

SVENSKA KYOKUSHINFÖRBUNDET

INTERNATIONELLA KYOKUSHIN  
KARATE KUMITE REGLER KNOCK  
DOWN

---

極真會

## Innehåll

|   |    |
|---|----|
| 1. Regler för tävlande.....   | 2  |
| 2. Allmänna regler.....   | 2  |
| 3. Tävlingsområdet.....   | 3  |
| 4. Viktklasser.....   | 3  |
| 5. Matchdomare, domare och bedömning.....                                 | 4  |
| 6. Matchtid.....  | 5  |
| 7. Tidtagning.....  | 6  |
| 8. Kriterier för domslut.....   | 6  |
| 9. Förbjudna handlingar och tekniker.....                                 | 8  |
| 10. Andra handlingar som kan medföra varning.....                         | 8  |
| 11. Automatisk diskvalifikation och stoppa en tävlande.....               | 9  |
| 12. Varningars ordning.....   | 9  |
| 13. Bedömningskriterier.....  | 10 |
| 14. Varianter av domslut tagen av Matchdomaren som matchens resultat..... | 11 |
| Tabell 1.....   | 12 |
| 15. Tameshiwari.....  | 12 |
| 16. Matchdomare och domares handlingsätt och terminologi.....             | 13 |
| 17. BYTE AV DOMARUPPSÄTTNING MELLAN TVÅ MATCHER.....                      | 16 |
| Förteckning över bilagor och appendix.....                                | 17 |

## 1. Regler för tävlande

- 1.1 Dessa regler gäller för både damer som herrars tävlingar.
- 1.2 En tävlande måste vara fyllda 18 år på tävlingsdagen. Medlemmar i EKO måste vara minst 4 Kyu för att delta i tävlingen. I de fall tävlingen är öppen för andra organisationer ska deltagare skriftligen garantera att han/hon har tränat minst två år. \* Dispens för åldersgränsen, se regelverk för barn, ungdom, cadet respektive junior.
- 1.3 En tävlingsläkare ska närvara under hela tävlingen. Läkaren är också ansvarig att göra en obligatorisk hälsokontroll före tävlingsstart av alla deltagare.
- 1.4 Maximal ålder avgörs av tävlingsläkaren vid den medicinska kontrollen före tävlingen på individuell basis.
- 1.5 Minvikt i kategorin "Lättvikt" avgörs av tävlingsläkaren i samband med den medicinska kontrollen före tävlingen.
- 1.6 Om en tävlande drabbas av en "Knock out" mot huvudet och är förklarad medvetslös av tävlingsläkaren måste det föras in i den tävlandes startbok/Europeiska tävlingspass samt att Svenska Budo- & Kampsportförbundets tävlingskort ska skickas till kansliet eftersom den tävlande inte kan tävla de kommande 6 månaderna. Den tävlande kan då inte tävla de kommande 6 månaderna.
- 1.7 Svenska Kyokushinförbundet omfattas av WADAs antidoping protokoll genom Svenska Budo- & Kampsportförbundet. Alla tävlande måste följa WADAs antidopingregler.

## 2. Allmänna regler

- 2.1 Varje tävlande måste bära en ren och vit karate-gi. Under match bär den ena tävlande sitt eget bälte och ett extra rött band/bälte. Den andra tävlande bär bara sitt eget bälte.
- 2.2 Finger och tånaglar ska vara kortklippta, ingen skyddande beklädnad, bandage eller andra skydd får bäras än grenskydd för män under dräkten. Kvinnor måste bära bröstskydd av koppmodell under en vit T-shirt samt även de grenskydd. Kvinnor kan i tävlingsinbjudan påbjudas att använda vita ben-fotskydd. Tandskydd får bäras men är frivilligt. Alla skydd måste vara godkända av domare vid invägningen.
- 2.3 Det är inte tillåtet att tävla med glasögon. Kontaktlinser får bäras.
- 2.4 I princip får inga stödförband, bandage eller tape bäras i den första omgången. I händelse av skada kan bandage eller liknande bäras men bara efter tävlingsläkarens och huvuddomarens godkännande. Deras beslut är slutgiltigt.
- 2.5 De tävlande ska tillträda tävlingsytan från respektive motsatt sida och vid två linjer, en röd och en vit i tävlingsytans mitt, stå i Fudo-dachi vända mot Shomen. Sett från Shomen, kommer röd tävlande (Aka) att stå till vänster och vit tävlande (Shiro) stå till höger. Röd tävlande har det lägre startnumret av de två tävlande.
- 2.6 Coacher ska bära nationens eller klubbens officiella träningsoverall under tävlingen.
- 2.7 Lagrepresentanter ska bära lagets officiella kläder med lagmärke.

- 2.8 Ändringar i dessa regler för tävlingen, pga speciella anledningar (lagar eller andra) måste vara inskrivna i inbjudan till tävlingen. Alla eventuella tillämpningar av varianter i tävlingsreglerna som en arrangör kan göra, (ben-fotskydd för kvinnor, möjlighet till kortare matchtid, när tameshiwari ska genomföras) så ska dessa skriftligen meddelas i inbjudan. Inga förändringar får göras som försämrar de tävlandes säkerhet.
- 2.9 Tävlingsens schema ska följas men kan i en oundviklig situation ändras av tävlingsorganisationens ordförande efter konsultation med tävlingens huvuddomare.
- 2.10 Varken arrangören, Svenska Kyokushinförbundet eller funktionärer kommer på något sätt att vara ansvarig för någon skada eller olycka under tävlingen. Om en försäkring önskas så är det upp till den enskilda tävlande att teckna en sådan. Det totala ansvaret ligger helt på den enskilda tävlande.
- 2.11 En diskvalificerad tävlande kan överklaga ett domslut skriftligt genom hans representant eller coach till sekretariatet ställt till Huvuddomaren. Huvuddomaren ger efter konsultation med övriga domare det slutgiltiga domslutet.

### 3. Tävlingsområdet

- 3.1 Tävlingsytan ska vara 8x8 meter. Ytan ska omges av ett säkerhetsområde 1 meter utanför tävlingsytan.
- 3.2 Om tävlingsytan är på en plattform måste säkerhetsområdet vara minst 2 meter utanför tävlingsytan. Den rekommenderade höjden är 60 cm. Tävlande måste kunna kliva av tävlingsområdet samt ha tillgång till några trappsteg.
- 3.3 Markeringar för tävlande och domare ska vara som vid normala Kyokushin karate tävlingar. Se bilaga.
- 3.4 Tävlingsytan ska vara täckt med en stötabsorberande halvhård matta godkänd av Svenska Kyokushinförbundet.
- 3.5 Skyddsmattan kan täckas med ett överdrag som har tävlingsystemarkeringar. På detta överdrag kan emblem och sponsors logga fästas.

### 4. Viktklasser

- 4.1 För män gäller följande fyra/fem vikt-kategorier i alla matcher.

Kategori-1 Lättvikt till 70 kg

Kategori-2 Mellanvikt mellan 70 kg och till 80 kg

Kategori-3 Tungvikt över 80 kg

Kategori-4 Öppen ingen viktgräns

*Alternativt*

Kategori-1 Lättvikt till 70 kg

Kategori-2 Mellanvikt mellan 70 kg och till 80 kg

Kategori-3 Lätt tungvikt över 80 och till 90 kg

Kategori-4 Tungvikt över 90 kg

Kategori-5 Öppen ingen viktgräns

*Alternativt*

Kategori-1 Lättvikt till 65 kg

Kategori-2 Mellanvikt mellan 65 kg och till 75 kg

Kategori-3 Lätt tungvikt över 75 och till 85 kg

Kategori-4 Tungvikt över 85 kg

Kategori-5 Öppen ingen viktgräns

4.2 För kvinnor gäller följande fyra/tre/fem viktkategorier i alla matcher:

Kategori-1 Lättvikt till 55 kg

Kategori-2 Mellanvikt mellan 55 kg och till 65 kg

Kategori-4 Tungvikt över 65 kg

Kategori-5 Öppen ingen viktgräns

*Alternativt*

Kategori-1 Lättvikt till 65 kg

Kategori-4 Tungvikt över 65 kg

Kategori-5 Öppen ingen viktgräns

*Alternativt*

Kategori-1 Lättvikt till 50 kg

Kategori-2 Mellanvikt mellan 50 kg och till 55 kg

Kategori-3 Lätt tungvikt mellan 55 kg och till 60 kg

Kategori-4 Tungvikt över 60 kg

Kategori-5 Öppen ingen viktgräns

## **5. Matchdomare, domare och bedömning**

5.1 Varje match ska ha fyra domare och en matchdomare (som ger alla kommandon); det slutgiltiga beslutet ligger hos huvuddomaren.

5.2 Matchdomare och domares kläder är: Svarta byxor, blå kortärmar skjorta och vit fluga. Varje domare ska bära sin egen visselpipa.

5.3 Vid domslut har varje domare en röst.

5.4 Vid domslut har matchdomaren en röst.

5.5 Eftersom domslutet ska vara ett majoritetsbeslut, i händelse av Ippon, Waza-ari, Hansoku, Jogai och Hantei osv, är domslutet giltigt om minst tre av domarna och matchdomaren stöder beslutet. Ett domslut är inte giltigt om den inte stöds av en majoritet av domarna. Emellertid har domarna och matchdomaren rätt att protestera mot domslutet och kräva en ytterligare diskussion. En videoupptagning får då användas som referens.

5.6 Om en tävlande inte kan fortsätta matchen på grund av motståndarens Yuko Wasa (effektiva attack) eller Hansoku Wasa (förbjuden teknik) kan tävlingsläkaren stoppa den tävlande (doctor's stop) från att fortsätta tävlingen efter att konsultera domarna.

5.7 I händelse av Hansoku Wasa ska den tävlande som felat förlora matchen. Om vinnaren är allvarligt skadad och stoppats av tävlingsläkaren (doctor's stop) får vinnaren inte fortsätta tävlingen.

## 6. Matchtid

6.1 Matchen ska vara 3 minuter.

6.2 Om ingen vinnare kan utses av domarna ska matchdomaren ge en förlängning om 2 minuter.

6.3 Om ingen vinnare kan utses av domarna efter den första förlängningen ska matchdomaren ge en andra förlängning om 2 minuter. Är även den andra förlängningen oavgjord ska den lättare tävlande vinna om viktskillnaden är enligt nedan:

### Herrar

|            |                        |                 |
|------------|------------------------|-----------------|
| Kategori-1 | Lättvikt               | 5 kg eller mer  |
| Kategori-2 | Mellanvikt             | 5 kg eller mer  |
| Kategori-3 | Tungvikt/lätt tungvikt | 5 kg eller mer  |
| Kategori-4 | Super tungvikt         | 10 kg eller mer |
| Kategori-5 | Öppen                  | 10 kg eller mer |

### Damer

|            |               |                |
|------------|---------------|----------------|
| Kategori-1 | Lättvikt      | 4 kg eller mer |
| Kategori-2 | Mellanvikt    | 4 kg eller mer |
| Kategori-3 | Lätt tungvikt | 4 kg eller mer |
| Kategori-4 | Tungvikt      | 8 kg eller mer |
| Kategori-5 | Öppen         | 8 kg eller mer |

Exempel 1 (för herrar): Aka 75.0 kg, Shiro 80.0 kg (5 kilos skillnad) Aka vinner.

Exempel 2: Aka 75.0 kg, Shiro 79.9 kg (4.9 kg skillnad) oavgjort (Hikiwake).

Vägningen ska ske i dogi inklusive alla obligatoriska skydd som använts under matchen. Om ingen vinnare kan utses efter vägningen ska en sista 2 minuters förlängning Encho-sen genomföras.

6.4 Vid herrars tävling, ska i fallet då viktskillnaden inte ger en vinnare, den tävlande som brutit mest brädor vid Tameshiwari utses som vinnare.

6.5 För närvarande har damer ingen Tameshiwari test.

6.6 Om varken vikten eller antalet brädor ger en vinnare ska matchen avgöras genom en sista 2 minuters förlängning där en vinnare måste utses.

6.7 Före semifinal kan, beroende på antalet tävlande, arrangören välja att minska antalet förlängningar till upplägget: 3 minuter, första förlängning 2 minuter, vägning, sista förlängning 2 minuter. Detta måste anges i inbjudan till tävlingen eller meddelas efter att förhandsanmälan registrerats.

## 7. Tidtagning

7.1 Matchtiden ska tas från när Matchdomaren startar matchen med kommandot Hajime. Matchklockan stoppas bara när Matchdomaren ger kommando för det eller då tiden är ute.

7.2 En röd bönpåse ska användas som signal vid matchslutet att matchtiden är slut genom att kasta påsen in i matchområdet.

7.3 I händelse av en skada eller olycka under matchen kan matchdomaren stoppa matchen.

7.4 Även tävlingens huvuddomare och matchytans chefsdomare kan stoppa matchen om nödvändigt.

## 8. Kriterier för domslut

8.1 Fullpoängvinst IPPON-GACHI

I följande fall ska IPPON-GACHI dömas.

8.1.1 Med undantag från förbjudna tekniker som inte tillåts enligt tävlingsreglerna ska varje teknik som tvingar ner en tävlande i mer än tre sekunder ge en full poäng och matchvinst (räkna ettusenett, ettusentvå, ettusentre).

8.1.2 Om en tävlande förlorar sin kampvilja för mer än tre sekunder.

8.1.3 När en tävlande anser sig besegrad med en tillåten teknik och informerar domare eller matchdomare ska den tävlandes motståndare tilldelas Ippon och matchvinst.

8.1.4 När två Waza-ari har erhållits resulterar det i en Ippon och matchvinst.

8.1.5 Om en tävlande diskvalificeras erhåller den andre tävlande automatiskt matchvinst.

8.2 Halvpoängvinst WAZA-ARI

I följande fall ska WAZA-ARI dömas.

- 8.2.1 Om en inom regelverket tillåten teknik tvingar ner en tävlande men återtar stående position inom tre sekunder ska en Waza-ari tilldömas motståndaren. Den nertvingade tävlande tillåts fortsätta matchen bara om matchdomaren och tävlingsläkaren finner att den tävlande är kapabel att göra det. Bedömningen sker efter konsultation med tävlingsläkaren som på medicinska grunder kan stoppa matchen.
- 8.2.2 Om motståndaren förlorar sin kampvilja men återupptar kampen inom tre sekunder ska Waza-ari dömas.
- 8.2.3 Om motståndaren erhållit så mycket skada att den förlorar balansen utan att tvingas ner ska Waza-ari dömas.
- 8.2.4 När motståndaren har tvingats ner med en tillåten teknik inklusive fotsvep (Ashi-barai) eller genom att undvik motståndarens offerspark (Domawashi-kaiten-geri) som följs upp med en väl fokuserad teknik mot kroppen men utan kontakt ska Waza-ari dömas.

### 8.3 Omröstningsvinst HANTEI

- 8.3.1 Om det inte är en Ippon eller diskvalificering ska majoritetsbeslutet från de fem domarna (matchdomare och fyra kantdomare) vara giltigt beslut.
- 8.3.2 I fallet då en tävlande har Waza-ari ska Waza-ari vara första prioritet vid beslutet.
- 8.3.3 I fallet då Waza-ari har delats ut ska mängden skada vara första prioritet i beslutet.
- 8.3.4 I fallet då ingen skillnad i erhållen skada kan ses ska mängden tekniker (slag och sparkar) som är giltiga (Yuko-waza) men inte tillräckliga för att ge Waza-ari vara kriteriet för beslutet.
- 8.3.5 I fallet då de tävlande utfört samma mängd tekniker som är giltiga ska vinsten ges till den tävlande som visat sig mest aktiv och attackvillig. Detta är speciellt tillämpligt i den sista förlängningen då en vinnare måste utses.
- 8.3.6 Om Chui (varning) eller Genten (besträffning) har getts till någon av de tävlande ska domarna följa kriterierna beskrivna i Kap. 13 Bedömningskriterier.

### 8.4 Mattflykt JOGAI

- 8.4.1 Om en tävlande lämnat matchytan helt med båda fötterna ska det bedömas JOGAI.
- 8.4.2 Vid Jogai stoppar domaren matchen med kommandot Yame.

### 8.5 Icke godkänd MITOMEZU

- 8.5.1 När Ippon (Full poäng), Waza-ari (Halv poäng) eller Hansoku (Förbjuden handlingar) inte är godkänd så ska Mitomezu (Icke godkänd) dömas.

### 8.6 Varning CHUI och besträffning GENTEN

- 8.6.1 Ett regelbrott belastas med en varning CHUI ICHI.
- 8.6.2 När en regelvidrig handling är avsiktligt, illvillig eller har åsamkat påtaglig skada kan en besträffning GENTEN ICHI ges direkt.



8.6.3 Två CHUI ICHI (första och andra varning) resulterar i GENTEN ICHI (första bestraffning). GENTEN NI (andra bestraffning) resulterar i diskvalifikation SHIKAKKU.

## 9. Förbjudna handlingar och tekniker

Följande handlingar betraktas som regelbrott HANSOKU. Beroende på regelbrottets karaktär så kan det ge CHUI, GENTEN eller SHIKAKKU i domarnas suveräna beslut.

9.1 Attacker med hand eller armbågstekniker mot motståndarens huvud, ansikte och nacke (även en mindre kontakt kan resultera i HANSOKU). Finter till ansiktet är dock tillåtet).

9.2 KINTEKI-GERI (grensparkar inkluderar alla sorters attacker mot grenen).

9.3 ZU-TSUKI (skälla med huvudet).

9.4 TSUKAMI (fasthållning). Oavsett anledning är fasthållning och grepp inte tillåtet, inte heller att greppa varandras händer.

9.5 KAKE (kroka tag i motståndaren). Att greppa eller kroka tag i motståndarens nacke, huvud, skuldror osv).

9.6 OSHI (knuffa, trycka). Det är inte tillåtet att knuffa med vare sig öppna eller knutna händer. Även knuff med en hand är otillåtet.

9.7 Att attackera under det att tävlande lutar sitt huvud eller kropp mot motståndaren.

9.8 KAKEKOMI (krama sig fast, clinch). Den som initierar fasthållningen först är den som blir varnad.

9.9 Direkt attack mot knäleden.

9.10 Alla avsiktliga attacker mot motståndarens ryggrad bakifrån.

9.11 Att attackera en motståndare som redan tvingats ner.

9.12 Att attackera från liggande efter att blivit tvingad ner.

9.13 KAKENIGE (attackera i flykt). Att låtsas attackera men egentligen fly från motståndaren.

9.14 Fly från kampen genom att upprepade gånger göra JOGAI (gå utanför matchytan).

9.15 Misslyckas att lyda matchdomarens instruktioner eller ge kommentarer om dessa.

9.16 Alla handlingar som kan anses vara dålig attityd mot tävlingen.

9.17 Alla andra handlingar som domarna anser vara felaktiga.

## 10. Andra handlingar som kan medföra varning

Följande handlingar kan medföra en varning även de.

10.1 Frekvent fly från matchytan eller att undvika kamp.

10.2 Fortsatt dåligt och våldsamt uppträdande.

10.3 Tävlande som vägrar att kämpa i mer än 30 sekunder ska betraktas som ovilja till

kamp och kan bli diskvalificerad (båda kan bli diskvalificerade samtidigt).

## 11. Automatisk diskvalifikation och stoppa en tävlande

Följande händelser kan medföra en automatisk diskvalifikation SHIKKAKU.

- 11.1 Den tävlande som anländer för sent (senare än en minut) till matchen eller kommer inte till start.
- 11.2 Den tävlande som vägrar att delta i kampen under matchen trots tre tillsägelser av Matchdomaren. En fysisk oförmögenhet som uppkommer under tävlingen ska ge den tävlande möjligheten att stoppa sitt deltagande efter undersökning och bekräftelse av skadan samt en överenskommelse mellan tävlingsläkaren, Huvuddomaren och lagrepresentanten. Beslutet är slutgiltigt och ska i fall av Knock Out mot huvudet dokumenteras i startboken.
- 11.3 Misslyckas att lyda matchdomarens instruktioner under matchen.
- 11.4 Stå mot varandra i mer än en minut utan att engagera sig i kampen. Detta ska betraktas som brist på vilja och båda tävlande ska diskvalificeras.
- 11.5 Alla handlingar som kan betraktas som rent våld, allvarligt avsiktligt regelbrott eller avsiktligt dålig attityd till tävlingen.
- 11.6 I fall av GENTEN-NI (andra bestraffning)=SHIKKAKU.
- 11.7 När det totala antalet brutna brädor efter TAMESHIWARI är 0 eller när tävlande avsiktligt ger upp TAMESHIWARI.
- 11.8 Om det är en viktskillnad på mer än 7.0 kg mellan invägningen och angiven vikt i anmälan till tävlingen så ska den tävlande diskvalificeras.

## 12. Varningars ordning

Ordningen av varningar är som följer.

| <b>UTTRYCK</b>          | <b>BETYDELSE</b>    | <b>DOMARES TECKEN</b>  |
|-------------------------|---------------------|--|
| 12.1 CHUI ICHI          | Första varning      | Pekar med fingret mot regelbrytarens mage  |
| 12.2 CHUI ICHI          | Andra varning       | Pekar med fingret mot regelbrytarens mage  |
| AWASETTE GENTEN<br>ICHI | Första bestraffning | Pekar med fingret mot regelbrytarens ansikte   |
| 12.3 GENTEN ICHI        | Första bestraffning | Pekar med fingret mot regelbrytarens ansikte (när bestraffningen ges direkt för ett grövre regelbrott) |

|                    |                    |  |
|--------------------|--------------------|--|
| 12.4 CHUI ICHI     | Tredje varning     | Pekar med fingret mot regelbrytarens mage  |
| 12.5 CHUI ICHI     | Fjärde varning     | Pekar med fingret mot regelbrytarens mage  |
| AWASETTE GENTEN NI | Andra bestraffning | Pekar med fingret mot regelbrytarens ansikte   |
| 12.6 SHIKAKKU      | Diskvalificering   | Pekar med fingret från regelbrytarens ansikte ut från matchytan och indikerar att tävlande måste lämna matchytan |

Sekretariatet måste notera alla varningar.

### 13. Bedömningskriterier

Nedan följer en beskrivning av relationen mellan Chui (varning), Genten (bestraffning) och Waza-ari (halv poäng) samt vilka som är avgörande i olika situationer.

#### 13.1 Bedömningskriterier (bild)

|             | Waza-ari            | Ippon Gachi               |
|-------------|---------------------|---------------------------|
| Chui ichi   | Chui ichi Chui ichi | Chui ichi                 |
| Genten ichi |                     | Genten ni<br>Hansoku-Make |

#### 13.2 Bedömningskriterier (beskrivning)

WAZA-ARI och IPPON

0 < En Waza-ari < Ippon (Två Waza-ari)

13.3 I fallet det är ingen Chui eller Waza-ari samt ingen skillnad i kamp mellan de två tävlande. Skada ska vara första prioritet vid bedömning av vinnare.

13.4 I fallet att ingen av de tävlande har visat skada ska första prioritet vara antalet tekniker (attackförsök).

13.5 I fallet då de tävlande utfört samma mängd tekniker som är giltiga ska vinsten ges till den tävlande som visat sig mest kampvilja, varit aktiv och attackvillig. Detta är speciellt tillämpligt i den sista förlängningen då en vinnare måste utses.

13.6 I fallet av en tävlande som har en Chui mer än den andre så påverkar det inte domslutet

mycket. Domslutet ska i huvudsak baseras på innehållet i kampen. Emellertid, vid sista förlängningen om matchen är mycket jämn kommer den som har en chui mer att förlora matchen.

|   |               |                                |                |                            |
|---|---------------|--------------------------------|----------------|----------------------------|
|   | <             | <                              | <              |                            |
| 0 | =En varning   | =Två varningar                 | =Tre varningar | > Fyra varningar           |
|   | > (CHUI ICHI) | > (CHUI ICHI)<br>(GENTEN ICHI) | >(CHUI ICHI)   | (CHUI ICHI)<br>(GENTEN NI) |

13.7 I fallet av en skillnad av två Chui, är det i grunden den som har två varningar mer som förlorar. Emellertid, om han uppenbart leder över sin motståndare, finns det möjlighet för oavgjort.

#### Tävlande 1

#### Tävlande 2

|            |   |   |
|------------|---|---|
| 0          | ≥ | Två varningar (GENTEN ICHI)             |
| En varning | ≥ | Tre varningar (GENTEN ICHI + CHUI ICHI) |

13.8 I fallet av en skillnad med tre varningar kommer den som har dessa varningar att förlora hur mycket än den leder matchen.

#### Tävlande 1

#### Tävlande 2

|   |   |   |
|---|---|---|
| 0 | > | Tre varningar (GENTEN ICHI + CHUI ICHI) |
|---|---|---|

13.9 När en tävlande har både Waza-ari och Chui ska i princip Waza-ari vara starkare och den tävlande vinner. Emellertid kan bedömningen beroende på antalet varningar och matchens innehåll ske enl nedan.

#### Tävlande 1

#### Tävlande 2

|      |   |   |
|------|---|---|
| a) 0 | < | Waza-ari + En varning (CHUI ICHI)   |
| b) 0 | < | Waza-ari + Två varningar (GENTEN ICHI)  |
| c) 0 | ≤ | Waza-ari + Tre varningar (GENTEN ICHI + CHUI ICHI).<br>I princip är den som har poäng vinnare men om Tävlan<br>1 leder klart är det möjligt med oavgjort. |
| d) 0 | > | Waza-ari + Fyra varningar (GENTEN NI). Även om en<br>tävlande har en poäng så leder Genten ni alltid till<br>diskvalifikation.                            |

## 14. Varianter av domslut tagen av Matchdomaren som matchens resultat

14.1 Beslutet om oavgjort tas om det stöds av tre eller flera domare, inklusive Matchdomaren. Men i vissa situationer så kan beslutet oavgjort ges med endast två domarens stöd enligt tabell Nr 1.

14.2 Varianter av beslut tagna av matchdomaren som ett resultat av matchen beror på givna bedömningar av de andra domarna och matchdomarens eget beslut som visas i Tabell 1. Detta avser situationer när domarna inte tar beslut i den sista förlängningen som endast sker favör till SHIRO eller AKA.

**Tabell 1.**

| Nº | Kantdomarnas beslut | Matchdomarens slutliga beslut beroende på kantdomarnas röst | Nº  | Kantdomarnas beslut | Matchdomarens slutliga beslut beroende på kantdomarnas röst | Nº  | Kantdomarnas beslut | Matchdomarens slutliga beslut beroende på kantdomarnas röst |
|----|---------------------|---|-----|---------------------|---|-----|---------------------|---|
| 1) | □□□□                | □   | 6)  | x x x x             | x   | 11) | □□□ x               | □   |
| 2) | □□□■                | □   | 7)  | x x x □             | x   | 12) | ■ ■ ■ x             | ■   |
| 3) | □□■ ■               | 1) □ 2) ■ 3) x  | 8)  | x x □ □             | 1) x 2) □   | 13) | x x □ ■             | x   |
| 4) | □ ■ ■ ■             | ■   | 9)  | x x x ■             | x   | 14) | x □ □ ■             | 1) □ 2) x   |
| 5) | ■ ■ ■ ■             | ■   | 10) | x x ■ ■             | x ■   | 15) | x ■ ■ □             | 1) ■ 2) x   |

Kommentar:

A) Symbolerna i Tabell 1 står för följande beslut:

- Röd tävlande vinner
- Vit tävlande vinner
- X Oavgjort

B) Slutgiltigt beslut för situationerna 1, 2, 4, 7, 9, 11 och 13 ska annonseras av Matchdomaren skilt från sin egen personliga uppfattning som kan vara SHIRO, AKA eller HIKIWAKE.

C) Slutgiltigt beslut för situationerna 3, 8, 10, 14, 15 ska annonseras av Matchdomaren med sin egen personliga uppfattning inkluderad som kan vara SHIRO, AKA eller HIKIWAKE.

## 15. Tameshiwari

15.1 Tameshiwari påbörjas normalt innan åttondelsfinalen (16 bästa) i öppen viktklass/mästerskap eller före kvartsfinal (8 bästa) eller som senast före semifinal (4 bästa) i viktklasstävlingar.

15.2 Materialet skall bestå av furu 330mm x 210mm x 24 mm. Tävlingsens huvuddomare ska kontrollera att brädorna uppfyller EKO-standarden.

15.3 Antalet sönderslagna brädor ger antalet poäng (en för varje bräda). Vinnaren av Tameshiwari-tävlingen behöver inte vara samma som vinnaren av hela tävlingen men ska ha genomfört alla fyra begärda brytningstesterna.

15.4 Samtliga tävlande ska bryta ett minimum av två brädor i varje av de fyra momenten som följer nedan:

SEIKEN (Knutnäven)

SHUTO (Handkanten)

HIJI (Armbågen)

SOKUTO (Yttre fotkanten)

Det totala antalet brutna brädor utgör grunden för "Domslut genom Tameshiwari".

15.5 Brädorna för brytningstestet ska placeras på toppen mellan två block placerad på föreskriven plats.

15.6 Den tävlande kan välja mellan att bryta minimum två, eller ett obegränsat antal brädor i första försöket. Misslyckas han kan ett nytt försök göras, denna gång med minimikravet av två brädor. Lyckas han inte klara av detta får han noll poäng.

15.7 Endast stöd eller block som tillhandahålls av tävlingsarrangören får användas.

15.8 Den tävlande får inte beröra vare sig stödet eller brädorna. Endast funktionär får beröra brädorna eller stödet.

15.9 Endast av domaren godkänd handduk eller skydd att lägga på brädorna får användas.

15.10 Maximitiden för utförande av den aktuella Tameshiwarin är 1 minut. En ljudsignal ska ges 30 sekunder innan tidens utgång. Mer än en minut betraktas som ett misslyckande, 0 poäng.

15.11 Efter ett lyckat försök ska den tävlande sätta sig i Seiza. I annat fall förblir han stående.

15.12 Om Tameshiwari genomförs längs plattformens fyra sidor ska de rotera två platser medurs efter varje deltest.

15.13 En tävlande kan inte vägra att göra Tameshiwari. Vägrar tävlande blir han diskvalificerad.

15.14 I fall två eller flera tävlande brutit samma antal brädor under tävlingen ska den lättare tävlande vinna.

## **16. Matchdomare och domares handlingsätt och terminologi**

16.1 Begäran av Matchdomare och domare

16.1.1 Viktigaste för Matchdomare och domare är att respektera livet för de tävlande och ge det högsta prioritet under matchen. I fall av en olycka under matchen ska Matchdomare och domare ha kapacitet att stanna lugna och med klarhet se situationen för snabb och korrekt handläggning.

16.1.2 Matchdomare och domare får inte vara partiska utan måste ha kapacitet att döma rättvist.

16.1.3 Matchdomare och domare ska ge alla signaler klart och tydligt.

16.2 Matchdomarens handlingsätt

Här presenteras de vanligaste kommandona i en förkortad form. För den fullständiga listan hänvisas till Europeiska Kyoushin Organisationens originaltext på engelska.

KUMITE (kamp) Terminologi

#### 16.2.1 Början av en match.

Båda tävlande kallas att beträda mattan av sekretariatet.

SHOMEN NI Tävlande vänder sig mot hedersläktaren och bugar

SHUSHIN NI REI Tävlande vänder sig mot matchdomaren och bugar

OTAGAI NI REI Tävlande vänder sig mot varandra och bugar

KAMAETE Tävlande intar kampposition

HAJIME Matchen startar. (Matchdomaren slår Gyaku-tski)

#### 16.2.2 Under pågående match.

YAME Kampen upphör omgående

KAMAETE Efter Yame; inta kampposition igen

ZOKKO Fortsätt kampen igen

ZOKKO Kämpa! (När de tävlande avvaktar för länge)

FUKUSHIN SHUGO Matchdomaren kallar till sig hörndomarna

ENCHOSEN Förlängning av en match

#### 16.2.3 Beteckning av regelbrott:

GANMEN-KOGEI Attack mot ansiktet med handen eller armbågen eller

GANMEN

TSUKAMI Fasthållning i karate-gi

SHOTEI-OSHI Fösa motståndaren framför sig med öppen hand eller SHOTEI

KINTEKI-KOGEKI Spark mot ljumsken

ZUTZUKI Attack med huvudet

#### 16.2.4 Utrop av regelbrott:

Matchdomaren tilltalar den som har felat med Aka eller Shiro och utropar bestraffningen enligt följande:

Till exempel "Aka, tsukami, chui-ichi".

Den tilltalade skall svara med "Osu".

#### 16.2.5 Utrop av en full och en halv poäng:

IPPON Matchdomaren utser vinnaren och utropar Aka eller Shiro med den utförda tekniken. Till exempel "Aka, migi-mawashi-geri, Ippon".

WAZA-ARI Effektiv teknik som skadar motståndaren, men inte i samma utsträckning som Ippon. Waza-ari utropas på samma sätt som Ippon. Till exempel "Shiro, migi-mae-geri, Waza-ari".

Två Waza-ari resulterar i en Ippon. Utropet sker omgående efter att man har dömt Waza-ari åtföljd direkt av Awasete Ippon.

#### 16.2.6 Beslutsomröstning (Hantei):

När ingen av de tävlande har lyckats erövra vare sig Waza-ari eller Ippon, utses vinnaren på följande sätt:

YAME, Stoppa matchen

SHOMEN-MUITE, Tävlande vänder sig mot hedersläktaren

HANTEI-O-TORIMASU, Hörndomarna förbereder sig att använda sina flaggor.

HANTEI Matchdomaren avkräver ett domslut från hörndomarna

SHIRO/AKA Hörndomarna visar nu röd eller vit flagga genom att samtidigt lyfta flaggorna över huvudet.

HIKIWAKE Oavgjort. Hörndomaren korsar båda flaggorna framför sig neråt.

ICHI, NI, SAN, SHI, GO Räkna kantdomarnas flaggor högt inklusive sig själv.

AKA/SHIRO eller HIKIWAKE Matchdomaren utropar det aktuella domslutet.

Tillvägagångsättet av ett domarbeslut:

Huvuddomaren räknar flaggorna högt och tillfogar sitt eget beslut, lyfter sin arm högt mot vinnaren. I fall av oavgjort korsar han sina armar framför sig, snett neråt, med öppna händer.

Till exempel "Hikiwake ichi; Shiro ichi, ni, san; shi" I detta fall vinner Shiro med 4-0. "Shiro ichi, ni; Hikiwake ichi, ni; san". I detta fall är det oavgjort.

Domslut fattas alltid med enkel majoritet av domarrösterna.

#### 16.2.7 Matchens slut:

Matchdomaren utropar segraren. Detta är slutet på en match.

SHOMEN NI REI

SHUSHIN NI REI Samma som i början av matchen

OTAGAI NI REI

AKASHU Tävlande skakar hand med varandra och lämnar mattan.

#### 16.2.8 KUMITE DOMARSIGNALER - HÖRNDOMARE

IPPON Domaren lyfter sin flagga i 45 grader uppåt, rött eller vitt.

WAZA-ARI Domaren lyfter sin flagga horisontellt utåt, rött eller vitt

CHUI Domaren vinkar med flaggan, rött eller vitt, upp och ner åt sidan

JOGAI (Steg utanför mattan) Domaren pekar mot golvet med sin flagga snett utåt



MITOMEZU (Ingen poäng) Domaren korsar flaggorna neråt framför sig och vinkar in och ut.

FUMEI (Såg inget) Domaren korsar båda flaggorna framför ögonen.

#### 16.2.9 TAMESHIWARI KOMMENDERINGAR:

Att starta Tameshiwari:

SHOMEN NI RI Samma som i början av en kamp

MAWATTE REI Helt om och säg Osu

ICHI TSUITE Var beredd

HAJIME Starta brytningstekniken

Utrop av resultat:

KANSUI Alla brädor är brutna. Domaren höjer sin arm i 45 grader. Utropar den tävlandes startnummer och antalet brädor.

SHIPPAI Domaren korsar armarna framför kroppen och svänger ut och in som en indikation på att försöket har misslyckats.

### 17. BYTE AV DOMARUPPSÄTTNING MELLAN TVÅ MATCHER

FUKUSHIN SHUGO Kalla alla domare tillsammans

SHOMEN NI REI Alla domare hälsar framåt

MAWATTE MIGI Alla vänder sig om

KOHO NI REI Alla domare hälsar bakåt

MAWATTE MIGI Alla vänder sig om utom huvuddomaren

OTAGAI NI REI Alla hälsar varandra

MAWATTE MIGI Domarna gör höger om och roterar nu åt höger runt mattan till sidan av tävlingsytan och ställer sig vänd mot den nya domaruppsättningen som ställt upp sig på andra sidan mattan. Matchdomaren i den uppsättningen som lämnar mattan ger följande kommendering:

OTAGAI NI REI Buga mot de avgående domarna

MAWATTE MIGI Samtliga domare gör höger om och den nya uppsättningen intar startpositionen av de avgående domarna, vilka lämnar mattan.

OBS!! Händelser som icke omfattas av dessa regler skaldiskuteras av domarna och tävlingens överdomare.

Deras beslut är slutgiltigt.

## **Förteckning över bilagor och appendix**

Bilaga 1 – Regelöversikt för appendix 1-4 med definitioner och förtydliganden

Appendix 1 – Juniorregler

Appendix 2 – Cadetregler

Appendix 3 – Ungdomsregler

Appendix 4 – Barnregler