قانون الكاراتيه (الكوميتيه)

المادة 1 : منطقة ملعب الكوميتيه

1- يجب أن يكون الملعب مستوي ومسطحاً تماماً وخالي من أي شيئ قد يشكل خطر على المتبارين.
2- يجب أن يكون الملعب (البساط) مربع الشكل بمساحة 8 (ثمانية) أمتار مربعه (تقاس من الخارج) ولسلامة اللاعبين يجب تحديد الملعب بمترين إضافيين من خارجه من كل جانب من جوانب الملعب.كما يجب ان لا يرتفع عن متر واحد كحد أقصى من سطح الأرض . فتكون المساحة الملعب 12متر على الأقل من كل جانب كي يشمل مساحة الملعب وكذلك منطقة الأمان .
3- يجب رسم خط بطول 50 سم وعلى بعد مترين من المنتصف ليكون موقع لحكم الساحة.
4-يجب رسم خطين متوازيين طول كل منهما متر واحد على بعد متر ونصف المتر من المنتصف.
5-يجلس قضاة الساحة في منطقة الأمان واحد وراء كل لاعب وواحد مقابل حكم الساحة.ويكون لدى كل منهم علم أزرق وأخر أحمر .
6- يجلس مراقب المباراة (الكانسا) (arbitrator) على كرسى وطاولة صغيرة في منطقة الامان خلف الحكم وعلى يساره ويزود بعلم أحمر أو علامة حمراء وصفارة.
7- مراقب المسجلين يجلس على طاولة التسجيل الرسمية بين المسجل والميقاتي.
8- حدود البساط يجب أن يكون بلون مخالف للبساط.

الشرح :

1- يجب الا يكون هناك أي إعلانات أو أسوار أو جدران وخلافه في مسافة أقل من متر من نهاية منطقة الأمان .
2- البساط المستخدم يجب أن يكون من النوع الغير قابل للتزحلق وعلى أن يكون ملامس للأرض جيداً وذو معامل احتكاك قليل في سطحه العلوي ويجب الأ يكون بنفس سمك أبسطة الجودو حيث أنها تحد من الحركة في الكاراتيه.
يجب على الحكم أن يتأكد من نوع البساط بحيث يكون ثابت ولا يتحرك أثناء المباراة. حيث أن الفواصل قد تكون مصدر خطر. الابسطة يجب أن تكون من النوع المعتمد تصميمه من الاتحاد الدولي للكاراتيه.

المادة 2 : الزي الرسمي

1- يجب على المتنافسين ومدربيهم أن يرتدوا الزي الرسمي المحدد في هذه المادة.
2- يجوز للجنة التحكيم طرد أي إداري أو متنافس لا يتقيد بهذه اللوائح.

الحكام | المتنافسون | المدربون

الحكام:

1- يجب أن يرتدي الحكام والقضاة الزي الرسمي الذي تحدده لجنة الحكام. ويجب لبس هذا الزي في جميع المنافسات والدورات التدريبية.
2- يكون الزي الرسمي كالتالي:
- بدلة زرقاء (جاكيت كحلي بحري) ذات صف واحد من الأزرار بها زرارين فضيي اللون.
- قميص أبيض بأكمام قصيرة.
- ربطة عنق رسمية تلبس بدون دبوس تثبيت.
- بنطلون رمادي فاتح سادة بدون ثنيات للأعلى بالرجل.
- جوارب سادة بلون أزرق غامق أو أسود وحذاء سهل الخلع لاستعماله بساط المباراة.
- يجوز للحكمات والقاضيات لبس ربطات الشعر.

المتنافسون:

1- يجب أن يرتدي المتنافسون بدلة كاراتيه بيضاء ليس بها علامات ولا خطوط أو أشرطة تزيين. و يجوز لبس الشعار الوطني أو علم البلد. ويجب أن يلبس الشعار أو العلم في الجانب الأيسر للبدلة وألا يتعدى حجمه الكلي عشرة سنتمترات مربعة (100ملم × 100 ملم). يجوز عرض بطاقات التعريف الأصلية للجهات الصانعة فقط على بدلة الكاراتيه. ويجب أن تكون في المكان الذي يكون مقبولاً عادة، أي، الزاوية السفلى اليمنى للبدلة ومنطقة الخصر على البنطلون. بالإضافة إلى ذلك يمكن لبس الرقم التعريفي الذي تصوره اللجنة المنظمة على الظهر.
يجب أن يلبس أحد المتنافسين حزاماً أحمراً والمنافس الآخر حزاماً أزرقاً ، ويجب أن يكون عرض الحزامين الأحمر والأزرق حوالي خمس سنتمترات وأن يكون طوله كافياً لتوفير خمسة عشر سنتمتراً حرة على جانبي العقدة.
2- على الرغم من الفقرة (1) أعلاه، يجوز للجنة الموجه أن تصرح بعرض بطاقات تعريف خاصة أو علامات تجارية لجهات راعية معتمدة.
3- يجب أن يكن الحد الأدنى لطول البدلة عند شدها حول الخصر ساتراً للفخذ ولكن يجب أن لا يزيد على ثلاثة أرباع طول الفخذ. ويجوز للسيدات لبس القمص (T-Shirt) تحت بدلة الكاراتيه.
4- يجب أن لا يزيد الحد الأقصى لطول أكمام البدلة عن رسغ اليد ولا أقل من نصف طول الساعد. ولا يجوز طوي أكمام البدلة (الجاكيت) إلى أعلى.
5- يجب أن يكون طول البنطلون كافياً لتغطية ثلثي الساق على الأقل ولا يجوز طيه إلى أعلى.
6- يجب أن يحافظ المتنافسون على نظافة شعرهم وقصه إلى طول لا يعرقل أدائهم لجولة المباراة. ولا يسمح بلبس شريط الرأس (هاشي ماكي). وإذا قرر الحكم أن شعر أي من المتنافسين طويلاً و/أو غير نظيف يجوز له شطب المتنافس من جولة المباراة. وبالنسبة لمباريات القتال الكوميتيه يمنع استعمال مشابك الشعر وكذلك مثبتات لشعر المعدنية. ويسمح في رياضة الكاتا باستعمال مشبك الشعر.
7- يجب أن تكون أظافر المتنافسين قصيرة ويجب ألا يرتدوا أشياء معدنية أو أشياء أخرى قد تجرح منافسيهم. ويجب اعتماد مشابك الأسنان المعدنية من قبل الحكم الطبيب الرسمي. وعلى المتنافس تحمل كامل المسئولية عن أية إصابة.
8- يلزم اتحاد الكاراتيه الدولي ارتداء أحد المتنافسين قفازاً أحمراً والآخر أزرقاً معتمداً من قبل الاتحاد.
9- لبس درع اللثة إلزامي.

10- يسمح بلبس واقيات اليدين والساقين. ولا يسمح بلبس الواقيات التي تغطي أمشاط القدمين.
11- لا يسمح بلبس النظارات . يمكن لبس العدسات اللاصقة الناعمة ولكن على مسئولية المتنافس.
12- يمنع ارتداء الملابس أو المعدات غير المصرح بها . ويجوز للمتنافسات ارتداء المعدات الواقية الإضافية المصرح بها مثل واقيات الصدر.
13- يجب أن تكون جميع المعدات الواقية مجازة من قبل اتحاد الكاراتيه الدولي.
14- استعمال الضمادات واللبدات والدعامات بسبب الإصابة يجب ان يعتمد من قبل الحكم بعد التشاور مع الطبيب.

المدربون:

1- يجب أن يرتدي المدرب خلال جميع أوقات المنافسة الرداء الخاص ذو الأكمام والأرجل الطويلة وأن يعرض بطاقة التعريف الرسمية.

الشرح:

1- يجب أن يرتدي المنافس حزاماً واحداً، سيكون لون الحزام أحمراً بالنسبة للاعب "أكا " وأزرقاً بالنسبة للاعب "آو" . يجب عدم ارتداء أحزمة الدراجات أثناء جولة المباراة.
2- حامي الأسنان واللثة يجب ان يكون ملائم لفم اللاعب.لا يسمح باستعمال حامي الأعضاء التناسلية سريعة الانزلاق أو الشبيه بالكوب البلاستيكي الذي لا يوفر الحماية الكافية والأشخاص الذين يكتشف أنهم يستعملونها ، يعتبرون مخالفين للنظام.وللحكم إيقافهم عن المباراة.
3- قد تكون هناك أسس دينية لارتداء أشياء معينة مثل العمائم والتمائم. والأشخاص الراغبين، حسب تعاليم دينهم، في لبس ما قد يفسر على نحو آخر على أنه ملابس غير مصرح بها يجب عليهم إشعار مجلس الحكام قبل المنافسة. وسيقوم مجلس الحكام بفحص كل طلب حسب استحقاقه. لن توفر مناقشة تسوية الخلافات بشأن الملابس الدينية للأشخاص الذين يحضرون في نفس اليوم ويتوقعون أن يشاركوا.
4- إذا حضر المتنافس إلى مكان المباراة وهو لا يرتدي ملابسه بطريقة جيدة فلن يحرم فوراً من المشاركة وبدلاً عن ذلك يعطي دقيقة واحدة ليصحح وضعه.
5- يجوز لمسئولي التحكيم أن يخلعوا بدلاتهم (الجاكيت) للتخفف إذا وافقة لجنة الحكام .

المادة 3 : تنظيم منافسات الكوميتيه

1- تتكون بطولات الكاراتيه من منافسات كوميتيه وكاتا، وتنقسم مباريات الكوميتيه الى فرق وأفراد ،كما يمكن تصنيف المباريات الفردية الى أوزان ووزن مفتوح ، وتقام التصفيات الخاصة بكل وزن. وبنسبة لمباريات الفرق فهي مباريات فردية بين فريقين.
2- لا يجوز استبدال متنافس بآخر في المباريات الفردية.
3- المتنافسون الأفراد أو الفرق التي لا تحضر عند استدعائها سيتم حرمانها من المشاركة في تلك الفئة.ويعتبرون غير مؤهلين بالانسحاب " كيكن "
4- في مباريات الفرق يجب أن يكون لكل فريق عدد فردي من المتنافسين. تتكون فرق الرجال من سبعة أعضاء خمسة منهم يتنافسون في كل لقاء. أما فرق النساء فتتكون من أربعة أعضاء تتنافس ثلاث منهن في كل لقاء.
5- يعتبر المتنافسون جميعاً أعضاء في الفريق . ولا يوجد احتياطي ثابت.
6- قبل كل مباراة يجب على ممثل الفريق أن يسلم في الطاولة الرسمية استمارة توضح للأسماء وترتيب طريقة المشاركة بالنسبة لأعضاء فريق المنافسة. ويمكن تغيير المشتركين الذين يتم اختيارهم من الفريق الكامل المكون من السبعة أو الأربعة وترتيب طريقة قتالهم في كل لقاء على أن يتم أولاً الإشعار بترتيب نظام المشاركة الجديد، ولكن عندما يتم الإشعار لا يمكن تغييره إلى أن ينتهي ذلك اللقاء.
7- يعتبر الفريق غير مؤهل إذا قام أحد الأعضاء أو المدرب بتغيير الترتيب لنزول اللاعبين دون إبلاغ سابق قبل بدء مباريات الدور.

الشرح:

1- "الدور" هو مرحلة منفصلة من المنافسات تؤدي في النهاية إلى تحديد المتنافسين في المباراة النهائية. وفي نهاية الكوميتيه التي يطبق فيها نظام الإقصاء، يتم خلال الجولة إقصاء خمسين في المائة من عدد المتنافسين مع حساب المتنافسين الثانويين "الباي " كمتنافسين. وفي هذا السياق يمكن أن تنطبق الجولة بنفس القدر على المرحلة في الإقصاءات الأولية أو النهائية. وفي جدول المنافسة"الدوري" أو "المباراة المستديرة" يسمح لجميع المتنافسين في المجموعة بالمشاركة في الجولة مرة واحدة.
2- يسبب استعمال أسماء المتنافسين مشاكل في النطق والتعريف أحياناً. لذا يجب تحديد أرقام للمتنافسين واستعمالها.
3- عند الوقوف في صف قبل المباراة، على الفريق تقديم المشاركين الفعليين. ولا يتم تضمين اللاعبين الاحتياطيين أو المدربين، وعليهم الجلوس في منطقة تخصص لهم.
4- يمكن أن يقدم المدرب استمارة ترتيب مشاركة اللاعبين أو أن يقدمها أحد المشاركين من الفريق. وإذا قام المدرب بتسليم الاستمارة فيجب أن يتم تحديده بوضوح على أنه المدرب وإلا فيجوز رفض الاستمارة. ويجب أن تتضمن القائمة اسم الدولة أو النادي ولون الحزام المعين للفريق في تلك المباراة ونظام ترتيب مشاركة أعضاء الفريق. كما يجب تضمين كل من اسم ورقم المتنافس ويوقع المدرب أو الشخص المعين على الاستمارة.
2- إذا حدث عن طريق الخطأ في الجدول أن شارك المتنافسون الخطأ تعتبر تلك الجولة/المباراة لاغية بصرف النظر عن نتيجتها. وللحد من مثل هذه الأخطاء، على الفائز في هذه الجولة/المباراة تأكيد فوزه على طاولة المراقبة قبل مغادرة ارض الملعب.

المادة 4 : طاقم التحكيم

1- ينبغي أن يتكون طاقم التحكيم لكل مباراة من حكم واحد (شوشن) وثلاثة قضاة (فوكوشن) وحكم عام (كانسا)
2- حكم اللقاء أو القضاة يجب أن لا يكونوا من جنسية أي من اللاعبين.
3- بالإضافة إلى ذلك، ولتسهيل إدارة المباريات ، يتم تعيين عدة مراقبي وقت "ميقاتي" ومعلنين ومدوني سجل ومشرفي مجموع النقاط.

الشرح:

1- في بداية مباراة الكوميتيه يقف الحكم على طرف الملعب الخارجي. ويقف إلى يسار الحكم القاضيان رقم 1 ورقم 2 وعلى يمينه يقف الكانسا والقاضي رقم 3.
2- يسبب بعد تبادل التحايا الرسمية من قبل المتنافسين ولجنة التحكيم يرجع الحكم خطوة للوراء ويدخل القضاة والكانسا إلى داخل الحلبة ويؤدون جميعهم التحية .وبعد ذلك يرجع كل واحد منهم إلى مكانه.
3- عند تغيير لجنة التحكيم بأكملها يتقدم المسؤولون المغادرون خطوة واحدة إلى الأمام ويدورون ويواجهون لجنة التحكيم الجديدة. يحيون بعضهم بأمر من الحكم الجديد ويغادرون أرض الحلبة في صف واحد (ووجوههم في نفس الاتجاه).
4- عندما يتم تغيير أحد الحكام يذهب الحكم الجديد إلى الحكم المغادر ويؤديا التحية لبعضهم ويتبادلان المواقع.

المادة 5 : مدة المباراة

1- يحدد زمن مباراة الكوميتيه بثلاث دقائق بالنسبة للاعبي الدرجة الأولى من الذكور (بالنسبة للفرق والأفراد) ودقيقتان للإناث والشباب والناشئين.
2- يبدأ توقيت المباراة عندما يعطي الحكم إشارة البداية ويوقف الميقاتي حساب الزمن في كل مرة ينادي فيها الحكم بكلمة "يامي".
3- على مراقب الوقت إعطاء إشارات واضحة عن طريق الجرس القرصي أو الكهربائي موضحاً أنه "بقي من زمن الجولة 30 ثانية" أو "انتهى الوقت". وتدل عبارة "انتهى الوقت" على نهاية المباراة.

المادة 5 : تسجيل النقاط

1- النقاط كالتالي:
أ- سانبون ثلاث نقاط.
ب- نيهون نقطتان.
ج- إيبون نقطة واحدة.
2- تمنح النقطة عندما يتم تنفيذ الضربة وفقاً للمعاييرالفنية التالية:
أ- الأداء الجيد وفقاً للمقاييس الفنية المقررة.
ب- السلوك الرياضي.
ج- التطبيق الحيوي والفعال.
د- الإدراك والتركيز والتيقظ (زانشن).
ه- التوقيت الجيد.
و- المسافة الصحيحة.
3- تمنح ثلاث نقاط (سانبون) كالتالي:
أ- ركلات في منطقة الجودان.
ب- قذف الخصم أو سحب رجل الخصم يتبع ذلك ضربة فنية لإحراز نقطة.
4- تمنح نقطتان (نيهون) كالتالي:
أ- ركلات في منطقة الشودان.
ب- اللكمات المسددة الى الظهر.
ج- هجوم مركب باليد لأكثر من أسلوب ،بحيث يحرز كل أسلوب بموجبها نقطة صحيحة.
د- الإخلال بتوازن الخصم وإحراز نقطة.
5- تمنح النقطة واحدة (إيبون) كالتالي:
أ- للكمات المسددة الى منطقة الشودان أو الجودان.
ب- أي تسديد بأسلوب أوتشي.
6- تقتصر الهجمات على المناطق التالية:
أ- الرأس ب- الوجه ج- الرقبة د- البطن هـ- الصدر و- الظهر ز- الجناب.
7- يتم احتساب الضربة الفنية الفعالة التي تحدث في نفس الوقت الذي تصدر فيه الإشارة بانتهاء الجولة. ولا تحتسب الضربة الفنية حتى ولو كانت فعالة عندما تحدث بعد الأمر بإيقاف أو توقف الجولة نقطة ، ويمكن احتساب الجزاء على المتنافس المخالف.
8- يجلس لا يتم احتساب أي ضربة فنية، حتى وإن كانت صحيحة من الناحية الفنية، إذا حدثت عندما تكون المنافسات خارج الملعب ، غير أنه، إذا حدث من أحد المتنافسين ضربة فنية فعالة عندما لا يزال داخل حلبة المنافسة وقبل أن ينادي الحكم بكلمة "يامي" فإنه يتم احتساب الضربة الفنية نقطة.
9- لا يتم احتساب الضربة الفنية الفعالة لإحراز نقطة تحدث من كلا المتنافسين في وقت واحد للمتنافس الذي يكون في جانب (أيوشي) الآخر.

الشرح :

1- يسمح باستخدام أساليب المسك والرمي بشرط أن يسبقها هجوم بأحد أساليب الكاراتيه ويمكن استخدام المسك والرمي في حالة الهجوم المضاد بعد الدفاع ضد أحد أساليب الخصم.
2- لأسباب السلامة تمنع أنواع الرمي التي يتم فيها رمي الخصم بدون أن يتم تثبيته أو يرمى بطريقة خطرة أو أن تكون نقطة المحور أعلى مستوى من الوسط ويعد من المخالفات وسيصدر بشأنه إنذاراً أو جزءاً. وتشمل الاستثناءات الحركات الفنية لسحب الساق العادية في لعبة الكاراتيه التي لا تتطلب الإمساك بالخصم عند تنفيذ الضربة مثل ضربة دي آشي – براي وكو أوشو باري وكاني وازا وما إلى ذلك من الحركات. وبعد تنفيذ الرمية سيسمح الحكم للمتنافس بثانيتين أو ثلاث ثوان يحاول خلالها القيام بتكنيك لإحراز نقطة.
3- يجب الحركة الفنية المتضمنة للأداء الجيد الذي يؤدي وفقاً للمقاييس الفنية المقررة تكون فيه ميزات تتعارض مع الفعالية المحتملة ضمن إطار المفاهيم التقليدية للعبة الكاراتيه.
4- الموقف الرياضي هو أحد مكونات الأداء الجيد ويشير إلى عدم الموقف الماكر للتركيز الكبير خلال تنفيذ الحركة الفنية للحصول على نقطة.
5- يحدد التطبيق القوي قوة وسرعة الحركة الفنية والرغبة الواضحة لنجاحها.
6- لوعي أو اليقظة (زانشن) هو ذلك المعيار الذي غالباً ما يتم التقاضي عنه عند تقييم الأسلوب لاحتساب نقطة. هو حالة الالتزام المستمرة التي يحافظ فيها المتنافس على التركيز الكامل والمراقبة وإدراك إمكانية الخصم للقيام بهجوم مضاد. لا يدير المتنافس وجهة بعيداً خلال تنفيذ الضربة الفنية ويبقى مواجهاً للخصم فيما بعد التنفيذ.
7- التوقيت الجيد يعني تنفيذ حركة فنية عندما تكون نتيجتها إحراز أكبر تأثير محتمل.
8- المسافة الصحيحة تعني بنفس القدر تنفيذ حركة فنية في مسافة محددة حيث يكون لها أكبر أثر محتملاً، وإذا نفذت الحركة الفنية على خصم يتحرك بسرعة بعيداً فسيقل المفعول الأثر المحتمل لتلك الضربة.

9- قياس المسافة يتعلق أيضاً بالنقطة التي تكون فيها الحركة الفنية المكتملة قد أصابت الهدف أو كانت بالقرب منه. فإن اللكمة أو الركلة التي تحدث ما بين لمس الجلد وعلى بعد 2 سنتمتر أو 3 سنتمترات من الوجه قد تحسب على أنها كانت في المسافة الصحيحة. غير أن لكمات الجودان التي تكون ضمن مسافة معقولة من الهدف والتي لا يقوم الخصم بأية محاولة لصدها أو تفاديها تسحب نقطة شريطة أن تستوفي الحركة الفنية المعايير الأخرى.
10- الأسلوب الرديء يعتبر حركة عديمة القيمة بصرف النظر عن المكان الذي نفذت فيه وكيفية تنفيذها. والحركة الفنية التي تؤدى بطريقة سيئة أو تفتقر إلى القوة لن تحتسب نقطة.
11- قد يتم احتساب الضربات الفنية التي تقع تحت الحزام طالما أنها فوق عظم العانة. تعتبر الرقبة منطقة هدف وكذلك الحلق. غير أنه لا يسمح بأي تلامس مع الحلق على الرغم من أنه يجوز احتساب نقطة مقابل الضربة الفنية المحكمة بطريقة دقيقة بشرط أن لا تلامس الحلق.
12- الضربة التي تكون على لوحة الكتف قد تحتسب نقطة. والجزء من الكتف الذي لا تحتسب مقابله نقطة هو مفصل العظم العلوي للذراع مع لوحة الكتف والترقوة وهي من الافعال الممنوعة.
13- شير جرس إنهاء الوقت إلى نهاية احتمال احتساب النقاط في تلك المباراة حتى إذا أهمل الحكم بشكل غير متعمد إيقاف المباراة فوراً. ولا يعني جرس انتهاء الوقت عدم تطبيق الجزاءات. ويجوز تطبيق الجزاءات من لجنة التحكيم لغاية النقطة التي يغادر فيها المتنافسون الملعب بعد انتهاء الجولة ويمكن تطبيق الجزاءات بعد ذلك ولكن لا يطبقها إلا لجنة الحكام.
14- الإيوشات الحقيقية نادرة. ليس فقط أن يتم تنفيذ ضربتين فنيتين في آن واحد ولكن يجب أن تكونا ضربتين فنيتين قانونيتين ولكل منهما أداءً جيداً وفقاً للمقاييس الفنية المقررة وما إلى ذلك. قد تنفذ ضربتان فنيتان بطريقة جيدة ولكن نادراً ما تكونا، إذا لم تكن أحدتهما نقطتين فعالتين.
يجب ألا يستبعد الحكم كما تستبعد ضربة الأيوشي الحالة التي تكون فيها واحدة فقط من الضربتين اللتين تحدثان في آن واحد هي النقطة التي تحتسب فعلاً.

المادة 7 : معايير اتخاذ القرار

تم تحديد نتيجة المباراة عن طريق حصول المتنافس على تقدم واضح قدره ثمان نقاط أو عند نهاية الوقت يكون قد حصل على أكبر عدد من النقاط أو يكون قد حصل على قرار الفوز بالترجيح (هانتاي) أو عن طريق هانسوكو أو شيكاغو أو كيكن تطبق بحق المتنافس الآخر.
1- عندما تنتهي المباراة بتعادل النقاط أو بدون نقاط يتم تحديد الفائز عن طريق التصويت من قبل لجنة الحكام (هنتاي)، ويتم اتخاذ القرار على الأساس التالي :

أ- السلوك وروح القتال والقوة التي يبديها المتنافسون.
ب- إبداء تفوق التكتيكات والمهارات الفنية.
ج- أي المتنافسين قد بادر بأغلبية الحركات الهجومية.

2- في المباريات الفردية، إذا كان هناك تعادل في النقاط المحرزة، يجوز عمل تمديد للمباراة لا يتجاوز دقيقة واحدة (انشو – سن). أنشو – سن عبارة عن تمديد للمباراة ويتم فيها أجتساب جميع الجزاءات والإنذارات التي كانت في بداية الوقت الأساسي. والمتنافس الأول الذي يحصل على نقطة صحيحة سيعلن على أنه هو الفائز. وفي حالة عدم احراز أي من المتنافسين نقطة، خلال أنشو – سن، سيتم اتخاذ قرار من الفائز عن طريق التصويت النهائي من قبل لجنة الحكام)هنتاي). وسيكون القرار الذي يتخذ في صالح أي من المتنافسين إلزامياً.
3- وفي منافسة الفِرق لا يكون هناك وقت إضافي (أنشو – سن) في حالة التعادل.
4- يكون الفريق الفائز هو الفريق الذي أحرز انتصارات أكثر في المباريات. وإذا أحرز الفريقان نفس عدد الانتصارات ففي هذه الحالة سيكون الفريق الفائز هو الفريق الذي لديه أكبر عدد من النقاط مع الأخذ في الاعتبار مباريات الفوز والخسارة.
5- إذا كان للفريقين نفس عدد انتصارات الجولات والنقاط، ففي هذه الحالة تقام مباراة فاصلة، وفي حالة استمرار التعادل سيكون هناك تمديداً (أنشو – سن) لا يتجاوز دقيقة واحدة، وسيفوز المتنافس الذي يحصل على أول نقطة. وفي حالة عدم إحراز نقاط سيتم اتخاذ القرار عن طريق التصويت (هانتاي).
6- بالنسبة لمباريات فرق الرجال يكون الفريق الذي يحرز تقدماً بانتصاره في ثلاث جولات هو الفريق الفائز في تلك المنافسة أو في حالة فرق النساء يكون هنا من تقدماً بالانتصار في جولتين. ولا حاجة لإكمال المباريات الباقية.

الشرح :

1- يجب عندما يتم تحديد نتيجة المباراة عن طريق التصويت (هانتاي) ينتقل الحكم إلى الخط الخارجي للملعب وينادي بكلمة (هانتاي) تعقبها صافرتان. سيوضح الحكام وجهات نظرهم عن طريق أعلامهم كما سيوضح الحكم في نفس الوقت صوته عن طريق رفع ذراعه في اتجاه المتنافس الأفضل. يطلق الحكم صافرة قصيرة ويعود إلى موقعه الأصلي ثم يعلن الفائز .
2- في حالة حدوث تعادل يعلن الحكم أن نتيجة المباراة هي التعادل (هيكيويك) ويبدأ الوقت الاضافي (أنشو – سن) إذا كان منطبقاً.
3- يجب في حالة التعادل في الوقت الإضافي (أنشو – سن) يعود الحكم إلى مكانه في الملعب ويعلن الفائز ، بوضع أحد ذراعيه متقاطعاً مع صدره ثم يرفع ذراعه الأخرى في اتجاه المتنافس الأفضل ليوضح أنه قد استعمل صوته المرجح. ثم بعد ذلك يعلن المتنافس الفائز بالطريقة العادية.

المادة 8 : معايير اتخاذ القرار

هناك فئتان من الأفعال الممنوعة، الفئة 1 والفئة 2 .

الفئة :1

1- الضربات الفنية التي ينتج عنها تلامس مفرط مع مراعاة منطقة إحراز النقاط التي تتم مهاجمتها والضربات الفنية التي تتلامس مع الحلق.
2- الهجمات على الذراعين أو الساقين أو الأعضاء التناسلية والمفاصل وأمشاط القدمين.
3- الهجمات على الوجه بالضربات الفنية لليد المفتوحة.

4- الرميات الفنية الخطرة أو الممنوعة التي تسبب الإصابة.

الفئة 2:

1- الإصابة المختلقة (التظاهر بالإصابة)أو المبالغة فيها.
2- الخروج المتكرر من ملعب المنافسة (جوقاي).
3- المخاطرة الشخصية عن طريق الدخول في السلوك الذي يعرض المتنافس للإصابة من قبل الخصم أو الإخفاق في اتخاذ مقاييس دقيقة للوقاية الشخصية (موبوباي).
4- تفادي القتال لتضييع الوقت أو كوسيلة لمنع الخصم من أخذ الفرصة لإحراز النقاط.
5- لإمساك بالخصم أو محاولة رميه أو الإحاطة به قبل القيام أولاً بهجمة حقيقية ما عدا عندما يقوم الخصم بالمحاولة بالإمساك أو الرمي أولاً والحركات الفنية للرمي عندما تكون النقطة المحورية فوق مستوى الحوض.
6- المسك أو الالتحام الغير ضروري أو الدفع أو القبض غير الضروري بدون محاولة تسديد ضربة فنية.
7- الأساليب الفنية التي يتم تطبيقها ولا يمكن التحكم فيها لسلامة الخصم والهجمات الخطرة التي يصعب التحكم فيها إذا أصابت أم لم تصب الهدف.
8- الهجمات بالرأس أو الركبة أو المرفق.
9- التحدث إلى الخصم أو إثارته أو التقصير لامتثال أوامر الحكم أو السلوك الغير لائق تجاه مسئولي التحكيم أو المحاولات الأخرى الخارجة عن أصول الآداب العامة.

الشرح :

1- الأساليب الفنية التقليدية للعبة الكاراتيه التي تؤدى بقوة تامة قد تسبب إصابة خطرة جداً وقد تؤدي إلى الوفاة. منافسة الكاراتيه هي عبارة عن رياضة ولهذا السبب لقد تم منع أكثر الأساليب الفنية الخطرة، كما يجب التحكم في جميع الضربات الفنية. اللاعبين المدربون يمكنهم امتصاص الضربات القوية نسبياً في مناطق العضلات مثل البطن ولكن تبقى الحقيقة أن الرأس والوجه والرقبة والأجهزة التناسلية والمفاصل هي المناطق القابلة التعرض للإصابة من الناحية العملية. وعليه فإن أي ضربة فنية تنشأ عنها إصابة قد يصدر بحقها جزاء ما لم يتسبب فيها المتلقي. يجب أن ينفذ المتنافسون جميع الضربات الفنية بتحكم وأداءً جيداً. وإذا لم يمكن المتنافسون من ذلك، فإنه بصرف النظر عن الضربة الفنية التي أسيء استعمالها، فيجب إصدار إنذار أو تطبيق جزاءً بحق المتنافس المخطئ.
ملامسة الوجه – للكبار والشباب المتنافسين.
2- النسبة للمتنافسين الكبار والشباب يسمح بملامسة الوجه والرأس والرقبة التي لا تسبب إصابة والخفيفة والتي يتم التحكم فيها (ولكن ليس في الحق .(وبالنسبة للملامسة التي يعتبرها الحكم قوية جداً لكنها لا تقلل من فرص المتنافس للفوز يجوز إعطاء إنذار (شكوكو) بشأنها. أما الملامسة الثانية تحت نفس الظروف سيصدر جزاءً بشأنها عن طريق كايكوكو وإيبون (نقطة واحدة) تعطى الخصم. أما المخالفة الثالثة فسيعطى المتنافس المصاب هانسوكو شوي ونيهون (نقطتان). أما المخالفات الأخرى فسينشأ عنها الحرمان من المشاركة عن طريق هانسوكو.
ملامسة الوجه – لناشئين.
3- بالنسبة للناشئين يجب أن يتم التحكم في جميع حركات اليد الفنية الموجهة للوجه والرأس والرقبة تحكماً تاماً. وإذا لامس القفاز الهدف لن تمنح لجنة الحكام المتنافس نقطة . ويسمح بالركلات الفنية على الرأس والوجه والرقبة للملامسة الخفيفة للجلد فقط. وفي حالة الضربات الفنية التي تجعل الملامسة تعتبر أكثر من القفاز أو ملامسة الجلد فإن لجنة الحكام ستعطي إنذاراً أو جزاءً. سيصدر إنذاراً أو جزاءاً لقاء أي ضربة فنية للرأس أو الوجه أو الرقبة تسبب إصابة بصرف النظر عن درجة خفتها ما لم يتسبب فيها المتلقي.
4- جب على الحكم مراقبة اللاعب المصاب باستمرار، والتأخير لفترة قصيرة في إصدار الحكم يسمح بتطور أعراض الإصابة مثل نزف الأنف. كما أن المراقبة تكشف عن أي جهود يقوم بها اللاعب لتفاقم الإصابة الخفيفة بغرض ميزات تكتيكية .والأمثلة على ذلك الكلمات القوية في الأنف المصاب أو مسح الوجه بخشونة.
5- قد ينتج عن الإصابة السابقة أعراضاً خارج جميع النسب لدرجة الملامسة المستعملة ويجب على الحكام أخذ ذلك في الاعتبار عندما يقرروا الجزاءات الخاصة بالملامسة الزائدة، فمثلاً: ما يبدو ملامسة خفيفة نسبياً قد ينشأ عنه عدم تمكن المتنافس من الاستمرار في المباراة بسبب التأثير التراكمي للإصابة التي تعرض لها في مباراة سابقة، وقبل بداية المباراة أو الجولة يجب على مراقب ملعب المباراة فحص البطاقات الصحية والتأكد من أن المتنافسين لائقين طبياً للقتال ؟ يجب إبلاغ الحكم إذا كان المتنافس معالج من إصابة.
6- سيتم إنذار المتنافسين الذين يبالغون في رد الفعل للملامسة البسيطة مثل مسك الوجه والتمايل أو السقوط بطريقة لا توجب السقوط في محاولة منهم لجعل الحكم يعاقب خصمهم فوراً أو إنزال الجزاء عليهم أنفسهم.
7- يعتبر التحايل بوجود إصابة غير موجودة مخالفة شديدة لقواعد اللعبة. وسيتم تطبيق عقوبة شيكاكو على المتنافس الذي يتحايل بالإصابة، أي إن حدوث أشياء مثل الانهيار أو التدحرج على الأرضية الذي لا يؤيده إثبات بالإصابة يقررها طبيب محايد. تعتبر المبالغة في إصابة غير موجودة أقل خطراً. ويجب تطبيق إنذار أو جزاء مقابل الإصابة المبالغ فيها.
8- سيتم نقل المتنافسين الذين يتلقون شيكاكو مقابل التحايل بالإصابة من ملعب المنافسة ويسلموا مباشرة اللجنة الطبية التابعة لاتحاد الكاراتيه الدولي ، التي ستقوم فوراً بعمل فحص للمتنافس. وستقدم اللجنة الطبية تقريرها قبل نهاية البطولة إلى مجلس الحكام لأخذه في الاعتبار. والمتنافسون الذين يتحايلون بالإصابة سيكونون عرضة لأشد الجزاءات قد تصل إلى حد الفصل مدي الحياة بالنسبة للمخالفات المتكررة.
9- الحلق بالتحديد منطقة قابلة للإصابة فحتى الملامسة الخفيفة سيصدر بشأنها إنذار أو جزاء ما لم تكن الإصابة بسبب خطأ من المتلقي.
10- تنقسم أساليب الرمي الفنية إلى نوعين : أساليب الكنس العادية المعروفة في لعبة الكاراتيه مثل دي آشي باراي وكو أوشس قاري وما الى ذلك ، حيث يفقد الخصم توازنه أو يتم رميه بدون الإمساك به أولاً والأساليب التي تتطلب الإمساك بالخصم أثناء تنفيذ حركة القذف بالخصم. ويمكن تنفيذ مثل هذه الأساليب بعد محاولة قانونية فقط عند القيام أولاً بهجوم فني أو كرد معاكس لهجوم الخصم الذي يحاول الإمساك أو الالتفاف ، ويجب أن لا تكون نقطة إسقاط الخصم المحورية فوق الوسط، ويجب الإمساك بالخصم تماماً حيث يمكن القيام بتسديد ضربة بشكل مأمون، والضربات فوق الكتف مثل سايو ناقي وكاتا قاروما وغيرها تمنع بشكل صريح لأنها تسمى ضربات "التضحية" مثل ضربة تومي ناقي وسومي قايشي وما إلى ذلك. وإذا أصيب الخصم نتيجة لضربة فنية ستحدد لجنة الحكام ما إذا سيتم تطبيق جزاء.

11- أساليب اليد المفتوحة الفنية ممنوعة نظراً لما يتعرض له المتنافس من خطر.
12- تتعلق حركة جوقاي بالحالة التي تكون فيها قدم المتنافس أو أي جزء آخر من جسمه ملامساً للأرض خارج حلبة المباراة. وهناك استثناء عندما يتم دفع المتنافس أو يقذف به الخصم خارج الحلبة.
13- عندما ينادي فيها الحكم بكلمة "يامي" تكون مفيدة في تحديد ما إذا كانت قد حدثت حركة جوقاي صحيحة، إذا أحرزت حركة أكا ضربة فنية ناجحة ثم حدث بعدها خروج فوري فيما بعد فيجب أن يحدث "يامي" في حالة إحراز نقطة ثم يحدث الخروج خارج وقت الجولة وقد لا يقع على المتنافس جزءاً. إذا كانت محاولة أكا لإحراز نقطة ناجحة لا ينادي بكلمة "يامي" ويتم تسجيل الخروج، وإذا حدث خروج آو بعد إحراز نقطة عن طريق أكا مباشرة بهجمة ناجحة في هذه الحالة سيحدث "يامي" مباشرة على إحراز النقطة ولا يسجل الخروج من حركة آو.إذا حدث خروج آو أو خرج عندما تم إحراز نقطة بحركة أكا (مع بقاء أكا داخل الملعب) يتم منح نقطتي أكا ويطبق جزاء جوقاي آو.
14- جب إنذار المتنافس الذي يتراجع باستمرار بدون هجوم معاكس فعال ولا يعطي الخصم فرصة لإحراز نقطة أو إيقاع جزاء عليه. ويحدث ذلك دائماً خلال الثوان الأخيرة للجولة. إذا حدثت المخالفة وتبقى للجولة عشر ثوان أو أكثر يقوم الحكم بإنذار المنافس مرتكب المخالفة. وإذا كانت هنالك مخالفة سابقة من نوع الفئة 2 سينشأ عنها جزاء يطبق بحق المتنافس مرتكب المخالفة.
وإذا بقي أقل من عشر ثوان للجولة يقوم الحكم بإنذار المتنافس مرتكب المخالفة بجزاء كايكوكو ويمنح إيبون للخصم، وإذا كانت هناك مخالفة سابقة من نوع الفئة 2 سيتلقى المتنافس الجزاء التالي في جانب الجزاءات. غير أنه يجب على الحكم أن يتأكد من أن المتنافس لم يتراجع لأن الخصم يتعامل بتهور أو بطريقة خطرة ففي هذه الحالة يجب إنذار المتنافس المهاجم أو تطبيق جزاء عليه.
15- مثال للموبوباي : في الحالة التي يقوم فيها المتنافس بهجوم متعمد دون الاكتراث للسلامة الشخصية . يدخل بعض المتنافسين أنفسهم في حركات هجومية طويلة ولا يكونوا قادرين على منع المهاجم. وتشكل هذه الهجمات المفتوحة حركة موبوباي ولا يمكن إحراز نقطة منها. ، ينسحب بعض المهاجمين بعيداً فوراً في حركة سريعة تدل على سيطرته على الموقف ليظهر إحرازه لنقطة. ويهملون وضعهم الدفاعي وإدراكهم لإسقاط حق الخصم. إن الهدف من الانسحاب بعيداً هو لجذب انتباه الحكم لضرباتهم الفنية. وهذه أيضاً حركة واضحة للموبوباي . وإذا تعرض المتنافس الذي يرتكب مخالفة لإصابة واعتبر الخطأ من قبل المتلقي يجوز للحكم أن يرفض تطبيق جزاء على الخصم.
16- أي سلوك غير محترم يصدر من عضو في الوفد الرسمي قد يؤدي إلى حرمان المتنافس من المشاركة كامل الفريق أو حرمان الوفد من إكمال الدورة.

المادة 9 : الجزاءات

(شوكوكو) يجوز تطبيقه على المتنافس الذي يرتكب مخالفة بسيطة أو أول حادث لمخالفة بسيطة .

الإنذار :

هذا جزاء تضاف بجانبه نقطة واحدة (إيبون) إلى نقاط الخصم. ويطبق كايكوكو للمخالفات البسيطة التي يصدر بحقها إنذار من قبل تلك المباراة أو مخالفات لا تكون شديدة بالقدر الكافي لإصدار هانسوكو – شوي. كايكوكو :
هذا جزاء تضاف بموجبه نقطتان (نيهون) إلى نقاط الخصم. ويطبق هانسوكو-شوي عادة على المخالفات التي صدر بموجبها كايكوكو من قبل في تلك الجولة على الرغم من أنه يجوز تطبيقه مباشرة على التعديات الشديدة التي لا تستحق بموجبه هانسوكو. هانسوكو شوي : يطبق هذا الجزاء بعد ارتكاب مخالفة شديدة جداً أو عندما يكون قد صدر هانسوكو – شوي من قبل. ينشأ عن هذا الجزاء عدم تأهيل المتنافس وحرمانه, وفي مباريات الفرق يحصل المتنافس المصاب على ثمان نقاط إضافية بالإضافة إلى نقاط الخصم إذا كان ذلك أعلى من نقاطهم. هانسوكو :
هذا جزاء بالحرمان وعدم التأهيل للدورة أو المنافسة أو المباراة. ولكي يتم التمكن من تعريف حد شيكاكو يجب استشارة مجلس الحكام. ويمكن تنفيذ شيكاكو عندما يحدث إخفاق بشكل مستمر للانصياع لأوامر الحكم أو التعامل بعدوانية أو ارتكاب فعل يؤثر على احترام وشرف لعبة الكاراتيه أو عندما تعتبر الأفعال الأخرى على إنها مخالفة للوائح وروح الدورة .
وفي مباريات الفرق إذا تلقى عضو الفريق شيكاكو سيحصل المتنافس على ثمان نقاط إضافية إضافة إلى نقاط الخصم إذا كان ذلك أكبر من نقاط الفريق .شيكاكو:

الشرح :

1- لا يجب جمع جزاءات الفئة 1 و 2 مع بعضها.
2- يمكن تطبيق الجزاء مباشرة بسبب مخالفة القانون ، ولكن بمجرد إصدار الجزاء فيجب أن يصحب تكرار مخالفات تلك الفئة تشدد في تطبيق الجزاءات. ليس من الممكن على سبيل المثال، إصدار إنذار أو جزاء للملامسة المستمرة ثم إصدار إنذار آخر لحادث الملامسة المستمرة.
3- تصدر الإنذارات (شكوكو) عندما يتم ارتكاب مخالفة بسيطة للقانزن بشكل صريح إلا أن احتمال فوز المتنافس بالمباراة لم يضمحل (من حيث وجهة نظر لجنة الحكام) بسبب مخالفات الخصم.
4- يجوز توجيه الجزاء كايكوكو مباشرة بدون إعطاء إنذار أولاً. ويطبق كايكوكو عادة عندما يتضاءل احتمال فوز المتنافس قليلاً (حسب وجهة نظر لجنة الحكام (بسبب مخالفات الخصم.
5- يجوز توجيه هانسوكو – تشوي مباشرة أو بعد إعطاء إنذار أو كايكوكو ويستخدم عندما يضمحل احتمال فوز المتنافس بشكل كبير (من حيث وجهة نظر لجنة الحكام (بسبب مخالفات الخصم.
6- يطبق هانسوكو بسبب الجزاءات التراكمية كما يمكن تطبيقه مباشرة للمخالفات الشديدة للوائح . يستخدم عندما يتدنى احتمال فوز المتنافس إلى نقطة الصفر)حسب وجهة نظر لجنة الحكام) بسبب مخالفات الخصم.
7- أي متنافس يتلقى هانسوكو لتسببه في إصابة ويكون من حيث وجهة نظر لجنة الحكام ومراقب المباراة قد تصرف بتهور أو خطورة أو يعتبر على أنه لا يمتلك شروط المهارات اللازمة للدخول في منافسات اتحاد الكاراتيه الدولي سيتم الإبلاغ عنه لدى مجلس الحكام. وسيقرر مجلس الحكام ما إذا كان ذلك المتنافس سيتم إيقافه لباقي تلك المنافسة و/أو للمنافسات اللاحقة.
8- يجوز تطبيق شيكوكو مباشرة بدون إنذارات أياً كانت. ولا يتطلب الأمر أن يرتكب المتنافس أي مخالفة يستحق عليها هذا الجزاء ويكون كافياً إذا تصرف المدرب أو أي عضو من الوفد المتنافس بطريقة تؤثر على احترام وشرف لعبة الكاراتيه. إذا اعتقد الحكم بأن المتنافس قد تصرف بتهور ، بصرف النظر عن حدوث إصابة جسدية فعلية أم لا ، فيكون إصدار شيكاكو وليس هانسوكو هو الجزاء الأصح الذي يجب تطبيقه.
9- يجب إعلان عقوبة جزاء شيكاكو إعلاناً واضحاً.

المادة 10 : الإصابات والحوادث أثناء المباريات

1- يكون كيكن هو القرار الذي يتم اتخاذه عندما يفشل المتنافس أو المتنافسون في تقديم أنفسهم عندما ينادى عليهم بسبب عدم قدرتهم على الاستمرار أو لعدم الرغبة في اللعب أو انسحبوا بأمر من الحكم. وقد تتضمن أسباب التخلي الإصابة التي لا تعزي إلى تصرفات الخصم.
2- ذا تسبب إثنان من المتنافسين في إصابة بعضهما أو كانا يعانيان من آثار إصابة سابقة، وأعلن الطبيب الرسمي أنهما لا يستطيعان الاستمرار، يفوز المتنافس الذي أحرز نقاطاً أكثر. إذا كان عدد النقاط متساوياً يجري تصويتاً)هانتي) لتحديد نتيجة المباراة.
3- المتنافس المصاب الذي يقرر الطبيب أنه غير لائق للقتال ، لا يمكنه اللعب في هذه البطولة مرة أخرى.
4- المتنافس المصاب الذي يفوز بالمباراة عن طريق عدم التأهل بسبب إصابة لا يسمح له بالقتال مرة أخرى في المسابقة بدون إذن الطبيب. وإذا أصيب قد يفوز بمباراة أخرى بسبب عدم التأهل ولكن يمكنه الستمرار في أي منافسة كوميتيه لاحقة في تلك البطولة.
5- عندما يصاب المتنافس يقوم الحكم بإيقاف المباراة ويطلب الطبيب، ويصرح للطبيب بتشخيص ومعالجة الإصابة فقط.
6- المتنافس الذي يصاب أثناء الجولة ويحتاج إلى معالجة طبية سيسمح له بثلاث دقائق يتلقى خلالها العلاج ، إذا لم تكتمل المعالجة خلال الوقت المسموح به سيقرر الحكم ما إذا كان سيعلن عن عدم لياقة المتنافس للقتال (الفقرة 9 من المادة 13) أو يمنح تمديداً لوقت المعالجة.
7- أي متنافس يسقط أو يرمى به أو يطاح به على الأرض ولا يتمكن من الوقوف على رجليه خلال عشر ثوان يعتبر غير لائق لمواصلة القتال وسيتم سحبه تلقائياً من جميع منافسات الكوميتيه في تلك المسابقة. في حالة سقوط المتنافس أو رميه على الأرض أو وقوعه بالضربة القاضية ولم يتمكن من استعادة وقوفه على رجليه فوراً يعطي الحكم علامة لمراقب الوقت للبدء في العد التنازلي للعشر ثوان عن طريق إطلاق صافرته، وفي نفس الوقت يطلب الطبيب إذا طلب الأمر . يقوم مراقب الوقت بإيقاف الساعة عندما يرفع الحكم يده.

الشرح :

1- عندما يعلن الطبيب أن المتنافس غير لائق طبياً يجب إجراء الإدخال المناسب في بطاقة متابعة المتنافس. ويجب أن يكون عدم اللياقة واضحاً بالنسبة للجان التحكيم الأخرى.
2- يجوز للمتنافس الفوز عن طريق عدم تأهل الخصم بسبب تراكم المخالفات من الفئة .1وإذا لم يتعرض الفائز لإصابة خطيرة فإن فوزاً آخر لنفس الأسباب يجب أن يؤدي إلى الانسحاب على الرغم من أن المتنافس قد يكون لائقاً من الناحية البدنية وقادر على الاستمرار في القتال.
3- تصدر يجب على الحكم استعداء الطبيب فقط عندما يصاب المتنافس ويحتاج إلى معالجة طبية.
4- يكون الطبيب ملتزماً بأتباع قواعد السلامة كما هو منصوص عليها في التعليمات الطبية الخاصة بهذا اللاعب المصاب.
5- عند تطبيق قانون العشر ثوان يتم مراقبة الوقت من قبل الميقاتي الذي يعين لهذا الغرض خصيصاً. يتم إصدار إنذار بعد مرور سبع ثوان يعقبه إنذار نهائي عند انتهاء العشر ثوان . ولا يبدأ مراقب التوقيت في تشغيل الساعة إلا بعد تلقيه الإشارة من الحكم . ويوقف مراقب الوقت الساعة عند يقف المتنافس مستقيماً تماماً ويرفع الحكم ذراعه.
6- تقرر لجنة الحكام الفائز على أساس هانسكو أو كيكن أو شيكاكو وذلك حسب الحالة.
7- في مباريات الفرق إذا تلقى عضو الفريق كيكن سيكسب الخصم ثمان نقاط إضافية تضاف إلى نقاطه إذا كان ذلك أعلى من نقاط الفريق التي حققها.

المادة 11 : الاعتراض الرسمي

1- لا يجوز لأي شخص الاعتراض على التحكيم لدى عضو من أعضاء لجنة الحكام.
2- إذا أتضح أن إجراءً تحكيمياً قد تعارض مع اللوائح يكون رئيس الاتحاد أو الممثل الرسمي هو الجهة الوحيدة المسموح لها بالاعتراض.
3- يكون الاعتراض على شكل تقرير مكتوب يقدم فوراً بعد المباراة التي ينشأ عنها الاعتراض .(الاستثناء الوحيد عندما يكون الاعتراض متعلقاً بسوء إداري .يجب إشعار مراقب المباراة فوراً ويتم البحث في السوء الإداري).
4- يجب تقديم الاعتراض إلى ممثل لجنة الاستئناف، وستقوم اللجنة بمراجعة الظروف التي أدت إلى اتخاذ قرار الاعتراض. وبالأخذ في الاعتبار جميع الحقائق المتاحة. تقوم اللجنة بعمل تقرير يتم بموجبه التفويض باتخاذ إجراء حسبما تستدعيه الحالة.
5- يجب أن يكون الاعتراض يتعلق بتطبيق اللوائح وفقاً لإجراءات الشكاوى المحددة من قبل اتحاد الكاراتيه الدولي. ويجب تقديمه خطياً وتوقيعه من قبل الممثل الرسمي للفريق أو المتنافسين.
6- يجب أن يتم تسديد رسوم اعتراض مقابل تقديم الشكوى وفقاً لما تم الاتفاق عليه من قبل اتحاد الكاراتيه الدولي ويجب أن تقدم الشكوى مع الاعتراض إلى ممثل لجنة الاستئناف.
7- تتكون لجنة الاستئناف من ممثل واحد من كل من مجلس الحكام واللجنة الفنية واللجنة الطبية.

الشرح :

1- يجب أن يتضمن الاعتراض أسماء المتنافسين ولجنة الحكام التي تقوم بإدارة المنافسة والتفاصيل المحددة للشيء الذي تم الاعتراض عليه، ولا يتم قبول الشكاوى العامة عن الإجراءات الشاملة على اعتراض قانوني، ويتحمل المدعي مسئولية إثبات قانونية الاعتراض.
2- تتم مراجعة الاعتراض من قبل لجنة الاستئنافات وكجزء من هذه المراجعة وستقوم اللجنة بدراسة الدليل المقدم تأييداً للاعتراض، ويجوز للجنة أيضاً أن تدرس أشرطة الفيديو واستجواب المسئولين في محاولة لفحص قانونية الاعتراض بطريقة موضوعية.
3- تصدر إذا أثبتت لجنة الاستئنافات قانونية الاعتراض سيتم اتخاذ الإجراء المناسب، بالإضافة إلى ذلك سيتم اتخاذ جميع الإجراءات لتفادي تكرار ذلك في المنافسات المستقبلية، وستعيد الخزينة الرسوم التي تم إيداعها.
4- إذا أثبتت لجنة الاستئناف عدم قانونية الاعتراض سيتم رفضه وتحول الرسوم إلى اتحاد الكاراتيه الدولي.
5- يجب ضمان عدم تأخير المباريات حتى إذا تم إعداد اعتراض رسمي . يكون من مسئولية المحكم (الكانسا) التأكد من أن المباراة قد أجريت وفقاً لقواعد المنافسة.
6- في حالة حدوث سوء إداري خلال إحدى المباريات يجوز للمدرب إشعار مراقب ملعب المباراة بإشعار الحكم.

المادة 12 : السلطات والواجبات

لجنة الحكام:

تكون سلطات وواجبات لجنة الحكام كالتالي:

1- التأكد من الإعداد الصحيح لكل دورة منافسات بالتشاور مع اللجنة المنظمة فيما يتعلق بترتيب مكان المنافسة وتقديم وتجهيز جميع المعدات والمرافق اللازمة وتشغيل المباريات والإشراف عليها واحتياطيات السلامة وما إلى ذلك.

2- تعيين مراقبي المباريات (رؤساء الحكام) وتجهيزهم في أماكنهم المحددة واتخاذ القرار حسبما يلزم عن طريق تقارير مراقبي ملاعب المباريات.

3- الإشراف على الأداء الكلي لمسئولي التحكيم وتنسيقه.

4- ترشيح المسئولين البدلاء حسبما يتطلب الأمر.

5- البت في الحكم النهائي بالنسبة للأمور ذات الطبيعة الفنية التي قد تنشأ خلال مباراة معينة ولا توجد نصوص خاصة بها في مواد قانون التحكيم.

مراقبو ساحة المباريات:

تكون سلطات وواجبات مراقبي ساحة المباريات كالتالي:

1- تفويض وتعيين والإشراف على الحكام والقضاة لجميع المباريات التي تتم في المناطق التي تكون تحت مراقبتهم.

2- ملاحظة أداء الحكام والقضاة الذين في منطقتهم والتأكد من أن المسئولين الذين تم تعيينهم قادرون على المهام المناطة بهم.

3- إصدار الحكم بإيقاف المباراة عندما يشير الحكم العام(الكانسا) على وجود خرق لقواعد المنافسة.

4- إعداد تقرير خطي يومي عن أداء كل مسئول تحت إشرافهم مع تقديم توصياتهم، إن وجدت، إلى مجلس الحكام.

الحكام:

تكون سلطات الحكم كالتالي:

1- يكون للحكم "شوشن" سلطة تنفيذية للمباريات تتضمن إعلان بداية المباراة وإيقافها ونهايتها.

2- منح النقاط.

3- يشرح لمراقب المباريات أو مجلس الحكام أو لجنة الاستئناف، إذا كان ضرورياً، أسس إصدار الحكم.

4- تطبيق الجزاءات وإصدار الإنذارات قبل المباراة وخلالها وبعدها.

5- الحصول على وجهات نظر القضاة والعمل بمقتضاها.

6- إعلان فترات التمديد لوقت المباراة.

7- تنفيذ تصويت لجنة الحكام (هانتاي) وإعلان النتيجة.

8- إعلان الفائز.

9- لا تقتصر سلطة الحكم على ملعب المنافسة فقط بل على جميع حدوده المباشرة.

10- عطي الحكم القرارات ويقوم بجميع الإعلانات.

القضاة:

تكون سلطات القضاة (فوكوشن) كالتالي:

1- مساعدة الحكم عن طريق الإشارة بالاعلام.

2- ممارسة حق التصويت على القرار الذي يتم اتخاذه. ينبغي أن يقوم القضاة بالمراقبة الدقيقة لحركات المتنافسين ويقدموا إلى الحكم وجهة نظرهم عن الحالات التالية:

أ- عندما تكون هناك ملاحظة على نقطة تم إحرازها.

ب- عندما يقوم المتنافس بعمل أسلوب ممنوع.

ج- عند ملاحظة تعرض أحد المتنافسين لإصابة أو مرض.

د- عندما يتحرك أي من المتنافسين أو كليهما خارج منطقة المنافسة (جوقاي).

ه- في الحالات الأخرى التي يرى ضرورة لفت انتباه الحكم اليها.

الحكم العام:

يقوم الحكم العام (كانسا) بمساعدة مراقب ساحة المباراة عن طريقة مراقبة سير المباريات . وإذا كانت قرارات الحكم و/أو القضاة ليست وفقاً للوائح للمنافسة يقوم المحكم برفع العلم فوراً أو يصدر إشارة ويدق الجرس. ويقوم مراقب ساحة المباراة بتوجيه الحكم بإيقاف المباراة ويصحح الخطأ. وستكون سجلات المباراة التي يتم الاحتفاظ بها سجلات رسمية عملاً بموافقة الحكم العام.

مشرفي التسجيل:

يحتفظ مشرف التسجيل بسجل منفصل للنقاط التي يمنحها الحكم وفي نفس الوقت يشرف على أعمال الميقاتي والمسجلين المعينين.

الشـــرح :

1- عندما تصدر نفس الإشارة من ثلاثة قضاة أو يأوا بنقطة لنفس المتنافس يقوم الحكم بإيقاف المباراة ويطلب أغلبية التصويت. وإذا أخفق الحكم في إيقاف المباراة يرفع الحكم العام العلم الأحمر أو يطلق إشارة أويضرب الجرس.

2- عندما تصدر نفس الإشارة من قاضيين أو يشيران بإحراز نقطة لنفس المتنافس سيأخذ الحكم وجهتي نظرهما في الاعتبار لكنه قد يرفض إيقاف المباراة إذا كان يعتقد أنهما مخطئان.

3- غير أنه عندما توقف المباراة سيتم العمل بأغلبية الأصوات. قد يطلب الحكم من القاضيين إعادة النظر في القرار ولكن لا يجوز له أن يصدر قراراً ضد قاضيين ما لم يكن لديه سند إيجابي من القاضي الآخر.

4- يجوز للحكم أن يطلب من القاضيين إعادة النظر في قرار عندما يعتقد بأنها مخطئين أو عندما يكون تنفيذ القرار فيه مخالفة للوائح مثل عندما يقوم أحد المتنافسين باستخدام العنف أو القوة المفرطة أو عندما يشار بالنقطة للمتنافس الذي خارج منطقة المباراة (جوقاي) أو عندما يأخذ الحكم في الاعتبار أن النقطة التي أشير إليها عالية جداً أو منخفضة جداً.

5- عندما يكون هناك ثلاثة قضاة لكل منهم وجهة نظر مختلفة يجوز للحكم اتخاذ قرار يسانده أحد القضاة.

6- في حالة الترجيح (هانتاي) يكون لكل من الحكم وكل قاضي صوتاً واحداً. وفي حالة تعادل الأصوات (إينشو – سن) يكون صوت الحكم هو الصوت المرجح.

7- يجب على القضاة احتساب ما يرونه من نقاط فقط. وإذا لم يكونوا متأكدين من وصول الأسلوب الفني منطقة الحصول على نقطة فعلاً يجب عليهم الإشارة بأنهم لم يروها، (ميناي).

8- يكون دور الحكم العام التأكد من أن المباراة قد نفذت وفقاً لقانون التحكيم للمنافسة. ولا يشكل وجوده قاضياً إضافياً. ليس له صوت كما أن ليس له أي صلاحية في مسائل الحكم مثل ما إذا كانت النقطة قانونية أو ما إذا كان قد حدث (جوقاي). وتنحصر مسئوليته في أمور الإجراءات.
9- في حالة عدم سماع الحكم لجرس انتهاء المباراة سيطلق مشرف التسجيل صفارته.
10- عند القيام بشرح أسس الحكم بعد انتهاء المباراة يجوز للجنة الحكام أن تتحدث إلى مراقب ساحة المباراة أو مجلس الحكام أو لجنة الاستئناف. ولن يقوموا بالشرح لأي شخص آخر.

المادة 13 : بدء وإيقاف وإنهاء المباريات

1- تكون المصطلحات والإشارات التي يستخدمها الحكم والقضاة في إدارة المباراة حسبما هي محددة في الملحقين 1 و 2.
2- يكون الحكم والقضاة في أماكنهم المحددة لهم وبعد تبادل التحية بين المتنافسين يقوم الحكم بإعلان "شوبو هاجيمي" وستبدأ الجولة بعد ذلك.
3- يوقف الحكم الجولة بإعلان "يامي" . وإذا لزم الأمر سيقوم الحكم بأمر المتنافسين بأخذ مواقعهم الأصلية (موتو نو إيتشي).
4- يعود الحكم إلى مكانه ويوضح الحكام وجهات نظرهم عن طريق الإشارة. في حالة إحراز نقطة يعين منحها يحدد الحكم المتنافس (أكا أو آو) ومنطقة التسديد)شودان أو جودان) والأسلوب الفني لإحراز النقطة (توسكي أو أوتشي أو كيري) و يمنح النقطة المناسبة مستعملاً الإشارة المحددة في الملحق 2، ثم يقوم الحكم بإعادة استأناف المباراة بقوله عبارة (تسوزوكيتي هاجيمي).
5- عندما يبدي المتنافس تقدماً واضحاً قدره ثمان نقاط خلال المباراة يوقف الحكم المباراة بكلمة (يامي) ويأمر المتنافسين بأن يعودوا إلى خطي البداية بينما يعود هو إلى خطه. ثم يقوم بعد ذلك بإعلان الفائز ويشير إليه برفع الحكم يده في اتجاه الفائز معلناً (آو /أكا نوكاتشي) . وتنتهي الجولة عند هذه النقطة.
6- عندما ينتهي الوقت يتم إعلان المتنافس الذي لديه نقاط أكثر بأنه الفائز يشير إليه الحكم برفع يده في اتجاه الفائز معلناً (آو /أكا نوكاتشي .) وتنتهي المباراة عند هذه النقطة.
7- عندما ينتهي الوقت وتكون النقاط متعادلة أو لم تمنح نقاط ينادي الحكم بكلمة)يامي) ويعود إلى مكانه، وينتقل الحكم إلى محيط منطقة المباراة وينادي بكلمة (هانتاي) ويصدر صافرتين. وسيوضح الحكم والقضاة وجهات نظرهم حيث يوضحها القضاة برفع أعلامهم أما الحكم فيرفع ذراعه. في حالة تعادل الأصوات سيعلن الحكم التعادل قائلاً (هيكيواكي) وبداية الوقت الاضافي (إنشو– سن (عندما يكون ذلك منطبقاً.
8- يكون لكل من القضاة والحكم صوتاً واحداً في الهنتاي باستثناء نهاية إنشو – سن شامل عندما يجوز للحكم استعمال صوت الترجيح لكسر أي تعادل يحدث فيما بعد.
9- عندما يواجه الحكم الحالات التالية ينادي بكلمة (يامي) ويوقف الجولة مؤقتاً:
أ- عندما يكون أي من المتنافسين أو كليهما خارج منطقة المباراة.
ب- عندما يأمر الحكم المتنافسين بتعديل بدلة الكاراتيه أو معدات الواقية والسلامة.
ج- عندما يخالف المتنافس القانون.
د- عندما يقرر الحكم أن أحد أو كِلا المتنافسين غير قادرين على الاستمرار في اللعب نتيجة اصابة أو مرض أو أسباب أخرى. يأخذ رأي الطبيب في الحالة ويقرر الحكم اذا كان في الامكان متابعة المباراة.
ه- عندما يمسك المتنافس بالخصم ولا ينفذ أسلوب فني أو إسقاط فوراً خلال ثانيتين أو ثلاث.
و- عندما يسقط أي من المتنافسين أو كلاهما أو يقذفان ولا تحدث ضربات فنية فعالة خلال ثانيتين أو ثلاث.
ز- عندما لا يكون كلا المتنافسين ليس واقفين على أرجلهم بعد سقوط أو محاولة لقذف الخصم وهم في حالة تصارع.
ح- عندما يصدر ثلاثة قضاة نفس الإشارة أو يعلنان نقطة لنفس اللاعب.

الشـــرح :

1- عند بداية المباراة يطلب الحكم أولا من المتنافسين الذهاب إلى خطي البداية، وإذا دخل أحد المتنافسين الحلبة قبل الأوان يجب أن يشار إليه بالخروج. يجب أن يحيي المتنافسان بعضهما بطريقة جيدة وتعتبر انحناءة الرأس السريعة غير محترمة وليست كافية. يجوز للحكم أن يطلب من المتنافسين أداء التحية عندما لا يتطوع أحدهم بالتحية حسبما هو موضح في الملحق 2 من اللوائح.
2- عند إستأناف المباراة يجب على الحكم أن يفحص كلا المتنافسين للتأكد من أنهما يقفان على خطيهما وثابتان بشكل جيد. يجب تثبيت المتنافسين اللذان يقفزان إلى أعلى وإلى أسفل أو يقومان بحركات عصبية قبل بداية القتال. يجب على الحكم أن يعيد استئناف المباراة بأقل قدر من التأخير.

المادة 14 : التعديلات

لا يجوز تغيير أو تعديل هذه اللوائح إلا من قبل اللجنة الرياضية التابعة لاتحاد الكاراتيه الدولي وموافقة لجنة التوجيه التابعة لاتحاد الكاراتيه الدولي.

قانون الكاراتيه (الكاتا)

المادة 1 : حلبة منافسات الكاتا

1- يجب أن تكون منطقة اللعب مسطحة ومستوية وخالية من الأخطار أو العوائق.
2- يجب أن تكون حلبة المنافسة ذات مساحة كافية تسمح بتنفيذ الكاتا دون تشويش او اعاقة.

الشرح :
1- لأداء الكاتا الجيد يلزم توفير سطح مستقيم وناعم . وعادة يكون بساط الكوميتيه المغطاة بالفرش هي الأنسب.

المادة 2 : الزي الرسمي

1- يجب أن يرتدي المنافسون والقضاة الزي الرسمي حسبما هو موضح في المادة 2 من لوائح الكوميتيه.
2- يجوز استبعاد أي شخص لا يتقيد بهذا النظام.

الشرح :
1- لا يجوز خلع زي الكاراتيه خلال أداء الكاتا.
2- المتنافسون الذين يحضرون ولا يلبسون الزي الصحيح سيعطون دقيقة واحدة لتصحيح وضعهم.

المادة 3 : تنظيم مسابقات الكاتا

1- لأداء تكون منافسات الكاتا على شكل مباريات فرق وأفراد. تتكون مباريات الفرق من منافسة بين فرق تتكون من ثلاثة أشخاص. وتتكون كل فريق من الذكور فقط أو الإناث فقط. وتتكون مباراة الكاتا الفردية من أداء فردي في فرق رجال أو نساء منفصلة.
2- يطبق نظام التصفية والترضيه. على ان يؤدي المتنافسون الكاتا الاجباريه في الدور النهائي.
3- يتوقع أن يؤدي المتنافسون مباريات الكاتا (شيشتاي) الإجبارية و (توكوي (الاختيارية خلال المنافسة. ستؤدي مباريات الكاتا وفقاً لمدارس الكاراتيه المعترف بها من قبل اتحاد الكاراتيه الدولي بناءاً على أنظمة قوجو وشيتو وشوتو ووادو، وفي الدورين الأوليين لا يسمح بأي اختلافات. وجدول الكاتا الاجباريه مضمن في الملحق 6 وقائمة الكاتا المميزه في الملحق 7.
4- في الدورين الأوليين يجوز للمتنافسين اختيار نوع واحد من قائمة الكاتا الإجبارية. ولا يسمح باختلاف في الكاتا التي يتم اختيارها.
5- في الأدوار اللاحقة يمكن أن يختار المتنافسون من قائمة توكوي الواردة في الملحق 7 ويسمح بالاختلافات التي يتم اختيارها حسب فروقات المدارس.
6- سيتم إشعار مسئولي طاولة النقاط والتسجيل عن اختيار الكاتا قبل بداء الدور.
7- يجب أن ينفذ المتنافسون كاتا مختلفة في كل دور، وبمجرد تنفيذ الكاتا فلا يجوز إعادتها . غير أنه إذا تتطلب الأمر تنفيذ جولة تأهل ابتدائية نظراً للأعداد المتنافسة يجوز إعادة الكاتا التمهيدية التي يتم اختيارها من القائمة الإجبارية في الجولة.
8- في المنافسات النهائية لفرق الكاتا سينفذ الفريقان المؤهلات للنهائيات الكاتا التي قاما باختيارها من قائمة توكوي الواردة في الملحق 7 بالطريقة العادية. وفيما بعد سيعرض الفريقان شرح لمعنى الكاتا المختارة(بونكاي .(والزمن المسموح به لاستعراض البونكاي هو ثلاث دقائق.

المادة 4 : طاقم القضاة والتحكيم

1- يقوم مجلس الحكام أو مراقب المباريات بتعيين لجنة مكونة من ثلاثة قضاة لكل مباراة.
2- بالإضافة إلى ذلك يتم تعيين مسجل النقاط والمذيعين.

الشرح :
1- يجلس رئيس قضاة الكاتا على الحافة الخارجيه للملعب مواجهاً المتنافسين .ويجلس القاضيان الآخران في الجانبين الأيسر والأيمن على بعد مترين من خط وسط الحلبة وفي اتجاه نقطة دخول المتنافسين. سيكون لدى القضاة الثلاثة علمين أحمر وآخر أزرق.

المادة 5 : معايير اتخاذ القرار

1- تمنح يجب أن تنفذ الكاتا بكفاءة ويجب أن تظهر فهماً واضحاً للمبادئ التقليدية التي تتضمنها. ينظر القضاة في الأمور التالية لإجراء تقييم المتنافسين أو الفريق:
أ- الاداء الواقعي لمعنى الكاتا.

ب- فهم الأساليب الفنية المستعملة (بونكاي).
ج- التوقيت الجيد والإيقاع والسرعة والتوازن وتركيز القوة (كيميه).
د- الاستعمال الصحيح والمناسب للتنفس لدعم تركيز القوة (كيميه) .
ه- التركيز الصحيح للانتباه (شاكوغان) والتركيز.
و- الوقفات الصحيحة (داتشي) مع شد جيد للرجلين والقدمان ملاصقتين للأرض.
ز- شد جيد للبطن (هارا) بدون هز أعلى الفخذين إلى أعلى أو أسفل عند الحركة.
ح- استعراض الهيئة الصحيحة للأوضاع والحركات (كيهون) على حسب المدرسة التابع لها.
ط- يجب أن تؤخذ بعين الاعتبار معايير أخرى، بما في ذلك صعوبة كاتا.
ي- يعتبر التجانس بدون اشارة عامل إضافي عند تأدية الكاتا كفريق.

2- في الدورين الأوليين لا يتأهل المتنافس الذي يعدل في أداء الكاتا ، والمتنافس الذي يتوقف أثناء أداء الكاتا أو الذي يؤدي كاتا مختلفة عن الكاتا المعلنة.

الشرح :

1- الكاتا ليست رقصة أو أداءً مسرحياً، يجب أن تتقيد بالقيم والمبادئ التقليدية، كما يجب أن تكون واقعية من حيث القتال واستعراض التركيز والقوة والتأثير المحتمل في أساليبها، ويجب أن يتم فيها استعراض المقاومة والقوة والسرعة بالإضافة إلى الخفة والإيقاع والتوازن في الأداء.
2- في مباريات فرق الكاتا يجب أن يبدأ أعضاء الفريق الثلاثة متجهين في اتجاه واحد نحو رئيس القضاة.
3- يجب أن يظهر أعضاء الفريق الكفاءة في جميع نواحي أداء الكاتا بالإضافة إلى التزامن والتناغم في الحركات.
4- أوامر بدء الأداء أو انتهائه أو ضرب الأرض بالقدمين أو لطم الصدر أو الذراعين أو بدلة الكاراتيه والزفير غير المناسب جميعها أمثلة تعتبر تلميحات خارجية ويجب أن يحتسبها القضاة عند اتخاذهم قراراً.
5- الأمر متروك للمدرب أوالمتنافس لضمان آداء كاتا مناسبة لهذا الدور

المادة 5 : معايير اتخاذ القرار

1- في بداية كل جولة، عند منادات المتنافسين الإتنين بأسمائهم، أحدهم بالحزام الأحمر (أكا) والآخر بالحزام الأزرق (آو) ، يؤديان التحية للحكام على حافة البساط، (آو) يرجع إلى الوراء بخطوات قليلة لانتضار دوره، (أكا) يتقدم داخل بساط المنافسة. بعد اداء التحية من جديد للحكام، (أكا) يعلن إسم الكاتا اتي سيؤديها ويبدأ العرض، عند الإنتهاء، ينسحب موينتضر انتهاء (آو) من عرضه، عند إنتهاء هدا الأخير، ينتظر المتنافسين اعلان الحكام للنتيجة.
2- عندما تكون الكاتا غير متطابقة مع القانون او عند وجود إختلالات أخرى، قاضي الوسط له حق المنادات على القضاة المساعدين له لإتخاد القرار الملائم.
3- عند إقصاء اي متنافس، قاضي الوسط يرفع الرايتين بشكل متقاطع و يسحبهما مثل (طوريماسان في الكوميتيه).
4- بعد تنفيد الكاتا، يقف المتنافسين احدهما بجانب الآخر، على حافة البساط. حكم الوسط يطلب القرار(هانتاي)، و يطلق الصافرة مرتين بنغمتين مختلفتين، الأعلام ترفع في نفس الوقت.
5- يتخد القرار إما لصالح "أكا" أو "آو". لا يسمح التعادل. يعلن فائز المتسابق الذي يحصل على أكبر عدد من الأصوات.
6- يؤدي المتنافسين التحية لبعضهم البعض، ثم تحية فريق التحكيم، وينسحبا من بساط المنافسة.

الشرح :

1- خط بداية الكاتا يوجد بداخل بساط المنافسة.
2- عندما يتم استعمال الأعلام، حكم الوسط يطلب القرار(هانتاي)، و يطلق الصافرة مرتين بنغمتين مختلفتين، فيرفع الحكام الأعلام في نفس الوقت. بعد أخد الوقت الازم لحساب الأصوات، يطلق حكم الوسط صافرة قصيرة، يخفض الحكام المساعدين أعلامهم.
3- إدا تغيب المتنافس عند المنادات عليه أو إعلان (كيكن)، يعلن فوز منافسه دون آداء هدا الأخيرللكاتا المعلنة مسبقا.