stopt kata voor het einde (diskwalificatie)
19. Voert een andere kata uit dan aangekondigd (diskwalificatie)
20. Verliest de band voor HANTEI (diskwalificatie)
21. Vergissingen in KAKIWAKE-UKE, MANJI-UKE, JYUJI-UKE (-0,1)(SKIF regels niet volgen)  
Bij meer dan 2 technische fouten (bijv. fouten met MANJI en KAKIWAKE) wordt de aftrek verdubbeld (-0,2)

Bij technische fouten moet de SHUSHIN de FUKUSHIN samenroepen om de strafpunten te bepalen.

## Pluspunten

Als ingewikkelde technieken, zoals hieronder aangegeven, excellent worden uitgevoerd mogen extra punten worden toegekend (+0,1 tot +0,3)

1. Kanku-dai : dubbele trap
2. Kanku-sho : sprong
3. Unsu : sprong en draaiende MAWASHI-GERI
4. GANKAKU : draaiende KOSHI-GAMAE
5. Anderen van vergelijkbaar niveau

## Team Kata

De volgende punten moeten in de uitvoering in de gaten worden gehouden :

1. Alle regels voor individuele kata gelden voor team kata
2. Ritme en timing mogen niet afwijken om de bewegingen te synchroniseren
3. Deelnemers mogen geen signalen gebruiken om gelijk te lopen (bijv. overdreven ademgeluid)
4. Ongelijke bewegingen krijgen -0,1 tot -0,2 puntenaftrek

## Bijlage VII Gebaren

### SHUSHIN

De SHUSHIN gebruikt tijdens een KATA wedstrijd de volgende handgebaren :



#### **NAKAE**

Gestreckte armen van buiten naar binnen



#### **SHOBU HAJIME**

**ENCHO SEN HAJIME**

**SAI SHIAI HAJIME**

Voeten bij elkaar, handen open



#### **AKA WAZARI**

Arm vanaf schouder 45° naar beneden



#### **SHIRO IPPON / SHIRO NO KACHI**

Arm vanaf de heup 135° omhoog





**YAME**  
Neerwaartse zwaai



**YAME (AKA WAZA-ARI)**



**YAME (SHIRO IPPON)**



**TSUZUKETE HAJIME**  
Gestreckte armen buiten naar binnen



**FUKUSHIN SHUGO**  
Zwaai beweging buiten naar binnen



**AIUCHI**  
Vuisten tegen elkaar



**TORIMASEN**  
Armen 45°  
Handpalmen neer



**AKA UKETERU**  
Open hand tegen  
onderarm



**SHIRO NUKETERU**  
Korte zwaai langs  
hoofd



**AKA JOWAI**  
Open hand, korte  
Golfbeweging



**SHIRO MAAI**  
Open handen, korte  
afstand



**AKA HAI HAI**  
Open handen, loodrecht  
tegen elkaar



**AKA KEIKOKU**  
Wijsvinger richting  
voeten overtreders



**AKA HANSOKU CHUI**  
Wijsvinger richting  
borst overtreders



**AKA HANSOKU**  
Wijsvinger richting  
gezicht overtreders



**AKA SHIKKAKU**  
Wijsvinger richting  
gezicht overtreders  
en naar buiten



**AKA JOGAI**  
Wijzen op rand  
Wedstrijdvloer



**AKA MUBOBI / AKA MUKI RYOKU**  
Wang aanraken



**IKKAI**  
Wijsvinger om 1<sup>ste</sup>  
keer aan te geven



**NIKKAI**  
Wijs- en middelvinger  
om 2<sup>de</sup> keer aan te geven



**SANKAI**  
Wijs-, middel- en  
ringvinger om 3<sup>de</sup>  
keer aan te geven



**HIKIWAKE**  
Armen 45°  
handpalmen omhoog

De SHUSHIN gebruikt tijdens een KATA wedstrijd de volgende gebaren :



**AKA NO KACHI**  
Opstaan, 1 stap naar voren  
rode vlag omhoog



**SHIRO NO KACHI**  
Opstaan, 1 stap naar voren  
witte vlag omhoog

## FUKUSHIN

De FUKUSHIN gebruikt tijdens een KUMITE wedstrijd de volgende gebaren :



**GEWONE POSITIE**



**MIENAI**

Vlaggen tegen elkaar  
vlak onder ogen



**AKA WAZA-ARI**

Arm gestrekt vanuit  
schouder



**AKA IPPON**

Arm recht omhoog



**TORIMASEN**

Zwaai vlaggen 1x zijwaarts



**AIUCHI**

Punten tegen elkaar



**AKA JOWAI**

Zwaai licht op en neer





**AKA UKETERU**  
Ene vlag voor de andere



**AKA NUKETERU**  
Vlag langs hoofd



**MAAI**  
Vlaggen omhoog  
met tussenruimte



**AKA HAI HAI**  
Vlag tegen  
vlaggenstok



**AKA KEIKOKU**  
Kleine cirkel naar  
Voren



**AKA HANSOKU CHUI**  
Kleine cirkel naar  
boven



**AKA HANSOKU**  
Grote cirkel  
boven hoofd



**AKA JOGAI**  
Vlag wijst naar  
lijn



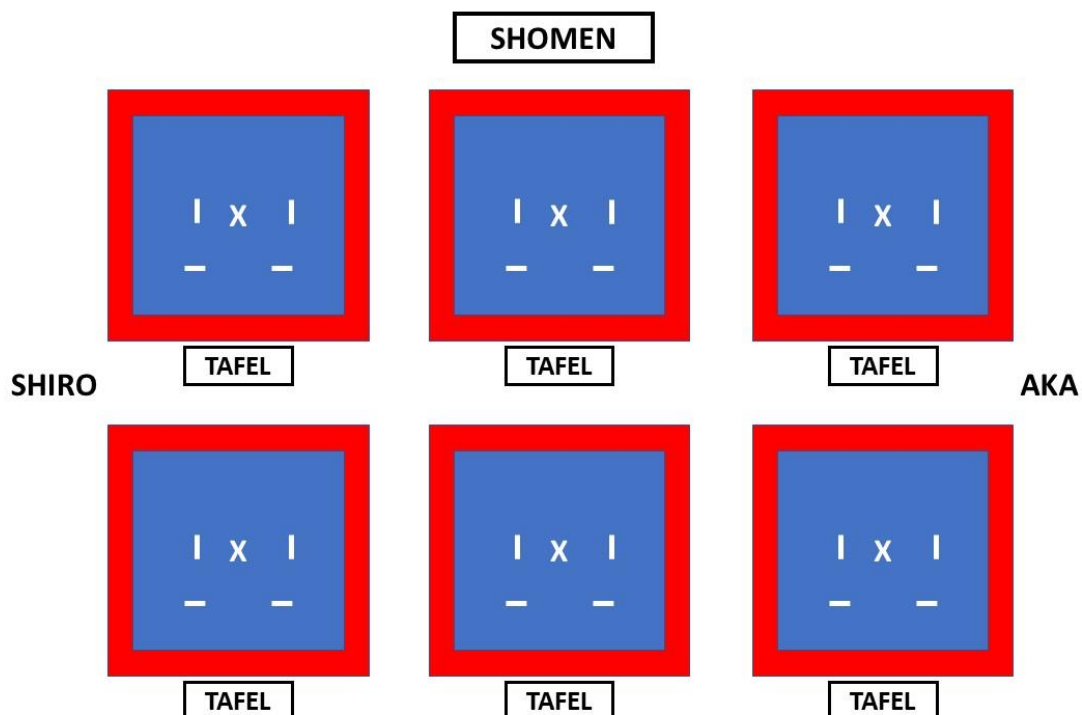
**AKA MUBOBI**  
Vlag tegen wang  
lijn



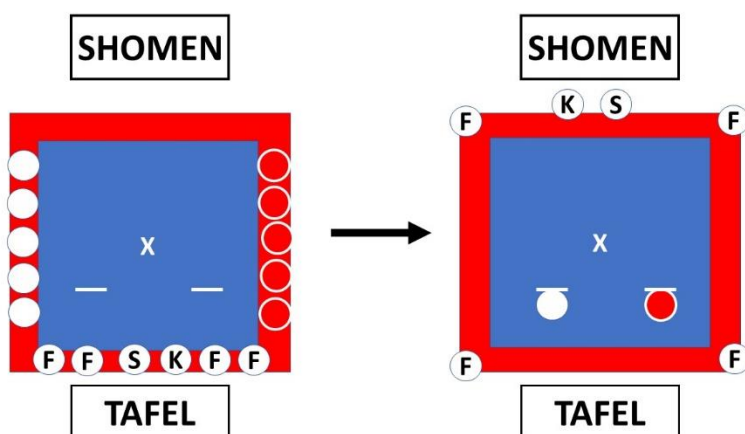
**AKA MUKI RYOKU**  
Kleine cirkel naar beneden

## Bijlage VIII SHOMEN

SHOMEN is de plek van respect in elke dojo en tijdens wedstrijden. Tijdens wedstrijden zit hier de ere-gast. Zorg tijdens het inrichten van een wedstrijdlocatie dat alle tafel richting SHOMEN kijken :



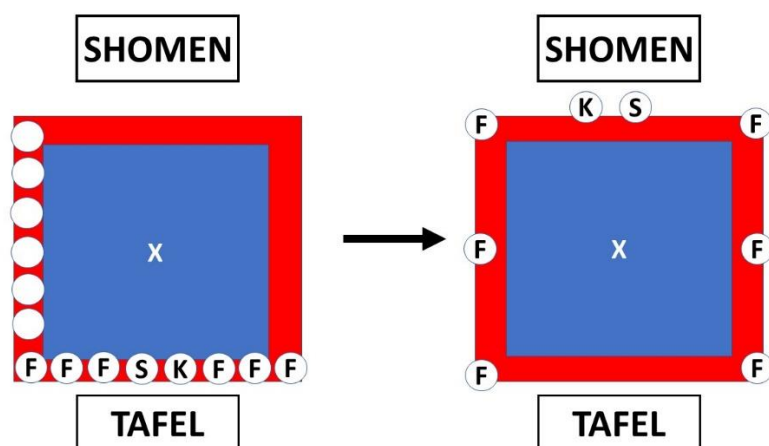
Het groeten aan het begin en eind wordt als volgt gedaan :



### KATA eliminatie rondes (KO-HAKU)

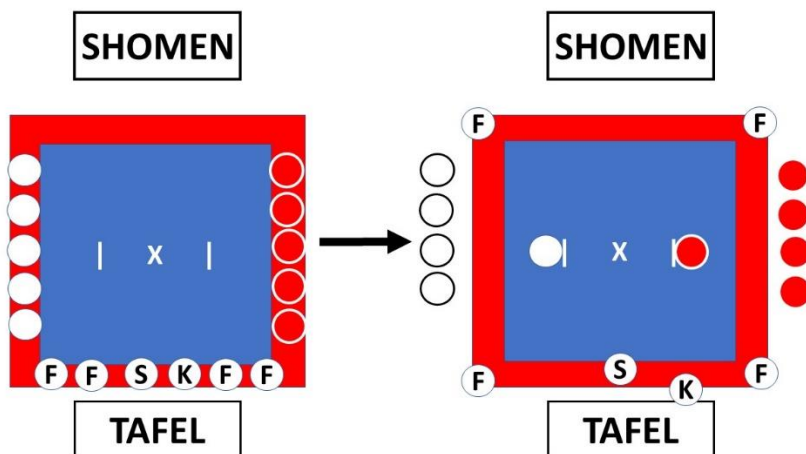
De deelnemers stellen zich op aan de AKA of SHIRO kant naargelang hun indeling die is omgeroepen voor de 1<sup>ste</sup> ronde, het scheidsrechterspaneel staat richting SHOMEN.

Na het groeten steken SHUSHIN en KANSA de wedstrijdvloer over en nemen hun plaats in met hun rug naar de SHOMEN, de FUKUSHIN gaan ieder naar hun plek op de hoeken.



### KATA finale

De deelnemers gaan aan SHIRO kant staan, het scheidsrechterspaneel staat richting SHOMEN. Na het groeten steken SHUSHIN en KANSA de wedstrijdvloer over en nemen hun plaats in met hun rug naar de SHOMEN, de FUKUSHIN gaan ieder naar hun plek op de hoeken (en aan de 2 zijanten als er 7 FUKUSHIN zijn).



### KUMITE

De deelnemers stellen zich op aan de AKA of SHIRO kant naargelang hun indeling die is omgeroepen voor de 1<sup>ste</sup> ronde., het scheidsrechterspaneel staat richting SHOMEN. Na het groeten gaan de FUKUSHIN en KANSA naar hun respectievelijke stoelen, de SHUSHIN neemt zijn plaats in aan de rand van de wedstrijdvloer richting SHOMEN.