

Pytania egzaminacyjne dla Sędziów Kumite

Wersja Styczeń 2017

Adaptacja: Jarosław Lewandowski, sędzia międzynarodowy WKF
(aktualizacja 2017-02-06)

Sekcja 1. Prawda czy fałsz

Na karcie odpowiedzi wstaw „X” w stosowne miejsce. Odpowiedź na pytanie jest prawdą, tylko jeśli jest prawdą we wszystkich sytuacjach, w przeciwnym razie jest uznawana za fałsz. Każda prawidłowa odpowiedź zyskuje 1 punkt.

1. Łączna wielkość obszaru walki i strefy bezpieczeństwa to 8m na 8m.
2. Flaga narodowa lub emblemat kraju zawodnika mogą być noszone na lewej piersi bluzy karate-gi przy założeniu, że nie przekraczają wymiarów 10cm na 10cm.
3. Bluza karate-gi musi być dłuższa niż $\frac{3}{4}$ długości uda.
4. Spodnie karate-gi muszą przykrywać przynajmniej $\frac{2}{3}$ długości łydki.
5. Rękaw bluzy karate-gi nie może być dłuższy, niż do zgięcia nadgarstka.
6. Jeśli rękawy bluzy karate-gi zawodnika są zbyt długie i odpowiedni zamiennik nie może być znaleziony na czas, Sędzia Prowadzący może pozwolić na zawinięcie ich do wewnątrz.
7. Zawodniczki mogą nosić dyskretną gumkę lub uchwyt dla włosów ułożonych w „koński ogon”. Wstążki, opaski i inne dekoracje są zabronione.
8. Kolczyki są dopuszczalne, tylko gdy są przykryte taśmą
9. Metalowe aparaty dentystyczne mogą być noszone na własne ryzyko zawodnika, jeśli zostaną zatwierdzone przez Sędziego Prowadzącego i oficjalnego doktora.
10. Zawodnicy muszą się sobie właściwie uklonić, na początku i końcu walki.
11. Coach może zmienić kolejność walczącej drużyny w czasie rundy
12. Jeśli zawodnik jest kontuzjowany w trakcie meczu indywidualnego, to coach może wprowadzić zastępcę, jeśli wpierv powiadomi Komitet Organizacyjny
13. Jeśli dwie drużyny mają tą samą liczbę zwycięstw, następnym kryterium do rozważenia przy wyłanianiu zwycięzcy jest policzyć punkty, biorąc pod uwagę zarówno zwycięskie jak i przegrane walki.
14. Jeśli dwie drużyny mają równe liczby zwycięstw i punktów, będzie rozegrana walka decydująca.
15. W pierwszej rundzie rozgrywek drużynowych, zezwala się walczyć uczestniczącej drużynie, tylko jeśli wszyscy członkowie drużyny są obecni.
16. Sprzęt ochronny dostarczany przez Narodowe Federacje musi być przyjęty w zawodach WKF.
17. Coach, podczas całego turnieju, powinien nosić dres i prezentować oficjalny identyfikator.
18. Walki seniorów trwają trzy minuty, a kobiet, juniorów i kadetów – dwie minuty.
19. Walki indywidualne seniorów o medale trwają 3 minuty, a senierek 3 minuty.
20. Mecze w kategorii poniżej 21 lat (U21) mężczyzn trwają zawsze 3 minuty, a kobiet 2 minuty.

21. Mecze o medale w kategorii poniżej 21 lat (U21) mężczyzn trwają 4 minuty, a kobiet 3 minuty.
22. Kopnięcie na Jodan, któremu brakuje trochę Zanshin może otrzymać Ippon, ponieważ jest uważane za technikę trudną technicznie.
23. Szybka kombinacja chudan geri i tsuki, z których każda byłaby punktowana otrzyma Ippon.
24. W walkach seniorów, lekkie „dotknięcie rękawicy” na gardło nie musi powodować ostrzeżenia ani kary pod warunkiem, że nie ma kontuzji.
25. Kopnięcie w pachwinę nie będzie skutkowało karą, jeśli winny tej akcji nie zrobił tego umyślnie.
26. Kategoria 1 i Kategoria 2 ostrzeżeń, naliczane są odrębnie.
27. Chukoku jest ostrzeżeniem dawanym za pierwsze wykroczenie z kategorii 1 lub kategorii 2.
28. Keikoku jest ostrzeżeniem, przy której Yuko (jeden punkt) jest dodawany do wyniku przeciwnika
29. Keikoku kategorii 1 jest normalnie przyznawane, kiedy potencjał zawodnika do odniesienia zwycięstwa jest lekko zmniejszony przez faul przeciwnika.
30. Hansoku-Chui kategorii 1 może być przyznane bezpośrednio lub w następstwie ostrzeżenia, lub Keikoku.
31. Hansoku-Chui jest przyznawane, kiedy potencjał zawodnika do odniesienia zwycięstwa został poważnie zredukowany przez faul przeciwnika.
32. Chukoku, Keikoku and Hansoku-Chui są karami.
33. Chukoku, Keikoku and Hansoku-Chui są ostrzeżeniami.
34. Hansoku jest przyznawane za poważne naruszenia przepisów.
35. Shikkaku może być tylko nałożone po ostrzeżeniu.
36. Jeśli zawodnik postępuje złośliwie, Shikkaku a nie Hansoku jest właściwą karą.
37. Jeśli zawodnik postępuje złośliwie, Hansoku jest właściwą karą.
38. Zawodnik może otrzymać Shikkaku, jeśli zachowanie coacha lub niewalczących członków delegacji zawodnika jest uznane za godzące w prestiż i honor Karate-do.
39. Shikkaku musi być ogłoszone publicznie.
40. Zespół sędziów z planszy zadecyduje o zakresie Shikkaku.
41. Pięć kryteriów musi zostać spełnione przy zaliczaniu punktowanej techniki.
42. Ai-uchi oznacza, że były dwie efektywne techniki występujące równocześnie.
43. Jeśli dwóch Sędziów Bocznych sygnalizuje Ippon dla Aka, kolejnych dwóch Sędziów Bocznych - Ippon dla Ao, to Sędzia Prowadzący przyzna punkty obu stronom.
44. Jeśli po Yame, trzech Sędziów Bocznych nie sygnalizuje a czwarty Sędzia Boczny sygnalizuje Ippon dla Ao, to Sędzia Prowadzący może dać Ippon dla Ao.
45. Przy Hantei Sędzia Prowadzący ma głos decydujący.
46. W meczach drużynowych ostrzeżenia i kary przyznane w walce podstawowej będą przeniesione do walki dodatkowej.
47. Jeśli Aka zdobywa punkt w chwili, gdy Ao wychodzi poza obszar pola walki, mogą być przyznane zarówno punkt, jak i ostrzeżenie lub kara z kategorii 2.
48. Jeśli zawodnik był fizycznie wypchnięty z pola walki, będzie przyznany Jogai.

49. Stosownie do Artykułu 10, kiedy zawodnik upada, jest rzucony lub przewrócony przez uderzenie i nie wstaje natychmiast, Sędzia Prowadzący da sygnał Sędziemu mierzącemu czas do uruchomienia odliczania 10 sekund poprzez dmuchnięcie w gwizdek.
50. Stosownie do „zasady 10 sekund” sędzia mierzący czas zatrzyma zegar, kiedy zawodnik stoi w pełni wyprostowany i Sędzia Prowadzący podniesie do góry rękę.
51. Każdy zawodnik, który upada, jest rzucony lub przewrócony przez uderzenie i nie uzyskuje stojącej postawy w ciągu 10 sekund, to będzie automatycznie wycofany z turnieju.
52. Jeśli dwóch zawodników kontuzjuje się jednocześnie i są niezdolni do kontynuowania walki, zwycięstwo jest przyznane zawodnikowi, który zgromadził więcej punktów.
53. Zawodnik, który zdobywa punkt i wychodzi poza pole walki zanim Sędzia Prowadzący zawoła „Yame” nie otrzyma Jogai.
54. Zawodnicy nie mogą zdobywać punktów ani otrzymywać kar po gongu oznaczającym koniec czasu walki.
55. W zawodach juniorów każda technika na twarz, głowę lub szyję, która powoduje kontuzję będzie karana ostrzeżeniem lub karą, chyba że jest to z winy poszkodowanego.
56. W zawodach kadetów i juniorów kopnięcia na poziom Jodan są dozwolone z minimalnym kontaktem (dotyk skóry), o ile nie powodują kontuzji.
57. W zawodach seniorów lekki dotyk jest dozwolony dla uderzeń tsuki na Jodan, a większa tolerancja jest dopuszczalna dla kopnięć na Jodan.
58. Zawodnik nie może kontynuować walk, kiedy przyznane jest mu zwycięstwo na skutek Hansoku kategorii 1 i jest drugi raz, gdy wygrywa w ten sposób.
59. Zawodnik może protestować do Kontrolera Meczu, jeśli popełniono pomyłkę administracyjną.
60. Kiedy zawodnik jest rzucony bezpiecznie i bez kontuzji, Sędzia Prowadzący powinien dać dwie do trzech sekund czasu przeciwnikowi na zdobycie punktu.
61. Kiedy Sędziowie Boczni zauważą punktowaną technikę będą to natychmiast sygnalizować flagami.
62. Użycie bandaży jest dozwolone po zatwierdzeniu przez oficjalnego doktora.
63. Skład sędziowski do każdego meczu będzie zawierał jednego Sędziego prowadzącego, czterech Sędziów bocznych i jednego Kontrolera Meczu.
64. Jeśli po rozpoczęciu walki okazuje się, że zawodnik nie ma protektora na zęby, to zostaje on zdyskwalifikowany.
65. Sędzia Prowadzący wydaje wszelkie komendy i werdykty.
66. Kiedy dwóch Sędziów Bocznych sygnalizuje punkt dla tego samego zawodnika, Sędzia Prowadzący może nie zatrzymać toku walki, o ile uważa że się mylą.
67. Jeśli trzech Sędziów Bocznych sygnalizuje punkt dla Aka, to Sędzia Prowadzący musi zatrzymać walkę, nawet gdy uważa, że się mylą.
68. Jeśli dwóch lub więcej Sędziów Bocznych sygnalizuje punkty dla tego samego zawodnika, Sędzia Prowadzący musi zatrzymać walkę.
69. Pomiar czasu walki rozpoczyna się, gdy Sędzia Prowadzący daje sygnał do rozpoczęcia i zatrzymuje gdy Sędzia Prowadzący woła „Yame” lub gdy upłynął czas walki.
70. Skład sędziowski w meczu Kumite obejmuje Sędziego Prowadzącego, czterech Sędziów Bocznych, Kontrolera Meczu i Sędziego prowadzącego zapis.

71. Gdy jeden zawodnik poślizgnie się i upada, a przeciwnik natychmiast zdobywa punkt, to za tą technikę otrzyma on Ippon.
72. Za wytrącenie przeciwnika z równowagi i technikę punktowaną Jodan tsuki będzie przyznany Waza-Ari.
73. Jeśli Sędzia Prowadzący nie słyszy sygnału końca walki, to Kontroler Meczu gwizdże gwizdkiem.
74. Dobrze kontrolowane uderzenie łokciem (empi-uchi/hijiate), które spełnia wszystkie 6 kryteriów punktowania jest dopuszczalną techniką.
75. W meczach indywidualnych, zawodnik, który dobrowolnie wycofuje się z walki otrzymuje Kiken, a 8 punktów jest przyznanych przeciwnikowi.
76. Czujność lub Zanshin jest stanem ciągłego zaangażowania, który trwa nadal po tym jak technika wyładowała.
77. Za wykonanie kombinacji technik ręcznych, w której każda z technik jest punktowana powinno być przyznane Waza-Ari.
78. Zawodnik, który pozostaje w obszarze pola walki, może zdobyć punkt na zawodniku poza obszarem pola walki.
79. Atoshi Baraku oznacza „pozostaje 10 sekund czasu walki”.
80. Atoshi Baraku oznacza „pozostaje 20 sekund czasu walki”.
81. „Dotyk skóry” na gardło jest dopuszczalny tylko w zawodach seniorów.
82. Jeśli nie ma punktów na koniec walki, Sędzia Prowadzący wezwie do Hantei.
83. Nadmierny kontakt, przy powtarzającym się niepowodzeniu bloku jest podstawą do rozważenia Mubobi.
84. Zawodnik może być ukarany za wyolbrzymianie, nawet jeśli występuje kontuzja.
85. Rzuty przez bark, takie jak: seio nage, kata garuma itp. są dopuszczalne tylko, jeśli zawodnik trzyma przeciwnika, aby pozwolić na bezpieczne lądowanie.
86. W kategorii 2, Keikoku nie może być przyznane, jeśli wcześniej nie było Chukoku.
87. Kiedy skład sędziowski podjął decyzję niezgodną z Przepisami Zawodów, Kontroler Meczu natychmiast zagwizdże w gwizdek.
88. Walka może być krótko kontynuowana, gdy obaj zawodnicy są na ziemi.
89. W meczach drużynowych nie ma dodatkowej walki.
90. Kiedy Sędzia Prowadzący chce się skonsultować z Sędziami Boczными na temat kary za kontakt, może krótko z nimi rozmawiać w czasie, gdy doktor zajmuje się kontuzjowanym zawodnikiem.
91. W zawodach kadetów tylko bardzo lekki dotyk do maski chroniącej twarz może być punktowany.
92. Chwywanie poniżej pasa i rzucanie jest dopuszczalne pod warunkiem, że rzucający trzyma przeciwnika, tak by można było wykonać bezpieczne lądowanie.
93. Kadeci mogą odmawiać noszenia masek na twarz WKF z powodów medycznych.
94. Zawodnik, który ma Hansoku-Chui kategorii 2 i wtedy wyolbrzymia efekt lekkiego kontaktu, otrzyma Hansoku.
95. Hansoku-Chui będzie przyznane za udawanie kontuzji.
96. Hansoku-Chui będzie przyznane za pierwszy przypadek wyolbrzymiania kontuzji.

97. Jeśli po Yame dwóch Sędziów Bocznych sygnalizuje Yuko dla Ao, a jeden Sędzia Boczny Yuko dla Aka, to Sędzia Prowadzący może dać punkt dla Aka.
98. Zawodnik może otrzymać Hansoku bezpośrednio za wyolbrzymianie efektów kontuzji.
99. Technika, nawet efektywna, wykonana po komendzie zatrzymania walki, nie będzie punktowana i może skutkować karą nałożoną na wykonującego.
100. W zawodach kadetów kopnięcia jodan mogą być wykonywane na „dotyk skóry” przy założeniu, że nie ma kontuzji.
101. Przed rozpoczęciem meczu lub walki Menadżer Tatami powinien sprawdzić karty medyczne zawodników.
102. Jeśli występuje błąd w rozpisce zawodników i walczą niewłaściwi zawodnicy, to później nie może być to zmienione.
103. Technika efektywna wykonana w tym samym czasie, co sygnalizowany przez brzęczyk koniec walki, jest uznana za ważną.
104. Jeśli zawodnik jest kontuzjowany i jest to uznane za jego własną winę (Mubobi), skład sędziowski nie przyzna kary przeciwnikowi.
105. Coachowie muszą przedstawić swoją akredytację do oficjalnego stolika przed rozpoczęciem walki lub meczu.
106. Yuko jest przyznawane za uderzenia tsuki na plecy.
107. Kontroler Meczu może zażądać od Sędziego Prowadzącego zatrzymania walki, jeśli zauważył Jogai przeoczony przez Sędziów Bocznych.
108. Zawodnik, który nie jest posłuszny poleceniom Sędziego Prowadzącego otrzyma Hansoku.
109. Zawodnik, który nie jest posłuszny poleceniom Sędziego Prowadzącego otrzyma Shikkaku.
110. Menadżer Tatami poleci Sędziemu Prowadzącemu zatrzymać mecz, jeśli zobaczy przekroczenie Przepisów Zawodów.
111. Jeśli w kombinacji jedna technika zasługuje na Yuko, a druga zasługuje na karę, to oba będą przyznane.
112. Gdy zawodnik poślizgnie się, upadnie lub w inny sposób znajdzie się w pozycji leżącej i dotyka korpusem podłoża, a przeciwnik wykona na nim punktowaną technikę, to zostanie przyznany Ippon.
113. Nie jest możliwe zdobywanie punktów leżąc na ziemi.
114. Zawodnik nie posiadający sprzętu zaaprobowanego przez WKF otrzyma jedną minutę na zmianę na sprzęt typu zaaprobowanego.
115. Zawodnik kontuzjowany w Kumite i wycofany na zasadzie 10 sekund nie może startować w konkurencji kata.
116. Kontuzjowany zawodnik, który został uznany przez Lekarza Zawodów za niezdolnego do walki, nie może już walczyć w tych zawodach.
117. Jeśli zawodnik źle się zachowuje na polu walki po zakończeniu meczu lub walki, Sędzia Prowadzący nadal może przyznać Shikkaku.
118. Kontroler Meczu ma głos decydujący w przypadku Shikkaku.
119. W meczach drużynowych mężczyzn, jeśli drużyna wygra trzy walki, to mecz uznaje się w tym momencie za skończony.

120. W meczach drużynowych kobiet, jeśli drużyna wygra dwie walki, to mecz uznaje się w tym momencie za skończony.
121. Jeśli zawodnik chwyta przeciwnika i nie wykonuje natychmiastowej techniki lub rzutu, to Sędzia Prowadzący zawoła „Yame”.
122. Kiedy Sędzia Boczny nie jest pewny czy technika rzeczywiście dotarła do punktowanego obszaru, to nie powinien nic sygnalizować.
123. Zawodnik, który popełnia czyn, który godzi w prestiż i honor Karate-do otrzyma Hansoku.
124. Kiedy akcja zawodnika jest uznana za niebezpieczną i umyślnie narusza przepisy dotyczące zabronionego zachowania, to zawodnik otrzyma Shikkaku.
125. Kiedy Sędzia Prowadzący zatrzymuje walkę, ponieważ zauważył technikę punktowaną, a czterech Sędziów Bocznych nic nie sygnalizuje, to Sędzia Prowadzący może dać punkt.
126. Kiedy wystąpi jawne przekroczenie przepisów, to Kontroler Meczu zatrzyma mecz i poleci Sędziemu Prowadzącemu skorygować problem.
127. Jeśli dwóch Sędziów Bocznych sygnalizuje Yuko dla Aka, a jeden Sędzia Boczny Waza-Ari dla Ao, a Sędzia Prowadzący chce dać Waza-Ari dla Ao, to powinien zapytać czwartego Sędziego Boczego o opinię.
128. Przy Hantei, jeśli trzech sędziów Bocznych sygnalizuje zwycięstwo dla Aka, czwarty Sędzia Boczny i Sędzia Prowadzący sygnalizują zwycięstwo dla Ao to musi on dać zwycięstwo Aka.
129. Jeśli Sędzia Boczny zauważy Jogai, to powinien on zapukać w podłogę odpowiednią flagą i zasignalizować przewinienie z kategorii 2.
130. Jeśli jeden Sędzia Boczny sygnalizuje punkt dla Ao to Sędzia Prowadzący musi zatrzymać walkę.
131. Jeśli zawodnik nie wraca do wyprostowanej postawy w ciągu 10 sekund, to Sędzia Prowadzący ogłosi „Kiken” i „Kachi” dla przeciwnika.
132. Jeśli zawodnik jest rzucony i łąduje częściowo poza polem walki, to Sędzia Prowadzący natychmiast zawoła „Yame”.
133. We wszystkich przypadkach kiedy rozpoczęto odliczanie czasu 10 sekund, lekarz będzie proszony o zbadanie zawodnika.
134. Zawodnicy powinni być badani przez lekarza na zewnątrz tatami.
135. Komitet Wykonawczy może autoryzować noszenie reklam zaaprobowanych sponsorów na karate-gi.
136. Ochraniacze na zęby (szczęki) są obowiązkowe dla wszystkich zawodników Kumite.
137. Po rzucie Sędzia Prowadzący zezwala na maksimum dwie sekundy, w czasie których może być wykonana technika punktująca.
138. Jeśli zawodnik punktuje mocnym kopnięciem bocznym, które wypycha zawodnika z pola walki, to Sędzia Prowadzący powinien przyznać Waza-Ari i dać przeciwnikowi ostrzeżenie lub karę z kategorii 2 za Jogai.
139. Kiedy jest zgłaszany oficjalny protest, kolejne mecze muszą być opóźnione aż do podania wyniku protestu.
140. Każdy Sędzia Boczny będzie usytuowany przy narożniku tatami w strefie bezpieczeństwa.
141. Jeśli Sędzia Prowadzący zignoruje dwóch Sędziów Bocznych sygnalizujących punkt dla zawodnika, to Kontroler Meczu powinien zagwizdać gwizdkiem.

142. Gdy Sędzia Prowadzący przyznaje punkt za technikę, która spowodowała kontuzję Kontroler Meczu powinien zasignalizować, żeby zatrzymać mecz.
143. Gdy Sędzia Prowadzący nie usłyszy gongu końca walki, to Sędzia Protokolant powinien zagwizdać gwizdkiem.
144. Gdy zawodnik jest przepisowo rzucony, poślizgnie się, upada, lub w inny sposób znajdzie się w pozycji leżącej i jest na nim wykonana punktowana technika, to przeciwnikowi zostaje przyznany Ippon.
145. Kiedy Sędzia Prowadzący chce przyznać Shikkaku, to zwołuje Sędziów Bocznych na krótką konsultację.
146. Kiedy zawodnik jest kontuzjowany w trakcie walki i wymaga pomocy lekarskiej otrzyma na to 3 minuty czasu, po których Sędzia Prowadzący zadecyduje, czy zawodnik zostanie ogłoszony za niezdolnego do walki, czy też będzie przyznane więcej czasu.
147. Zawodnik, który wychodzi poza pole walki (Jogai) w sytuacji, gdy do końca walki pozostało mniej niż 10 sekund, otrzyma minimum Keikoku.
148. Aby skorygować werdykt przyznania punktu niewłaściwemu zawodnikowi, Sędzia Prowadzący powinien zwrócić się w kierunku zawodnika, któremu błędnie przyznał punkt, wykonać gest Torimassen i potem przyznać punkt przeciwnikowi.
149. Jeśli zawodnik punktuje dobrze kontrolowanym chudan keri, a potem przypadkowo uderza przeciwnika w twarz powodując lekką kontuzję, powinny być przyznane Waza-Ari i ostrzeżenie.
150. Kiedy kontuzjowany zawodnik otrzymywał pomoc lekarską i oficjalny lekarz mówi, że zawodnik może kontynuować walkę, to Sędzia Prowadzący nie może zmienić decyzji lekarza.
151. Sędzia Prowadzący może zatrzymać walkę nawet jeśli Sędziowie Boczni nic nie sygnalizują.
152. Kiedy walka została zatrzymana i czterech Sędziów Bocznych prezentuje różne sygnały, to Sędzia Prowadzący powinien dać Torimassen i rozpocząć ponownie walkę.
153. „Unikanie walki” odnosi się do sytuacji, w której zawodnik usiłuje przeszkodzić przeciwnikowi w uzyskaniu sposobności do uzyskania punktu poprzez zachowanie marnujące czas.
154. Jeśli w walce dodatkowej w meczach drużynowych dwóch zawodników kontuzjuje się wzajemnie i nie mogą kontynuować, a zdobyte punktowe są równe, to o zwycięstwie zadecyduje Hantei.
155. Jeśli w meczach drużynowych dwóch zawodników kontuzjuje się wzajemnie i nie może kontynuować, a zdobyte punktowe są równe, to Sędzia Prowadzący ogłosi remis (Hikiwake).
156. Kiedy do końca walki pozostaje mniej niż 10 sekund i przegrywający zawodnik, próbując desperacko wyrównać, wychodzi poza pole walki (Jogai) otrzyma minimum Hansoku-Chui kategorii 2.
157. Techniki, które trafiają poniżej pasa nie mogą być punktowane.
158. Techniki, które trafiają w łopatkę, mogą być punktowane.
159. Jeśli Aka przypadkowo kopie Ao w biodro i Ao nie może kontynuować walki, wtedy Ao otrzyma Kiken.
160. Jeśli zawodnik ewidentnie łapie z trudem oddech, to Sędzia Prowadzący powinien zatrzymać mecz, by dać mu czas na dościsnięcie do siebie.
161. Zawodnik, który uzyskuje przewagę 8 punktów zostaje ogłoszony zwycięzcą.
162. Gdy kończy się czas walki, zawodnik który uzyskał więcej punktów jest ogłoszony zwycięzcą.
163. Zawodnik, który trzyma przeciwnika, bez próby techniki w sytuacji gdy do końca walki pozostaje mniej niż dziesięć sekund otrzyma minimum Hansoku-Chui.

164. Jeśli w meczach drużynowych zawodnik otrzyma Hansoku, to jego wynik zostaje wyzerowany, a przeciwnika ustawiony na osiem punktów.
165. Jeśli w meczach drużynowych zawodnik otrzyma Kiken, to jego wynik zostaje wyzerowany, a przeciwnika ustawiony na osiem punktów.
166. Jeśli w meczach drużynowych zawodnik otrzyma Shikkaku, to jego wynik zostaje wyzerowany, a przeciwnika ustawiony na osiem punktów.
167. Ostrzeżenie lub kara za Mubobi jest przyznawana tylko wtedy, gdy zawodnik jest uderzony lub kontuzjowany z własnej winy lub przez swoje zaniedbanie.
168. Zawodnik, który jest uderzony z własnej winy i wyolbrzymia efekt powinien otrzymać ostrzeżenie lub karę za Mubobi lub za wyolbrzymianie, ale nie za oba wykroczenia.
169. Jeśli zawodnik wykonuje dobre kopnięcie na Chudan i przeciwnik łapie nogę, to punkt nie może być przyznany.
170. Zawodnik wykonuje kopnięcie na Jodan zgodnie z 6 kryteriami punktowania. Przeciwnik podnosi rękę, aby przechwycić kopnięcie i wtedy jego ręka uderza własną twarz, to Sędzia Prowadzący może dać Ippon, gdyż kopnięcie nie było efektywnie zablokowane.
171. Kiedy zawodnik chwytą i rzuca przeciwnika i przeciwnik ściągą go na siebie powodując swoją kontuzję, to obydwójce powinni otrzymać ostrzeżenie lub karę.
172. Autoryzowane reklamy dla WKF można umieszczać na lewym rękawie karate-gi.
173. Federacje Narodowe nie mogą umieszczać reklam na karate-gi zawodnika.
174. Zawodnik Kumite, który otrzymuje Kiken nie może walczyć dalej w tym turnieju.
175. Walka dodatkowa jest używana tylko w meczach drużynowych.
176. Kiedy Sędzia Prowadzący daje zawodnikowi ostrzeżenie lub karę z kategorii 2 za Mubobi, to przeciwnik otrzyma lżejszą karę z kategorii 1 niż zazwyczaj.
177. Żeńska drużyna może walczyć z jedynie dwoma zawodniczkami.
178. Sędzia Prowadzący nie może być tej samej narodowości, jak którykolwiek z zawodników, ale może jeden z sędziów bocznych, o ile obu coachów się zgodzi.
179. Kontroler Meczu ustawia się razem z Sędzią Prowadzącym i Sędziami Bocznymi.
180. Trenerzy będą siedzieć na krzesłach na zewnątrz strefy bezpieczeństwa, po odpowiednich stronach pola walki twarzą do stolika sędziowskiego.
181. Kontroler Meczu będzie siedział po lewej stronie od stolika sędziowskiego.
182. W meczach drużynowych Skład Sędziowski będzie dokonywał rotacji przy każdej walce, przy założeniu że wszyscy jego członkowie mają odpowiednią kwalifikację.
183. W meczach drużynowych Skład Sędziowski będzie dokonywał rotacji tylko w walkach o medale.
184. Sędzia Prowadzący może poruszać się po całym tatami, łącznie ze strefą bezpieczeństwa.
185. Zawodniczki muszą posiadać ochraniacz na piersi.
186. Zawodniczki nie muszą posiadać ochraniacza na piersi, jeśli mają ochraniacz na korpus.
187. Pasy czerwone i niebieskie nie mogą zawierać żadnych osobistych wyhaftowań ani oznaczeń.
188. Osobiste wyhaftowania lub oznaczenia na pasach czerwonych i niebieskich są dopuszczalne tylko w konkurencji Kata.

189. Zawodnicy muszą nosić białe karate-gi bez pasków, lamówek i haftów osobistych.
190. Osobiste wyhaftowania na karate-gi są dopuszczalne tylko w walkach o medale.
191. Aby przyznać punkty, ostrzeżenia lub kary Sędzieja Prowadzący musi mieć minimum dwóch Sędziów Bocznych wskazujących ten sam sygnał.
192. Jeśli dwóch Sędziów Bocznych trzyma przeciwne wskazania niż drugich dwóch Sędziów Bocznych dla tego samego zawodnika to Sędzia Prowadzący zadecyduje o werdykcie.
193. Jeśli dwóch Sędziów Bocznych sygnalizuje na punkt a drugich dwóch Sędziów Bocznych sygnalizuje ostrzeżenie dla tego samego zawodnika Sędzia Prowadzący zapyta Menadżera Tatami.
194. Sędziowie Boczni nie mogą wskazywać punktu ani ostrzeżenia zanim Sędzia Prowadzący nie zatrzyma walki.
195. Sędzia Prowadzący będzie zawsze oczekiwał na opinię Sędziów Bocznych przed przyznaniem punktu, ostrzeżenia lub kary.
196. Jeśli 2 flagi dla tego samego zawodnika wskazują różny poziom punktu to będzie przyznana technika o niższej wartości punktu.
197. Jeśli 2 flagi dla tego samego zawodnika wskazują różny poziom punktu to będzie przyznana technika o wyższej wartości punktu.
198. Jeśli 2 flagi dla tego samego zawodnika wskazują różny poziom punktu to Sędzia Prowadzący da Torimasen.
199. Jeśli zawodnik punktuje z więcej niż jedną techniką w kombinacji przed Yame, Sędziowie Boczni muszą wskazać technikę wyżej punktowaną niezależnie od kolejności tych technik.
200. W meczach drużynowych, jeśli po zakończeniu walki dodatkowej jest remis lub brak punktów, to mecz zostanie rozstrzygnięty przez Hantei.
201. Jogai występuje gdy zawodnik wychodzi z pola walki i nie jest to spowodowane przez przeciwnika.
202. Minimalnym ostrzeżeniem za uciekanie, unikanie walki lub marnowanie czasu podczas Atoshi Baraku jest Hansoku-Chui.
203. Pasywność jest zabronionym zachowaniem Kategorii 2.
204. Pasywność jest zabronionym zachowaniem Kategorii 1.
205. Jeśli zawodnicy nie walczą przez więcej niż 25 sekund Sędzia Prowadzący zatrzyma walkę i da ostrzeżenie kategorii 2 za pasywność.
206. Yuko oznacza 1 punkt.
207. Waza-Ari oznacza 2 punkty.
208. Ippon oznacza 3 punkty.
209. Obowiązkiem Kontrolera Meczów jest upewnić się przed każdym meczem lub walką, że zawodnicy noszą zaaprobowany sprzęt.
210. Obowiązkiem Menadżera Tatami jest upewnić się przed każdym meczem lub walką, że zawodnicy noszą zaaprobowany sprzęt.
211. Trenerzy muszą przedstawić swoje identyfikatory razem z identyfikatorami zawodnika lub drużyny do stolika sędziowskiego.
212. Waza-Ari jest przyznawane za kopnięcia na Chudan.

213. Yuko jest przyznawane za dowolne Tsuki lub Uchi wykonane na dowolny z siedmiu obszarów punktowanych.
214. Ippon jest przyznawane za kopnięcia na Jodan i techniki punktowane, wykonane na przeciwniku, który został rzucony, upadł sam lub w inny sposób znalazł się w pozycji leżącej.
215. Walki indywidualne mogą się kończyć remisem.
216. Jednym z kryteriów do podjęcia decyzji jest wyższość taktyki i technik prezentowanych przez zawodników.
217. Występują cztery zabronione zachowania w Kategorii 1 i osiem w Kategorii 2.
218. Symulowane ataki głową, kolanami lub łokciami są przewinieniem z kategorii 1.
219. Keikoku jest normalnie nakładane, gdy potencjał zawodnika do odniesienia zwycięstwa jest poważnie zmniejszony przez faul przeciwnika.
220. Główny trener delegacji może protestować odnośnie werdyktów do członków składu sędziowskiego.
221. W kumite dwie maty tatami są odwołone czerwoną stroną do góry w odległości jednego metra od środka maty, by stworzyć granicę między zawodnikami.
222. Troczki bluzy muszą być zawiązane.
223. Bluzy bez troczków nie mogą być używane.
224. W konkurencji indywidualnej zawodnik może być zastąpiony innym, po odbyciu losowania.
225. Na finałach coachowie płci męskiej muszą nosić ciemny garnitur, koszulę i krawat.
226. Na finałach coachowie płci żeńskiej mogą wybrać pomiędzy sukienką, spodniami z żakiem lub garsonką.
227. Na finałach coachowie płci żeńskiej nie mogą nosić religijnego nakrycia głowy.
228. W trakcie repasaży, w przypadku zmiany koloru wyposażenia, zawodnicy będą mieli do 5 minut na przygotowanie pomiędzy walkami.
229. Zawodnicy nie są uprawnieni do przerwy na wypoczynek między walkami o długości standardowego czasu trwania walki.
230. Pasywność nie może być przyznana, gdy jest mniej niż 10 sekund do końca walki
231. Pasywność może być przyznana, gdy jest mniej niż 10 sekund do końca walki
232. Chwywanie przeciwnika dwoma rękami jest tylko wtedy dozwolone, jeśli jest wykonywany rzut po złapaniu kopiącej nogi przeciwnika.
233. Chwywanie ramienia lub karate-GI przeciwnika jedną ręką jest tylko dozwolone w celu wykonania natychmiastowej techniki lub rzutu.
234. Chwywanie przeciwnika dwoma rękami nie jest nigdy dozwolone w trakcie meczu.
235. Odpowiedzialnością Menadżera Tatami jest wyznaczenie członków do panelu inspekcji wideo.
236. Odpowiedzialnością Kontrolera Meczów jest wyznaczenie członków do panelu inspekcji wideo.
237. Sędziowie Boczni, z własnej inicjatywy, będą sygnalizowali tylko zdobycie punktów i Jogai.
238. Sędziowie Boczni mogą również sygnalizować Kategorię 1 przed Yame.
239. Sędziowie Boczni będą sygnalizować swoją opinię na temat ostrzeżeń lub kar wskazywanych przez Sędziego Prowadzącego.

240. Sędziowie Boczni mogą sygnalizować Kategorię 2, jeśli zawodnik wyszedł poza pole walki.
241. Sędzia Prowadzący zawoła Yame, jeśli zawodnik trzyma przeciwnika i nie wykonuje natychmiastowej techniki lub rzutu.
242. Sędzia Prowadzący zawoła Yame, jeśli jeden lub dwóch zawodników upadnie lub są rzućeni i żaden zawodnik nie zdoła natychmiast kontynuować z techniką punktującą.
243. Jeśli zawodnik trzyma przeciwnika, Sędzia Prowadzący da kilka sekund zawodnikowi na wykonanie rzutu lub techniki.
244. Sędzia Prowadzący zawoła Yame, jeśli obaj zawodnicy stoją klatka w klatkę bez natychmiastowej próby wykonania rzutu lub innej techniki.
245. Sędzia Prowadzący może zatrzymać mecz i dać punkt bez opinii Sędziów Bocznych.
246. Sędzia Prowadzący nie może, opierając się na własnym osądzie, usunąć z obszaru walk trenera nie stosującego się do właściwych norm zachowania, lub takiego który w opinii Sędziego Prowadzącego przeszkadza w prawidłowym przeprowadzeniu meczu i wstrzymać kontynuację prowadzenia walki aż do momentu, w którym trener się dostosuje.
247. Drużyna zwycięska to taka, która ma więcej zwycięstw w meczach, włączając te wygrane przez SENSU.
248. Czerwone i niebieskie pasy nie mogą być dłuższe niż $\frac{3}{4}$ długości uda.
249. Trenerki płci żeńskiej mogą nosić religijne nakrycie głowy typu zatwierdzonego przez WKF dla sędziów i trenerów.
250. Właściwą karą za udawanie kontuzji, gdy sędziowie ustalili, że technika była de facto punktowana, jest Hansoku.
251. Jest dozwolone noszenie do trzech dyskretnych gumek na włosach upiętych w pojedynczy „koński ogon”.
252. Dyskwalifikacja przez KIKEN oznacza, że jeden z zawodników jest zdyskwalifikowany z tej kategorii, chociaż nie wpływa to na jego udział w innej kategorii.
253. Zawodnicy są upoważnieni do okresu odpoczynku pomiędzy walkami, równego przepisowemu czasowi trwania walki. Wyjątkiem jest przypadek zmiany koloru wyposażenia, gdzie ten czas jest wydłużony do pięciu minut.
254. W każdej walce, jeśli po pełnym czasie walki wyniki punktowe są równe, ale jeden z zawodników uzyskał ‘pierwszą nie zrównoważoną przewagę punktową’ (SENSU), ten zawodnik zostanie ogłoszony zwycięzcą.
255. Przez ‘pierwszą nie zrównoważoną przewagę punktową’ jest rozumiana sytuacja, w której jeden zawodnik uzyskał pierwszą punktowaną technikę na przeciwniku, bez jednoczesnego zdobycia punktowanej techniki przez przeciwnika przed sygnałem.
256. Kiedy dwóch zawodników punktuje przed sygnałem, żadna ‘pierwsza nie zrównoważona przewaga punktowa’ nie jest przyznawana i obaj zawodnicy utrzymują możliwość zdobycia SENSU w dalszym ciągu meczu.
257. W sytuacji, gdy zawodnik upada, jest rzucony, lub znokautowany i nie wraca natychmiast do postawy stojącej, Sędzia Prowadzący wezwie doktora i w tym samym czasie rozpocznie odliczanie do dziesięciu pokazując odliczanie poprzez wskazanie kolejnego palca co sekundę.
258. Sygnał dźwiękowy będzie uruchamiany przez sędziego mierzącego czas na 15 sekund przed końcem walki, a Sędzia Prowadzący ogłosi „Atoshi Baraku”.

259. Po przyznaniu punktu w zwykły sposób, Sędzia Prowadzący obraca się do Kansy wołając „Aka (Ao) Senshu”, jednocześnie trzymając podniesiony palec wskazujący na stronę punktującego zawodnika.
260. Walki indywidualne mogą być zakończone remisem. Również w konkurencji drużynowej, gdy walka kończy się równym wynikiem, lub bez punktu i żaden z zawodników nie uzyskał SENSHU, Sędzia Prowadzący ogłosi remis (HIKIWAKE).