



# **KARATE DO BOND NEDERLAND**



## **KUMITE REGLEMENT** **KBN versie**

Met ingang van 17-01-2022

---

## INHOUD KBN KUMITE REGLEMENT

---

	VOORWOORD.....	3
ARTIKEL 01:	DE WEDSTRIJDRUIMTE.....	4
ARTIKEL 02:	OFFICIELE KLEDING .....	5
ARTIKEL 03:	ORGANISATIE VAN KUMITE WEDSTRIJDEN .....	8
ARTIKEL 04:	HET SCHEIDSRECHTERSTEAM.....	10
ARTIKEL 05:	DE WEDSTRIJDDUUR.....	11
ARTIKEL 06:	HET SCOREN .....	12
ARTIKEL 07:	BESLISSINGSCRITERIA .....	15
ARTIKEL 08:	VERBODEN GEDRAG .....	17
ARTIKEL 09:	WAARSCHUWINGEN & STRAFFEN.....	21
ARTIKEL 10:	BLESSURES EN ONGELUKKEN TIJDENS DE WEDSTRIJD.....	23
ARTIKEL 11:	OFFICIEEL PROTEST .....	25
ARTIKEL 12:	GEZAG EN PLICHTEN VAN FUNCTIONARISSEN .....	28
ARTIKEL 13:	BEGIN, ONDERBREKING EN EINDE VAN DE WEDSTRIJD.....	33
ARTIKEL 14:	WIJZIGINGEN.....	34
BIJLAGE 01:	TERMINOLOGIE.....	35
BIJLAGE 02:	GEBAREN EN VLAGSIGNALEN.....	38
BIJLAGE 03:	TEKENS VAN DE NOTULIST .....	46
BIJLAGE 04:	DE KUMITE WEDSTRIJDVLOER.....	47
BIJLAGE 05:	DE KARATE-GI.....	48
BIJLAGE 06:	RICHTLIJNEN VOOR REFEREES EN JUDGES .....	49
BIJLAGE 07:	KLEUREN VAN DE BROEK VAN REFEREES.....	52
BIJLAGE 08:	ROUND ROBIN KUMITE.....	53
BIJLAGE 09:	OFFICIEEL PROTEST FORMULIER .....	54
SUPPLEMENT 01:	AANVULLEND REGLEMENT M.B.T. JEUGDKUMITE .....	55
SUPPLEMENT 02:	BENOEMING EN TAKEN RAYON CHIEF REFEREE .....	56
SUPPLEMENT 03:	MODIFICATIES.....	57

---

## VOORWOORD

---

Dit reglement geldt voor alle wedstrijden, die door of onder auspiciën van de Karate-do Bond Nederland worden georganiseerd.

Dit reglement is samengesteld volgens de laatste richtlijnen van het WKF Reglement met dien verstande dat er aanpassingen zijn gemaakt voor Nederland.

De leeftijdscategorieën zijn hetzelfde zoals deze door de WKF worden gehanteerd met dien verstande dat er een extra leeftijdscategorie voor de jeugd is.

De leeftijdscategorieën zijn als volgt:

Senioren	: vanaf 18 jaar (dames en heren)
Onder 21	: 18 t/m 20 jaar (dames en heren)
Junioren	: 16 en 17 jaar (dames en heren)
Cadetten	: 14 en 15 jaar (dames en heren)
Jeugd	: 8 t/m 13 jaar (jongens en meisjes)

Michelle Mertens  
Secretaris NSC

---

## **ARTIKEL 01: DE WEDSTRIJDRUIMTE**

---

01. De wedstrijdvloer moet een, van matten voorzien, vierkant zijn (door KBN goedgekeurd), met zijden van 8 meter (gemeten vanaf de buitenkant) met aan elke zijde een uitloop van één meter als veiligheidsruimte. Aan elke zijde bevindt zich een lege veiligheidsruimte van 2 meter (zie bijlage 04). Wanneer een verhoogde wedstrijdvloer wordt gebruikt, moet de veiligheidsruimte aan elke kant één extra (1) meter zijn.
02. Twee matten, met de rode zijde boven, worden op 1 meter van het middelpunt van de tatami gelegd om de afstand tussen de deelnemers aan te geven (zie bijlage 04). Bij het starten of hervatten van de wedstrijd staan de deelnemers vooraan en in het midden op de mat tegenover elkaar.
03. De Referee staat midden tussen de twee matten tegenover de deelnemers op een afstand van twee meter van de veiligheidsruimte..
04. De Judges zitten op de hoeken van de mat in de veiligheidsruimte. De Referee mag zich over de gehele tatami bewegen, inclusief de veiligheidsruimte waar de Judges zitten. Elke Judge is in het bezit van een rode en blauwe vlag.
05. De Match Supervisor (KANSA) zit net buiten de veiligheidsruimte, achter en links of rechts van de Referee. Hij/zij is in het bezit van een rode vlag of teken en een fluit.
06. De Score Supervisor zit achter de officiële tafel tussen de notulist en tijdwaarnemer.
07. De coaches zitten buiten de veiligheidsruimte, aan de voor hen bestemde kant van de tatami, met hun gezicht naar de jurytafel. Indien de wedstrijdruimte verhoogd is, zitten de coaches buiten de verhoogde tatami.
08. De 1 meter grens moet van een andere kleur zijn dan de overige matten.

### **TOELICHTING:**

- I. Er mogen zich geen reclameborden, muren, pilaren e.d. binnen 1 meter van de buitenste lijn van de wedstrijdvloer bevinden.
- II. De matten, welke gebruikt worden, moeten een antislip aan de onderkant hebben, maar mogen aan de bovenkant niet te stroef zijn. De Referee moet er op toezien dat er geen segmenten wegschuiven tijdens de wedstrijden, aangezien spleten gevaarlijk zijn en blessures kunnen veroorzaken. De matten moeten KBN goedgekeurd zijn.

---

## ARTIKEL 02: OFFICIELE KLEDING

---

01. Deelnemers en coaches moeten het officiële tenue dragen zoals wordt omschreven.
02. Iedere deelnemer of coach die niet aan deze regelgeving voldoet kan van zijn taak worden ontheven door de scheidsrechterscommissie.
03. Voor zowel mannen als vrouwen (officials & coaches) is het toegestaan religieverplichte hoofdstukken te dragen deze moeten KBN goedgekeurd zijn.
04. Vrouwelijke officials mogen discrete oorbellen dragen (knopjes).

### REFEREES

01. Referees en Judges moeten het officiële tenue dragen, zoals door de NSC is bepaald. Dit tenue moet gedragen worden tijdens alle wedstrijden, briefings en cursussen.
02. Het officiële tenue ziet er als volgt uit:
  - Een marineblauwe blazer met één rij knopen (kleurcode 19-4023 TPX)
  - Een wit overhemd met korte mouwen.
  - Een officiële stropdas zonder dasspeld.
  - Een zwart fluitje
  - Een discreet wit koord voor het fluitje.
  - Een effen lichtgrijze pantalon zonder omslag (Bijlage 07).
  - Effen donkerblauwe of zwarte sokken en zwarte instapschoenen voor gebruik op de wedstrijdvloer.
  - Vrouwelijke Judges mogen een haarclip en een religieus hoofddeksel dragen dat is goedgekeurd door de KBN en discrete oorbellen.
  - Referees en Judges mogen een gewone trouwring dragen.

### DEELNEMERS

01. Deelnemers moeten een witte karategi dragen zonder strepen, biesversiering of persoonlijke versierselen anders dan specifiek toegestaan door de KBN. Het club of stijl embleem mag op de linkerborst van de jas worden gedragen en mag niet groter zijn dan 12 cm bij 8 cm. Alleen de originele labels van de fabrikant kunnen op de gi worden weergegeven. Bovendien wordt de identificatie die is uitgegeven door de WOC op de achterkant gedragen. Deelnemers moeten een effen rode of blauwe band dragen, overeenkomstig de pool van de deelnemer. De band moet ongeveer vijf centimeter breed zijn en een lengte hebben niet korter dan vijftien centimeter aan elke zijde van de knoop en niet langer dan driekwart dijlengte. De banden moeten zonder eigen borduurmotieven of advertenties of markeringen zijn anders dan het gebruikelijke logo van de fabrikant.
02. De WOC kan toestaan dat speciale labels of handelsmerken van goedgekeurde sponsors worden getoond.
03. Het jasje moet, wanneer het rond de taille met de band is vastgemaakt, een minimale lengte hebben die de heupen bedekt, maar mag niet langer zijn dan driekwart dijlengte. Vrouwelijke deelnemers mogen een effen wit T-shirt onder de karatejas

- dragen. Touwtjes moeten worden vastgebonden. Jassen zonder touwtjes mogen niet worden gebruikt.
04. De mouwen mogen niet langer zijn dan het polsgewricht en niet korter dan halverwege de onderarm. De mouwen mogen niet worden opgerold. De touwtjes aan het jasje, moeten aan het begin van de wedstrijd worden vastgebonden. Als ze tijdens de wedstrijd afscheuren, hoeft de deelnemer de jas niet te vervangen.
  05. De broek moet lang genoeg zijn om ten minste twee derde van het scheenbeen te bedekken en mag niet onder het enkelbeen reiken. Broekspijpen mogen niet zijn opgerold.
  06. Iedere deelnemer moet het haar schoon houden en de lengte van het haar mag een correct verloop van de wedstrijd niet in gevaar brengen. Een hoofdband is niet toegestaan. Als de Referee het haar van een deelnemer te lang en/of niet schoon vindt, mag hij de deelnemer uitsluiten van deelname aan de wedstrijd. Haarclips, spelden, linten en andere versieringen zijn verboden. Één of twee discrete elastiekjes op een enkele paardenstaart is toegestaan.
  07. Vrouwelijke deelnemers mogen een door de KBN geaccepteerde effen zwarte hoofddoek dragen die het haar bedekt. Het gebied rondom de keel/ strottenhoofd mag niet bedekt worden.
  08. De deelnemers moeten kortgeknipte nagels hebben en mogen geen metalen of andere voorwerpen dragen, welke de tegenstander kunnen verwonden. Het dragen van een metalen gebitsbeugel moet door de Referee en dokter worden goedgekeurd. De deelnemer is zelf volledig verantwoordelijk voor eventuele verwondingen.
  09. Het volgende beschermingsmateriaal is verplicht:
    - 9.1. KBN goedgekeurde handbeschermers, de ene deelnemer draagt rode en de andere blauwe.
    - 9.2. Bitje.
    - 9.3. KBN goedgekeurde lichaamsbescherming (voor alle deelnemers) en borstbeschermer voor vrouwelijke deelnemers.
    - 9.4. Door de KBN goedgekeurde scheenbeschermers, de ene deelnemer draagt rode en de andere blauwe.
    - 9.5. Door de KBN goedgekeurde voetbeschermers, de ene deelnemer draagt rode en de andere blauwe.

Een kruisbeschermer is niet verplicht, maar indien er een gedragen wordt moet deze goedgekeurd zijn door de KBN.
  10. Het dragen van een bril is verboden. Zachte contactlenzen mogen op eigen verantwoordelijkheid van de deelnemer worden gedragen.
  11. Het dragen van niet toegestane kleding of uitrusting is verboden.
  12. De beschermingsuitrusting moet aan de KBN specificaties voldoen.
  13. Het is de taak van de Match Supervisor (KANSA) om voor iedere wedstrijd of gevecht te zorgen dat de deelnemers de juiste uitrusting dragen.

14. Het gebruik van verband of steunverband als gevolg van letsel, moet door de Referee op advies van de Toernooi dokter worden goedgekeurd.

## **COACHES**

01. Coaches dragen tijdens het toernooi te allen tijde een trainingspak en identificatie. Coaches mogen een KBN goedgekeurde religieuze hoofddeksel dragen.

## **TOELICHTING:**

- I. De deelnemers dragen een enkele band. AKA draagt de rode en AO draagt de blauwe band. Banden welke een graad aanduiden, mogen tijdens wedstrijden niet gedragen worden.
- II. Gebitsbeschermers moeten goed aangemeten zijn.
- III. Als een deelnemer niet correct gekleed bij de tatami aankomt, wordt de deelnemer niet onmiddellijk gediskwalificeerd, maar krijgt één minuut om zaken te corrigeren. De coach van de deelnemer verliest automatisch het recht om die wedstrijd te coachen.
- IV. Indien de NSC het goedkeurt, mogen de Referees en Judges hun blazer uittrekken.

---

### **ARTIKEL 03: ORGANISATIE VAN KUMITE WEDSTRIJDEN**

---

01. Een karate toernooi kan bestaan uit een kumite competitie en/of een kata competitie. De kumite competitie kan onderverdeeld worden in teamwedstrijden en individuele wedstrijden. De individuele wedstrijden kunnen onderverdeeld worden in leeftijd en gewichtsklassen. De gewichtsklassen worden uiteindelijk onderverdeeld in wedstrijden. De term "wedstrijd" wordt tevens gebruikt voor de individuele kumite wedstrijd tussen deelnemers van tegen elkaar strijdende teams.
02. Het eliminatiesysteem met herkansing is van toepassing, tenzij anders wordt bepaald. Wanneer een round-robin-systeem wordt gebruikt, moet het de structuur volgen die wordt beschreven in BIJLAGE 08: ROUND ROBIN KUMITE.
03. Bij individuele wedstrijden mag geen enkele deelnemer vervangen worden, nadat de loting heeft plaats gevonden.
04. Individuele deelnemers of teams die zich niet melden als ze worden opgeroepen, worden voor betreffende categorie gediskwalificeerd (KIKEN). Bij teamwedstrijden wint het andere team de wedstrijd, die niet doorgaat, met 8-0. Diskwalificatie door Kiken betekent dat de deelnemers worden uitgesloten tot die categorie, maar het heeft geen invloed voor deelname in een andere categorie.
05. Herenteams bestaan uit 7 deelnemers waarvan er 5 in een competitieronde uitkomen. Damesteams bestaan uit 4 deelnemers, waarvan 3 uitkomen in een competitieronde.
06. De deelnemers zijn allen lid van een team. Er zijn geen vaste invallers.
07. Voor iedere wedstrijd moet een teamvertegenwoordiger een officieel formulier bij de jurytafel inleveren met de namen en de volgorde van opstelling van de teamleden. De opstelling en gevechtvolgorde uit het volledige team van zeven of vier deelnemers kan voor iedere ronde worden veranderd, mits vóór de ronde schriftelijk bekend gemaakt, maar eenmaal opgegeven is er geen verandering meer mogelijk totdat die ronde is voltooid. Het team wordt gediskwalificeerd (SHIKKAKU) als een van de deelnemers of de coach de samenstelling of volgorde van het team wijzigt zonder schriftelijke kennisgeving voorafgaand aan de ronde. In teamwedstrijden waarbij een deelnemer verliest vanwege het ontvangen van Hansoku of Shikkaku, wordt elke score voor de gediskwalificeerde deelnemer op nul gezet en wordt een score van 8-0 voor dat gevecht genoteerd ten gunste van het andere team.



## **TOELICHTING:**

- I. Een ronde is een afzonderlijk deel van de wedstrijd, welke leidt tot het bekend worden van eventuele finalisten. In een kumite wedstrijd volgens het afvalsysteem wordt in elke ronde 50% van het aantal deelnemers uitgeschakeld, als men automatisch geplaatst als deelnemers ziet. In deze context kan een ronde dus alleen uitschakeling of plaatsing voor een volgende ronde tot gevolg hebben. In een wedstrijd met een matrix, of een poule systeem (round robin) kunnen alle deelnemers in de poule één keer tegen elkaar uitkomen.
- II. Een wedstrijd houdt een individuele wedstrijd in tussen twee deelnemers, terwijl een wedstrijdronde het totaal is van alle individuele wedstrijden tussen de leden van de twee teams.
- III. Indien het gebruik van alleen de namen van de deelnemers problemen oplevert met uitspraak en herkenbaarheid, dan worden KBN deelname nummers toegewezen en gebruikt.
- IV. Bij het opstellen voor een wedstrijdronde worden de feitelijke teamdeelnemers gepresenteerd. De niet uitkomende deelnemer(s) en de coach mogen daar niet bijstaan. Zij moeten in een ruimte zitten, welke voor hen is bestemd.
- V. Om te kunnen deelnemen moeten herenteams tenminste 3 deelnemers en damesteams tenminste 2 deelnemers presenteren. Een team met minder dan het aantal voorgeschreven deelnemers zal de wedstrijd verliezen (KIKEN).
- VI. Bij de bekendmaking van diskwalificatie door Kiken wijst de Referee met zijn vinger richting de kant van de ontbrekende deelnemer of team en verkondigt Aka/Ao Kiken, en geeft vervolgens "Aka/Ao Kachi" het signaal voor Kachi (winst) voor de tegenstander aan.
- VII. Het deelnemersformulier kan door de coach of een aangewezen deelnemer van het team worden overhandigd. Indien de coach het formulier overhandigt, moet hij of zij duidelijk als zodanig herkenbaar zijn, anders kan het formulier worden geweigerd. Het formulier moet bevatten: de naam van de club, de toegekende kleur van de band, welke het team voor die wedstrijdronde zal dragen en de volgorde van de deelnemers.  
De namen van de deelnemers moeten worden vermeld en het formulier moet door de coach of de aangewezen persoon worden ondertekend.
- VIII. Coaches moeten hun accreditatie tegelijk met die van de deelnemer of team laten zien bij de wedstrijdtafel. De coach zit op een stoel (op de aangewezen plek) en mag het soepel verloop van de wedstrijd niet beïnvloeden door woord en/of gebaar.
- IX. Indien, door een administratieve fout, de verkeerde deelnemers tegen elkaar uitkomen, wordt het gevecht, ongeacht het resultaat, ongeldig verklaard. Om dergelijke misstanden te voorkomen moet de winnaar van elke wedstrijd zijn overwinning bij de wedstrijdtafel bevestigen, voordat hij of zij de wedstrijdruimte verlaat.

---

## **ARTIKEL 04: HET SCHEIDSRECHTERSTEAM**

---

01. Het scheidsrechtersteam voor een wedstrijd bestaat uit een Referee (SHUSHIN), vier Judges (FUKUSHIN) en een Match Supervisor (KANSA).
02. De Referee en Judges van een kumite wedstrijd mogen geen deelnemers van de eigen sportschool c.q. vereniging jureren.
03. Bovendien kan, om het verloop van de wedstrijden te vergemakkelijken, 2 Tatami-managers, 1 Tatami Manager Assistant, 1 Score Supervisor en 1 Score Keepers worden aangewezen.

### **TOELICHTING:**

- I. Bij de aanvang van een kumite wedstrijd staat de Referee op de buitenste lijn van de wedstrijdvloer. Links van hem staan de Judges 1 en 2 en rechts van hem staan de Judges 3 en 4.
- II. Na de officiële groetceremonie van deelnemers en het scheidsrechtersteam, doet de Referee een stap terug, de Judges en de Referee draaien naar binnen en buigen samen. Daarna nemen ze hun voorgeschreven posities in.
- III. Als het scheidsrechtersteam wordt gewisseld, nemen de vertrekkende officials, behalve de Match Supervisor, hun positie in zoals bij het begin van de wedstrijd, buigen naar elkaar en verlaten daarna samen (in dezelfde richting) de wedstrijdvloer.
- IV. Wanneer individuele Judges wisselen, dan gaat de komende Judge naar de vertrekkende Judge, ze buigen naar elkaar en wisselen van positie.
- V. Bij teamwedstrijden, op voorwaarde dat het volledige team de vereiste licentie heeft, moeten zowel Referee als Judges na iedere doordraaien.

---

## **ARTIKEL 05: DE WEDSTRIJDDUUR**

---

01. De kumite wedstrijdduur bedraagt:
  - heren senioren : 3 minuten (zowel individueel als team)
  - dames senioren : 3 minuten (zowel individueel als team)
  - onder 21 jaar : 3 minuten (heren als dames)
  - cadetten en junioren : 2 minuten (heren als dames)
  
02. De wedstrijdduur gaat in als de Referee het beginsein geeft en wordt iedere keer stopgezet als de Referee "YAME" roept.
  
03. De tijdwaarnemer geeft duidelijk hoorbaar met een gong of een zoemer het signaal "nog 15 seconden te gaan" en het eindsignaal aan. Het eindsignaal geeft het einde van de wedstrijdduur aan.
  
04. Deelnemers hebben tussen 2 wedstrijden recht op een rusttijd, die net zo lang duurt als de reguliere wedstrijdduur. De rusttijd bedraagt 5 minuten indien een deelnemer van kleur moet veranderen.

---

## ARTIKEL 06: HET SCOREN

---

01. De scores zijn als volgt:
  - a. IPPON 3 punten
  - b. WAZA-ARI 2 punten
  - c. YUKO 1 punt
  
02. Er wordt een score toegekend als een techniek wordt uitgevoerd volgens de volgende criteria m.b.t. het scoringsgebied:
  - a. Goede vorm
  - b. Sportieve houding
  - c. Krachtige uitvoering
  - d. Alertheid (ZANSHIN)
  - e. Goede timing
  - f. Juiste afstand
  
03. IPPON wordt toegekend voor:
  - a. Jodan Geri
  - b. Elke scorende techniek nadat een deelnemer geworpen of gevallen is
  
04. WAZA-ARI wordt toegekend voor:
  - a. Chudan Geri
  
05. YUKO wordt toegekend voor:
  - a. Chudan of Jodan Tsuki
  - b. Chudan of Jodan Uchi
  
06. Aanvallen zijn beperkt tot de volgende zones:
  - a. Hoofd
  - b. Gezicht
  - c. Nek
  - d. Buik
  - e. Borst
  - f. Rug
  - g. Zijkant
  
07. Een doeltreffende techniek, geplaatst tegelijkertijd met het eindsignaal, is geldig. Een techniek, zelfs als deze effectief is, uitgevoerd na het signaal het gevecht te onderbreken of te staken, is ongeldig en kan resulteren in een straf.
  
08. Geen enkele techniek, zelfs als deze technisch correct is, is geldig als beide deelnemers zich buiten het wedstrijdgebied bevinden. Echter, als één van de deelnemers binnen de lijnen een doeltreffende techniek toepast, voordat de Referee "YAME" roept, dan is de techniek geldig.

## **TOELICHTING:**

Om te kunnen scoren moet een techniek op een scoringsgebied worden uitgevoerd zoals omschreven in paragraaf 6 hierboven. De techniek moet, rekening houdend met het aan te vallen scoringsgebied, goed gecontroleerd zijn en voldoen aan alle 6 criteria zoals genoemd in paragraaf 2 hierboven.

### **Vocabulaire**

IPPON (3 Punten) wordt gegeven voor:

### **Technische Criteria**

1. Jodan trappen (gezicht, hoofd en nek).
2. Elke scorende techniek gemaakt na een correcte worp, een val door eigen toedoen of situatie waarin de tegenstander onderuit gaat.

WAZA-ARI (2 Punten) wordt gegeven voor:

1. Chudan trappen (buik, borst, rug en zijkant).

YUKO (1 Punt) wordt gegeven voor:

1. Elke stoot (tsuki) op een van de zeven scoringszones
2. Elke slag (uchi) op een van de zeven scoringszones.

- I. Uit veiligheidsoverwegingen zijn worpen waarbij de tegenstander wordt vastgepakt onder het middel, worpen waarbij de tegenstander niet wordt vastgehouden of gevaarlijk wordt geworpen of waar het draaipunt boven bandhoogte ligt, verboden en resulteren in een waarschuwing of straf. Uitzonderingen zijn gebruikelijke karate beenveeg technieken, waarbij het niet noodzakelijk is om de tegenstander tijdens het uitvoeren van de veegtechniek vast te houden, zoals de ashi barai, ko uchi gari, kani waza enz. Nadat een worp is uitgevoerd moet de deelnemer onmiddellijk proberen te scoren om de score te laten gelden.
- II. Als een deelnemer reglementair geworpen wordt, uitglijdt, of valt ten gevolge van zijn eigen handelen, de torso volledig de mat raakt en de tegenstander een score maakt, zal de score gewaardeerd worden met IPPON.
- III. Een techniek met een "**Goede Vorm**" wordt geacht bepaalde eigenschappen te hebben met betrekking tot de waarschijnlijke effectiviteit binnen het raamwerk van de traditionele opvattingen over karate.
- IV. Een "**Sportieve Houding**" maakt onderdeel uit van een goede vorm en slaat op een niet-kwaadaardige houding van diepe concentratie, welke blijkt tijdens het uitvoeren van de scorende techniek.
- V. "**Krachtige Uitvoering**": de energieke toepassing van de techniek bepaalt de kracht en de snelheid ervan, evenals de tastbare wil om deze te laten slagen.
- VI. **ZANSHIN** is bij een score het meest over het hoofd geziene criterium. Het betreft de toestand van voortdurende toewijding, waarbij de deelnemer volledig geconcentreerd en zich bewust blijft van de mogelijkheid van zijn opponent om een tegenaanval uit te voeren. Tijdens het uitvoeren van de techniek draait hij zijn hoofd niet weg en ook nadien blijft hij de tegenstander aankijken.

- VII. "**Goede timing**" is het uitvoeren van een techniek op het moment, waarop dat het grootst mogelijke effect teweeg brengt.
- VII. Zo betekent het houden van een "**Juiste Afstand**" ook het uitvoeren van een techniek op die afstand, welke het grootst mogelijke effect tot gevolg heeft. Dus als een techniek wordt uitgevoerd bij een tegenstander, die zich snel achteruit beweegt, is het effect van die techniek sterk verminderd.
- IX. Het bepalen van de afstand staat ook in verband met de plaats, waarop de uitgevoerde techniek op of bij het doel gericht is. Een stoot of trap die uitkomt tussen huidcontact en 5 cm van het gezicht, hoofd of nek heeft de juiste afstand. Echter: Jodan technieken, welke binnen een acceptabele afstand tot het doel komen en waarbij de tegenstander geen poging doet deze te blokkeren of te ontwijken, scoren, mits de techniek aan de andere criteria voldoet. Tijdens Cadetten en Junioren wedstrijden is contact op het hoofd, gezicht, nek met de vuist/hand niet toegestaan. Jodan beentechnieken mogen alleen heel licht (voorheen skintouch) contact maken op het hoofd, gezicht en nek. De scorende afstand kan tot 10 cm bedragen (junioren en cadetten).
- X. Een waardeloze techniek is een waardeloze techniek, waar en hoe dan ook uitgevoerd. Een techniek, welke de goede vorm en kracht mist, zal niet scoren.
- XI. Technieken, welke onder de band belanden, kunnen scoren, zolang deze maar boven het schaambeentje zijn. Nek en keel zijn scoringsvlakken. Er mag echter absoluut geen contact met de keel gemaakt worden. Een score kan wel worden toegekend voor een goed gecontroleerde, niet rakende, techniek.
- XII. Een techniek op het schouderblad kan scoren. Het niet-scorende deel van de schouder is de verbinding van het bot van de bovenarm met het schouderblad en het sleutelbeen.
- XIII. Het eindsignaal geeft het verstrijken van de mogelijkheid aan om in een gevecht te scoren, ook al stopt de Referee door onoplettendheid het gevecht niet onmiddellijk. Het eindsignaal betekent echter niet, dat er geen straffen meer kunnen worden uitgedeeld. Straffen kunnen worden opgelegd door het Referee Panel tot op het moment, dat de deelnemers de wedstrijdruimte hebben verlaten na het beëindigen van het gevecht. Ook daarna kunnen nog straffen worden uitgedeeld, maar dan alleen door de NSC.
- XIV. Als twee deelnemers elkaar op precies hetzelfde moment raken, kan per definitie het scoringscriterium "goede timing" niet worden behaald en de juiste beslissing is geen punt toe te kennen. Beide deelnemers kunnen echter punten krijgen voor hun respectievelijke scores indien zij elk twee vlaggen in hun voordeel hebben en hun scores plaatsvinden voor "yame" en het eindsignaal.
- XV. Als een deelnemer scoort met meerdere technieken voordat de wedstrijd wordt onderbroken, krijgt de deelnemer de hoogst toegekende score, ongeacht in welke volgorde er gescoord is. Bijvoorbeeld als een trap na een succesvolle stoot komt, zal de score voor de trap gewaardeerd worden, ook al is de score voor de stoot eerder, omdat de trap een hogere punten waarde heeft.

---

## ARTIKEL 07: BESLISSINGSCRITERIA

---

01. Het resultaat van een wedstrijd wordt bepaald indien een deelnemer met minimaal 8 punten verschil leidt, of degene die de meeste punten heeft bij het eindsignaal, of bij gelijkspel als eerste een score heeft gemaakt (SENSHU), of op beslissing (HANTEI), of doordat HANSOKU, SHIKKAKU of KIKEN aan één van de deelnemers wordt opgelegd.
02. Individuele wedstrijden kunnen niet onbeslist eindigen. Alleen in teamwedstrijden of bij Round Robin, als een wedstrijd eindigt met gelijke scores of geen scores en er is geen sprake van SENSHU, dan zal de Referee "onbeslist" (HIKIWAKE) aankondigen.
03. Indien na afloop van de volledige wedstrijdduur de scores gelijk zijn, maar er is sprake van SENSHU (de eerst scorende), dan wordt die deelnemer tot winnaar uitgeroepen.  
Indien er, na afloop van de individuele wedstrijd, geen of gelijke scores zijn en er is geen sprake van SENSHU, dan zal de definitieve beslissing genomen worden op basis van stemming door de 4 Judges en de Referee. Men is verplicht om voor een der deelnemers te kiezen. De keuze wordt gebaseerd op basis van de volgende criteria:
  - a. De houding, gevechtsgeest en kracht van de deelnemers.
  - b. Superioriteit in tactiek en techniek.
  - c. De deelnemer die het meeste initiatief nam.
04. Wanneer een deelnemer die SENSHU heeft gekregen, een Categorie 2-waarschuwing ontvangt door: Jogai, weglopen, clinchen, grijpen, worstelen, duwen of borst tegen borst staan wanneer er minder dan 15 seconden over zijn van de wedstrijd, dan vervalt automatisch de SENSHU. De Referee toont eerst het teken voor de toepasselijke overtreding om steun van de Judges te verkrijgen. Zodra de Referee door minimaal twee vlaggen wordt ondersteund geeft de Referee de toepasselijke Categorie 2-waarschuwing, gevolgd door het teken voor SENSHU en ten slotte het teken van nietigverklaring (TORIMASEN). Tegelijkertijd kondigt de Referee AKA/AO SENSHU TORIMASEN aan.

Als SENSHU wordt ingetrokken wanneer er minder dan 15 seconden over is van de wedstrijd, kan geen verdere SENSHU aan een deelnemer worden toegekend.

In gevallen waar SENSHU is toegekend, maar een succesvol video-protest bepaalt dat ook de andere tegenstander heeft gescoord en dat een score in feite niet ongehinderd is, wordt dezelfde procedure gebruikt voor het teniet doen van SENSHU.

05. Het winnende team is dat team met de meeste individuele overwinningen, waaronder die van SENSHU. Indien 2 teams hetzelfde aantal overwinningen hebben, dan zal dat team tot winnaar worden verklaard, dat de meeste punten heeft gescoord. Hierbij tellen zowel de gewonnen als de verloren wedstrijden. De wedstrijd stopt op het moment dat het verschil acht of meer punten bedraagt.
06. Indien twee teams hetzelfde aantal overwinningen en punten hebben, zal er een beslissingwedstrijd plaatsvinden. Elk team mag een willekeurige deelnemer van het team aanwijzen voor deze extra wedstrijd, ongeacht of deze persoon al in een voorgaande wedstrijd tussen deze twee teams heeft deelgenomen. Indien er na deze wedstrijd geen winnaar is op basis van scores, noch dat er sprake is van SENSHU,

- dan volgt dezelfde procedure als bij individuele wedstrijden. Het resultaat van de HANTEI voor de extra wedstrijd zal het resultaat van de teamwedstrijd bepalen.
07. Als bij een teamwedstrijd een team zoveel overwinningen heeft behaald dat het niet meer kan worden ingehaald of zoveel punten voorsprong heeft, zodat het in de resterende partij(en) niet meer kan worden ingehaald, is de teamontmoeting voorbij.
  08. In het geval dat zowel AKA als AO in dezelfde wedstrijd middels Hansoku worden gediskwalificeerd, zijn de tegenstanders van de volgende ronde automatisch winnaar (er wordt geen resultaat aangekondigd), tenzij de dubbele diskwalificatie plaatsvindt tijdens een medaille wedstrijd. De winnaar wordt dan bepaald door Hantei, tenzij een van de deelnemers SENSHU heeft.

### **TOELICHTING:**

- I. Wanneer er door middel van HANTEI tot een beslissing gekomen moet worden op het eind van een onbesliste wedstrijd, stapt de Referee buiten de wedstrijdvloer en roept "HANTEI", gevolgd door een tweetonig fluitsignaal. De Judges maken d.m.v. een vlagsignaal hun mening kenbaar en de Referee zal tegelijkertijd zijn stem aangeven met een handsignaal. De Referee geeft hierna een kort fluitsignaal en keert terug naar zijn oorspronkelijke positie en geeft op de gebruikelijke manier de winnaar aan.
- II. Bij SENSHU ('first unopposed score advantage') wordt bedoeld dat een deelnemer als eerste een score maakt bij de tegenstander, zonder dat de tegenstander ook een score maakt voordat YAME wordt geroepen. In gevallen waarin beide deelnemers scoren voordat YAME wordt geroepen, is er geen sprake van SENSHU en blijft voor beide deelnemers de mogelijkheid voor SENSHU gedurende de wedstrijd behouden.



---

## **ARTIKEL 08: VERBODEN GEDRAG**

---

Er zijn 2 categorieën van verboden gedrag, Categorie 1 en Categorie 2.

### **CATEGORIE 1:**

01. Technieken, welke te hard contact maken op de toegestane scoringszones en technieken die contact maken op de keel.
02. Aanvallen op armen, benen, geslachtsdelen, gewrichten of wreef.
03. Aanvallen met open hand technieken naar het gezicht.
04. Gevaarlijke of verboden werptechnieken.

### **CATEGORIE 2:**

01. Simuleren of overdrijven van blessures.
02. Verlaten van de wedstrijdvloer (JOGAI), niet door de tegenstander veroorzaakt.
03. Zichzelf door bepaald gedrag in gevaar brengen zodat men verwondingen oploopt door de tegenstander, of verzuimen adequate maatregelen te treffen om zichzelf te beschermen (MUBOBI).
04. Het gevecht ontwijken om de tegenstander de mogelijkheid tot scoren te ontnemen.
05. Passiviteit – geen pogingen doen om het gevecht aan te gaan (kan niet worden gegeven indien er minder dan 15 seconden te gaan zijn). Passiviteit kan niet gegeven worden aan de deelnemer die voorstaat door het aantal punten of SENSU
06. Clinchen, worstelen, duwen, of met de borst tegen elkaar aan staan, zonder een poging om een scorende techniek te maken of de tegenstander onderuit te halen.
07. De tegenstander met beide handen vastpakken, behalve als je de tegenstander wilt neerhalen nadat je zijn trappende been hebt onderschept.
08. Het met 1 hand vastpakken van de mouw of karate gi van de tegenstander zonder meteen te proberen een scorende techniek te maken of de tegenstander proberen onderuit te halen.
09. Technieken welke door hun karakter, de veiligheid van de tegenstander in gevaar brengen en gevaarlijke en ongecontroleerde aanvallen.
10. Gesimuleerde aanvallen met het hoofd, knieën of ellebogen.
11. Met de tegenstander praten of hem irriteren, weigeren de Referee te gehoorzamen, onbehoorlijk gedrag jegens Referee Officials, of ander gedrag dat de etiquette schaadt.

### **TOELICHTING:**

- I. Karate competitie is een sport en daarom zijn enkele van de meest gevaarlijke technieken uitgesloten en moeten alle technieken worden gecontroleerd. Getrainde volwassen deelnemers kunnen relatief harde technieken incasseren op de gespierde delen, zoals de buik, maar het feit blijft dat hoofd, gezicht, nek, kruis en gewrichten gevoelig zijn voor blessures. Daarom moet elke techniek die een verwonding veroorzaakt worden bestraft, behalve als het de getroffen deelnemer zijn eigen schuld is. De deelnemers moeten alle technieken met een goede controle en vorm uitvoeren. Als ze dat niet kunnen, moeten ze, of de techniek nu raak was of niet, gewaarschuwd of bestraft worden. Speciale aandacht hiervoor geldt bij Cadetten en Junioren wedstrijden.

## **CONTACT OP HET HOOFD – SENIOREN**

- II. Bij Senioren is gecontroleerd licht contact, waarbij geen blessures veroorzaakt worden, op het gezicht, hoofd en nek (behalve de keel) toegestaan. Als de Referee het contact als te hard beoordeeld, maar het de winstkansen van de deelnemer niet beïnvloedt, wordt er een waarschuwing (CHUKOKU) gegeven. Een tweede contact, onder dezelfde omstandigheden, wordt bestraft met KEIKOKU. Voor een derde overtreding wordt HANSOKU CHUI gegeven. Een volgend contact, ook al beïnvloedt die de winstkans van de tegenstander niet, resulteert in diskwalificatie door HANSOKU.

## **CONTACT OP HET HOOFD – CADETTEN EN JUNIOREN**

- III. Bij Cadetten wedstrijden mag er geen contact (met handtechnieken) op het hoofd, gezicht of nek gemaakt worden. Elk contact, hoe licht dan ook, dient te worden bestraft, zoals aan gegeven in paragraaf 2 hierboven, tenzij het (door MUBOBI) de geraakte zijn eigen schuld is. Jodan traptechnieken mogen alleen Skintouch maken. Indien er meer contact is als "Skintouch" zal de deelnemer vermaand of bestraft worden, tenzij het de geraakte deelnemer (door MUBOBI) zijn eigen schuld is.
- IV. Bij Junioren is skintouch met zowel hand als traptechnieken toegestaan op het hoofd, gezicht en de nek (niet op de keel). Indien er meer contact is als "Skintouch" zal de deelnemer vermaand of bestraft worden, tenzij het de geraakte deelnemer (door MUBOBI) zijn eigen schuld is
- V. De Referee moet de gewonde deelnemer constant in de gaten houden, totdat de wedstrijd wordt hervat. Men kan even wachten met het geven van een beslissing om te zien of symptomen van een verwonding, zoals bijv. een bloedneus, zich nog ontwikkelen. Het observeren van de deelnemer zal ook pogingen, om lichte verwondingen voor tactische doeleinden uit te buiten, aan het licht brengen. Voorbeelden hiervan zijn het wild snuiven door de gewonde neus of hard in het gezicht wrijven met de achterkant van de handbeschermer.
- VI. Reeds bestaande verwondingen kunnen symptomen geven, welke in geen verhouding staan tot het gemaakte contact. De Referee moet hier rekening mee houden als hij overweegt een straf te geven voor wat anders buitensporig contact zou lijken. Een relatief licht contact zou bijvoorbeeld kunnen resulteren in het niet verder kunnen gaan van een deelnemer door het cumulatieve effect van verwondingen opgedaan in een eerdere wedstrijd. Daarom moet de Tatami Manager voor het begin van de wedstrijd de deelnemerskaart bekijken en zich ervan verzekeren dat de deelnemers fit zijn om te vechten. De Referee moet op de hoogte gebracht worden als een deelnemer voor een blessure is behandeld.
- VII. Deelnemers die overdrijven na een licht contact met de bedoeling om de Referee de tegenstander een straf te laten geven door bijv. de handen voor het gezicht te doen en gaan wankelen, of onnodig vallen, zullen onmiddellijk bestraft worden.
- VIII. De juiste straf voor het simuleren van een blessure wanneer het scheidsrechterspaneel heeft vastgesteld dat de techniek in feite een score was, is minimaal HANSOKU CHUI en in meer ernstige gevallen HANSOKU of SHIKKAKU. Het simuleren van een blessure is een ernstige overtreding van de regels. Een deelnemer kan SHIKKAKU krijgen,

indien deze een niet-bestaande verwonding voorwendt, zoals bijv. het in elkaar zakken of over de grond rollen, hetgeen volgens een neutrale arts niet aanwijsbaar in verhouding staat met de verwonding.

- IX. Het overdrijven van een bestaande verwonding is minder ernstig, maar nog steeds onacceptabel gedrag. Bij de eerste keer wordt daarom minimaal gewaarschuwd met HANSOKU CHUI). Indien het overdrijven serieuze vormen aanneemt, zoals rond lopen, op de vloer vallen, gaan liggen en dan weer gaan staan, kan meteen HANSOKU worden gegeven (afhankelijk van de ernst van de overtreding).
- X. Deelnemers die SHIKKAKU hebben gekregen voor het simuleren van blessures worden overgedragen aan de Medische Commissie, die de deelnemer meteen onderzoekt. De MC zal het rapport voor einde van het toernooi, ter overweging, voorleggen aan de NSC. Deelnemers die blessures simuleren zullen onderworpen worden aan de strengste straffen, tot schorsing voor het leven bij herhaalde overtredingen.
- XI. De keel is een zeer kwetsbaar gebied en zelfs voor het lichtste contact moet een waarschuwing of straf worden gegeven, behalve als het de geraakte deelnemer zijn eigen schuld is.
- XII. Werptechnieken worden in 2 types verdeeld. De "conventionele" karate been veegtechnieken, zoals de ashi barai, ko uchi gari, enz. waarmee de tegenstander in onbalans wordt gebracht of wordt geworpen zonder eerst te zijn vastgepakt en die worpen waarbij het vereist is dat de deelnemer wordt vastgepakt of vastgehouden als de worp wordt uitgevoerd. Het draaipunt van de worp mag niet boven de band van de werper uitkomen en de tegenstander moet worden vastgehouden, zodat hij veilig kan landen. Worpen over de schouder, zoals seio nage, kata garuma enz. zijn uitdrukkelijk verboden, evenals zogenaamde opofferingsworpen zoals tomoe nage, sumi gaeshi enz. Het is ook verboden om de tegenstander, bij (of lager dan) zijn middel, vast te pakken, op te tillen en te werpen. Ook het grijpen van de benen om de tegenstander onderuit te halen is verboden. Als een tegenstander geblesseerd raakt door een werptechniek, zullen de Judges beslissen of er een straf gegeven wordt.
- Een deelnemer mag de tegenstander zijn arm of karate gi met 1 hand vastpakken met de bedoeling om hem te werpen of een direct scorende techniek te maken, maar mag niet blijven vasthouden om zo meerdere technieken achter elkaar te kunnen maken, of tijdens het neerhalen van de tegenstander terwijl je het trappende been vastpakt.
- XIII. Open hand technieken naar het gezicht zijn verboden om oogletsel van de deelnemer te voorkomen.
- XIV. JOGAI heeft betrekking op de situatie waarbij een deelnemer met zijn voet of elk ander lichaamsdeel de vloer raakt buiten de wedstrijdvloer. Een uitzondering is de situatie, waarbij de deelnemer er fysiek uitgeduwd of geworpen wordt door de tegenstander. Let op: de waarschuwing moet worden gegeven voor de eerste geval van JOGAI. De definitie voor JOGAI is niet langer "herhaaldelijk verlaten", maar enkel "verlaten, niet veroorzaakt door de tegenstander". Als er minder dan 15 seconden te gaan zijn, zal de Referee direct een HANSOKU CHUI opleggen.

- XV. Een deelnemer die scoort en daarna de wedstrijdvloer verlaat, voordat de Referee "YAME" roept, krijgt de score toegekend i.p.v. JOGAI. Als zijn poging om te scoren mislukt, zal het verlaten van de wedstrijdvloer worden bestraft met JOGAI.
- XVI. Als AO de wedstrijdvloer verlaat, nadat AKA met een succesvolle aanval heeft gescoord, volgt "YAME" direct op het moment van scoren en zal AO's verlaten van de wedstrijdvloer niet worden genoteerd. Als AO de wedstrijdvloer verlaat of verlaten heeft, op het moment dat AKA scoort (waarbij AKA op de wedstrijdvloer blijft), zal zowel de score van AKA gewaardeerd, als de Jogai van AO genoteerd worden.
- XVII. Het is belangrijk om te begrijpen dat "het gevecht ontwijken" refereert aan een situatie, waarin een deelnemer door tijdverspillend gedrag probeert te voorkomen dat de tegenstander de kans krijgt om te scoren. De deelnemer die zich steeds terugtrekt zonder effectieve counter, die onnodig clincht of de wedstrijdvloer opzettelijk verlaat en de tegenstander zo de mogelijkheid tot scoren ontnemt moet worden gewaarschuwd of bestraft. Dit gebeurt vaak tijdens de laatste seconden van het gevecht. Indien de overtreding plaatsvindt als er nog 15 seconden of meer te gaan zijn, en de deelnemer heeft geen eerdere Categorie 2 overtreding, zal de Referee de overtreder een waarschuwing geven met CHUKOKU. Indien er eerder een Categorie 2 overtreding heeft plaatsgevonden, zal dit resulteren in een KEIKOKU geven. Als er minder dan 15 seconden te gaan is, zal de Referee de overtreder meteen een HANSOKU CHUI geven, ook al is er geen eerdere Categorie 2 KEIKOKU gegeven. Indien er een eerdere Categorie 2 HANSOKU CHUI is gegeven, zal de Referee de overtreder bestraffen met HANSOKU en de overwinning aan de tegenstander toekennen. Echter, de Referee moet zich er van overtuigen dat de deelnemer zich niet terugtrekt ter verdediging vanwege een roekeloze en gevaarlijke manier van aanvallen van de tegenstander, waarvoor de aanvaller een waarschuwing of straf zou moeten krijgen.
- XVIII. Passiviteit refereert aan situaties, waarin beide deelnemers geen pogingen doen om binnen een bepaalde tijd technieken te demonstreren.
- XIX. Een voorbeeld van MUBOBI is een situatie, waarbij een deelnemer zich vol overgave in een aanval gooit zonder daarbij aandacht te hebben voor zijn eigen veiligheid. Sommige deelnemers storten zich in een diepe gyaku-tsuki en zijn niet meer in staat een tegenaanval af te weren. Deze open aanvallen behoren tot Mubobi en kunnen niet scoren. Als een tactische theatrale zet, wenden sommige vechters zich onmiddellijk op een bespottende, dominerende manier af, om zo een gescoord punt aan te geven. Zij laten hun dekking vallen en letten niet meer op hun tegenstander. De opzet van het wegdraaien is om de scheidsrechter op hun techniek opmerkzaam te maken. Dit is een duidelijk geval van Mubobi. Zou de overtreder geraakt worden en /of een blessure oplopen door zijn eigen fout, zal de Referee hem een Categorie 2 waarschuwing of straf geven en geen straf aan de tegenstander.
- XX. Elk onbehoorlijk gedrag van een lid van een officiële delegatie kan diskwalificatie van een deelnemer, het gehele team of delegatie van het toernooi tot gevolg hebben.

---

## ARTIKEL 09: WAARSCHUWINGEN & STRAFFEN

---

- CHUKOKU:** CHUKOKU wordt gegeven voor het eerste geval van een lichte overtreding voor de desbetreffende categorie.
- KEIKOKU:** KEIKOKU wordt gegeven voor het tweede geval van een lichte overtreding in die categorie of voor overtredingen, die niet ernstig genoeg zijn om HANSOKU CHUI te geven.
- HANSOKU CHUI:** Dit is een waarschuwing voor diskwalificatie. HANSOKU CHUI wordt meestal gegeven voor overtredingen, waarvoor al eerder in die wedstrijd KEIKOKU werd gegeven, maar mag ook direct worden gegeven voor overtredingen, die niet ernstig genoeg zijn om HANSOKU voor te geven.
- HANSOKU:** Dit is een diskwalificatie (straf). Wordt gegeven voor een zeer ernstige overtreding of voor overtredingen, waarvoor al eerder in die wedstrijd HANSOKU CHUI is gegeven. Bij teamwedstrijden ontvangt de deelnemer tegen wie de overtreding gemaakt wordt, acht punten en zal de score van de gediskwalificeerde teruggebracht worden tot 0.
- SHIKKAKU:** Dit is een uitsluiting van het hele toernooi, inclusief elke volgende categorie waarvoor de deelnemer voor geregistreerd kan zijn..SHIKKAKU kan gegeven worden als de deelnemer de bevelen van de Referee niet opvolgt, kwaadaardig te werk gaat of een handeling pleegt die de eer en prestige van het Karate schaadt, of andere handelingen die de reglementen van het toernooi geweld aan doen. Bij teamwedstrijden, wordt de score voor de deelnemer tegen wie de overtreding gemaakt op acht punten gezet en wordt de score van de gediskwalificeerde terug gebracht tot 0.

Om de flow in het gevecht te behouden kan de Referee, op voorwaarde dat er meer dan 15 seconden over zijn, informeel de deelnemers aanmoedigen om actie te ondernemen door te gebaren (hetzelfde als gebruikelijk is om de deelnemers op de mat te laten stappen of vooruit te stappen op de mat) gecombineerd met "TSUZUKETE" en het beëindigen van clinches (met hetzelfde gebaar als gebruikelijk is om de deelnemers een stap terug op de mat te laten doen) gecombineerd "WAKARETE", beiden zonder de tijd te stoppen.

Deze maatregelen zijn niet bedoeld om waarschuwingen voor duidelijke inbreuken te vervangen of als de deelnemers niet onmiddellijk reageren.

### **TOELICHTING:**

- I. Er zijn 3 gradaties waarschuwingen: CHUKOKU, KEIKOKU en HANSOKU CHUI. Een waarschuwing is een correctie, die aan de deelnemer gegeven wordt om duidelijk te maken dat deze de regels overtreedt, zonder hem/haar gelijk een straf te geven.
- II. Er zijn 2 gradaties straffen: HANSOKU en SHIKKAKU, beide veroorzaken diskwalificatie voor de deelnemer die de regels overtreedt, voor 1. de wedstrijd (HANSOKU) of 2. het gehele toernooi (SHIKKAKU) met een mogelijke schorsing voor deelname aan wedstrijden voor een bepaalde periode. In het geval van SHIKKAKU kunnen nog verdere sancties worden opgelegd door het bestuur van de KBN.

- III. Categorie 1 en 2 waarschuwingen worden niet onderling samengevoegd.
- IV. Een waarschuwing kan direct worden opgelegd bij het overtreden van de regels, maar eenmaal gegeven, moeten herhalingen uit dezelfde categorie van overtredingen worden gevolgd door verzwaring van de opgelegde waarschuwing of straf. Het is bijv. niet mogelijk om een waarschuwing of straf te geven voor buitensporig contact en daarna een waarschuwing van dezelfde gradatie voor een tweede geval van buitensporig contact.
- V. CHUKOKU wordt normaliter gegeven voor een eerste overtreding, die de winstkans van de tegenstander niet beïnvloed.
- VI. KEIKOKU wordt normaliter gegeven als de winstkans van de deelnemer in lichte mate wordt beïnvloed (volgens de Judges) door de overtreding van de tegenstander.
- VII. Een HANSOKU-CHUI kan direct worden opgelegd of na een KEIKOKU en wordt gegeven, wanneer (volgens de Judges) de kans van een deelnemer om te winnen ernstig verminderd wordt door de overtreding van de tegenstander.
- VIII. Een HANSOKU wordt opgelegd wegens herhaalde straffen, maar kan ook direct opgelegd worden bij ernstige overtredingen van de regels. Het wordt gebruikt, wanneer (volgens de Judges) de kans van de deelnemer om te winnen praktisch tot nul is gedaald als gevolg van de overtreding van de tegenstander.
- IX. Iedere deelnemer die voor het veroorzaken van blessures HANSOKU krijgt en volgens de mening van de Judges en de Tatami Manager roekeloos of gevaarlijk handelt of die niet beschikt over de vereiste gecontroleerde vaardigheden die voor WKF competitie nodig zijn, zal worden gerapporteerd aan de NSC. De NSC zal beslissen of die deelnemer wordt uitgesloten van de verdere competitie en/of toekomstige competities.
- X. Een SHIKKAKU kan direct worden opgelegd zonder enige waarschuwing. De deelnemer hoeft er niets voor gedaan te hebben. Het is voldoende als de coach of niet-deelnemende leden van de delegatie van de deelnemer zich gedragen op een wijze, welke het prestige en de eer van het Karate schaadt. Als de Referee van mening is, dat een deelnemer kwaadwillig te werk is gegaan, of er nu verwondingen zijn veroorzaakt of niet, dan is SHIKKAKU en niet HANSOKU de enige juiste straf.
- XI. Wanneer de Referee van mening is dat een coach de wedstrijd verstoort, stopt hij / zij met de wedstrijd (YAME), nadert hij de coach en toont hij het signaal voor onbeleefd gedrag. Daarna zal de Referee de wedstrijd hervatten (TSUZUKETE HAJIME). Als de coach blijft storen, zal de Referee de wedstrijd stoppen, de coach opnieuw benaderen en hem / haar vragen de tatami te verlaten. De Referee zal de wedstrijd niet hervatten totdat de coach de wedstrijdvloer heeft verlaten. Dit wordt niet als een SHIKKAKU-situatie beschouwd en het wegsturen van de coach is alleen voor die specifieke wedstrijd.
- XII. Een SHIKKAKU moet publiekelijk bekend gemaakt worden.

---

## ARTIKEL 10: BLESSURES EN ONGELUKKEN TIJDENS DE WEDSTRIJD

---

01. KIKEN of opgave is de beslissing, welke gegeven wordt, als de deelnemer of deelnemers zich niet melden als ze worden opgeroepen, niet in staat zijn om verder te gaan, de wedstrijd opgeven of op last van de Referee teruggetrokken worden. Blessures, welke niet zijn toe te schrijven aan de tegenstander, kunnen reden zijn van opgave. Kiken betekent dat de deelnemers worden uitgesloten van die categorie, maar het geeft geen invloed op deelname in een andere categorie.
02. Als twee deelnemers elkaar blesseren of last hebben van de gevolgen van een eerder opgelopen blessure en door de wedstrijdarts ongeschikt zijn verklaard om door te gaan, dan wint de deelnemer, die op dat moment de meeste punten heeft. Als bij een individuele wedstrijd de score gelijk is zal worden beslist door HANTEI OF SENSU. Bij teamwedstrijden zal de Referee onbeslist geven (HIKIWAKE). Zou deze situatie zich voordoen bij een extra wedstrijd, die beslissend is voor een Team Match, zal d.m.v. stemming (HANTEI OF SENSU) de wedstrijd beslist worden.
03. Een geblesseerde deelnemer, die door de wedstrijdarts ongeschikt is verklaard om door te gaan, kan niet meer uitkomen in die competitie.
04. Een geblesseerde deelnemer, die een wedstrijd door diskwalificatie ten gevolge van verwonding wint, kan niet in de competitie verder gaan zonder toestemming van de arts. Indien hij geblesseerd geraakt is, kan hij een tweede wedstrijd door diskwalificatie winnen, maar daarna wordt hij onmiddellijk uitgesloten van deelname aan de kumite competitie van dat toernooi.
05. Als een deelnemer geblesseerd raakt, stopt de Referee onmiddellijk de wedstrijd en roept de arts. Alleen de arts is bevoegd een diagnose te stellen en de blessure te behandelen.
06. Een deelnemer die tijdens de wedstrijd geblesseerd raakt en medische behandeling nodig heeft, krijgt hiervoor drie minuten. Als de behandeling niet binnen de geoorloofde tijd is afgerond, beslist de Referee of de deelnemer ongeschikt wordt verklaard om door te gaan (Artikel 13 paragraaf 8d), of dat verdere behandeling kan plaatsvinden.
07. Elke deelnemer die valt, wordt geworpen of neergaat en niet binnen 10 seconden op zijn of haar voeten staat, wordt niet geschikt geacht de wedstrijd voort te zetten en zal automatisch uit het Kumite toernooi genomen worden. Indien een deelnemer valt, wordt geworpen of neergaat en niet meteen weer rechtop gaat staan, zal de Referee de dokter roepen, zie ook punt 05. De Referee telt direct verbaal op zijn vingers tot tien. In alle gevallen waar de 10 seconden regel van toepassing is, zal de dokter gevraagd worden de deelnemer te onderzoeken voordat de wedstrijd wordt hervat. Voor incidenten die onder de 10 seconden regel vallen, mag de deelnemer op de mat worden onderzocht.

## **TOELICHTING:**

- I. Wanneer een arts een deelnemer niet in staat acht om te vechten, moet dit op de deelnemerskaart worden vermeld. De mate van het niet in staat zijn om te vechten moet aan de overige Referee Panels bekend gemaakt worden.
- II. Een deelnemer kan winnen door diskwalificatie van zijn tegenstander wegens herhaalde kleinere Categorie 1 overtredingen. Misschien heeft de winnaar geen verwondingen van betekenis opgelopen.
- III. De Referee moet de dokter roepen door zijn hand op te steken en "dokter" te roepen, als een deelnemer geblesseerd is en medische behandeling nodig heeft
- IV. Indien de gewonde deelnemer fysiek in staat is, wordt hij van de mat gehaald voor onderzoek en behandeling door de dokter.
- V. De arts is verplicht om veiligheidsadviezen te geven, alleen waar dat de juiste medische begeleiding van die specifieke gewonde deelnemer betreft.
- VI. De Judges zullen in dit geval een beslissing nemen voor HANSOKU, KIKEN of SHIKKAKU, afhankelijk van de situatie.
- VII. Als bij een teamwedstrijd een deelnemer KIKEN krijgt of wordt gediskwalificeerd (HANSOKU of SHIKKAKU), zal zijn eventuele score van die wedstrijd teruggebracht worden tot 0 en zal de score van de tegenstander naar 8 gebracht worden.
- VIII. Wanneer een deelnemer langer dan 10 seconden op de grond ligt, mag de Refree de juryleden roepen voor een kort overleg "Fukushin Shugo".
- IX. In het geval dat de deelnemer opstaat voordat de 10 seconden zijn verstreken en de Referee stopt met tellen, dan mag de Referee de juryleden niet roepen voor een overleg.



---

## ARTIKEL 11: OFFICIEEL PROTEST

---

01. Niemand mag protesteren bij het scheidsrechtersteam over een door hen genomen beslissing.
02. Als een scheidsrechtersprocedure in strijd schijnt te zijn met deze reglementen, kan alleen protest worden ingediend door de coach van de deelnemer of zijn officiële vertegenwoordiger.
03. Het protest moet schriftelijk voorgelegd worden onmiddellijk na de wedstrijd, waar het protest betrekking op heeft. (De enige uitzondering hierop is, wanneer het protest een administratieve fout betreft. Dit moet onmiddellijk onder de aandacht van de Tatami Manager worden gebracht).
04. Elk protest met betrekking tot de toepassing van de regels hoeft niet de voortgang van de wedstrijd te belemmeren en hoort door de coach of de officiële vertegenwoordiger van de deelnemer onmiddellijk na het eindigen van de partij ingediend te worden.
05. De coach van de deelnemer of zijn officiële vertegenwoordiger zal bij de Tatami Manager een officieel protestformulier halen. Dit formulier wordt ingevuld, ondertekend en samen met het door de KBN vastgestelde bedrag tijdig overhandigd aan de Tatami Manager.
06. Wanneer de Coach van de deelnemer of zijn officiële vertegenwoordiger er niet in slaagt het formulier tijdig in te leveren kan wanneer de Appeals jury besluit dat de vertraging dusdanig ongegrond is en het onnodig de wedstrijd belemmerd resulteren in een afwijzing.
07. De Tatami Manger zal het ondertekende en ingevulde formulier direct overhandigen aan een lid van de Appeals jury. Deze zal de omstandigheden leidend naar het protest opgeroepen besluit beoordelen. Alle feiten in acht nemend stellen zij een rapport op en zijn gemachtigd een actie te ondernemen mocht dit nodig zijn. Voor dit proces hebben zij 5 minuten.
08. Het protest kan ook rechtstreeks door de scheidsrechtercommissie of door de chief referee worden beoordeeld en aan de Appeals jury worden medegedeeld. Hiermee vervalt het bedrag dat normaliter bij een protest hoort.

09. **Samenstelling van de Appeals jury**

De Appeals jury bestaat uit drie leden met de hoogste kwalificatie licentie, welke worden aangewezen door de NSC, alsmede drie reserve leden. De reserve leden worden genummerd één tot en met drie en vervangen automatisch de eerder benoemde leden in geval er sprake is van directe of indirecte belangen inzake het protest, alsook met het scheidsrechtersteam betrokken bij het protest.

10. **Appeal-evaluatieproces**

Het is de verantwoordelijkheid van de partij die het protest ontvangt, zijnde de vertegenwoordiger van de Appeals jury, om de Appeals jury bijeen te roepen en de protestsom te overhandigen bij de WOC. Eenmaal bijeengeroepen, zal de Appeals jury onmiddellijk een onderzoek instellen, die zij noodzakelijk achten om de verdienste van het protest te onderbouwen. Elk van de drie leden is verplicht om zijn/haar oordeel te geven over de geldigheid van het protest. Onthoudingen zijn niet toegestaan.

11. **Afgewezen protesten**

Indien een protest niet geldig wordt verklaard, zal een lid van de Appeals jury de protestindieners hiervan mondeling op de hoogte stellen. Op het protestformulier wordt door de Appeals jury vermeld "AFGEWEZEN" en door ieder lid ondertekend en vervolgens overhandigd aan het WOC en de Chief Referee. De vastgestelde som wordt niet geretourneerd, maar door de WOC overhandigd aan de penningmeester van de KBN.

12. **Erkende protesten**

Indien een protest erkend wordt, zal de Appeals jury in overleg met de NSC, Chief Referee en het WOC die maatregelen treffen die praktisch uitvoerbaar zijn om de situatie te herstellen inclusief de mogelijkheid om:

- Beslissingen te herstellen die in strijd zijn met het reglement
- Het uitbrengen van een aanbeveling om maatregelen te treffen tegen betrokken scheidsrechters
- Het ongeldig maken van de scores in de partijen getroffen door de foutieve beslissing
- Het opnieuw uitvoeren van partijen die door de foutieve beslissing beïnvloed zijn

De verantwoordelijkheid berust bij de Appeals jury om met terughoudendheid en gezond verstand te oordelen bij het nemen van acties die het programma van het evenement op significante wijze verstoren

Indien een protest geldig wordt verklaard, zal een vertegenwoordiger van de Appeals jury de protestindieners hiervan mondeling op de hoogte stellen. Op het protestformulier wordt door de Appeals jury vermeld "GEACCEPTEERD" en door ieder lid ondertekend en vervolgens overhandigd aan het WOC en de Chief Referee. De WOC betaalt het geld terug aan de indiener van het protest.

13. **Incidenten rapport**

Volgend op het afhandelen van het incident op de hierboven voorgeschreven manier, zal de Appeals jury een eenvoudig protestincidentrapport opstellen, waarin zij hun bevindingen beschrijven en hun reden(en) vermelden voor het accepteren of afwijzen

van het protest. Het rapport moet worden ondertekend door alle drie de leden van de Appeals jury en worden voorgelegd aan de Chief Referee.

**14. Gezag en beperkingen**

De beslissing van de Appeals jury is definitief en kan alleen worden herroepen door een beslissing van het bondsbestuur.

15. De Appeals jury mag geen sanctie of sancties opleggen. Hun functie is om een oordeel uit te spreken over de verdienste van het protest en de nodige acties van de scheidsrechterscommissie in te leiden om herstelmaatregelen te nemen om elke scheidsrechterprocedure die in strijd is met de regels te corrigeren.

**TOELICHTING:**

- I. Het protest moet bevatten: de namen van de deelnemers, evenals de namen van de betrokken scheidsrechters en de exacte details van datgene, waartegen geprotesteerd wordt. Algemene klachten over algemeen geldende regels worden niet als geldig protest beschouwd. Degene, die protesteert, moet de geldigheid van zijn protest bewijzen.
- II. De Appeals jury zal het protest in beschouwing nemen. Deel van dit onderzoek is een studie naar het bewijs, dat het protest ondersteunt. Ook kan de Appeals jury officiële video's bestuderen en officials ondervragen om objectief de geldigheid van het protest te kunnen bepalen.
- III. Als de Appeals jury het protest geldig acht, zullen passende maatregelen getroffen worden. Bovendien zullen al deze maatregelen dusdanig genomen worden, dat herhaling in de toekomst wordt voorkomen. De betaalde som geld zal terugbetaald worden.
- IV. Als de Appeals jury het protest ongeldig acht, zal het verworpen worden en vervalt de overhandigde som geld aan de KBN.
- V. Wedstrijden mogen geen vertragingen oplopen, zelfs als een officieel protest wordt voorbereid. Het is de verantwoordelijkheid van de Match Supervisor om er voor te zorgen dat de wedstrijd conform de reglementen verloopt.
- VI. In het geval van een administratieve fout tijdens een wedstrijd, kan de coach de Tatami Manager direct hierop wijzen. Op zijn beurt licht de Tatami Manager de Referee in.

---

## **ARTIKEL 12: GEZAG EN PLICHTEN VAN FUNCTIONARISSEN**

---

### **NEDERLANDSE SCHEIDSRECHTERS COMMISSIE (NSC)**

De bevoegdheden en plichten van de NSC luiden als volgt:

01. Het waarborgen van de juiste voorbereidingen voor ieder toernooi in overleg met de W.O.C. met betrekking tot:
  - De opstelling van de diverse shiao's
  - De voorziening en de opstelling van al het materiaal en benodigde faciliteiten
  - Wedstrijdleiding en supervisie
  - Veiligheidsmaatregelen, enz.
02. Het aanwijzen en indelen van Tatami Managers (Chief Referees), Tatami Managers Assistants en hun respectievelijke shiao's. N.a.v. de rapportage van de Tatami Managers handelen en maatregelen treffen, welke noodzakelijk zijn.
03. Algehele supervisie en coördinatie over het optreden van alle scheidsrechters
04. Het, indien nodig, benoemen van vervangers voor officials.
05. Het laatste oordeel geven in zaken van technische aard, welke zich tijdens een bepaalde wedstrijd kunnen voordoen en waar het reglement niet in voorziet.

### **TATAMI MANAGERS EN TATAMI MANAGERS ASSISTENTEN:**

De bevoegdheden van de Tatami Manager luiden als volgt:

01. Het aanwijzen van, toezicht houden op en begeleiden van Referees en Judges bij alle wedstrijden op de Shiao, die onder zijn beheer valt.
02. Het controleren van de Referees en Judges op hun Shiao en het waarborgen, dat de aangewezen Referees voor hun taak geschikt zijn.
03. De Referee opdracht geven om de wedstrijd te stoppen, indien de Match Supervisor aangeeft dat er een overtreding van de reglementen heeft plaatsgevonden.
04. Een (dagelijks) geschreven rapport samenstellen over het optreden van iedere official, die onder zijn toezicht staat, samen met eventuele aanbevelingen voor de NSC.
05. Het benoemen van twee Referees voor de video review (indien van toepassing).

## **REFEREES:**

De bevoegdheden van de Referee luiden als volgt:

01. De Referee ("SHUSHIN") heeft de bevoegdheid om wedstrijden te leiden, inclusief het aankondigen van het begin, het onderbreken en het beëindigen van de wedstrijd.
02. Het toekennen van punten, gebaseerd op beslissingen van de Judges.
03. Het stoppen van de wedstrijd, indien er sprake is van een verwonding, een "onwelwording" of een andere reden waarom een deelnemer niet door kan gaan.
04. Het stoppen van de wedstrijd, indien er volgens de scheidsrechter een punt gescoord is, een overtreding begaan is of uit veiligheidsoverwegingen.
05. Het stoppen van de wedstrijd indien 2 of meer Judges een score of Jogai aangeven.
06. Het aangeven van overtredingen (inclusief Jogai), dus om bevestiging van de Judges te vragen.
07. Het vragen naar bevestiging van de beslissing van de Judges in gevallen waar er eventueel, volgens de scheidsrechter, reden is om hun beslissing tot waarschuwing of straf te heroverwegen.
08. Het roepen van de Judges (SHUGO) in geval van het voorstellen van Shikkaku.
09. Het uitleggen, indien noodzakelijk, van de reden van een beslissing aan de Tatami Manager, NSC of Chief Referee.
10. Het geven van waarschuwingen en straffen, gebaseerd op het besluit van de Judges.
11. Het aankondigen en starten, indien noodzakelijk, van de extra wedstrijd bij teamwedstrijden.
12. Het leiden van het stemmen van het Referee Panel (HANTEI) en het resultaat bekend maken.
13. Problemen oplossen.
14. De winnaar bekend maken.
15. De bevoegdheden van de Referee zijn niet alleen beperkt tot de wedstrijdvloer, maar strekken zich uit tot de gehele aangrenzende omgeving, waaronder het gedrag van coaches, andere deelnemers, alsmede enig ander lid van een deelnemer die aanwezig is op de wedstrijdvloer.
16. De Referee geeft alle commando's en doet alle aankondigingen.

## **JUDGES:**

De bevoegdheden van de Judges (FUKUSHIN) luiden als volgt:

01. Het op eigen initiatief aangeven van punten en Jogai.
02. Op aangeven van de Referee hun oordeel kenbaar maken inzake waarschuwingen en straffen.
03. Gebruik maken van hun stemrecht bij een te nemen beslissing.

De Judges zullen aandachtig de handelingen van de deelnemers volgen en via vlagsignalen hun mening aan de Referee kenbaar maken in de volgende gevallen:

- a. Wanneer een score wordt waargenomen.
- b. Wanneer een deelnemer zich buiten het wedstrijdgebied bevindt (Jogai).
- c. Op verzoek van de Referee een oordeel geven bij elke andere overtreding.

## **MATCH SUPERVISOR:**

De Match Supervisor (KANSA) assisteert de Tatami Manager tijdens het verloop van de wedstrijd. Indien beslissingen van de Referees en/of Judges niet in overeenstemming zijn met het reglement, steekt de Match Supervisor onmiddellijk een rode vlag op en blaast op zijn fluit. De Tatami Manager zal de Referee opdracht geven om de wedstrijd te stoppen en de fout corrigeren.

Aantekeningen van de wedstrijd zijn pas officieel na goedkeuring door de Match Supervisor.

Voor aanvang van elke wedstrijd controleert de Match Supervisor de kleding en uitrusting. Zelfs als de organisator een controle van de uitrusting voor de line-up, is het nog steeds de verantwoordelijkheid van de Match Supervisor om ervoor te zorgen dat de uitrusting in overeenstemming is met de regels. De Match Supervisor roteert niet mee tijdens teamwedstrijden.

### **Richtlijn**

#### ***In de volgende situaties zal de Kansa de rode vlag opsteken en op zijn fluit blazen:***

- De Referee vergeet Senshu te vermelden.
- De Referee vergeet een Senshu nietig te verklaren.
- De Referee geeft een score aan de verkeerde deelnemer.
- De Referee geeft de verkeerde deelnemer een waarschuwing / straf.
- De Referee geeft een score aan een deelnemer en een Cat. 2 overdrijven aan de ander.
- De Referee geeft een score aan een deelnemer en Mubobi aan de ander.
- De Referee geeft een score voor een techniek gedaan na Yame of na het verstrijken van de tijd.
- De Referee geeft een score van een deelnemer als deze buiten de Tatami staat.
- De Referee geeft een waarschuwing of een straf voor passiviteit tijdens Ato Shibaraku.
- De Referee geeft de verkeerde waarschuwing of penalty Cat.2 tijdens Ato Shibaraku.
- De Referee stopt niet en er zijn twee of meer vlaggen voor een score of Jogai voor dezelfde deelnemer.
- De Referee stopt niet met het gevecht wanneer een videobeoordeling wordt

aangevraagd door een coach.

- De Referee volgt de meerderheid van vlaggen niet.
- De Referee roept de dokter niet in het geval van een van 10 seconden-regel.
- De Referee vraagt om Hantei of geeft Hikiwake aan maar er is sprake van Senshu.
- Een Judge houdt de vlaggen in de verkeerde hand.
- Het scorebord geeft niet de juiste informatie weer.
- De door de coach gevraagde techniek vond plaats na Yame of na het verstrijken van de tijd.

***In de volgende situaties raakt de Kansa niet betrokken bij de beslissing van het Referee Panel:***

- De juryleden geven geen score aan.
- De juryleden geven geen Jogai aan.
- De juryleden ondersteunen de scheidsrechter niet bij het vragen om een Cat.1 of Cat.2 waarschuwing of straf.
- De mate van een Cat. 1 contact dat het panel beslist.
- De mate van een Cat. 2 waarschuwing of straf dat het panel beslist.
- De Kansa heeft geen stem of autoriteit in zaken van beoordelingen, zoals of een score geldig was of niet.
- In het geval dat de Referee het eindsignaal niet hoort, zal de Score-Supervisor op zijn fluit blazen en niet de Kansa.

**SCORE SUPERVISORS:**

De Score Supervisor zal de scores, toegekend door de Referee, op een apart papier bijhouden en houdt tegelijkertijd het handelen van de notulisten en tijdwaarnemers in de gaten.

**TOELICHTING:**

- I. Indien twee of meer Judges hetzelfde signaal, of een score aangeven voor dezelfde deelnemer moet de Referee de wedstrijd stoppen en de meerderheidsbeslissing bekend maken. Als de Referee de wedstrijd niet onderbreekt steekt de Match Supervisor de rode vlag op en blaast op zijn fluit. Als de Referee besluit om de wedstrijd te stoppen om een andere reden dan een signaal gegeven door twee of meer Judges, roept hij YAME en maakt gelijktijdig het voorgeschreven handgebaar. De Judges maken dan hun mening kenbaar en de Referee maakt die beslissing kenbaar, die door twee of meer Judges wordt aangegeven.
- II. Indien twee of meer Judges een score, waarschuwing of straf voor beide deelnemers aangeven, zullen zij beiden de score, waarschuwing of straf krijgen.
- III. Indien meer dan één Judge een score, waarschuwing of straf aangeeft, waarbij er geen meerderheid is voor de hoogte van deze score of zwaarte van waarschuwing of straf, zal de laagste score, waarschuwing of straf gegeven worden.
- IV. Indien er een meerderheid, doch niet eensluidend, is voor de hoogte van een score of zwaarte van waarschuwing of straf, zal de meerderheidsbeslissing het principe van het toekennen van de laagste score, waarschuwing of straf overrulen.
- V. Bij HANTEI hebben de vier Judges en de Referee ieder een stem.

- VI. De taak van de Match Supervisor is om te verzekeren dat de wedstrijd conform het reglement verloopt. Hij is geen extra Judge. Hij heeft geen stemrecht of beslissingsbevoegdheden inzake scores of Jogai. Zijn enige verantwoordelijkheid is het bewaken van procedures. De Match Supervisor zal niet rouleren tijdens teamwedstrijden.
- VII. Mocht de Referee het eindsignaal niet horen dan zal de Score Supervisor op zijn fluit blazen.
- VIII. Het scheidsrechtersteam zal de reden (indien noodzakelijk) over het geven van een beslissing na een wedstrijd alleen kenbaar maken aan de Tatami Manager, NSC of de Chief Referee. Het scheidsrechtersteam geeft aan niemand anders uitleg.
- IX. Een Referee mag uitsluitend op basis van zijn/haar eigen oordeel, elke coach uitsluiten van de wedstrijd die een goed en/of orderlijk verloop van de wedstrijd verhindert, en de voortzetting van de wedstrijd stilleggen totdat de coach hier gehoor aan geeft. Dezelfde bevoegdheid geldt eveneens voor de Referee voor de overige deelnemers aanwezig op de wedstrijdvloer.



---

## ARTIKEL 13: BEGIN, ONDERBREKING EN EINDE VAN DE WEDSTRIJD

---

01. De uitdrukkingen en gebaren (tekens), welke door de Referee en de Judges gedurende de wedstrijd worden gebruikt, staan vermeld in bijlage 1 en 2.
02. De Referee en Judges nemen hun voorgeschreven plaatsen in en participeren bij het groeten van de deelnemers, die zich aan de voorkant en in het midden van hun toegewezen matten bevinden. Hierna kondigt de Referee het begin van de wedstrijd aan met de woorden "SHOBU HAJIME".
03. De Referee onderbreekt de wedstrijd met "YAME". Indien nodig geeft de Referee de deelnemers opdracht terug te gaan naar hun beginposities (MOTO NO ICHI).
04. De Referee keert naar zijn plaats terug en de Judges maken hun mening kenbaar d.m.v. een vlagsignaal. Indien er een score toegekend moet worden maakt de Referee de scorende deelnemer bekend (AKA of AO), de aangevallen zone (Chudan of Jodan), de scorende techniek (Tsuki, Uchi of Geri) en de toegekende score volgens het voorgeschreven gebaar. De Referee kondigt de hervatting van de wedstrijd aan met "TSUZUKETE HAJIME".
05. Als een deelnemer een voorsprong van acht punten bereikt heeft tijdens een wedstrijd, roept de Referee "YAME" en beveelt de deelnemers terug te gaan naar hun beginposities, terwijl hijzelf zijn plaats inneemt. Dan wordt de winnaar bekend gemaakt, waarbij de Referee zijn hand opsteekt aan de kant van de overwinnaar met de woorden " AO (AKA) NO KACHI". Hiermee eindigt de wedstrijd.
06. Als de tijd verstreken is, wordt de deelnemer die de meeste punten heeft behaald tot winnaar uitgeroepen. De Referee geeft dit aan door zijn hand aan de kant van de winnaar op te steken met de woorden "AO (AKA) NO KACHI". Hiermee eindigt de wedstrijd.
07. In geval van een onbesliste wedstrijd, wordt de wedstrijd beslist door het Referee Panel op basis van HANTEI.
08. Wanneer de Referee geconfronteerd wordt met de onderstaande situaties, maakt hij "YAME" kenbaar en onderbreekt de wedstrijd tijdelijk:
  - a. Als één of beide deelnemers buiten de wedstrijdvloer zijn.
  - b. Als de Referee de deelnemer opdracht geeft om de karate-gi of protectiemateriaal in orde te brengen.
  - c. Als de Referee heeft geconstateerd, dat een deelnemer de regels heeft overtreden.
  - d. Als de Referee van mening is, dat één of beide deelnemers niet in staat is / zijn om de wedstrijd voort te zetten vanwege verwondingen, onwel worden of om andere redenen. Na overleg met de wedstrijdarts, besluit hij dan of de wedstrijd al dan niet voortgezet kan worden.
  - e. Als een deelnemer zijn tegenstander vastgrijpt en niet onmiddellijk een effectieve techniek of worp inzet.
  - f. Als één of beide deelnemers vallen of geworpen worden en hierop niet meteen effectieve technieken volgen.

- g. Als beide deelnemers elkaar vastpakken of gaan clinchen en niet meteen een poging doen om te werpen of een techniek te maken.
- h. Indien beide deelnemers met de borst tegen elkaar aan staan en niet meteen een poging doen om te werpen of een techniek te maken.
- i. Als beide deelnemers met hun voeten geen contact meer met de vloer hebben ten gevolge van een val of worp en beginnen te worstelen.
- j. Indien een score of jogai voor dezelfde deelnemer door twee of meer Judges wordt aangegeven.
- k. Indien volgens de Referee er een punt gescoord is of een overtreding begaan – of om veiligheidsredenen.
- l. Indien er door de Tatami Manager om wordt verzocht.

### **TOELICHTING:**

- I. Bij het begin van een wedstrijd nodigt de Referee de deelnemers uit naar hun beginpositie. Als een deelnemer te vroeg op de Shiao komt, moet hij of zij d.m.v. een gebaar buiten de lijn gestuurd worden. De deelnemers moeten op de juiste wijze naar elkaar buigen, een vlugge knik is zowel onhoffelijk als onvoldoende. De Referee kan om een buiging vragen, als deze niet vrijwillig wordt gemaakt, door zijn onderarmen te bewegen, volgens de in bijlage 2 bij de regels gegeven uitleg.
- II. Bij het hervatten van het gevecht moet de Referee er op letten, dat de beide deelnemers weer correct op hun beginposities staan. Deelnemers, die staan te springen of te huppelen moeten stil staan, voordat het gevecht weer kan beginnen. De Referee moet het gevecht zo snel mogelijk hervatten.
- III. Deelnemers dienen aan het begin en eind van de wedstrijd naar elkaar te buigen.

---

### **ARTIKEL 14: WIJZIGINGEN**

---

Alleen de NSC kan al dan niet met toestemming van het Bestuur dit reglement wijzigen.

---

## BIJLAGE 01: TERMINOLOGIE

---

<b>SHOBU HAJIME</b>	Start van de wedstrijd	Na de aankondiging stapt de Referee achteruit.
<b>ATOSHI BARAKU</b>	Nog wat tijd over	De tijdwaarnemer geeft een hoorbaar signaal, 15 sec. voor het einde van de wedstrijd aan. De Referee kondigt dit aan met "Atoshi Baraku".
<b>YAME</b>	Stop	Onderbreking of einde van de wedstrijd. De Referee maakt een neerwaartse shuto beweging met zijn hand.  De tijdwaarnemer stopt de klok.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Oorspronkelijke plaats	Deelnemers en Referee keren terug naar hun voorgeschreven plaats.
<b>TSUZUKETE</b>	Vecht door	Hervatten van de wedstrijd, nadat niet-toegestane interrupties hebben plaatsgevonden of wanneer de Referee informeel aangeeft om te beginnen met vechten wegens gebrek aan activiteit.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Begin / hervat het gevecht	De Referee staat in Zenkutsu Dachi. Als hij "Tsuzekete" zegt, spreidt hij zijn armen met de palmen naar buiten richting deelnemers. Op "Hajime" draait hij zijn handpalmen en brengt ze snel naar elkaar toe. Tegelijkertijd stapt hij terug.
<b>SHUGO</b>	Roepen van de Judges	De Referee roept de Judges aan het eind van een gevecht of wedstrijd of als hij Shikkaku wil voorstellen.
<b>HANTEI</b>	Beslissing	De Referee vraagt om een beslissing aan het eind van een onbesliste wedstrijd. Nadat de Referee een tweetonig fluitsignaal gegeven heeft, maken de Judges hun mening kenbaar d.m.v. een vlagsignaal. Tegelijkertijd geeft de Referee zijn eigen mening door zijn arm op te

		steken.
<b>HIKIWAKE</b>	Onbeslist	In geval van een onbeslist (bij een teamwedstrijd) kruist de Referee zijn armen en spreidt deze daarna van zijn lichaam af met de handpalmen naar boven.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Rood (Blauw) wint	De Referee steekt zijn arm schuin omhoog aan de kant van de winnaar.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Rood (Blauw) scoort 3 punten	De Referee steekt zijn arm schuin omhoog, in een hoek van 45 graden, aan de kant van degene, die scoort.
<b>AKA (AO) WAZA ARI</b>	Rood (Blauw) scoort 2 punten	De Referee steekt zijn arm op schouderhoogte horizontaal uit aan de kant van degene, die scoort.
<b>AKA (AO) YUKO</b>	Rood (Blauw) scoort 1 punt	De Referee strekt zijn arm schuin naar beneden in een hoek van 45 graden aan de kant van degene, die scoort.
<b>CHUKOKU</b>	Waarschuwing	De Referee geeft een categorie 1 of 2 overtreding aan.
<b>KEIKOKU</b>	Waarschuwing	De Referee geeft aan of het een Categorie 1 of 2 overtreding is en wijst daarna met zijn wijsvinger in een hoek van 45 graden naar beneden in de richting van de overtreder.
<b>HANSOKU CHUI</b>	Waarschuwing, volgende is diskwalificatie	De Referee geeft aan of het een Categorie 1 of 2 overtreding is en wijst daarna met zijn wijsvinger horizontaal in de richting van de overtreder.
<b>HANSOKU</b>	Diskwalificatie	De Referee geeft aan of het een Categorie 1 of 2 overtreding is en wijst daarna met zijn wijsvinger in een hoek van 45 graden naar boven in de richting van de overtreder en kondigt de overwinning van de tegenstander aan.

<b>JOGAI</b>	Verlaten van de wedstrijdvloer, niet veroorzaakt door de tegenstander	De Referee wijst met zijn wijsvinger aan de kant van de overtreder om de Judges te laten zien dat de deelnemer buiten de wedstrijdvloer was.
<b>SENSHU</b>	Eerste - zonder tegenstand - scorende techniek (First unopposed point advantage)	Na het toekennen van het punt op de gebruikelijke manier, roept de Referee "Aka (Ao) Senshu", terwijl hij zijn arm gebogen opheft met daarbij de palm van de hand gericht naar het gezicht.
<b>SHIKKAKU</b>	Diskwalificatie "Verlaat het wedstrijdgebied"	De Referee wijst eerst in een hoek van 45 graden omhoog in de richting van de overtreder en brengt daarna zijn arm schuin omhoog naar achteren en kondigt: "Aka (AO) Shikkaku" aan. Daarna kondigt hij de overwinning van de tegenstander aan.
<b>TORIMASEN</b>	Tenietdoen, nietig verklaren	Het punt of de beslissing wordt teruggedraaid. De Kumite scheidsrechter of Kata Hoofd Judge kruist zijn / haar handen in een neerwaartse beweging.
<b>KIKEN</b>	Opgave	De Referee wijst in een hoek van 45 graden schuin naar beneden naar de positielijn van de deelnemer en zegt KIKEN. Daarna kondigt hij de overwinning van de tegenstander aan.
<b>MUBOBI</b>	Zichzelf in gevaar brengen	De Referee raakt zijn gezicht aan, draait de "shutokant" van zijn hand naar voren en beweegt hem terug en vooruit om de Judges te laten zien dat de deelnemer zichzelf in gevaar heeft gebracht.
<b>WAKARETE</b>	"Uiteengaan"	De Referee gebaart dat de deelnemers uiteen moeten gaan van een clinch, of borst aan borst staan. Dit door de handen te scheiden met een beweging met de handpalmen naar buiten, waarbij mondeling de opdracht wordt gegeven.

---

## BIJLAGE 02: GEBAREN EN VLAGSIGNALLEN

---

### AANKONDIGINGEN EN GEBAREN VAN DE REFEREE:

#### SHOMEN-NI-REI

De Referee wijst met zijn armen  
(handpalmen zichtbaar) naar voren.



#### OTAGAI-NI-REI

De Referee gebaart de deelnemers dat ze  
naar elkaar moeten buigen.



#### SHOBU HAJIME "Start de wedstrijd"

Na de aankondiging stapt de Referee  
achteruit.



#### YAME "Stop"

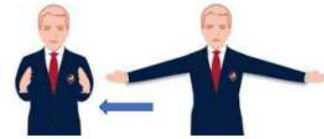
Onderbreking of einde van de wedstrijd.  
Tijdens de aankondiging maakt de Referee  
een neerwaartse "Shutobeweging" met zijn  
hand.



### **TSUZUKETE**

"Vecht door"

Hervatten van het gevecht wanneer een ongeautoriseerde onderbreking optreedt of wanneer de scheidsrechter een informeel bevel geeft om te verder te vechten wegens gebrek aan activiteit.



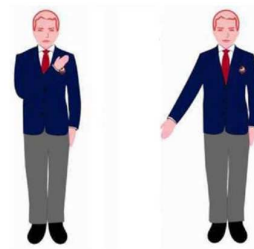
### **TSUZUKETE HAJIME "Begin / hervat het gevecht"**

Als de Referee zegt "Tsuzukete" en in Zenkutsu Dachi staat, houdt hij zijn armen naar buiten met de palmen naar het gezicht van de deelnemers. Op "Hajime" brengt hij de handpalmen snel naar elkaar toe en stapt op hetzelfde moment achteruit. De opdracht "Tsuzukete" gecombineerd met dezelfde beweging van de handen wordt ook gebruikt om informeel activiteit aan te sporen.



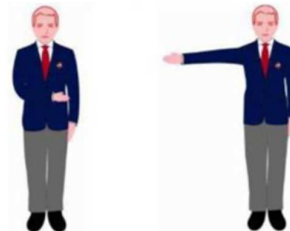
### **YUKO (1 punt)**

De Referee strekt zijn arm naar beneden in een hoek van 45 graden aan de kant van degene die scoort.



### **WAZA ARI (2 punten)**

De Referee strekt zijn arm horizontaal op schouderhoogte aan de kant van degene die scoort.



### **IPPON (3 punten)**

De Referee strekt zijn arm in een hoek van 45 graden omhoog aan de kant van degene die scoort.



## **TORIMASEN / TENIETDOEN**

**BESLISSING** Wanneer een beloning of waarschuwing ten onrechte is gegeven, draait de scheidsrechter zich naar de deelnemer, kondigt "AKA" of "AO" aan, kruist zijn armen en maakt vervolgens een snijdende beweging, met de handpalmen naar beneden, om aan te geven dat de laatste beslissing teniet wordt gedaan..



## **SENSHU (Eerste 'unopposed' score)**



## **NO KACHI "Winnaar"**

Aan het eind van de wedstrijd, strekt de Referee zijn arm in een hoek van 45 graden omhoog aan de kant van de winnaar tijdens het aankondigen "AKA (AO) no Kachi".



## **KIKEN "Opgave"**

De Referee wijst met zijn wijsvinger naar de positielijn van de deelnemer die opgeeft, teruggetrokken wordt en kondigt daarna de overwinning van de tegenstander aan.



## **SHIKKAKU**

"Diskwalificatie, verlaat het wedstrijdgebied"

De Referee wijst eerst in een hoek van 45 graden schuin omhoog in de richting van de overtreder, daarna schuin omhoog achter hem met de aankondiging "Aka (AO) Shikkaku" en kondigt daarna de overwinning van de tegenstander aan.





### **HIKIWAKE "Onbeslist"**

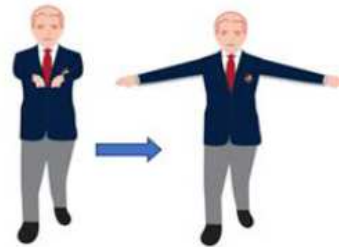
In geval van een onbesliste wedstrijd bij een teamwedstrijd, kruist de Referee de armen voor de borst en spreidt ze van zijn lichaam af met de handpalmen naar boven.



### **WAKARETE**

"Uit elkaar gaan"

De Referee maakt tijdens het verbale commando een beweging voor de deelnemers om zich los te maken van een clinch of borst op borst. (De beweging is dezelfde als die wordt gebruikt om de deelnemers terug te laten keren naar het startpunt op de mat).



### **CATEGORIE 1 OVERTREDING (wordt zonder verder gebaar gebruikt voor Chukoku)**

De Referee kruist zijn open handen met de polsen op elkaar op borsthoogte.



### **CATEGORIE 2 OVERTREDING (wordt zonder verder gebaar gebruikt voor Chukoku)**

De Referee wijst met gebogen arm naar het gezicht van de overtreder.



### **KEIKOKU "Waarschuwing"**

De Referee geeft een Categorie 1 of 2 overtreding aan en wijst in een hoek van 45 graden naar beneden in de richting van de overtreder.



**HANSOKU CHUI**  
**"Waarschuwing, volgende is diskwalificatie"**

De Referee geeft een Categorie 1 of 2 overtreding aan en wijst met zijn wijsvinger horizontaal in de richting van de overtreder.



**HANSOKU**  
**"Diskwalificatie"**

De Referee geeft een Categorie 1 of 2 overtreding aan en wijst daarna in een hoek van 45 graden schuin omhoog in de richting van de overtreder en kondigt daarna de overwinning van de tegenstander aan.



**PASSIVITEIT**

De Referee draait zijn vuisten, voor de borst, om elkaar heen om een Categorie 2 overtreding aan te geven.



**BUITENSPORIG CONTACT**

De Referee toont de Judges dat er te hard contact heeft plaatsgevonden, of een andere Categorie 1 overtreding.



**OVERDRIJVEN VAN VERWONDINGEN**

De Referee houdt beide handen tegen zijn gezicht om de Judges aan te geven dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaatsgevonden.



### **SIMULEREN VAN VERWONDINGEN**

De Referee houdt beide handen naast zijn gezicht om de Judges aan te geven dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaatsgevonden.



### **JOGAI "Verlaten van de wedstrijdvloer"**

De Referee wijst met zijn wijsvinger naar de rand van de wedstrijdvloer aan de kant van de overtreder.



### **MUBOBI " Zichzelf in gevaar brengen"**

De Referee raakt zijn gezicht aan en draait daarna de snijkant van zijn hand naar voren en beweegt de hand daarna heen en weer om de Judges aan te geven dat de deelnemer zichzelf in gevaar heeft gebracht.



### **GEVECHT ONTWIJKEN**

De Referee maakt een draaiende beweging met zijn wijsvinger naar beneden om de Judges te tonen dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaatsgevonden.



### **DUWEN, TREKKEN OF MET DE BORST TEGEN ELKAAR AAN STAAN, ZONDER EEN POGING OM METEEN EEN TECHNIEK TE MAKEN**

De Referee houdt beide armen met gesloten vuisten op schouderhoogte of maakt een duwende beweging met open handen om de Judges aan te geven dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaats gevonden.



### **GEVAARLIJKE EN ONGECONTROLEERDE TECHNIEKEN**

De Referee brengt zijn gesloten vuist naast zijn hoofd om de Judges aan te geven dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaats gevonden.



### **(GESIMULEERDE) AANVALLEN MET HET HOOFD, KNIE OF ELLEBOOG**

De Referee raakt met zijn hand zijn voorhoofd, knie of elleboog aan om de Judges te tonen dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaatsgevonden.



### **PRATEN OF DE TEGENSTANDER IRRITEREN EN ONBEHOORLIJK GEDRAG**

De Referee plaatst zijn wijsvinger op zijn lippen om de Judges aan te geven dat er een Categorie 2 overtreding heeft plaats gevonden.



### **SHUGO "Roepen van de Judges"**

De Referee roept de Judges aan het einde van de wedstrijd of om Shikkaku voor te stellen.



### **VLAGSIGNALLEN VAN DE JUDGES:**

Bij Kumite houden Judge #1 en #4 de rode vlag in de rechterhand en Judge #2 en #3 de rode vlag in de linkerhand. Voor kata houden Judge #1, 2 en 5 de rode vlag in de rechterhand en Judge #3 en #4 in de linkerhand.

**YUKO**

**WAZA ARI**



### **IPPON**



### **OVERTREDING**

Waarschuwing voor overtreding. De vlag wordt in een cirkel gedraaid en daarna wordt het Categorie 1 of 2 signaal aangegeven.



### **CATEGORIE 1 OVERTREDING**

De vlaggen worden met gestrekte armen gekruist (met de vlag van de overtreder voor)



### **JUDGE HOUDING**



### **CATEGORIE 2**

De Judges geven het signaal met gebogen arm aan.



### **JOGAI**

### **KEIKOKU**

De Judges tikken met hun vlag op de vloer.



**HANSOKU CHUI**



**HANSOKU**



---

### BIJLAGE 03: TEKENS VAN DE NOTULIST

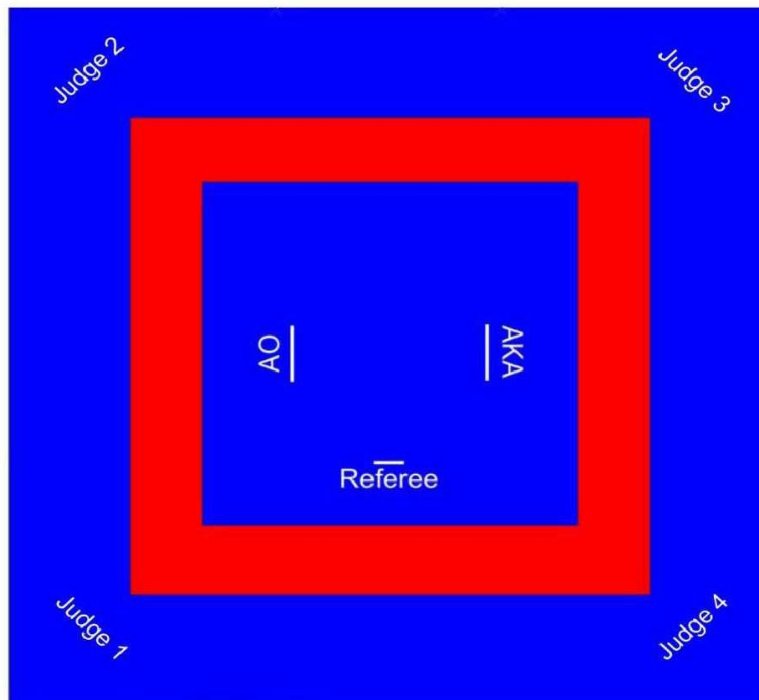
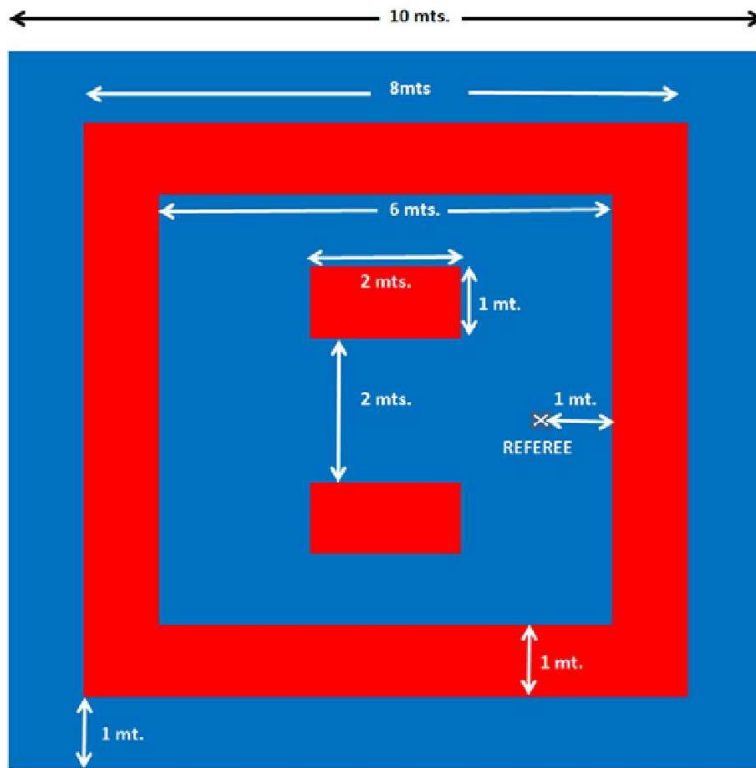
---

●-○	Ippon	3 punten
○-○	Waza ari	2 punten
○	Yuko	1 punt
✓	Senshu	Eerste 'unopposed' score
	Kachi	Winnaar
X	Make	Verliezer
▲	Hikiwake	Onbeslist
C1C	Categorie 1 Overtreding - Chukoku	Waarschuwing
C1K	Categorie 1 Overtreding – Keikoku	Waarschuwing
C1HC	Categorie 1 Overtreding - Hansoku Chui	Waarschuwing voor diskwalificatie
C1H	Categorie 1 Overtreding - Hansoku	Diskwalificatie
C2C	Categorie 2 Overtreding - Chukoku	Waarschuwing
C2K	Categorie 2 Overtreding – Keikoku	Waarschuwing
C2HC	Categorie 2 Overtreding - Hansoku Chui	Waarschuwing voor diskwalificatie
C2H	Categorie 2 Overtreding - Hansoku	Diskwalificatie
KK	Kiken	Opgave
S	Shikkaku	Ernstige Diskwalificatie

---

**BIJLAGE 04: DE KUMITE WEDSTRIJDVLOER**

---





---

## BIJLAGE 05: DE KARATE-GI

---



ADVERTENTIE RUIMTE VOOR KBN, afmeting 20 x 10 cm.



ADVERTENTIE RUIMTE VOOR SCHOOL/VERENIGING, afmeting 15 x 10 cm.



ACHTERZIJDE BEHOUDENS ORGANISATIE, afmeting 30 x 30 cm.



EMBLEEM VAN DE SCHOOL/VERENIGING, afmeting 12 x 8 cm.



RUIMTEN VOOR NAAM/LOGO FABRIKANT, afmeting 5 x 4 cm.

---

## BIJLAGE 06: RICHTLIJNEN VOOR REFEREES EN JUDGES

---

Deze bijlage biedt richtlijnen voor Referees en Judges voor situaties, waarin de reglementen niet duidelijk voorzien.

### **BUITENSPORIG CONTACT:**

Als een deelnemer een scorende techniek maakt, gevolgd door een techniek die buitensporig contact maakt zullen de Judges geen score toekennen, in plaats daarvan zal er een Categorie 1 waarschuwing of straf gegeven moeten worden (behalve als het de ontvanger zijn eigen fout is).

### **BUITENSPORIG CONTACT EN OVERDRIJVEN:**

Karate is een "Martial Art" en de deelnemers dienen zich overeenkomstig te gedragen. Het is niet acceptabel indien een deelnemer bij een licht contact zijn bitje uitspuugt, gaat rondlopen, zich steeds in zijn gezicht wrijft, of andere dingen aanwendt om de Referee ervan te overtuigen dat het een hard contact was om zodoende de tegenstander een straf toe te kennen. Dit gedrag schaadt onze sport en moet meteen worden bestraft.

Als een deelnemer voorwendt dat hij (te) hard geraakt is en het Referee Panel denkt dat het een goed gecontroleerde techniek is die aan alle 6 scoringscriteria voldoet, zal er een score worden toegekend en een Categorie 2 straf voor simuleren of overdrijven worden gegeven. De juiste straf voor het simuleren van een blessure wanneer het Referee Panel heeft vastgesteld dat de techniek in feite een score was, is minimaal Hansoku en in ernstige gevallen Shikkaku. Een deelnemer mag niet gestraft worden omdat hij hard wordt geraakt (gekwetst) (ademverlies als gevolg van een techniek) of gewoon reageert op een impact, zelfs als de techniek een punt verdient door de tegenstander. Deelnemers die hard worden geraakt als gevolg van een impact moeten de tijd krijgen om op adem te komen voordat de wedstrijd wordt hervat.

Een lastige situatie dient zich aan indien een deelnemer geraakt wordt en neergaat, weer gaat staan om de 10 sec regel te ontlopen en daarna weer gaat liggen. Referee en Judges moeten zich er van bewust zijn dat een Jodan traptechniek 3 punten scoort. Veel deelnemers krijgen voor het behalen van een medaille beloningen. Dit verlaagt de drempel voor onsportief gedrag. Het is belangrijk dit te onderkennen en de juiste straf toe te kennen.

### **MUBOBI:**

Een waarschuwing of straf voor Mubobi wordt gegeven als een deelnemer door eigen nalatigheid wordt geraakt. Dit kan gebeuren door de rug toe te keren, een aanval met een lange, lage gyaku tsuki chudan zonder rekening te houden met een tegenaanval op Jodan hoogte, het gevecht onderbreken voordat de Referee "Yame" roept, de dekking laten zakken, concentratie verlies en herhaald weigeren om een aanval te blokkeren. In Toelichting van Artikel 8, paragraaf 18 staat:

Zou de overtreder geraakt worden en /of een blessure oplopen, zal de Referee hem een Categorie 2 waarschuwing of straf geven en besluiten om de tegenstander geen waarschuwing of straf te geven.

Een deelnemer die door zijn eigen schuld geraakt wordt en zich daarna aanstelt om de Judges te misleiden, zal een waarschuwing of straf voor Mubobi krijgen en een extra straf voor overdrijven, omdat er twee overtredingen begaan zijn.

Let wel: Een dergelijke te harde techniek kan natuurlijk nooit scoren.

### **ZANSHIN:**

Het betreft de toestand van voortdurende toewijding, waarbij de deelnemer volledig geconcentreerd en zich bewust blijft van de mogelijkheid van zijn opponent om een tegenaanval uit te voeren. Tijdens het uitvoeren van de techniek draait hij zijn hoofd niet weg en ook nadien blijft hij de tegenstander aankijken.

Sommige deelnemers draaien hun lichaam gedeeltelijk weg nadat ze een aanvallende techniek gemaakt hebben, maar blijven hun Zanshin behouden. De Judges moeten in staat zijn om het verschil te onderscheiden v.w.b. het behouden van Zanshin en het zich afwenden van de tegenstander waarbij de dekking zakt en er concentratieverlies optreedt.

### **CHUDAN GERI PAKKEN:**

Moet de Judges een score toekennen voor een goed uitgevoerde Chudan geri die wordt gepakt voordat de deelnemer zijn been kan terugtrekken?

Als de techniek aan alle 6 criteria voldoet en Zanshin blijft gehandhaafd zal de Chudan geri scoren. Theoretisch, in een echt gevecht, zal een sterke krachtige trap de tegenstander uitschakelen en zal de trap niet gepakt worden. Controle, trefvlak en het voldoen aan alle 6 criteria, zijn de beslissende factoren in het al dan niet waarderen van de techniek.

### **WERPEN EN VERWONDINGEN:**

Sinds vastpakken en werpen onder bepaalde voorwaarden is toegestaan, moeten coaches er voor zorgen dat hun deelnemers getraind worden in en het kunnen toepassen van valbreektechnieken.

Een deelnemer die een poging doet om te werpen moet voldoen aan de voorwaarden zoals omschreven in Artikel 6 en 8. Als een deelnemer hieraan voldoet en de tegenstander raakt gewond ten gevolge van het niet kunnen valbreken, is de gewonde deelnemer zelf verantwoordelijk en zal de "werper" niet worden bestraft. Zelf veroorzaakte verwondingen kunnen ontstaan als degene die geworpen wordt valt op een gebogen arm of elleboog i.p.v. een goede valbreek techniek toe te passen, of de werper vasthoudt en hem boven op zich trekt.

Een mogelijk gevaarlijke situatie ontstaat als een deelnemer de beide benen van zijn tegenstander vastpakt en hem op zijn rug gooit of als een deelnemer duikt en de tegenstander optilt voordat hij hem werpt. In Artikel 8 Toelichting 11 staat: "... *en de tegenstander moet worden vastgehouden, zodat hij veilig kan landen.*" Omdat het moeilijk is om een veilige landing te garanderen, valt een dergelijke worp in de verboden Categorie (alle gevaarlijke worpen en pogingen daartoe vallen onder Categorie 1).

### **SCOREN ALS DE TEGENSTANDER IS GEVALLEN**

Indien een deelnemer wordt geworpen of geveegd en met zijn bovenlichaam op de tatami ligt, zal de score een Ippon, 3 punten, bedragen.

Indien er op een vallende deelnemer gescoord wordt zullen de Judges er rekening mee houden in welke richting de deelnemer valt. Indien de deelnemer van de score wegvalt, zal er geen score worden toegekend, omdat de score dan niet effectief is.

Indien het bovenlichaam van de deelnemer, waarop gescoord wordt, geen contact maakt met de tatami, zal een score worden toegekend zoals omschreven in Artikel 6.

De toegekende score op een vallende, zittende, knielende, staande of springende deelnemer en alle andere situaties waarbij de torso geen contact maakt met de tatami, is als volgt:

- |    |               |          |          |
|----|---------------|----------|----------|
| 1. | Jodan Geri    | 3 punten | Ippon    |
| 2. | Chudan Geri   | 2 punten | Waza Ari |
| 3. | Tsuki en Uchi | 1 punt   | Yuko     |

#### **BESLISSINGSPROCEDURES:**

Als de Referee de wedstrijd stopt roept hij "Yame" en maakt gelijktijdig het daarbij behorende gebaar. Als de Referee naar zijn beginpositie is teruggekeerd maken de Judges hun mening kenbaar in geval van een score of jogai. Als de Referee er om vraagt geven ze hun mening voor andere overtredingen. Omdat de Referee de enige is die rondloopt, de deelnemers benadert en met de dokter praat, moeten de Judges serieus in overweging nemen wat de Referee communiceert, voordat ze hun definitieve mening geven, omdat reconsider niet is toegestaan.

Indien er meerdere redenen zijn om de wedstrijd te stoppen, zal de Referee deze afzonderlijk aangeven. Bijvoorbeeld als een deelnemer een score maakt en de ander maakt contact, of waar sprake is van Mubobi en overdrijven van een blessure door dezelfde deelnemer.

Waar video review wordt gebruikt, verandert het video beoordelingspanel alleen een beslissing indien beide leden van het panel in overeenstemming zijn. Na de review maakt het panel onmiddellijk hun uitspraak bekend aan de Referee. Indien van toepassing worden eventuele wijzigingen doorgevoerd.

#### **JOGAI:**

De Judges tikken met de juiste vlag op de vloer en geven een Categorie 2 overtreding op het moment dat de Referee naar zijn positie is teruggekeerd.

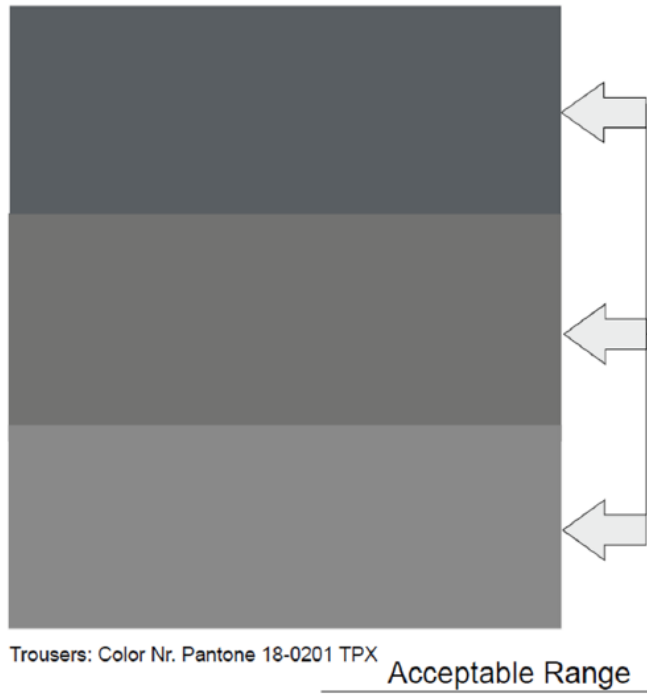
#### **HET AANGEVEN VAN OVERTREDINGEN:**

Voor een Categorie 1 overtreding moeten de Judges eerst met de juiste vlag draaien, daarna de vlaggen naar links kruisen, met de rode vlag voor (AKA) of naar rechts kruisen met de blauwe vlag voor (AO). De Referee kan zo duidelijk zien welke deelnemer de overtreding gemaakt heeft.

---

**BIJLAGE 07: KLEUREN VAN DE BROEK VAN REFEREES**

---



Jacket: Color navy blue Color Nr. 19-4023 TPX

---

## BIJLAGE 08: ROUND ROBIN KUMITE

---

Round-robin wordt over het algemeen gebruikt voor wedstrijden met een zeer beperkt aantal deelnemers.

Voorbeeld van competitie tussen 8 atleten per categorie:

De 8 atleten worden verdeeld in 2 poules van elk 4 atleten.

1 gouden, 1 zilveren en 1 bronzen medaille wordt toegekend overeenkomstig.

### **Eliminatierondes**

6 wedstrijden voor elke poule

### **Halve finales**

2 wedstrijden

1<sup>e</sup> Poule A versus 2<sup>de</sup> Poule B

1<sup>e</sup> Poule B versus 2<sup>de</sup> Poule A

### **Medaille plaats**

2 wedstrijden

Halve finale winnaars: wedstrijd voor goud / zilver

Halve finale verliezers: wedstrijd voor brons

### **Punten voor elke wedstrijd**

2 punten worden toegekend aan een deelnemer die een wedstrijd wint

1 punt wordt toegekend aan elke deelnemer in geval van gelijkspel (geen sprake van Senshu)

0 punten worden toegekend aan een deelnemer die een wedstrijd verliest

### **Gelijkspel**

In het geval dat er een gelijkspel is tussen 2 of meer deelnemers, met hetzelfde aantal punten, worden de onderstaande criteria in de opgegeven volgorde toegepast. Dit betekent dat als een winnaar wordt gevonden na een van de criteria, de volgende criteria niet meer worden toegepast.

1. Winnaar(s) van de wedstrijd(en) tussen de 2 of meer van toepassing zijnde deelnemers
2. Hoogst aantal behaalde scores voor alle wedstrijden
3. Het minst aantal scores tegen voor alle wedstrijden
4. Het meest aantal Ippons voor
5. Het minst aantal Ippons tegen
6. Het meest aantal Waza-Aris voor
7. Het minst aantal Waza-Ari's tegen
8. Het meest aantal Yukos voor
9. Het minst aantal Yukos tegen
  - o Als er nog steeds een gelijkspel is: vindt er een extra wedstrijd plaats

---

**BIJLAGE 09: OFFICIEEL PROTEST FORMULIER**

---

**OFFICIEEL PROTEST FORMULIER**

<b>DATUM</b>	<b>WEDSTRIJD</b>	<b>PLAATS</b>
...../...../.....		

<b>DEELNEMERS NAMEN</b>	
<b>AO</b>	<b>AKA</b>

<b>PROTEST OMSCHRIJVING</b>

<b>NAAM</b>	
<b>HANDTEKENING</b>	

Bestemd voor NSC

<b>TATAMI N°</b>			<b>MS/Kansa:</b>		
<b>PANEL</b>	<b>REFEREE</b>	<b>JUDGE 1</b>	<b>JUDGE 2</b>	<b>JUDGE 3</b>	<b>JUDGE 4</b>
<b>NAAM</b>					

---

## **SUPPLEMENT 01: AANVULLEND REGLEMENT M.B.T. JEUGDKUMITE**

---

### Algemeen

Voor de jeugd (8 t/m 13 jaar) geldt in principe het geldende kumite reglement. In dit supplement zullen alleen die zaken behandeld worden, welke extra nadruk behoeven bij het jeugd kumite en de afwijkingen m.b.t. het geldende reglement.

### Beschermingsmiddelen

- Kruisbescherming bij jongens verplicht, bij meisjes aanbevolen.
- Gebitsbescherming verplicht.
- Handbeschermers verplicht.
- Voetbeschermers zijn verplicht.
- Scheenbeschermers verplicht.
- Lichaamsbescherming verplicht.
- Borstbescherming bij meisjes aanbevolen.

### Wedstrijdduur

- Anderhalve minuut (1:30) effectief.

### Verboden handelingen.

Ieder contact op het hoofd is niet toegestaan en kan derhalve niet scoren. Indien straf gerechtvaardigd, oplopend straffen.



---

## **SUPPLEMENT 02: BENOEMING EN TAKEN RAYON CHIEF REFEREE**

---

De leden van de NSC kunnen ook de rayon vertegenwoordigers zijn.  
Het uitnodigen voor wedstrijden is in handen van de NSC.  
Indien hier van afgeweken wordt kan het volgende gelden:

### **BENOEMING RAYON/DISTRICT CHIEF REFEREE**

01. Een Rayon Chief Referee (RCR) wordt aangesteld door de NSC.
02. Bij afwezigheid van een RCR op een rayontoernooi zorgt de RCR (in overleg met de NSC) voor vervanging.

### **TAAKOMSCHRIJVING RAYON CHIEF REFEREE**

01. Voor een rayontoernooi:  
Aanschrijven en zorgen voor voldoende Referees en Judges in overleg met de rayoncommissie.  
Men dient hiervoor Referees en Judges uit het eigen rayon aan te schrijven, pas in 2e instantie (bij onvoldoende Referees en Judges uit het eigen rayon) Referees en Judges uit aangrenzende rayons benaderen.
02. Tijdens een rayontoernooi:
  - Aanwezig zijn als Chief Referee (of vervanging regelen, evt. via NSC).
  - Benoemen van Tatami manager (Shiao-vertegenwoordigers).
  - Indelen van de Referees en Judges over de wedstrijdvloeren.
  - Begeleiden van de Referees en Judges tijdens het toernooi.
  - Zorgen voor een goede en vlotte gang van zaken m.b.t. het scheidsgerecht.
  - De aanwezige Referees en Judges beoordelen in hun handelen (ook de Tatami manager).
03. Na een rayontoernooi:
  - Verslag opstellen over het toernooi m.b.t. het kumite-scheidsgerecht (Wie uitgenodigd, reacties op uitnodiging, wie aanwezig, toernooiverloop, bijzonderheden, etc.).
  - Beoordelingen over Referees en Judges op schrift stellen.
  - Verslag, beoordelingen van de alle aanwezige Referees en Judges, plus de beoordelingen van de Tatami managers over de Referees en Judges van hun wedstrijdvloer, versturen naar de NSC.
04. Algemeen:
  - Minimaal 1 x per jaar vergadering bijwonen tussen NSC en RCR' s (indien noodzakelijk).
  - Op verzoek adresinformatie geven over aan te schrijven Referees en Judges aan organisatoren van kumite wedstrijden, welke plaatsvinden onder auspiciën van de K.B.N. en daar eventueel als de Chief Referee fungeren (of een plaatsvervanger regelen: andere Referee A).

---

### **SUPPLEMENT 03: MODIFICATIES**

---

De NSC behoudt zich het recht voor om, al dan niet in overleg met het WOC en/of het bestuur van de KBN, van het KBN reglement en/of het jeugdreglement af te wijken.