



กฎกติกาการแข่งขันกีฬาคาราเต้

KATA AND KUMITE COMPETITION RULES

ฉบับปรับปรุงแก้ไข

พฤษภาคม 2549

จัดทำโดย

สมาคมคาราเต้แห่งประเทศไทย



World Karate Federation

RULES OF COMPETITION
Version 5.5 Madrid June 2005

กติกาต่อสู้ KUMITE

หัวข้อที่ 1	: พื้นที่สนามแข่ง	3
หัวข้อที่ 2	: การแต่งกาย	3
หัวข้อที่ 3	: การจัดการแข่งขันคาราเต้	5
หัวข้อที่ 4	: กลุ่มกรรมการตัดสิน (REFEREE PANEL)	5
หัวข้อที่ 5	: เวลาในการแข่งขัน	6
หัวข้อที่ 6	: การให้คะแนน	6
หัวข้อที่ 7	: หลักการตัดสิน	8
หัวข้อที่ 8	: พฤติกรรมต้องห้าม	9
หัวข้อที่ 9	: การลงโทษ	11
หัวข้อที่ 10	: การได้รับบาดเจ็บและอุบัติเหตุในการแข่งขัน	12
หัวข้อที่ 11	: การคัดค้านผลการตัดสิน	13
หัวข้อที่ 12	: อำนวยการหน้าที่	14
หัวข้อที่ 13	: การเริ่ม การหยุดพัก และการสิ้นสุดการแข่งขัน	16
หัวข้อที่ 14	: การเปลี่ยนแปลงแก้ไข	17

กติกาท่ารำ KATA

หัวข้อที่ 1	: พื้นที่การแข่งขัน	18
หัวข้อที่ 2	: การแต่งกายของเจ้าหน้าที่	18
หัวข้อที่ 3	: การจัดการแข่งขัน KATA	18
หัวข้อที่ 4	: คณะกรรมการควบคุมการตัดสิน	19
หัวข้อที่ 5	: หลักในการตัดสิน	19
หัวข้อที่ 6	: การดำเนินการแข่งขัน	20

ภาคผนวก

ภาคผนวกที่ 1	: คำจำกัดความ	21
ภาคผนวกที่ 2	: ทำสัญญาและสัญญาจริง	23
	<i>การประกาศและทำสัญญาของกรรมการผู้ชี้ขาด</i>	23
	<i>สัญญาจริงของกรรมการผู้ช่วย</i>	30
ภาคผนวกที่ 3	: แนวทางการปฏิบัติงานสำหรับกรรมการผู้ช่วยและกรรมการผู้ชี้ขาด	32
ภาคผนวกที่ 4	: สัญลักษณ์คะแนน	34
ภาคผนวกที่ 5	: แผนภาพพื้นที่แข่งขันแบบต่อสู้ KUMITE	35
ภาคผนวกที่ 6	: แผนภาพพื้นที่แข่งขันแบบท่ารำ KATA	36
ภาคผนวกที่ 7	: รายชื่อทำนองคัมของท่ารำ KATA	37
ภาคผนวกที่ 8	: รายชื่อท่ารำ KATA ของสำนักต่าง ๆ ภายใต้ WKF	37
ภาคผนวกที่ 9	: ชุดคาราเต้	39
ภาคผนวกที่ 10	: สถานภาพในการจัดแข่งขันระดับโลกและรุ่นต่างๆ	40

กติกากุมิตะ

หัวข้อที่ 1 : พื้นที่สนามแข่ง

1. สนามแข่งจะต้องเป็นพื้นที่เรียบเพื่อหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บ
2. สนามแข่งจะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส โดยมีตรา WKF รับรอง มีขนาดความกว้างและยาว 8 X 8 เมตร เมื่อวัดจากด้านนอกของเส้นสนาม และมีพื้นที่ป้องกันอันตรายอีกด้านละ 2 เมตร สนามแข่งอาจจะยกให้สูงจากพื้นราบได้ไม่เกิน 1 เมตร รวมแล้วสนามแข่งจะมีขนาดเท่ากับ 12 X 12 เมตร เพื่อความปลอดภัยของผู้แข่งขัน
3. ดีเส้นตำแหน่งของกรรมการผู้ชี้ขาด(REFEREE) ขาดยาว 0.5 เมตร ห่างจากจุดศูนย์กลางของสนามแข่ง 2 เมตร
4. ดีเส้นขนานสองเส้นยาว 1 เมตรสำหรับตำแหน่งของผู้แข่งขัน โดยเส้นทั้งสองอยู่ทางซ้ายและขวา จากจุดศูนย์กลาง ของพื้นที่แข่งขันเป็นระยะ 1.5 เมตร และทำมุมฉากกับเส้นตำแหน่งของกรรมการผู้ชี้ขาด
5. กรรมการผู้ช่วย(JUDGES) ทุกคน จะนั่งในพื้นที่ที่ปลอดภัย กรรมการผู้ช่วยคนหนึ่งจะหันเข้าหากรรมการผู้ชี้ขาด และกรรมการผู้ช่วยอีกสองคน จะนั่งด้านหลังผู้แข่งขันแต่ละฝ่ายประมาณ 1 เมตร หันไปทางกรรมการผู้ชี้ขาด โดยแต่ละคนจะมีธงแดงและน้ำเงิน
6. กรรมการเทคนิค (ARBITRATOR)จะนั่งอยู่ด้านหลังนอกพื้นที่ที่ปลอดภัยเยื้องไปทางซ้ายของกรรมการผู้ชี้ขาด (REFEREE) โดยมีอุปกรณ์คือ ธงแดงหรือสัญญาณและนกหวีด
7. หัวหน้าผู้ควบคุมเวลา(SCORE SUPERVISOR) จะนั่งที่โต๊ะควบคุมคะแนนอยู่ระหว่างผู้บันทึกคะแนน (SCOREKEEPER) และผู้รักษาเวลา(TIMEKEEPER)
8. พื้นที่ป้องกันอันตราย 1 เมตร ที่อยู่ด้านนอกจะต้องมีสีแดงต่างจากสนามแข่ง

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I ห้ามติดตั้งป้ายโฆษณา, เสว, หรือแผ่นกระดานภายในระยะ 1 เมตร ของสนามแข่ง
- II เบาะที่ใช้ปูเป็นสนามแข่งจะต้องได้มาตรฐาน คือ ไม่ลื่น ด้านบนของเบาะต้องมีผิวฝืดเล็กน้อย เบาะต้องไม่หนาเกินไป ซึ่งจะเหมือนเบาะที่ใช้ในการแข่งขันยูโด และด้านล่างของเบาะต้องเกาะติดกับ พื้นเวที ต้องอยู่กับที่ ไม่เคลื่อนไหวไปมาจนเกิดช่องโหว่ ซึ่งจะอันตรายต่อผู้แข่งขันได้ และต้องเป็นแบบเดียวกับเบาะของ WKF

หัวข้อที่ 2 : การแต่งกาย

1. ผู้แข่งขันและผู้ฝึกสอน จะต้องแต่งกายให้ถูกต้องตามระเบียบที่ระบุไว้ในกติกานี้
2. คณะกรรมการควบคุมการตัดสิน(REFEREE COMMISSION) สามารถไล่เจ้าหน้าที่หรือผู้แข่งขันที่ไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ระบุไว้ได้

คณะกรรมการผู้ตัดสิน(Referees)

1. กรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วย ต้องใส่เครื่องแบบที่ผ่านการรับรองโดยคณะกรรมการควบคุมการตัดสิน ทุกครั้งของการแข่งขัน
2. เครื่องแบบที่ผ่านการรับรองมีลักษณะดังนี้
 - เสื้อนอกสีน้ำเงินเข้มและมีกระดุมสีเงิน 2 เม็ด
 - ข้างในใส่เสื้อเชิ้ตสีขาวแขนสั้น
 - เน็คไทที่ได้รับการรับรอง และไม่ใช้หมุดปักเน็คไท
 - กางเกงขายาวสีเทาอ่อน ไม่พับขา
 - ถุงเท้าสีน้ำเงินเข้มหรือสีดำไม่มีลวดลาย และสวมรองเท้าสีดำแบบสวมที่ใช้ใส่สำหรับใสบนสนามแข่ง
 - กรรมการผู้ชี้ขาดหญิงและกรรมการผู้ช่วยหญิง อาจใส่ที่มีดผมได้

ผู้แข่งขัน(Contestants)

1. ผู้แข่งขันจะต้องสวมชุดคาราเต้(KARATE GI) สีขาวไม่มีแถบหรือลวดลาย อนุญาตให้ติดสัญลักษณ์หรือ ธงชาติประจำชาติขนาดไม่เกิน 12 X 8 เซนติเมตร(ดูภาคผนวกที่ 9) บนหน้าอกข้างซ้าย ตราสินค้าของบริษัทผู้ผลิตชุดต้องติด อยู่ในตำแหน่งที่กำหนด เช่น มุมขวาล่างของเสื้อคาราเต้หรือ บริเวณช่วงเอวของกางเกง ส่วนหมายเลข ประจำตัวของผู้แข่งขันที่กำหนดโดยคณะผู้จัดการแข่ง(ORGANISING

- ดคนละสี่ ฝ่ายหนึ่งคาดสายคาด
เอวสีแดง อีกฝ่ายหนึ่งคาดสายคาดเอวสีน้ำเงิน โดยสายคาดเอวต้องมีความกว้างประมาณ 5 เซนติเมตร และเมื่อผูกปมแล้วจะต้องเหลือปลายสายลงมาอีกประมาณ 15 เซนติเมตร
2. จากกฎข้อที่ 1 ป้ายตราหรือโลโก้ของบริษัทผู้ผลิตชุดหรือสปอนเซอร์ที่ติดบนเสื้อผู้แข่งขันนั้นจะต้องได้รับการอนุมัติจาก คณะผู้จัดการแข่งขันก่อนเสมอ
 3. หลังจากที่ยุติการแข่งขันแล้ว ชายเสื้อจะต้องยาวปิดสะโพกพอดี และไม่ยาวเกินกว่า 3 ใน 4 ส่วนของต้นขาของผู้แข่งขัน ส่วนผู้แข่งขันหญิงก็สามารถใส่เสื้อยืดสีขาวข้างในได้
 4. แขนเสื้อต้องยาวไม่เกินข้อมือ และไม่สั้นกว่ากลางแขน (ระหว่างข้อมือและข้อศอก) และห้ามพับแขนเสื้อ
 5. กางเกงต้องมีความยาวพอที่จะคลุม 2 ใน 3 ส่วนของหน้าของผู้แข่งขัน(ระหว่างหัวเข่าและข้อเท้า) และห้ามพับขากางเกง
 6. ผู้แข่งขันและต้องรักษาความสะอาดของเส้นผมและตัดให้อยู่ในระดับที่ไม่เกะกะในระหว่างการแข่งขัน และไม่อนุญาตให้คาดผ้าคาดศีรษะ(HACHIMAKI), ที่คาดผม, หรือก๊อบโลหะ แต่ในการแข่งขันแบบท่ารำ KATA การติดก๊อบให้เรียบร้อยสามารถ อนุมัติได้ กรรมการผู้ชี้ขาด มีสิทธิ์ที่จะใส่ผู้แข่งขันที่มีผมยาวเกินไป สกปรก และไม่เรียบร้อยออกจาก การแข่งขันได้
 7. ผู้แข่งขันต้องตัดเล็บให้สั้น ห้ามใส่เครื่องประดับโลหะ หรือเครื่องประดับอื่นๆ ที่อาจทำฝ่ายตรงข้ามบาดเจ็บได้ การสวมที่รัดฟันโลหะจะต้องได้รับการอนุญาตจากกรรมการผู้ชี้ขาด และแพทย์ประจำสนามก่อน และผู้แข่งขันจะ ต้องรับผิดชอบเพียงผู้เดียวกรณีมีการบาดเจ็บเกิดขึ้น
 8. ผู้แข่งขันต้องบังคับใส่อุปกรณ์ป้องกันตามรายละเอียดดังนี้
 - 8.1 นวมที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์คาราเต้โลก(WKF), โดยฝ่ายหนึ่งใส่สีแดง และอีกฝ่ายหนึ่งใส่น้ำเงิน
 - 8.2 ฟันยาง
 - 8.3 เกราะป้องกันหน้าอกสำหรับผู้หญิง ที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์คาราเต้โลก(WKF)
 - 8.4 สนับหน้าแข้ง ที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์คาราเต้โลก(WKF), โดยฝ่ายหนึ่งใส่สีแดง และอีกฝ่ายหนึ่งใส่น้ำเงิน
 - 8.5 สนับหลังเท้า ที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์คาราเต้โลก(WKF), โดยฝ่ายหนึ่งใส่สีแดง และอีกฝ่ายหนึ่งใส่น้ำเงิน

กระบี่ป้องกันไม่บังคับใส่ แต่ถ้าต้องการใส่จะต้องได้รับการรับรองจากสหพันธ์คาราเต้โลก(WKF)

9. ห้ามสวมแว่นตาขณะแข่ง สามารถใส่คอนแทคเลนส์แบบอ่อนได้ แต่ถ้ามีการบาดเจ็บต้องอยู่ในความรับผิดชอบ ของผู้ใส่เอง
10. ห้ามใส่ชุดแต่งกายหรือใช้อุปกรณ์ป้องกันที่ไม่ได้รับการอนุมัติ
11. อุปกรณ์ป้องกันทุกชนิดจะต้องได้มาตรฐานตามที่ WKF กำหนดไว้
12. เป็นหน้าที่ของ กรรมการเทคนิค(KANSA) ตรวจสอบก่อนจะเริ่มรุ่นการแข่งขันหรือคู่การแข่งขันนั้น โดยผู้แข่งขันจะต้องใส่ชุดแต่งกายหรือใช้อุปกรณ์ป้องกันที่ได้รับการอนุมัติเท่านั้น(ในกรณี การแข่งขันระดับโพชนทวีป, ระดับนานาชาติ, หรือ ระดับชาติ ควรจะใช้อุปกรณ์ที่ได้การรับรองจาก WKF และต้องได้รับความเห็นชอบก่อนโดยไม่สามารถปฏิเสธได้
13. การใช้ผ้ายัดฟันแผล, แผ่นปิดแผล, เนื่องจากการบาดเจ็บ จะต้องผ่านการอนุญาตจากกรรมการผู้ชี้ขาด ด้วยคำแนะนำ ของแพทย์ประจำสนาม

ผู้ฝึกสอน/โค้ช(Coach)

1. ผู้ฝึกสอนหรือโค้ชจะต้องใส่ชุดวอร์ม ประจำชาติและแสดงบัตรประจำตัวที่ออกให้สำหรับการแข่งตลอดเวลา

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I ผู้แข่งขันจะต้องคาดสายคาดเอว(OBI) เพียงเส้นเดียวเท่านั้น คือสีแดงสำหรับ AKA หรือสีน้ำเงินสำหรับ AO (ห้ามคาดสายคาดเอวที่แสดงวิทย์ฐานะ)
- II ฟันยางจะต้องพอดี ไม่อนุญาตให้ใส่กระบี่พลาสติกแบบสวมบริเวณขาหนีบ ผู้แข่งขันที่ละเมิดกฎและถูกตรวจพบ จะต้องถูกลงโทษ
- III การสวมใส่สิ่งอื่นๆ อันเนื่องจากการนับถือหรือความเชื่อทางศาสนา เช่น ผ้าพันศีรษะชาวอิสลาม ผู้แข่งขันจะต้องแจ้งต่อ คณะกรรมการควบคุมการตัดสินล่วงหน้าก่อนวันเริ่มการแข่งขัน เพื่อพิจารณาการอนุมัติเสมอ ผู้แข่งขันจะไม่ได้รับอนุมัติให้สวมใส่สิ่งดังกล่าวหากทำการแจ้งแบบกะทันหัน

- IV ถ้าผู้แข่งขันแต่งตัวไม่ถูกต้องตามกฎ จะต้องทำการแต่งกายใหม่ให้เรียบร้อยโดยเร็ว ภายในเวลา 1 นาที มิเช่นนั้น จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
- V กรรมการผู้ชี้ขาดสามารถถอดเสื้อนอกออกได้ถ้าได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการควบคุมการตัดสิน

หัวข้อที่ 3 : การจัดการแข่งขันคาราเต้

1. การแข่งขันคาราเต้อาจประกอบด้วยการแข่งขัน 2 ประเภท คือ การแข่งขันแบบต่อสู้ KUMITE และ/หรือ การแข่งขันแบบท่ารา KATA สำหรับการแข่งขันแบบ KUMITE สามารถแบ่งเป็นประเภททีมหรือประเภทบุคคล ซึ่งประเภทบุคคลอาจ จำแนกตามพิกัดน้ำหนัก หรือเป็นการแข่งขันแบบไม่จำกัดน้ำหนักก็ได้ และในแต่ละพิกัดน้ำหนักก็จะแบ่งออกคู่
2. ผู้แข่งขันไม่สามารถเปลี่ยนตัวหรือแทนที่กันในการแข่งขันประเภทบุคคลได้
3. ผู้แข่งขันหรือทีมที่ไม่แสดงตนเมื่อถูกประกาศชื่อให้ถือว่า ผู้แข่งขันหรือทีมนั้นสละสิทธิ์(KIKEN) จากการแข่งขัน
4. การแข่งขันประเภททีม ทีมชายประกอบด้วยสมาชิก 7 คน ลงแข่งเพียง 5 คนในแต่ละรอบ ทีมหญิงประกอบด้วยสมาชิก 4 คน ลงแข่งเพียง 3 คนในแต่ละรอบ
5. ผู้แข่งขันทุกคนคือสมาชิกทั้งหมดของทีมโดยไม่มีกำหนดตัวสำรอง
6. ก่อนการแข่งขันประเภททีม ตัวแทนของแต่ละทีมจะต้องส่งรายชื่อสมาชิกในทีม พร้อมทั้งลำดับการต่อสู้ของแต่ละคน ซึ่งในแต่ละรอบการแข่งขันนั้น ผู้แข่งขันสามารถเปลี่ยนลำดับการต่อสู้ได้ แต่หลังจากที่ได้รายงาน และเสนอชื่อของการแข่งขันรอบนั้นต่อเจ้าหน้าที่แล้ว จะไม่มีการเปลี่ยนลำดับการต่อสู้อีก
7. ทีมใดที่ผู้แข่งขันหรือผู้ฝึกสอนเปลี่ยนลำดับหรือชื่อผู้เข้าแข่งโดยพลการ โดยไม่มีการเขียนยื่นคำร้องก่อนการแข่งขันรอบนั้น ทีมนั้นจะถูก ตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน

คำอธิบาย

- I "หนึ่งรอบของการแข่ง" คือขั้นของการแยกการแข่งขันประเภทหนึ่ง เพื่อให้ได้ผู้ชนะในการแข่งแบบคัดออก โดยหนึ่งรอบจะลดจำนวนผู้แข่งให้เหลือเพียงครึ่งเดียว ซึ่งจะนับรวมผู้ไม่เข้าแข่งด้วย(กรณีสละสิทธิ์การแข่งขัน) ในความหมายนี้จะใช้กับการแข่งแบบคัดออกรอบแรก(REPECHAGE) ส่วนในการแข่งแบบพบกันหมด (MATRIX OR ROUND ROBIN) หนึ่งรอบหมายถึงการที่ผู้แข่งทุกคนได้มีโอกาสต่อสู้หนึ่งครั้ง
- II การใช้ชื่อจริงของผู้แข่งขันอาจไม่สะดวกและเป็นอุปสรรคในการเรียกขาน ดังนั้นควรใช้หมายเลขประจำตัวแก่ ผู้แข่งขัน เพื่อใช้แทนการเรียกชื่อนามสกุลจริงของผู้แข่งขัน
- III เฉพาะผู้แข่งขันที่จะลงแข่งเท่านั้นที่จะมายืนเข้าแถวก่อนการแข่งขัน สมาชิกในทีมท่านอื่นรวมทั้งโค้ชจะต้องนั่งอยู่ในบริเวณที่กำหนดให้เท่านั้น
- IV ทีมชายต้องมีสมาชิกอย่างน้อย 3 คนและทีมหญิงต้องมีสมาชิกอย่างน้อย 2 คน หากน้อยกว่าทีมจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน (KIKEN)
- V ผู้ฝึกสอน/โค้ชหรือผู้แข่งที่ได้รับการแต่งตั้งจากทีมจะต้องยื่นแบบฟอร์มลำดับของผู้แข่งขัน ถ้าโค้ชเป็นผู้ยื่นแบบฟอร์ม จะต้องแสดงบัตรประจำตัวด้วยไม่เช่นนั้นแบบที่ยื่นจะถือเป็นโมฆะ ในแบบฟอร์มจะประกอบด้วยชื่อประเทศ หรือชื่อสโมสร สีของสายสำหรับการแข่งในรอบนั้น และลำดับการต่อสู้ของผู้แข่งขัน พร้อมชื่อของผู้แข่งขัน และหมายเลขประจำตัวผู้แข่งให้ชัดเจน พร้อมด้วยลายเซ็นของโค้ชหรือผู้ที่ได้รับการแต่งตั้ง
- VI ถ้าหากเกิดการผิดพลาดในตารางการแข่งขันหรือผู้แข่งลงแข่งผิดในรอบใดก็ตาม การแข่งขันในรอบนั้นถือเป็นโมฆะ ดังนั้นเพื่อหลีกเลี่ยงความผิดพลาดดังกล่าวในแต่ละรอบ ผู้ชนะควรตรวจสอบชัยชนะที่ได้คะแนนก่อนออกจากพื้นที่แข่งขัน

หัวข้อที่ 4 : กลุ่มกรรมการผู้ตัดสิน (REFEREE PANEL)

1. กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินในแต่ละการแข่งขันประกอบด้วย กรรมการผู้ชี้ขาด(SHUSHIN) 1 ท่าน, กรรมการผู้ช่วย (FUKUSHIN) 3 ท่าน และกรรมการเทคนิค(KANSA) 1 ท่าน
2. กรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วยในการแข่งขัน KUMITE ต้องไม่มีสัญชาติเดียวกันกับผู้เข้าแข่งขัน
3. เพื่อการอำนวยความสะดวกในการแข่งขัน ผู้รักษาเวลา(TIMEKEEPERS), โฆษก(CALLER ANNOUNCERS), ผู้บันทึกคะแนน(RECORD KEEPERS, และหัวหน้าผู้ควบคุมคะแนน(SCORE SUPERVISORS)ควรถูกแต่งตั้งขึ้น

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I ในการเริ่มแข่ง KUMITE กรรมการผู้ชี้ขาดจะยืนเข้าแถวอยู่นอกสนามแข่งขัน โดยด้านซ้ายมือของกรรมการ ผู้ชี้ขาด จะมีกรรมการผู้ช่วยคนที่ 1 และคนที่ 2 อยู่ ส่วนด้านขวามือจะมีกรรมการเทคนิคและถัดไป ก็จะเป็นกรรมการผู้ช่วยคนที่ 3
- II หลังจากทีกลุ่มกรรมการผู้ตัดสินทั้งหมดและผู้แข่งโค้งทำความเคารพซึ่งกันและกัน กรรมการผู้ชี้ขาดจะถอยหลังออกมาหนึ่งก้าว ต่อจากนั้นกรรมการผู้ช่วยและกรรมการเทคนิคหันเข้ามาทางกรรมการผู้ชี้ขาด ทำความเคารพให้กัน เสร็จแล้วแยกย้ายไปประจำตำแหน่งของตนเอง
- III กรณีที่มีการเปลี่ยนกลุ่มกรรมการผู้ตัดสินทั้งหมด กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินชุดเก่าจะก้าวเท้าไปข้างหน้าแล้ว กลับหลังหัน หันหน้ามายังกลุ่มกรรมการผู้ตัดสินชุดใหม่และโค้งให้กัน โดยการสั่งของกรรมการผู้ชี้ขาดคนใหม่ ก่อนที่กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินชุดเก่าจะเดินออกจากพื้นที่แข่งขันในทางเดียวกัน
- IV กรณีที่มีการเปลี่ยนตัวกรรมการผู้ช่วยเพียงคนเดียว กรรมการผู้ช่วยคนใหม่เดินเข้ามาหากรรมการผู้ช่วยคนเก่า พร้อมกับโค้งกันก่อนทำการเปลี่ยนตำแหน่ง

หัวข้อที่ 5 : เวลาในการแข่งขัน

1. ในการแข่ง KUMITE การแข่งขันของฝ่ายชายไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันประเภททีมหรือบุคคลใช้เวลา 3 นาที ส่วนการแข่งขันของหญิง, เยาวชน, หรือผู้ฝึกใหม่ใช้เวลา 2 นาที
2. เวลาในการแข่งจะเริ่มต้นต่อเมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาณเริ่ม และจะหยุดการแข่งขัน เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดสั่งว่า "YAME (หยุด)"
3. ผู้รักษาเวลาควรให้สัญญาณนกหวีดหรือกอดออกที่เสียงดังชัดเจน เพื่อบอกว่าเหลือเวลาอีก 30 วินาที และ เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน

หัวข้อที่ 6 : การให้คะแนน

1. การให้คะแนนสามารถให้ได้ตามระดับต่อไปนี้ :
 - A) SANBON 3 คะแนน
 - B) NIHON 2 คะแนน
 - C) IPPON 1 คะแนน
2. คะแนนจะถูกให้ได้ต่อการจู่โจมที่มีคุณสมบัติ ดังนี้
 - A) GOOD FORM : การจู่โจมด้วยท่าทางที่ดี
 - B) SPORTING ATTITUDE : ทักษะคติทางกีฬา
 - C) VIGOROUS APPLICATION : การใช้พลังและความเร็ว
 - D) AWARENESS (ZANSHIN) : การระวังการจู่โจมกลับ
 - E) GOOD TIMING : จังหวะการจู่โจม
 - F) CORRECT DISTANCE : ระยะของการจู่โจม
3. การให้คะแนน SANBON เกิดจากการที่นักกีฬา
 - A) เตะสูง หรือ (JODAN KICK)
 - B) กวาดขา หรือเหวี่ยงคู่ต่อสู้ล้มลง และตามด้วยการจู่โจมเทคนิคที่ทำคะแนน
4. การให้คะแนน NIHON เกิดจากการที่นักกีฬา
 - A) การเตะระดับลำตัว (CHUDAN KICKS)
 - B) ชกด้านหลังของคู่ต่อสู้ รวมถึงศีรษะและคอ
 - C) ใช้เทคนิคการต่อสู้ด้วยมือเป็นชุดซึ่งแต่ละเทคนิคสามารถทำคะแนนได้
 - D) ทำให้คู่ต่อสู้เสียหลัก แล้วจึงทำคะแนน
5. การให้คะแนน IPPON เกิดจากการที่นักกีฬา
 - A) ใช้การต่อຍระดับลำตัว (CHUDAN) หรือระดับสูง (JODAN)

B) ใช้หลังมือ (UCHI)

6. ผู้แข่งขันสามารถโจมตีสวนต่าง ๆ ของคู่ต่อสู้ได้เฉพาะบริเวณดังต่อไปนี้ คือ
- ศีรษะ
 - หน้า
 - คอ
 - ท้อง
 - อก
 - หลัง
 - ข้างลำตัว
7. การใช้เทคนิคหรือโจมตีคู่ต่อสู้เสร็จสมบูรณ์ในขณะที่หมดเวลาพอดีถือว่าใช้ได้ แต่ถ้าผู้แข่งขันยังโจมตีหลังจากหมดเวลาการแข่งขันแล้ว หรือหลังจากคำสั่งหยุดของกรรมการผู้ชี้ขาดถือว่าไม่ได้คะแนน และอาจถูกลงโทษ ได้ เนื่องจากเป็นการเอาเปรียบคู่ต่อสู้
8. กรณีผู้แข่งขันทั้งสองทำการต่อสู้นอกพื้นที่แข่ง ทั้งสองจะไม่ได้คะแนนถึงแม้ว่าสามารถใช้เทคนิคโจมตีได้อย่างสมบูรณ์ แต่ในกรณีที่มีคนใดคนหนึ่งใช้เทคนิคการโจมตีอย่างสมบูรณ์ขณะอยู่ในพื้นที่แข่ง และ กรรมการผู้ชี้ขาดยังมีได้ประกาศ "YAME" เพื่อหยุดการแข่งขันกรรมการผู้ชี้ขาดสามารถพิจารณาให้คะแนน ผู้แข่งขันคนนั้นได้
9. ถ้าผู้แข่งขันทั้งสองสามารถใช้เทคนิคที่ทำคะแนนได้ในเวลาเดียวกัน(AIUCHI) ผู้แข่งขันทั้งสองก็จะได้คะแนน

คำอธิบายเพิ่มเติม

ในการให้คะแนนแก่ผู้แข่งขัน เทคนิคที่ใช้จะต้องเป็นไปตามกติกาที่กำหนดไว้

คำศัพท์	เทคนิคการทำคะแนน
Sanbon 3 คะแนน	1. เตะบริเวณใบหน้า ศีรษะ และลำคอ (Jodan) 2. กวาดขา หรือ เหวี่ยงคู่ต่อสู้ล้มลงและตามด้วยการจู่โจมที่ทำคะแนน
Nihon 2 คะแนน	1. เตะบริเวณท้อง อก หลังและข้างลำตัว (Chudan) 2. ชกด้านหลังของคู่ต่อสู้ รวมถึงศีรษะและคอ 3. การจู่โจมเป็นชุดในบริเวณที่กำหนด 7 จุด 4. ทำให้คู่ต่อสู้เสียหลักแล้วเข้าทำคะแนน
Ippon 1 คะแนน	1. ต่อยในจุดที่กำหนด 7 จุด 2. ใช้หลังมือในที่ที่กำหนด 7 จุด

- เพื่อความปลอดภัย การทุ่มคู่ต่อสู้ในลักษณะต่อไปนี้ ห้ามกระทำและจะถูกเตือนหรือปรับโทษ การทุ่มคู่ต่อสู้โดยมิได้ยึดเหนี่ยว, หรือที่เป็นอันตราย, หรือแค้นการหม่นออยู่เหนือระดับสะโพก แต่มีข้อยกเว้น ในการทุ่มคู่ต่อสู้ที่สามารถใช้ได้คือ เทคนิคการปิดเท้าคาราเต้แบบดั้งเดิม ซึ่งไม่ต้องมีการจับยึดคู่ต่อสู้ (DE ASHI-BARAI, KO UCHI GARI, KAUI WAZA, ETC) การทำคะแนนหลังจากทุ่มคู่ต่อสู้: กรรมการผู้ชี้ขาดจะให้เวลาประมาณ 2-3 วินาที หลังจากการทุ่ม เพื่อให้โอกาสเข้าทำคะแนน
- หากผู้แข่งขันถูกทำคะแนนขณะที่เสียหลักเอง ฝ่ายตรงข้ามจะได้คะแนนตามปกติ
- การจู่โจมด้วยท่าทางที่ดี (GOOD FORM) หมายถึง การจู่โจมที่มีลักษณะตรงตามบรรทัดฐานของคาราเต้ดั้งเดิม
- ทัศนคติทางกีฬา (SPORT ATTITUDE) หมายถึง การจู่โจมด้วยท่าทางที่ดี และไม่มีควมตั้งใจที่จะปองร้ายหรือมุ่งร้าย ต่อคู่ต่อสู้ในขณะที่ใช้เทคนิคจู่โจมทำคะแนน
- การใช้พลังและความเร็ว (VIGOROUS APPLICATION) หมายถึง การแสดงให้เห็นถึงพลังและความเร็ว ในการใช้เทคนิคจู่โจมและแสดงความตั้งใจอย่างมุ่งมั่นที่ต้องการให้การจู่โจมสำเร็จ
- การระวังการจู่โจมกลับ AWARENESS (ZANSHIN) เป็นบรรทัดฐานหนึ่งที่ไม่ค่อยได้นำมาประกอบการให้คะแนน ซึ่งจะเป็นสภาวะต่อเนื่องจากการโจมตี โดยที่ผู้เข้าแข่งขันต้องรักษาระดับสมาธิ, การสังเกตคู่ต่อสู้, และการระวังความเป็นไปได้ของการถูกโจมตีกลับจากคู่ต่อสู้ขณะที่ตนเองเข้าทำการจู่โจม เช่น ไม่หันหน้าหนีจากคู่ต่อสู้ขณะที่ทำการจู่โจมคู่ต่อสู้

- VII) จังหวะการจู่โจม (GOOD TIMING) หมายถึง ได้ทำการจู่โจมคู่ต่อสู้ ณ ช่วงเวลาที่มีโอกาสมากที่สุด
- VIII) ระยะการจู่โจม (CORRECT DISTANCE) หมายถึง การจู่โจมคู่ต่อสู้ในระยะที่เหมาะสม ทำให้การจู่โจม มีประสิทธิภาพสูงสุด หากทำการจู่โจมขณะคู่ต่อสู้กำลังถอยหลังอย่างรวดเร็วนั้น ผลการจู่โจมก็จะลดลง
- IX) ระยะหยุด (DISTANCING) หมายถึง เมื่อสิ้นสุดการจู่โจมอวัยวะที่ใช้ในการจู่โจม เช่นการเตะหรือชกใบหน้า ควรหยุดลงเมื่อสัมผัสผิวเป้าหมาย หรืออาจมีระยะห่างประมาณ 2-5 เซนติเมตรจากเป้าหมายแต่หากเป็นการต่อยบริเวณศีรษะและลำคอ (JODAN PUNCH) ซึ่งมีระยะการหยุดที่เหมาะสมและคู่ต่อสู้ไม่ได้แสดงถึงความพยายามที่จะปิด หรือหยุด หรือหลบหลีกใดๆ คณะกรรมการให้ตัดสินได้ ทั้งนี้การจู่โจมต้องได้มาตรฐานการจู่โจมในข้ออื่นด้วย
- X) เทคนิคการจู่โจมที่ไร้ค่า คือการใช้เทคนิคการจู่โจมที่ไม่เป็นไปตามข้อกำหนดการให้คะแนน จะไม่ได้รับ คะแนน ไม่ว่าการจู่โจมนั้นจะกระทำในรูปแบบใดหรือถูกเป้าหมายใด เช่น การจู่โจมที่ขาดท่าทางที่ดี หรือขาดพลังและความเร็ว
- XI) การโจมตีที่ต่ำกว่าสายคาดเอวยังอาจได้คะแนนถ้าการโจมตีนั้นกระทำบริเวณที่สูงกว่ากระดูกบริเวณหัวเหน่า, คอ และคอหอยก็เป็นเป้าหมายหนึ่งถ้าผู้แข่งขันสามารถโจมตีไปยังจุดดังกล่าวได้ โดยไม่โดนหรือสัมผัสก็จะได้คะแนน
- XII) การโจมตีคู่ต่อสู้อย่างสวยงามบริเวณเหนือเป้าอาจทำให้ผู้โจมตีได้คะแนน จุดโจมตีที่จะไม่ได้คะแนนคือตำแหน่งบริเวณช่วงต่อระหว่างกระดูกแขนกับหัวไหล่ และกระดูกไหปลาร้า
- XIII) สัญญาณกระดิ่งหมดเวลาดังขึ้นหมายความว่าความเป็นไปได้ที่จะทำคะแนนจบลง แม้ว่ากรรมการผู้ชี้ขาดยังไม่ยุติการแข่งขันโดย ไม่ได้ใจในทันทีก็ตามและ การที่เวลาหมดไม่ได้หมายความว่ากรรมการลงโทษจะไม่สามารถให้ได้ แต่กรรมการลงโทษ ยังสามารถให้ได้จากคณะกรรมการผู้ชี้ขาดจนกว่าจะถึงจุดที่ผู้แข่งขันทั้งสองออกจากพื้นที่การแข่งขัน แต่การให้ โทษก็ยังสามารถให้เกินจากจุดนั้นได้อีกโดยจะได้จากคณะกรรมการควบคุมการตัดสิน
- XIV) การเข้าโจมตีพร้อมกัน(AIUCHI) จะเป็นไปได้ได้น้อยมาก ไม่เพียงแต่ทั้งสองจะโจมตีพร้อมกันแต่ต้องใช้เทคนิค ทำคะแนนอย่างสมบูรณ์ ทั้งสองเทคนิคอาจจะทำพร้อมกันแต่น้อยมากที่จะมีประสิทธิภาพต่อการทำคะแนน เท่าเทียมกัน หลักการตัดสินผู้ชนะการแข่งขัน กรรมการผู้ชี้ขาดจะต้องห้ามไม่สั่ง "AIUCHI" ในกรณีที่มิเพียงฝ่ายเดียวเป็นผู้ทำคะแนนได้ที่แท้จริง

หัวข้อที่ 7 : หลักการตัดสิน

ผลการตัดสินของผู้แข่งขันจะได้ก็ต่อเมื่อผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งสามารถทำคะแนนห่างจากคู่ต่อสู้ถึง 8 คะแนน, เมื่อเวลาสิ้นสุดลงแล้วมีผู้ได้คะแนนสูงสุด, การขอคำตัดสิน(HANTEI), หรือจากโทษที่มีไม่ว่าจะเป็น HANSOKU, SHIKKAKU หรือ KIKEN

1. หลังจบการแข่งขันแล้วผู้แข่งขันมีคะแนนเท่ากันหรือไม่มีคะแนนทั้งคู่ กรรมการผู้ชี้ขาดจะตัดสินให้เสมอกัน (HIKIWAKE)หลังจากนั้นจะเริ่มการแข่งขันต่อเวลา (ENCHO-SEN)
2. ในการแข่งประเภทบุคคลหากมีคะแนนเท่ากันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน สามารถต่อเวลาการแข่งขัน(ENCHO-SEN) ไปได้อีกไม่เกิน 1 นาทีซึ่งการปรับโทษและการเตือนที่เกิดขึ้นในการแข่งขันในยกที่แล้วยังมีผลอยู่ ผู้แข่งขันที่สามารถทำคะแนนแรกได้ก่อนถือว่าเป็นผู้ชนะ แต่หากไม่มีใครทำคะแนนได้ในช่วงต่อเวลา กลุ่มกรรมการผู้ตัดสิน (REFEREE PANEL)จะเป็นผู้ตัดสินขั้นสุดท้าย โดยการประกาศขอคำตัดสิน "HANTEI" และมีหลักการพิจารณาผู้แข่งขันดังต่อไปนี้
 - A) ทัศนคติ, จิตใจนักต่อสู้, การแสดงถึงพลังและความแข็งแกร่ง
 - B) ผู้ที่ใช้เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่เหนือกว่าฝ่ายตรงข้าม
 - C) ผู้ที่ริเริ่มการจู่โจมที่มากกว่า
3. ในการแข่งขันประเภททีม จะไม่มีการต่อเวลาการแข่งขัน(ENCHO-SEN)ในคู่ที่เสมอกัน ยกเว้นในกรณีข้อ 5
4. ทีมที่ชนะคือทีมที่มีจำนวนคนชนะมากกว่า หากมีจำนวนคนที่ชนะเท่ากัน ให้ทีมที่มีคะแนนรวมสูงกว่าเป็นทีมชนะ การนับคะแนนต้องพิจารณาทั้งที่ได้และเสียคะแนนด้วย
5. หากทั้ง 2 ทีมมีจำนวนผู้ชนะและคะแนนเท่ากัน จะมีการต่อเวลาการแข่งขันอีก 1 คู่ไม่เกิน 1 นาที(ENCHO-SEN) ฝ่ายใดที่ทำคะแนนได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ ในกรณีที่ไม่มีฝ่ายใดทำคะแนนได้ กรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วย 3 คน จะเป็นผู้ตัดสิน (HANTEI)
6. การแข่งขันประเภททีม หากทีมชายชนะนำห่างไปแล้ว 3 คู่ หรือ 2 คู่ในกรณีที่ทีมหญิงจะถูกประกาศให้ชนะในทันที

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) ในกรณีที่จะมีการขอคำตัดสิน(HANTEI)หลังจากการต่อเวลาแข่งขัน(ENCHO-SEN) สิ้นสุดลง กรรมการผู้ชี้ขาดจะออกไปนอกพื้นที่แข่งและประกาศ "HANTEI" ตามด้วยการ เป่านกหวีด 2 ระดับเสียง กรรมการผู้ช่วยจะใช้ธง

เป็นสัญลักษณ์เลือกให้ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเป็นฝ่ายชนะ หลังจากนั้น กรรมการผู้ชี้ขาดจะยกแขนด้านที่อยู่ข้างผู้ชนะ จากนั้นเป่านกหวีดสั้นๆให้กรรมการผู้ช่วยยกธงลง และกลับไปยัง ตำแหน่งเดิมเพื่อประกาศผู้ชนะ

- II) ในกรณีที่มีการเสมอ กรรมการผู้ชี้ขาดประกาศว่า "HIKIWAKE(เสมอ)" โดยกรรมการผู้ชี้ขาดจะกลับเข้าประจำตำแหน่งเดิม วางแขนข้างหนึ่งบนหน้าอก เพื่อแสดงให้เห็นว่าเป็นความเห็นของตนเองที่จะตัดสิน แล้วจึงยกแขนไปยังด้านที่เห็นว่าควรเป็นผู้ชนะ หลังจากนั้นจึงประกาศผู้ชนะตามวิธีปกติ

หัวข้อที่ 8 : พฤติกรรมต้องห้าม

พฤติกรรมต้องห้ามแบ่งเป็น 2 ประเภท

ประเภทที่ 1 (CATEGORY 1)

1. การจู่โจมซึ่งมีการสัมผัสรุนแรงเกินไป และการจู่โจมที่สัมผัสบริเวณคอหอยคู่ต่อสู้
2. การจู่โจมที่ แขน, ขา, ขาหนีบ, ข้อต่อ, หลังเท้า
3. การจู่โจมที่ ใบหน้า โดยใช้เทคนิค แบมือ
4. การทุบที่อันตรายและถูกห้ามซึ่งอาจทำให้คู่ต่อสู้บาดเจ็บ

ประเภทที่ 2 (CATEGORY 2)

1. เสแสร้งการบาดเจ็บ, แสดงการบาดเจ็บเกินความจริง
2. ออกนอกบริเวณพื้นที่ แข่งขัน (JOGAI) บ่อยครั้งเกินไป
3. ต่อสู้โดยขาดการระมัดระวัง หรือขาดการป้องกันตนเองซึ่งอาจนำไปถึงอันตรายต่อตนเองได้ (MUBOBI)
4. หลีกเลี่ยงการต่อสู้ เพื่อให้คู่ต่อสู้มีโอกาสทำคะแนน
5. การหวงเหนียว, การปล้ำ, การผลัก, การจับยึด โดยไม่มีความพยายามที่จะใช้การจู่โจมตามมา
6. การใช้เทคนิคจู่โจมที่ไม่สามารถควบคุมความปลอดภัย หรืออันตรายให้แก่คู่ต่อสู้ ไม่ว่าจะจู่โจมถูกเป้าหมายหรือไม่
7. การจู่โจมโดยใช้ ศีรษะ, หัวเข่า, และข้อศอก
8. ใช้คำพูดขู่ข่มคู่ต่อสู้, ไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของกรรมการผู้ชี้ขาด, ไม่สุภาพต่อกรรมการอื่น, หรือการไรรมารยาทอื่นๆ

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) ในการแข่งขันคาราเต้เพื่อการศึกษา ห้ามนำการจู่โจมซึ่งอันตรายมาใช้ และเทคนิคทั้งหมดจะต้องมีการควบคุม บางส่วน ของร่างกาย ให้สามารถรับแรงกระแทกได้ดีพอสมควร เช่น หน้าท้อง แต่บริเวณ ศีรษะ, ใบหน้า, ลำคอ, ขาหนีบ, และข้อต่อที่ยังอ่อนไหว ฉะนั้นการจู่โจมที่ตั้งใจซึ่งก่อให้เกิดการบาดเจ็บอาจถูกปรับโทษ ยกเว้นเกิดขึ้น จาก ผู้ถูกกระทำเอง ผู้แข่งขันต้องจู่โจมด้วยการควบคุมที่ดี และทำทางที่ดี มิฉะนั้นอาจถูกปรับโทษได้

การสัมผัสบริเวณ ใบหน้า (Senior และ Junior)

- II) การจู่โจมด้วยการสัมผัสเบาๆ ณ บริเวณใบหน้า, ศีรษะ, ลำคอ อนุญาตได้(แต่ห้ามทำที่คอหอย) หากกรรมการผู้ชี้ขาดเห็นว่าสัมผัสรุนแรงไป แต่ไม่ถึงขั้นที่ปิดโอกาสให้ผู้ถูกกระทำยังสามารถชนะได้ กรรมการผู้ชี้ขาดจะให้ คำเตือน(CHUKOKU) หากเหตุการณ์เดิมเกิดขึ้นอีกจะถูกปรับโทษทันที(KEIKOKU) และ IPPON(1 คะแนน) จะ ถูกให้แก่ผู้ถูกกระทำ หากเหตุการณ์เดิมเกิดขึ้นอีก เป็นหนที่ 3 จะถูกปรับโทษ (HANSOKU CHUI) และ NIHON(2 คะแนน) จะถูกให้ผู้ถูกกระทำ และหากยังเกิดขึ้นอีก จะถูกปรับแพ้ทันที (HANSOKU)

การสัมผัสบริเวณ ใบหน้า (Cadet) ผู้ฝึกใหม่

- III) สำหรับผู้ที่เพิ่งเริ่มฝึกฝนคาราเต้ การจู่โจมที่ใบหน้า, ศีรษะ, และลำคอจะต้องมีการควบคุมอย่างดี หากนวม สัมผัสเบาๆ จะไม่ได้คะแนนจากกลุ่มกรรมการผู้ตัดสิน สำหรับการเตะที่ศีรษะ, ใบหน้า, ลำคอ นั้น สามารถสัมผัส ผิวหนัง ได้อย่างแผ่วเบาเท่านั้น ในกรณีที่ทางเทคนิคเมื่อพิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นการสัมผัสด้วยนวมกับผิวหนัง รุนแรงกว่าปกติ กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินอาจจะทำการตักเตือนหรือลงโทษ ส่วนเทคนิคอื่นที่ใบหน้า, ศีรษะ, หรือคอ ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดการบาดเจ็บไม่สำคัญว่าจะถูกเบาเพียงใด จะถูกตักเตือนหรือลงโทษ ยกเว้นการสัมผัส เหล่านั้นเกิดจากฝ่ายตรงข้ามเอง
- VI) กรรมการผู้ชี้ขาดต้องหมั่นสังเกตและตรวจสอบผู้ที่ได้รับบาดเจ็บ การตรวจสอบที่ล่าช้าอาจทำให้เกิดเลือดกำเดา ไหลได้ การตรวจสอบยังสามารถบ่งบอกถึงเจตนาของผู้แข่งขันว่าต้องการย่ำจุดบาดเจ็บ เพื่อประโยชน์ ในการ แข่งขันหรือไม่ เช่น ชกจุมกที่บาดเจ็บแล้วอย่างรุนแรง หรืออุบหน้าคู่ต่อสู้อย่างรุนแรง
- V) การบาดเจ็บที่มีอยู่แล้วนั้นอาจบิตเบือนความรุนแรงของการสัมผัสได้ ฉะนั้นกรรมการผู้ชี้ขาดต้องคำนึงถึงข้อนี้ ด้วยถ้าจะปรับโทษผู้แข่งขัน เช่น การสัมผัสที่ไม่รุนแรงอาจทำให้คู่ต่อสู้ไม่สามารถแข่งขันต่อ เนื่องจากได้รับ บาดเจ็บสะสมมาจากการต่อสู้ยกก่อนๆ และก่อนการแข่งขันทุกครั้งผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขัน(MACH AREA CONTROLLERS) ต้องตรวจสอบใบรายงานแพทย์และรับรองว่าผู้แข่งว่าสามารถลงแข่งขันได้ กรรมการผู้ชี้ขาด ต้องได้รับรายงาน หากผู้แข่งขันได้รับการปฐมพยาบาลมาก่อนหน้านี้

- VI) ผู้แข่งขันที่แสดงอาการบาดเจ็บเกินกว่าเหตุ เพื่อต้องการได้รับคะแนนจากโทษปรับ เช่น การเอามือกุมหน้าเดิน โขเซ หรือ ล้มโดยไม่จำเป็น นั้นอาจถูกเตือนหรือ ถูกปรับโทษทันที
- VII) การแก้งเท้าว่าบาดเจ็บทั้งที่ไม่มีอะไรเป็นเหตุมาก่อน ซึ่งถือว่าเป็นการผิดระเบียบอย่างรุนแรงนั้น ผู้แข่งขันจะถูกประกาศว่า "SHIKKAKU(ให้ออกจากการแข่งขัน)" ตัวอย่างเช่นการล้มลงหรือกลิ้งไปมาบนพื้นที่แข่ง โดยไม่มีหลักฐานชัดเจนสนับสนุนจากแพทย์สนาม ส่วนการทำให้อาการบาดเจ็บที่เกิดขึ้นดูเกินเลยความเป็นจริงนั้นได้รับการเตือนหรือปรับโทษ
- VIII) ผู้แข่งขันที่ถูกประกาศว่า "SHIKKAKU" จากการแก้งบาดเจ็บ จะต้องออกจากสนามแข่งขันที่ และถูกส่งตัวให้ คณะกรรมการแพทย์สนามของ WKF ตรวจวินิจฉัยผู้แข่งขันก่อนการแข่งขันจะเลิกจะจบลง ทั้งนี้ เพื่อเป็นข้อมูลให้ คณะกรรมการตัดสินพิจารณา หากพบว่าผู้แข่งขันแก้งบาดเจ็บจริงจะถูกปรับโทษสถานหนักที่สุดอาจถึงขั้นห้ามเข้าร่วมการแข่งขันอีกตลอดชีพหากมีการแก้งบาดเจ็บซ้ำอีกในอนาคต
- IX) คอเป็นส่วนที่เปราะบางที่สุดแม้โดนกระทบเพียงเล็กน้อยก็จะต้องถูกเตือนหรือถูกปรับ โทษ ยกเว้นกรณีที่ถูกกระทำเป็นผู้กระทำเอง
- X) เทคนิคการทุ่มแบ่งเป็น 2 แบบ คือ "ท่าสามัญทั่วไป(CONVENTIONAL)" ใช้เทคนิคกวาดขาแบบคาราเต้ เช่น DE ASHI BARI, KO UCHI GARE ฯลฯ โดยคู่ต่อสู้จะโดนกวาดขาให้เสียการทรงตัว หรือโดนทุ่มโดยไม่มี การจับถูกตัวก่อน และการทุ่มที่กำหนดว่าจะต้องรัดหรือ โอบกอดคู่ต่อสู้เวลาทุ่ม ซึ่งการทุ่มแบบนี้จะทำได้ ก็ต่อเมื่อมีการใช้เทคนิคการเข้าจู่โจมแบบคาราเต้จริงๆก่อน หรือเป็นการตอบโต้การจู่โจมและพยายามทุ่ม หรือจับตัวและ แกนการหมุนของการทุ่มต้องไม่อยู่เหนือระดับสะโพก และต้องจับตัวคู่ต่อสู้ไว้ตลอดเวลาเพื่อ ความปลอดภัย สำหรับการทุ่มเหนือไหล่ เช่น SEIO NAGE, KATA GARUMA ฯลฯ นั้นห้ามกระทำ เช่นเดียวกับ "การทุ่มแบบ สังเวย(SACRIFICE)" เช่น TOMEO NAGE, SUMI GAESHI ฯลฯ ถ้าคู่ต่อสู้บาดเจ็บจากเทคนิค การทุ่ม กลุ่ม กรรมการผู้ตัดสินจะเป็นผู้ตัดสิน ว่าควรมีการปรับโทษหรือไม่
- XI) ห้ามใช้การจู่โจมด้วยเทคนิคแบบ "แบมือ" ไปยังบริเวณใบหน้าของคู่ต่อสู้ เนื่องจากอันตรายต่อการมองเห็น
- XII) JOGAI (ออกนอกสนาม) คือสถานการณ์ซึ่งเท้าหรือส่วนอื่นของผู้แข่งขันสัมผัสส่วนนอกของพื้นที่แข่งขัน ยกเว้น กรณีที่ผู้แข่งขัน ถูกผลักหรือถูกทุ่มออกจากพื้นที่แข่งขันโดยผู้แข่งขันอีกฝ่ายหนึ่ง
- XIII) ถ้าผู้แข่งขันที่ท่าคะแนนได้สำเร็จ ออกนอกพื้นที่ก่อนกรรมการสั่ง "YAME(หยุด)" จะได้คะแนนและไม่ถูกปรับ โทษออกนอกสนาม (JOGAI)
- XIV) การออกนอกพื้นที่แข่งขันไม่ควรถูกปรับโทษ ถ้า AO (ฝ่ายน้ำเงิน) ออกนอกพื้นที่แข่งขันทันที หลังจาก AKA (ฝ่ายแดง) จู่โจมท่าคะแนนสำเร็จ และการสั่ง "YAME" เกิดขึ้น ณ ช่วงท่าคะแนนทันที แต่หากAO กนออกพื้นที่ การแข่งขัน ขณะที่ AKA ท่าคะแนนได้ (โดยที่ AKA ยังอยู่ในพื้นที่แข่งขัน) AKA จะได้คะแนน และ AO จะถูก ปรับโทษออกนอกสนาม (JOGAI)
- XV) ผู้แข่งขันที่ถอยอย่างเดียวโดยไม่พยายามสู้กลับ กอดโดยไม่จำเป็น หรือ จงใจออกนอกสนาม นั้นเป็นการไม่เปิด โอกาสให้คู่ต่อสู้จู่โจมท่าคะแนน จะต้องถูกเตือนหรือปรับโทษ เหตุการณ์นี้จะเกิดขึ้นบ่อยครั้งเมื่อเวลาของยกการแข่งขันใกล้สิ้นสุดลง หากการกระทำดังกล่าวมาเบื้องต้น เกิดขึ้นก่อนหมดเวลาการแข่งขันเกิน 10 วินาที กรรมการผู้ชี้ขาดจะเตือนผู้กระทำผิด ถ้าหากมีการกระทำผิดตามพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2 มาก่อนผู้กระทำ ผิดจะได้รับการปรับโทษครั้งต่อไปตามขั้นการปรับโทษ อย่างไรก็ตาม หากเหลือเวลาการแข่งขันน้อยกว่า 10 วินาที กรรมการผู้ชี้ขาดจะลงโทษผู้กระทำผิดด้วย KEIKOKU (ไม่ว่าจะถูกลงโทษด้วย CHOKOKU มาก่อน หรือไม่) ส่วนฝ่ายตรงข้ามจะได้ 1 คะแนน
- XVI) หากเคยถูกลงโทษด้วย KEIKOKU มาแล้ว กรรมการผู้ชี้ขาดจะลงโทษด้วย HANSOKU CHUI ส่วนฝ่ายตรงข้าม จะได้ 2 คะแนน อย่างไรก็ตามกรรมการผู้ชี้ขาดต้อง มั่นใจว่าการล่าถอยของผู้แข่งขันนั้น มิได้เกิดขึ้นจากการถูกคู่ ต่อสู้จู่โจมแบบไม่มีการควบคุมหรือการจู่โจม ที่อันตราย ซึ่งหากเป็นเช่นนั้น ผู้จู่โจมจะถูกเตือนหรือปรับโทษได้
- ตัวอย่างหนึ่งของ MUBOBI เกิดขึ้นทันทีที่ผู้แข่งขันจู่โจมคู่ต่อสู้ โดยมีได้ระวังความปลอดภัยของตนเอง เช่น ผู้ แข่งขันบางคน จู่โจมโดย REVERSE PUNCH ระยะยาว และไม่สามารถป้องกันการจู่โจมกลับของคู่ต่อสู้ การจู่ โจมแบบเปิดหน้าเช่นนี้คือ MUBOBI และจะไม่ได้คะแนน นอกจากนั้นผู้แข่งขันบางคนยังใช้เทคนิค การแสดง ความโอ้อวดโดยการหันหลังให้คู่ต่อสู้ทันทีหลังจากทำการจู่โจม บางทีมีการลดแขนป้องกันลง และ ละเลยการ ระวังคู่ต่อสู้ ทั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อดึงดูดความสนใจของกรรมการผู้ชี้ขาดต่อการจู่โจมที่ได้กระทำไป การกระทำ เช่นนี้ถือว่าเป็น MUBOBI อย่างชัดเจน และหากผู้กระทำ MUBOBI เอง ได้รับบาดเจ็บ ให้ถือว่าเป็นความผิดของผู้กระทำ MUBOBI เองและกรรมการผู้ชี้ขาดสามารถปฏิเสธการปรับโทษคู่ต่อสู้ได้
- XVIII) การประพาดตัวอย่างไรมารยาทจากสมาชิกของกลุ่มตัวแทนอย่างเป็นทางการ (OFFICIAL DELEGATES) สามารถ นำไปสู่ การตัดสิทธิ์แข่งขันของผู้แข่งขัน, หรือทีมแข่งขัน, หรือตัวแทนให้ออกจากการแข่งขัน

หัวข้อที่ 9 : การลงโทษ

CHUKOKU(การเตือน)	กรรมการจะเตือนผู้แข่งในกรณีที่เป็นความผิดพลาดครั้งแรกและผิดพลาดเพียงเล็กน้อย
KEIKOKU	การลงโทษโดยฝ่ายตรงข้ามได้คะแนน IPPON(1คะแนน) และเป็นการตักเตือนสำหรับความผิดพลาดเล็กน้อย ซึ่งกรรมการได้ทำการว่ากล่าวตักเตือนไปแล้ว ในยกแข่งขันนี้หรือกรณีที่ความผิดพลาดดังกล่าวไม่รุนแรงพอที่จะสั่งลงโทษ HANSOKU CHUI ได้
HANSOKU-CHUI	การลงโทษโดยที่ฝ่ายตรงข้ามได้คะแนน NIHON (2 คะแนน) และมักเกิดเมื่อ กรรมการได้กล่าวตักเตือนและลงโทษแบบ KEIKOKU ไปแล้วในการแข่งที่ผ่านมาหรือ สามารถใช้ปรับโทษดังกล่าว โดยขั้นการกระทำผิดที่รุนแรงแต่ไม่ถึงขั้น HANSOKU
HANSOKU	การลงโทษในความผิดที่รุนแรงมากหรือเมื่อมีการลงโทษ HANSOKU-CHUI มาก่อน ซึ่งมีผลให้ผู้แข่งขันถูกตัดสิทธิการแข่งขันทันที ในกรณีแข่งขันประเภททีม ผู้แข่งขันที่บาดเจ็บจะได้เพิ่ม 8 คะแนน ขณะที่คะแนนของฝ่ายตรงข้ามจะถูกปรับเป็น 0
SHIKKAKU	การลงโทษโดยการตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันตลอดรายการ หรือแค่การแข่งขันประเภทนั้น หรือคณะกรรมการตัดสินจะต้องร่วมปรึกษาและกำหนดขอบเขตของ SHIKKAKU การลงโทษ SHIKKAKU ซึ่งมักใช้ลงโทษกรณีผู้แข่งขันมั่วร้าย, ไม่เชื่อฟัง กรรมการผู้ชี้ขาด หรือละเมิดกฎการแข่งขันและทำให้เสียเกียรติของกีฬาคาราเต้ หากเป็นการแข่งขันประเภททีม ถ้าสมาชิกของทีมได้รับ SHIKKAKU คู่ต่อสู้จะได้รับคะแนน 8 คะแนน ขณะที่คะแนนของฝ่ายตรงข้ามจะถูกปรับเป็น 0

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) การกระทำความผิดตามพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 และประเภท 2 นั้นไม่สามารถสะสมข้ามประเภทได้
- II) การปรับโทษสามารถให้ได้เมื่อมีการกระทำผิดกฎ แต่เมื่อปรับโทษแล้วหากมีการกระทำความผิดในประเภทเดิมซ้ำอีก จะต้องปรับโทษรุนแรงเพิ่มขึ้นด้วยและจะไม่มี การเตือน หรือลงโทษสำหรับการสัมผัสที่รุนแรงเกินเหตุ อันสมควร แล้วหลังจากนั้นยังมีการเตือนอีก ถ้ามีการสัมผัสรุนแรงเป็นครั้งที่ 2
- III) CHUKOKU เกิดขึ้นเมื่อเห็นได้ว่าการละเมิดกฎเพียงเล็กน้อย แต่ความสามารถของผู้แข่งที่จะชนะการแข่งขัน ไม่ลดน้อยลงจากความผิดของฝ่ายตรงข้าม (ในความเห็นของกลุ่มกรรมการผู้ตัดสิน)
- IV) KEIKOKU อาจให้โดยตรงได้ทันทีโดยไม่ต้องมีการให้การเตือนก่อนซึ่งการให้ KEIKOKU นั้น กลุ่มกรรมการ ผู้ตัดสินเห็นว่าผู้แข่งขันที่ถูกละเมิดกฎนั้นมีแนวโน้มที่จะสามารถชนะการแข่งขันนั้นน้อยลง
- V) HANSOKU CHUI อาจใช้ปรับโดยตรงได้ทันทีหรือใช้หลังจากการเตือนแล้ว หรือหลังจาก KEIKOKU ทั้งนี้ในสายตาของกลุ่มกรรมการผู้ตัดสินผู้แข่งที่ถูกละเมิดกฎมีแนวโน้มน้อยมากที่จะสามารถชนะการแข่งขันได้
- VI) HANSOKU อาจใช้ปรับโทษโดยตรงในกรณีมีการละเมิดกฎอย่างรุนแรง หรือจากการเพิ่มโทษที่ละขั้นขึ้นมาก็ได้ ซึ่งจะถูกใช้เมื่อกลุ่มกรรมการผู้ตัดสินเห็นว่า โอกาสที่ผู้แข่งที่ถูกละเมิดกฎจะชนะการแข่งขันนั้นเป็นศูนย์ไปแล้ว
- VII) ผู้แข่งที่ได้รับโทษ HANSOKU จากการก่อให้เกิดการบาดเจ็บ หรือในกรณีที่กลุ่มกรรมการผู้ตัดสิน และผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขัน (MATCH AREA CONTROLLERS) เห็นว่าผู้แข่งขันท่านนั้นได้กระทำการที่เสี่ยง เป็นอันตรายหรือไม่สามารถควบคุมการจู่โจมตามข้อกำหนดการแข่งขันของ WKF ได้ นั้น จะถูกทำรายงานเสนอต่อคณะกรรมการตัดสิน เพื่อพิจารณาว่าผู้แข่งดังกล่าวควรถูกตัดสิทธิจากการแข่งขันที่และ/หรือตัดสิทธิในการแข่งขันตลอดรายการ
- VIII) SHIKKAKU สามารถนำมาปรับโทษกับผู้แข่งขันโดยตรงได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีการให้การเตือนก่อนซึ่งอาจเกิดขึ้น จากการที่ผู้ฝึกสอนหรือเพื่อนร่วมทีมของผู้แข่งขันนั้นๆ ประพฤติตนในทางที่ทำให้เกิดความเสื่อมเสียต่อเกียรติยศของกีฬาคาราเต้ หรืออาจเกิดจากการที่กรรมการผู้ชี้ขาดเชื่อมั่นว่าผู้แข่งขันดังกล่าวมีพฤติกรรมมั่วร้ายหรือประสกร้ายโดยไม่จำเป็นที่การบาดเจ็บจะต้องเกิดขึ้นจริง หากเป็นเช่นนั้นการปรับโทษ SHIKKAKU เป็นโทษที่สมควร กว่า HANSOKU
- IX) โทษ SHIKKAKU ต้องถูกประกาศต่อหน้า สาธารณชน

หัวข้อที่ 10 : การได้รับบาดเจ็บและอุบัติเหตุในการแข่งขัน

1. KIKEN คือ การที่ผู้แข่งขันไม่ปรากฏตัวเมื่อถูกเรียกลงแข่งขัน, ไม่สามารถลงแข่งต่อไปได้, การละทิ้งการแข่งขัน เนื่องจากการบาดเจ็บของผู้แข่งขันเองซึ่งมิได้เกิดจากการกระทำของฝ่ายตรงข้าม, หรือถูกถอนชื่อออกจากการแข่ง โดยการตัดสินใจของกรรมการตัดสินชี้ขาด
2. กรณีที่ผู้แข่งขันทั้งสองคนได้รับการบาดเจ็บในเวลาเดียวกัน หรือเป็นการบาดเจ็บที่เกิดขึ้นมาก่อนแล้วและได้รับการตัดสินยืนยันจากแพทย์สนาม ส่งผลให้ผู้แข่งขันทั้งสองไม่สามารถทำการแข่งขันต่อไปได้ ผู้แข่งขันที่ทำคะแนน ได้สูงที่สุดขณะนั้นก็จะเป็นผู้ชนะโดยปริยาย แต่ในกรณีที่ผู้แข่งขันทั้งสองมีคะแนนเท่ากัน การตัดสินผู้แพ้หรือ ชนะจะขึ้นอยู่กับประกาศขอคำตัดสินของกรรมการผู้ชี้ขาด ในกรณีประเภทีม ต้องแข่งขันต่อเวลา ก่อน (ENCHO-SEN) หากยังไม่สามารถหาผู้ชนะได้ จึงจะขอคำตัดสินจากกรรมการผู้ชี้ขาด
3. กรณีที่ผู้แข่งได้รับบาดเจ็บมากและแพทย์สนามตัดสินใจให้เลิกการแข่งขัน ผู้แข่งดังกล่าวก็ไม่สามารถลงแข่งได้อีก ในเกมการแข่งขันนัดนั้น
4. ผู้แข่งที่ได้รับชัยชนะจากการบาดเจ็บในการแข่งขันใดก็ตาม จะไม่สามารถทำการแข่งขันได้อีก นอกจากได้รับการยินยอมจากแพทย์สนาม แต่ถ้าผู้แข่งดังกล่าวลงแข่งขันและได้รับชัยชนะเนื่องจากการบาดเจ็บอีกเป็นครั้งที่สอง ผู้แข่งดังกล่าวจะถูกถอนชื่อออกจากการแข่งขันคูมิเตะ และไม่สามารถลงแข่งขันได้อีกในการแข่งขันนัดนั้น
5. เมื่อผู้แข่งท่านใดได้รับบาดเจ็บ กรรมการผู้ชี้ขาดจะต้องให้สัญญาณหยุดการแข่งขันทันที เพื่อทำการเรียก แพทย์สนามมาตรวจสอบ วินิจฉัย และให้การปฐมพยาบาลแก่ผู้แข่งดังกล่าว
6. ผู้แข่งที่ได้รับบาดเจ็บขณะแข่งขันอยู่และมีความจำเป็นที่จะต้องได้รับการปฐมพยาบาล สามารถขอเวลา 3 นาที เพื่อทำการปฐมพยาบาลได้ หากไม่สามารถปฐมพยาบาลให้เสร็จภายใน 3 นาที กรรมการผู้ชี้ขาดต้องตัดสินว่า ผู้แข่งดังกล่าวควรถูกประกาศว่าไม่พร้อมเข้าแข่งขันต่อ (ตามหัวข้อ 13 ข้อ 9D) หรือขยายเวลาปฐมพยาบาลออกไป
7. ผู้แข่งคนใดที่ล้มหรือถูกทุบและไม่สามารถยืนทรงตัวได้ภายใน 10 วินาที ถือว่ามีสภาพไม่เหมาะสมที่จะแข่งต่อไป และจะถูกถอดชื่อจากการแข่งคูมิเตะทั้งหมดในการแข่งนัดดังกล่าว กรณีผู้แข่งคนใดล้มหรือถูกทุบและไม่สามารถยืนขึ้นทันที กรรมการผู้ชี้ขาดจะส่งสัญญาณให้ผู้รักษาเริ่มจับเวลาโดยการเป่านกหวีด 1 ครั้ง เพื่อเริ่มการนับถอยหลัง 10 วินาที ขณะเดียวกันหากจำเป็นก็จะเรียกแพทย์สนามเข้ามาปฐมพยาบาล และผู้รักษาเวลา จะหยุดนาฬิกาเมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาณหยุดโดยยกแขนขึ้น

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) เมื่อแพทย์สนามประกาศว่าผู้แข่งไม่เหมาะสมที่จะแข่งขันต่อไป จะต้องมีการบันทึกบนบัตรตรวจสอบผู้แข่งขัน (MONITORING CARD) ส่วนระดับขั้นของความไม่พร้อมของผู้แข่งต้องถูกแสดงอย่างชัดเจนต่อกลุ่มกรรมการผู้ตัดสิน
- II) ผู้แข่งอาจชนะจากการที่คู่ต่อสู้ถูกตัดสินแพ้เพราะมี โทษปรับสะสมแบบไม่รุนแรงของพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 ซึ่งผู้ชนะอาจไม่ได้รับบาดเจ็บมากมาย แต่หากว่าในรอบต่อไปผู้ชนะคนเดิมได้รับชัยชนะจากการที่คู่ต่อสู้ถูกตัดสินแพ้จากโทษปรับ โดยการใช้พฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 ซ้ำอีกรอบ ก็จะทำให้ผู้ชนะ ดังกล่าวถูกถอดถอนออกจากการแข่งในนัดดังกล่าว แม้ว่าผู้ชนะนั้นจะสามารถทำการแข่งขันต่อไปได้ก็ตาม
- III) กรรมการผู้ชี้ขาดควรเรียกแพทย์สนาม เมื่อผู้แข่งได้รับบาดเจ็บและต้องการการปฐมพยาบาลเท่านั้น
- IV) จะมีเพียงแพทย์สนามเท่านั้นที่จะทำการรับรองความปลอดภัยในการแข่งต่อของผู้แข่งขัน เนื่องจากแพทย์สนามเป็นผู้ที่จะบริหารทางการแพทย์ให้กับการแข่งขันโดยเฉพาะ
- V) สำหรับการใช้กฎ 10 วินาที (TEN SECOND RULE) ผู้รักษาเวลาสำหรับกฎ 10 วินาที ควรจะถูกแต่งตั้งเป็นพิเศษ โดยจะมีสัญญาณเตือนที่ 7 วินาทีและจะให้สัญญาณอีกที่ 10 วินาที ผู้รักษาเวลาจะเริ่มจับเวลา เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาณเริ่ม และจะหยุดเมื่อผู้แข่งยืนตรงแล้วกรรมการผู้ชี้ขาดยกมือขึ้น
- VI) กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินจะทำการตัดสินผู้ชนะบนพื้นฐานของ KIKEN, HANSOKU หรือ SHIKKAKU
- VII) ในการแข่งขันประเภทีม หากสมาชิกคนใดในทีมได้รับ KIKEN คะแนนของผู้นั้นจะถูกปรับเป็น 0 ส่วนฝ่ายตรงข้ามจะได้รับเพิ่ม 8 คะแนน

หัวข้อที่ 11 : การคัดค้านผลการตัดสิน

1. ไม่อนุญาตให้ประท้วงผลการตัดสินต่อกรรมการตัดสินในขณะที่กำลังทำหน้าที่ตัดสินอยู่
2. หากขั้นตอนการปฏิบัติงานของกรรมการผู้ชี้ขาดขัดกับกฎระเบียบ ผู้ที่มีสิทธิ์คัดค้าน คือประธานของสหพันธ์/สโมสร/ชมรม/ทีมนั้นๆ หรือ ผู้แทนอย่างเป็นทางการของทีมเท่านั้น
3. การคัดค้านหรือไม่เห็นด้วยกับผลการตัดสิน สามารถทำได้โดยการเขียนรายงานทันทีหลังการแข่งขันสิ้นสุดลง (ยกเว้นการคัดค้านที่เกี่ยวกับความผิดพลาดของเจ้าหน้าที่บริหารจัดการการแข่งขัน โดยให้แจ้งต่อผู้ควบคุมพื้นที่การแข่งขัน เพื่อทำการแก้ไขได้ทันที)
4. ผู้คัดค้านสามารถเสนอรายงานต่อตัวแทนของคณะอุทธรณ์(APPEALS JURY) จากนั้นคณะอุทธรณ์พิจารณาจากสภาพแวดล้อมและข้อมูลที่มีอยู่ รายงานผลการตัดสินจะถูกจัดทำขึ้นและถูกประกาศเพื่อบังคับใช้ตามที่คณะอุทธรณ์ลงมติ
5. การประท้วงหรือคัดค้านใดอันเนื่องมาจากการใช้กฎกติกาการแข่งขันนั้น ตัวแทนอย่างเป็นทางการของทีม หรือผู้แข่งขันจะต้องนำเสนอรายงานตามขั้นตอนที่กรรมการกลางแห่งสหพันธ์คาราเต้โลก (WKF EC) กำหนดพร้อมทั้งให้ตัวแทนอย่างเป็นทางการของทีมหรือผู้แข่งขันเซ็นชื่อปิดท้าย
6. ผู้ที่ทำการคัดค้านจะต้องชำระเงินประกันสำหรับค่าคัดค้านจำนวนหนึ่งตามที่ WKF EC เห็นสมควร และเอกสารการคัดค้านนั้นจะถูกส่งให้ตัวแทนคณะอุทธรณ์

7.องค์ประกอบของกลุ่มคณะอุทธรณ์

คณะอุทธรณ์ประกอบด้วยตัวแทน 3 ท่านจากกรรมการผู้ชี้ขาดอาวุโส(SENIOR REFEREE) ที่ถูกแต่งตั้งโดยคณะกรรมการควบคุมการตัดสิน (RC) และสมาชิกของคณะไม่สามารถเลือกมาจากประเทศเดียวกันได้ คณะกรรมการควบคุมการตัดสิน(RC) ควรจะแต่งตั้งสมาชิกขึ้นอีก 3 ท่าน จากอันดับ 1-3 เพื่อที่จะสามารถทดแทนคณะอุทธรณ์ชุดเก่าได้ ในกรณีที่หนึ่งในกรรมการคณะอุทธรณ์ มีความเกี่ยวข้องหรือเป็นชาติเดียวกับผู้ยื่นคัดค้าน

8.การพิจารณาค่าอุทธรณ์

เป็นความรับผิดชอบของผู้ที่รับคำร้องการประท้วง คัดค้าน ที่จะเรียกประชุมคณะกรรมการอุทธรณ์ และเรียกเก็บเงินประกันสำหรับค่าการประท้วง คัดค้านค่าตัดสิน ที่ฝ่ายการเงิน/เหรียญกษาปณ์

คณะอุทธรณ์ จะรับดำเนินการสอบสวนทันทีและสมาชิกของคณะอุทธรณ์ ทั้ง 3 ท่านจะต้องแสดงความคิดเห็นหรือคำตัดสิน ของการประท้วงคัดค้านคำตัดสินดังกล่าว โดยจะไม่มีทางงดการออกเสียง

9.การปฏิเสธ การประท้วง คัดค้านการตัดสิน

ถ้าการประท้วง คัดค้านการตัดสิน ถูกพิจารณาว่าไม่ถูกต้อง คณะอุทธรณ์จะพิจารณาแต่งตั้งสมาชิกหนึ่งท่าน ให้แจ้งกับผู้ทำการประท้วง คัดค้านการตัดสิน ว่ารายงานการประท้วง คัดค้านการตัดสินที่ยื่นมานั้นถูกปฏิเสธ โดยมีเครื่องหมายคำว่า "DECLINED" และมีลายมือชื่อของสมาชิกในคณะอุทธรณ์รับรองบนเอกสารการประท้วง คัดค้านคำตัดสินดังกล่าว ก่อนที่จะยึดเงินประกันมอบให้กับ ฝ่ายการเงิน/เหรียญกษาปณ์ เพื่อที่จะดำเนินการส่งเรื่องต่อไปยัง เลขาธิการสหพันธ์คาราเต้ (SECRETARY GENNERAL) ต่อไป

10. การยอมรับ การประท้วง/คัดค้านการตัดสิน

ถ้าการประท้วง คัดค้านการตัดสิน ถูกพิจารณายอมรับ คณะอุทธรณ์จะทำการปรึกษารื้อกับคณะกรรมการจัดการแข่งขัน(OC) และคณะกรรมการควบคุมการตัดสิน(RC) เพื่อที่จะหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น โดยอาจใช้วิธีดังนี้:

- ทำการพิจารณาค่าตัดสินใหม่อีกครั้ง จากการตัดสินที่ผิดตามกฎกติกาครั้งก่อน
- ระวังผลการแข่งขันที่มีผลกระทบของรอบการแข่งขันนั้น
- จัดรอบการแข่งขันที่มีผลกระทบขึ้นใหม่อีกครั้ง
- เสนอให้คณะกรรมการควบคุมการตัดสิน(RC) พิจารณากรรมการผู้ชี้ขาด(REFEREES) ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการตัดสิน

เป็นหน้าที่ความรับผิดชอบของคณะอุทธรณ์ที่จะมีบทบาทในบริหารควบคุมและพิจารณาการดำเนินการใดๆซึ่งจะรบกวนโปรแกรมการแข่งขันในกรณีใดก็ตาม และในการพิจารณาค่าตัดสินใหม่นั้น ควรเป็นทางเลือกสุดท้ายเพื่อรักษาผลตัดสินให้มีความยุติธรรม

คณะอุทธรณ์จะพิจารณาแต่งตั้งสมาชิกหนึ่งท่าน ให้แจ้งกับผู้ทำการประท้วง คัดค้านการตัดสิน ว่ารายงานการประท้วง คัดค้านการตัดสินนั้นถูกยอมรับ โดยมีเครื่องหมายคำว่า "ACCEPTED" และลายมือชื่อของสมาชิกในคณะอุทธรณ์ บนรายงานการประท้วง คัดค้าน ก่อนที่จะมอบให้กับฝ่ายการเงิน/เหรียญกษาปณ์ ผู้ที่จะดำเนินการคืนเงินประกันให้แก่ผู้ยื่นคำประท้วง คัดค้านการตัดสินและดำเนินการส่งเอกสารดังกล่าวให้กับเลขาธิการสหพันธ์คาราเต้ (SECRETARY GENNERAL) ต่อไป

11. รายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

หลังจากที่ได้จัดการกับการประท้วง คัดค้านการตัดสินที่เกิดขึ้น ดังที่กล่าวมาแล้ว กลุ่มคณะอุทธรณ์ จะดำเนินการประชุมและเขียนรายงานผลของการคัดค้าน อธิบายเหตุการณ์และแจ้งเหตุผลสำหรับการยอมรับหรือปฏิเสธที่เกิดขึ้นในการประท้วงคัดค้านนั้น และในรายงานจะต้องมีลายมือชื่อของสมาชิกในคณะอุทธรณ์ ทั้ง 3 ท่านรับรอง และส่งรายงานให้กับเลขาธิการสหพันธ์คาราเต้ (SECRETARY GENNERAL) ต่อไป

12. อำนาจและขอบเขต

การตัดสินของคณะอุทธรณ์นั้นถือเป็นการตัดสินสุดท้ายและจะสามารถถูกข้ามกฎกติกาได้โดย คณะกรรมการพิเศษ (EXECUTIVE COMMITTEE) เท่านั้น

คณะอุทธรณ์ไม่สามารถเข้าแทรกแซงหรือพิจารณาลงโทษได้ หน้าที่ของคณะอุทธรณ์คือการพิจารณา การประท้วง คัดค้านคำตัดสิน ที่เกิดขึ้นและนำเสนอแนวทางข้อปฏิบัติต่อคณะกรรมการควบคุมการตัดสิน(RC) และ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน(OC) เพื่อที่จะดำเนินการแก้ไขการตัดสินที่ไม่ถูกต้องตามกฎกติกาเท่านั้น

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) ในการคัดค้านนั้นจะต้องเสนอชื่อผู้แข่งขัน, กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินที่ทำการตัดสิน และรายละเอียดของการคัดค้าน แต่ผู้คัดค้านไม่สามารถฟ้องร้อง หรือคัดค้านเกี่ยวกับมาตรฐานการตัดสินโดยทั่วไป หน้าที่ในการพิสูจน์ความจริงของการคัดค้านขึ้นอยู่กับผู้ร้องทุกข์
- II) การคัดค้านจะถูกพิจารณาโดยคณะอุทธรณ์จะศึกษาจากหลักฐานที่ส่งมากับคำคัดค้าน คณะอุทธรณ์อาจใช้เทปบันทึกภาพ(VIDEO TAPE)และสอบถามเจ้าหน้าที่ต่างๆ วัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบอย่างเป็นกลางว่าให้รับคำคัดค้านหรือไม่
- III) ในกรณีที่คณะอุทธรณ์เห็นด้วยกับการคัดค้าน จะดำเนินการที่เหมาะสมต่อไป และจะมีมาตรการเพิ่มเติม เพื่อป้องกันมิให้เกิดซ้ำอีกในการแข่งในอนาคต สำหรับเงินมัดจำที่ได้ชำระไว้ในวันนั้นจะถูกคืนกลับโดยฝ่ายการเงิน
- IV) กรณีที่คณะอุทธรณ์ไม่เห็นด้วยกับการคัดค้าน การคัดค้านนั้นจะถูกปฏิเสธและเงินมัดจำที่ชำระไว้ในวันนั้น จะถูกยึดโดย W.K.F.
- V) เพื่อให้มั่นใจว่าการแข่งขันจะดำเนินต่อไปได้โดยไม่มีเวลาว่าง จะเป็นที่ของกรรมการเทคนิคที่จะดูแล ให้การแข่งขันยังคงเป็นไปตามกฎการแข่งขัน
- VI) กรณีที่มีการผิดพลาดเกิดขึ้นมาจากฝ่ายบริหารจัดการแข่งขันเกิดขึ้น โค้ชควรแจ้งโดยตรงต่อผู้ควบคุมพื้นที่ การแข่ง เพื่อนำแจ้งกรรมการผู้ชี้ขาดต่อไป

หัวข้อที่ 12 : อำนาจหน้าที่

Referee Commission (คณะกรรมการผู้ควบคุมการตัดสิน)

1. ตรวจสอบความถูกต้องในการจัดเตรียมการของทุกการแข่งขัน โดยปรึกษาร่วมกับคณะผู้จัดการแข่งขันเกี่ยวกับ การจัดการพื้นที่แข่งขัน, การจัดเตรียมอุปกรณ์และเครื่องใช้ที่จำเป็นต่างๆ, การบริหารจัดการการแข่งขัน, และการเฝ้าระวังรักษาความปลอดภัย เป็นต้น
2. กำหนดและแต่งตั้งกรรมการผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขัน(MATCH AREA CONTROLLER)/หัวหน้ากรรมการ ตามความเหมาะสมเพื่อดูแลความเรียบร้อยในพื้นที่แข่งขัน พร้อมทั้งสำรวจข้อบกพร่อง รวมทั้งให้รายละเอียด ต่างๆ หรือดำเนินการทั้งนี้ อาจจะให้กรรมการควบคุมพื้นที่แข่งขันทำรายงานส่งด้วย
3. ควบคุมและประสานงานทั้งหมดของเจ้าหน้าที่ที่ทำหน้าที่เป็นกรรมการต่างๆ
4. จัดหาเจ้าหน้าที่เพิ่มเติมในตำแหน่งหน้าที่ต่างๆ ในกรณีที่จำเป็น
5. สอบสวนและยื่นเรื่องเพื่อพิจารณาการตัดสินในเนื้อหาของการตัดสินอย่างเป็นทางการ มีอำนาจตัดสินเด็ดขาด กับปัญหาด้านเทคนิค ที่เกิดขึ้นในการแข่งขันและมีได้มีการระบุไว้ในกฎกติกาการแข่งขัน

Match Area Controller (กรรมการควบคุมพื้นที่แข่งขัน)

1. บริหาร, แต่งตั้ง, และแบ่งงานกรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วย ในขอบเขตภายใต้การควบคุมดูแลของ กรรมการควบคุมพื้นที่แข่งขัน
2. ดูแลประสิทธิภาพการทำงานของกรรมการผู้ชี้ขาด และกรรมการผู้ช่วยว่าปฏิบัติตามหน้าที่สมบูรณตามบทบาทที่ได้ รับมอบหมายไว้หรือไม่
3. สั่งให้กรรมการผู้ชี้ขาดระงับการแข่งขันเมื่อกรรมการเทคนิคให้สัญญาณว่ามีการขัดแย้งกับกฎของการแข่งขัน

4. รายงานผลการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ภายใต้ความรับผิดชอบประจำวัน พร้อมทั้งเสนอให้ความคิดเห็น(ถ้ามี) เพื่อรายงานต่อคณะกรรมการผู้ตัดสิน

Referees (กรรมการผู้ชี้ขาด)

1. กรรมการชี้ขาด(SHUSHIN) มีอำนาจในการควบคุมการแข่งขัน (ตั้งแต่การประกาศเริ่มการแข่งขัน, การสั่งพักการแข่งขัน, และประกาศการสิ้นสุดการแข่งขัน)
2. ให้คะแนน
3. ให้คำอธิบายรายละเอียดแก่กรรมการควบคุมพื้นที่แข่งขันและคณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน หรือคณะอุทธรณ์ ถ้าจำเป็นเกี่ยวกับบรรทัดฐานการให้คะแนน
4. การให้คำตัดสินและบทลงโทษแก่ผู้แข่งขันก่อน, ระหว่าง, และหลังการแข่งขัน
5. รับและพิจารณาความคิดเห็นของกรรมการผู้ช่วย
6. ประกาศการต่อเวลาการแข่งขัน
7. ดำเนินการขอคำตัดสิน (HANTEI) ของกลุ่มกรรมการผู้ตัดสิน และประกาศผล
8. ประกาศการเสมอกัน
9. ประกาศผู้ชนะ
10. กรรมการผู้ชี้ขาดไม่ได้มีอำนาจควบคุมดูแลเฉพาะพื้นที่การแข่งขัน หากมีอำนาจในการควบคุมดูแลพื้นที่ข้างเคียงด้วย
11. กรรมการผู้ชี้ขาดเป็นผู้ให้สัญญาณและประกาศการให้คำสั่งต่างๆ รวมทั้งผลการตัดสิน

Judges (กรรมการผู้ช่วย : FUKUSHIN)

อำนาจกรรมการผู้ช่วยมีดังนี้

1. ช่วยกรรมการผู้ชี้ขาดโดยใช้สัญญาณธง
2. ลงคะแนนให้ความคิดเห็นในกรณีที่ต้องการการตัดสิน

กรรมการผู้ช่วย จะสังเกตการณ์การแข่งขัน อย่างละเอียดและส่งสัญญาณให้กรรมการผู้ชี้ขาด ในกรณีดังต่อไปนี้

- A) เมื่อผู้แข่งขันใดคะแนน
- B) เมื่อผู้แข่งขันละเมิดกติกาและ/หรือใช้เทคนิคที่ผิดในการต่อสู้
- C) เมื่อผู้แข่งขันได้รับบาดเจ็บหรือป่วย
- D) เมื่อผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่ง หรือทั้งสองออกนอกบริเวณพื้นที่แข่งขัน (JOGAI)
- E) ในกรณีอื่นๆ ที่กรรมการผู้ช่วยเห็นว่าสมควรรายงานต่อกรรมการผู้ชี้ขาด

Arbitrator (กรรมการเทคนิค : KANSA)

ช่วยกรรมการผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขันโดยตรวจตราการแข่งขันและยกที่การแข่งขันดำเนินอยู่ หากว่าการตัดสินของกรรมการผู้ชี้ขาดและ/หรือกรรมการผู้ช่วยไม่เป็นไปตามกฎของการแข่งขัน กรรมการเทคนิคจะยกสัญญาณธงสีแดงหรือกวดออกทันที กรรมการผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขันจะสั่งให้กรรมการผู้ชี้ขาดระงับการแข่งขันหรือยกของการแข่งขันและ แก้ไขข้อผิดพลาด บันทึกของการแข่งขันที่จะเก็บไว้เป็นหลักฐานอย่างเป็นทางการต้องได้รับการรับรองโดยกรรมการเทคนิค

Score Supervisors (หัวหน้าผู้ควบคุมคะแนน)

จะทำการเก็บบันทึกคะแนนที่ให้โดยกรรมการผู้ชี้ขาด และยังทำหน้าที่ตรวจตราการทำงานของผู้รักษาเวลา และผู้บันทึกคะแนน

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) เมื่อกลุ่มกรรมการผู้ช่วยทั้ง 3 ท่านให้สัญญาณเหมือนกันหรือทำให้รู้ว่าได้ให้คะแนนแก่ผู้แข่งขันคนเดียวกัน กรรมการผู้ชี้ขาดจะหยุดการแข่งขันและกระทำตามเสียงส่วนใหญ่ หากว่ากรรมการผู้ชี้ขาดไม่ระงับการแข่งขันทันที กรรมการเทคนิคจะยกสัญญาณธงสีแดง หรือกวดออก

- II) เมื่อกรรมการผู้ช่วย 2 ท่าน ให้สัญญาณเหมือนกันหรือทำให้รู้ว่าได้ให้คะแนนแก่ผู้แข่งขันคนเดียวกัน กรรมการผู้ซึ่งขาดจะพิจารณาความเห็นของกรรมการผู้ช่วยทั้ง 2 ท่าน แต่อาจปฏิเสธที่จะระงับการแข่งขันถ้าไม่เห็นด้วย กับความเห็นดังกล่าว
- III) อย่างไรก็ตามเมื่อมีการหยุดการแข่งขัน และกรรมการผู้ซึ่งขาดมีความเห็นขัดแย้งการให้คะแนนกับเสียงส่วนใหญ่ กรรมการผู้ซึ่งขาดอาจขอให้กรรมการผู้ช่วยทั้ง 2 ท่าน พิจารณาคำตัดสินอีกครั้ง แต่กรรมการผู้ซึ่งขาด ไม่สามารถตัดสินขัดกับคำตัดสินของกรรมการผู้ช่วยทั้ง 2 ท่าน ยกเว้นจะได้รับการสนับสนุนจากกรรมการผู้ช่วยท่านที่ 3
- IV) เมื่อกรรมการผู้ซึ่งขาดเห็นว่ามีการทำคะแนนเกิดขึ้น จะส่ง YAME และยกแขนไปทางฝั่งที่ได้คะแนน
- V) หากคำตัดสินของกรรมการไม่เป็นเอกฉันท์ กรรมการผู้ซึ่งขาดจะต้องแสดงสัญญาณเพื่ออธิบายว่า ทำไมจึงให้หรือไม่ให้คะแนนแก่ผู้แข่งขัน
- VI) กรรมการผู้ซึ่งขาดอาจขอให้กรรมการผู้ช่วยใดตรวจสอบคำตัดสินอีกครั้ง หากเชื่อว่าคำตัดสินนั้นผิดหรือละเมิดกฎ
- VII) เมื่อกรรมการผู้ช่วยทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นที่ไม่เหมือนกัน กรรมการผู้ซึ่งขาดอาจให้คำตัดสิน แต่ต้องได้รับการสนับสนุนโดยกรรมการผู้ช่วย 1 ท่านก่อน
- VIII) ในกรณี HANTEI กรรมการผู้ซึ่งขาดและกรรมการผู้ช่วยแต่ละท่านจะมีสิทธิออกเสียง 1 เสียง และในกรณีที่ ต่อเวลาแล้วยังมีการเสมออีก กรรมการผู้ซึ่งขาดถึงจะใช้สิทธิออกเสียงชี้ขาด
- IX) กรรมการผู้ช่วยจะให้คะแนนได้ต่อเมื่อเห็นการกระทำอย่างชัดเจน หากไม่มั่นใจว่าผู้แข่งขันได้จุดโจมตีถึงพื้นที่ ที่ได้คะแนนจริง กรรมการผู้ช่วยตัดสินควรให้สัญญาณว่าไม่เห็น(MIENAI)
- X) บทบาทของกรรมการเทคนิค คือต้องทำให้มั่นใจว่าการแข่งขันหรือยกแข่งขันจะต้องถูกดำเนินไปตามกฎ ของการแข่งขัน กรรมการเทคนิคมิใช่กรรมการตัดสินอีกท่าน กรรมการเทคนิคไม่มีสิทธิลงคะแนนออกเสียง ตัดสิน เช่นจะให้คะแนนหรือไม่ หรือว่า JOGAI ได้เกิดขึ้นหรือไม่ หน้าที่หลักของกรรมการเทคนิค จะเกี่ยวกับเรื่องของการแข่งขันตอนต่างๆเท่านั้น
- XI) ในกรณีที่กรรมการผู้ซึ่งขาดไม่ได้ยินเสียงระฆังหมดเวลา หัวหน้าผู้ควบคุมคะแนน(SCORE SUPERVISOR) จะเป่านกหวีด
- XII) เมื่อต้องมีการอธิบายบรรทัดฐานการให้คะแนนของคณะกรรมการผู้ซึ่งขาดหลังการแข่งขัน จะต้องพูดให้กรรมการผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขัน หรือคณะกรรมการควบคุมการตัดสิน หรือคณะอุทธรณ์ฟังเท่านั้น และไม่พูดให้ผู้อื่น ที่ไม่เกี่ยวข้องฟังเด็ดขาด

หัวข้อที่ 13 : การเริ่ม การหยุดพัก และ การสิ้นสุดการแข่งขัน

1. การใช้คำพูดและสัญญาณของกรรมการผู้ซึ่งขาดและกรรมการผู้ช่วยจะแสดงไว้ในภาคผนวกที่ 1 และ 2
2. กรรมการผู้ซึ่งขาดและกรรมการผู้ช่วยจะเข้าประจำตำแหน่งที่กำหนดไว้ และตามด้วยการโค้งคำนับแลกเปลี่ยน แก่กันของผู้แข่งขัน จากนั้นกรรมการผู้ซึ่งขาด จะประกาศว่า "SHOBU HAJIME" เพื่อเริ่มการแข่งขัน
3. กรรมการผู้ซึ่งขาดสามารถหยุดการแข่งขันโดยประกาศว่า "YAME" และถ้าจำเป็นกรรมการผู้ซึ่งขาดจะสั่งให้ผู้แข่งขันทั้งสอง กลับเข้าประจำตำแหน่งเดิม(MOTO NO ICHI)
4. เมื่อกรรมการผู้ซึ่งขาดกลับเข้าไปยืนที่ตำแหน่งของตน กรรมการผู้ช่วยจะให้ความเห็นโดยการใช้สัญญาณธง ถ้ามีการให้คะแนน กรรมการผู้ซึ่งขาดจะประกาศผลการตัดสินโดยใช้สัญญาณมือ บ่งบอกฝ่ายที่ได้คะแนน (AKA หรือ AO) ตำแหน่งที่ถูกจุดโจมตี (CHUDAN หรือ JODAN) เทคนิคที่ทำให้ได้คะแนน (TSUKI, UCHI หรือ KERI) แล้ว กรรมการผู้ซึ่งขาดจะให้คะแนน โดยใช้ท่าทางตามที่ได้อธิบายไว้ หลังจากนั้นกรรมการผู้ซึ่งขาด สามารถเริ่มการแข่งขันอีกครั้งโดยประกาศว่า "TSUZUKETE HAJIMEI"
5. เมื่อผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่งได้คะแนนนำคู่แข่งเกิน 8 แต้มในรอบนั้น กรรมการผู้ซึ่งขาด จะประกาศ "YAME" เพื่อให้ผู้แข่งขันทั้งสอง กลับไปประจำตำแหน่งเริ่มต้น หลังจากนั้นกรรมการผู้ซึ่งขาดจะประกาศผู้ชนะ โดยการยกมือทางด้านผู้ชนะขึ้น และประกาศว่า "AO (AKA) NO KACHI" แล้วการแข่งขันก็จะสิ้นสุดลง
6. เมื่อเวลาการแข่งขันได้สิ้นสุดลง ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนมากกว่าจะถูกประกาศว่าเป็นผู้ชนะ กรรมการผู้ซึ่งขาดจะประกาศ โดยยกมือทางด้านผู้ชนะขึ้นและประกาศว่า "AO (AKA) NO KACHI" แล้วการแข่งขันก็จะสิ้นสุดลง
7. เมื่อเวลาการแข่งขันได้สิ้นสุดลง แต่คะแนนของผู้แข่งขันทั้งสองเสมอกัน หรือไม่มีใครได้คะแนน กรรมการผู้ซึ่งขาด จะประกาศ "YAME" เพื่อให้ทุกคนกลับไปประจำตำแหน่งเริ่มต้น พร้อมประกาศผลการแข่งขันว่า เสมอ HIKIWAKE แล้วต่อเวลาการแข่งขัน "ENCHO-SEN"
8. กรรมการผู้ช่วยและกรรมการผู้ซึ่งขาดมีคนละ 1 เสียงในการ HANTEI ยกเว้นถ้ายังตัดสินผลไม่ได้หลัง ENCHO-SEN แล้ว กรรมการผู้ซึ่งขาดจะเป็นผู้ตัดสินเพียงคนเดียวเพื่อเป็นการยุติการแข่งขันที่อาจจะเสมอกันอีก

9. กรรมการผู้ชี้ขาดจะประกาศ "YAME" หยุดการแข่งขันชั่วคราว เมื่อมีกรณีดังต่อไปนี้เกิดขึ้น
- A) เมื่อผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่ง หรือทั้งคู่ออกนอกพื้นที่แข่งขัน
 - B) เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดต้องการสั่งให้ผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่งจัดชุดแข่ง หรืออุปกรณ์ ในการป้องกันตัวให้เรียบร้อย
 - D) เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาด เห็นว่าผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่งได้กระทำผิดกติกาการแข่งขัน
 - E) เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดเห็นว่าผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่งหรือทั้งคู่ ไม่สามารถที่จะทำการแข่งขัน ต่อไปได้อีก เนื่องจากได้รับบาดเจ็บ, ป่วย, หรือด้วยสาเหตุอื่น หลังจากถามความเห็นจาก แพทย์สนาม กรรมการผู้ชี้ขาด จะเป็นผู้ตัดสินว่าผู้แข่งขันดังกล่าวสามารถทำการแข่งขัน ต่อไปได้หรือไม่
 - F) เมื่อผู้แข่งเข้าจับคู่ต่อสู้แต่ไม่ได้ใช้เทคนิคอื่นเพื่อทำการต่อสู้ จูโจมหรือทุ่มภายใน 2 – 3 วินาที
 - G) เมื่อผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่ง หรือทั้งคู่ถูกทุ่มหรือล้มลงและไม่มีการใช้เทคนิคการต่อสู้ ภายใน 2 – 3 วินาที
 - H) เมื่อท่าของผู้แข่งขันทั้งคู่ไม่แตะพื้นจากการล้มลงหรือพยายามทุ่มและเริ่มมีการปลุกปล้ำกัน
 - I) เมื่อมีการทำคะแนน
 - J) เมื่อกรรมการผู้ช่วย 3 ท่านให้สัญญาณเหมือนกัน หรือให้คะแนนผู้แข่งขันฝ่ายเดียวกัน
 - K) เมื่อมีการขอร้องโดยผู้ควบคุมพื้นที่การแข่งขัน

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) เมื่อเริ่มการแข่งขัน กรรมการผู้ชี้ขาดจะเรียกผู้แข่งขันทั้งสองเข้าประจำตำแหน่งเริ่มต้น ถ้าผู้แข่งขันเข้ามา ภายในพื้นที่แข่งขันก่อนเวลาเริ่ม จะถูกเชิญให้ออกนอกพื้นที่ ผู้แข่งขันจะโค้งให้กันและกันเพื่อแสดงความเคารพ (การผงกหัวนิดหน่อยๆเป็นการไม่สุภาพและไม่เหมาะสมอย่างยิ่ง) กรรมการผู้ชี้ขาด สามารถเรียกให้ผู้แข่งขัน ทั้งสองแสดงความเคารพซึ่งกันและกัน โดยการใช้สัญญาณมือดังที่แสดงในภาคผนวกที่ 2 เมื่อไม่มีการเคารพกัน
- II) ก่อนที่กรรมการผู้ชี้ขาดประกาศเริ่มการแข่งขันใหม่อีกครั้ง กรรมการผู้ชี้ขาดต้องตรวจดูว่าผู้แข่งขันทั้งสอง กลับไปประจำตำแหน่งที่เส้นของตนเรียบร้อยแล้วหรือไม่, ผู้แข่งขันที่เคลื่อนไหวไปมาจะต้องถูกสั่งให้อยู่นิ่งๆ และอยู่ในท่าพร้อมที่จะทำการแข่งขันใหม่ โดยกรรมการผู้ชี้ขาดจะพยายามเริ่มการแข่งขันโดยเร็ว เพื่อที่จะหลีกเลี่ยงการเสียเวลาในการแข่งขันให้น้อยที่สุด

หัวข้อที่ 14 : การเปลี่ยนแปลงแก้ไข

ผู้ที่จะสามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขกฎ กติกาการแข่งขันคาราเต้ ได้แก่ คณะกรรมการกีฬาของสหพันธ์คาราเต้โตโลก (WKF SPORT COMMISSION) โดยการยินยอมเห็นชอบจาก คณะกรรมการกลาง (DIRECTING COMMITTEE) ของ WKF เท่านั้น

กติกากاتا KATA

หัวข้อที่ 1 : พื้นที่การแข่งขัน

1. พื้นที่การแข่งขันจะต้องเป็นพื้นที่เรียบเพื่อหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บ
2. พื้นที่การแข่งขันควรมีขนาดเพียงพอเพื่อไม่ให้เกิดการรบกวนการแสดง KATA

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I. เพื่อความเหมาะสมในการแสดง KATA พื้นที่ที่แข่งขันต้องเป็นพื้นเรียบมีผิวหน้าสม่ำเสมอ โดยทั่วไป สามารถใช้เบาะสำหรับแข่ง KUMITE ก็ได้

หัวข้อที่ 2 : การแต่งกายของเจ้าหน้าที่

1. ผู้เข้าแข่งขันและคณะกรรมการผู้ตัดสินจะต้องแต่งเครื่องแบบตามที่ระบุไว้ในหัวข้อที่ 2 ของกติกากาของ KUMITE
2. ผู้ใดที่ไม่ปฏิบัติตามกฎที่ระบุไว้จะถูกขจัดออกจากการแข่งขันได้

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) ห้ามถอดเสื้อนอกคาราเต้ตลอดเวลาการแข่งขัน KATA
- II) ผู้แข่งขันที่แต่งตัวไม่ถูกต้อง จะต้องทำการแต่งกายใหม่ให้เรียบร้อยภายในเวลา 1 นาที

หัวข้อที่ 3 : การจัดการแข่งขัน KATA

1. การแข่งขัน KATA แบ่งออกเป็นประเภททีมและประเภทบุคคล โดยการแข่งขันประเภททีมจะมีสมาชิกในทีมทั้งหมด 3 คนเป็นผู้หญิงล้วนหรือชายล้วน ส่วนการแข่งขันประเภทบุคคลจะแบ่งออกเป็นการแข่งขันประเภทบุคคลหญิงและบุคคลชาย
2. ระบบการคัดออกแบบการชิงตำแหน่งที่ 3 (REPRECHAGE) จะถูกนำมาใช้
3. ผู้แข่งขันต้องใช้ทั้งท่าบังคับ (SHITEI) และท่าอิสระ (TOKUI) โดยท่าที่ใช้ในการแข่ง KATA ซึ่งจะต้อง ได้รับการยอมรับจากสถานที่ฝึกคาราเต้-โตะ ที่ถูกยอมรับจากสหพันธ์คาราเต้แห่งโลก (WKF) ยึดตามระบบ GOJU, SHITO, SHOTO และ WADO ใน 2 รอบแรกจะไม่อนุญาตให้ใช้ท่าอื่นเลย ตารางท่าบังคับของท่า KATA จะอยู่ในภาคผนวกที่ 6 และรายการของ KATA ที่เป็นที่ยอมรับจะอยู่ในภาคผนวกที่ 7
4. ผู้แข่งขันที่แสดง SHITEI KATA ไม่ได้ได้รับอนุญาตให้แสดงท่าอื่นที่แตกต่าง
5. ในรอบต่อมาผู้แข่งขันสามารถเลือกท่าจากรายชื่อ TOKUI KATA ในภาคผนวกที่ 7 โดยสามารถนำท่าที่เรียนจากสถานที่ฝึกของผู้แข่งขันมาใช้ได้
6. ท่าที่จะใช้ในการแข่งขันจะต้องเขียนถูกแจ้งไว้ที่โต๊ะคะแนนก่อนเริ่มการแข่งขัน
7. ผู้แข่งขันจะต้องแสดง KATA ที่ไม่เหมือนกันในแต่ละรอบ เมื่อแสดง KATA ใดไปแล้วห้ามแสดงซ้ำอีก
8. ในการแข่งขันรอบรองชนะเลิศ ผู้แข่งขันสามารถแสดง SHITEI หรือ TOKUI KATA ได้
9. ในรอบชิงชนะเลิศของการแข่งขัน KATA ประเภททีม ใน 2 ทีมที่เข้าแข่งจะแสดง KATA จากรายชื่อ TOKUI KATA ในภาคผนวกที่ 7 ตามปกติและต้องแสดงความหมายของท่า BUNKAI KATA ซึ่งมีความยาวไม่เกิน 5 นาที โดยผู้จับเวลาจะเริ่มจับเวลาเมื่อผู้แข่งขันทำความเคารพกรรมการในสนามก่อนเริ่มแสดง และจะหยุดเวลาเมื่อผู้แข่งขันทำความเคารพกรรมการหลังแสดงเสร็จ หากแสดงเกิน 5 นาที จะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน ทั้งนี้ ไม่อนุญาตให้ใช้อาวุธหรืออุปกรณ์ประกอบการแสดง

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) จำนวนและประเภทของKATA ขึ้นอยู่กับจำนวนของผู้แข่งขันในประเภทบุคคลหรือทีม ตามที่ตารางระบุ การชนะ โดยที่ไม่ต้องแข่ง (BYE) ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้แข่งขัน หรือจำนวนทีม

ผู้แข่งขันหรือทีม	จำนวนท่า KATA ที่ต้องแข่ง	Tokui	Shitei
65 - 128	7	5	2
33 - 64	6	4	2
17 - 32	5	3	2
9 - 16	4	3	1
5 - 8	3	3	0
4	2	2	0

หัวข้อที่ 4 : คณะกรรมการควบคุมการตัดสิน

1. คณะกรรมการผู้ช่วย (3-5คน) ในแต่ละรอบการแข่งขัน จะถูกแต่งตั้งโดยคณะกรรมการควบคุมการตัดสิน(REFEREE COUNCIL) หรือกรรมการผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขัน (MATCH AREA CONTROLLER)
2. คณะกรรมการผู้ช่วยของการแข่งขันKATA ต้องไม่มีสัญชาติเดียวกับผู้แข่งขัน
3. ผู้จับเวลา ผู้ควบคุมคะแนนและผู้ประกาศจะต้องมาจากการแต่งตั้ง

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) กรรมการผู้ชี้ขาดจะนั่งอยู่ตรงเส้นรอบนอกของเขตการแข่งขัน หันหน้าเข้าหาผู้แข่งขัน ส่วนกรรมการผู้ช่วยอีก 2 ท่านจะนั่งอยู่ที่ด้านซ้ายและด้านขวาของสนามแข่งขัน โดยวัดจากจุดศูนย์กลางไป 2 เมตร และหันหน้าเข้าหาทางเข้าของผู้แข่งขันทั้งคู่
- II) เพื่อความเสมอภาคในสัญชาติและสไตล์การเล่นของผู้แข่งขัน จะใช้กรรมการ 5คน โดยกรรมการผู้ชี้ขาด จะนั่งหันหน้าเข้าหาผู้แข่งขัน ส่วนกรรมการผู้ช่วยทั้ง 4 จะนั่งที่มุมของสนาม
- III) กรรมการผู้ช่วยแต่ละคนจะมีธงแดงและน้ำเงิน หรืออุปกรณ์ในการให้คะแนนชนิดอื่น

หัวข้อที่ 5 : หลักในการตัดสิน

1. การแสดง KATA จะต้องแสดงด้วยความสมบูรณ์ และต้องแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในความหมายของแต่ละท่าในการประเมินความสามารถของผู้แข่งขันกรรมการ โดยพิจารณาจาก
 - A) ทำตามความเป็นจริงตามความหมายของ KATA
 - B) ความเข้าใจในเทคนิคที่นำมาใช้ (BUNKAI)
 - C) ความเหมาะสมของเวลา, จังหวะ, ความเร็ว, การทรงตัว และการรวมพลัง (KIME)
 - D) ความถูกต้องและการใช้ลมหายใจอย่างเหมาะสมเพื่อช่วยใน KIME
 - E) ความถูกต้องในการรวบรวมความตั้งใจ (CHAKUGAN) และสมาธิ
 - F) ความถูกต้องของท่ายืน (DACHI) ด้วยขาที่เกร็งอย่างเหมาะสมและเท้าแบนเรียบที่พื้น
 - G) ท่าองที่เกร็งอย่างเหมาะสม (HARA) และไม่มีอาการกระดกขึ้นลงของสะโพกเวลาเคลื่อนไหวตัว
 - H) รูปแบบที่ถูกต้อง (KIHON) ของท่าทางที่แสดง
 - I) การแสดงท่าทางจะถูกประเมิน ด้วยการวิเคราะห์จุดอื่นๆ ด้วย เช่น ระดับความยากของท่า
 - J) ในการแข่งขัน KATA แบบทีมจะดูความกลมกลืนและพร้อมเพรียงกัน โดยไม่ใช้การบอกรับ จากการใช้ท่าทางภายนอกมาเป็นปัจจัยในการตัดสินด้วย
2. ผู้แข่งขันที่ใช้ท่าอื่นนอกเหนือจาก SHITE KATAที่กำหนดจะถูกตัดสิทธิ์
3. ผู้แข่งขันที่หยุดชะงักในระหว่าง การแสดง SHITE KATA , TOKUI KATA หรือ ผู้ที่แสดง KATA นอกเหนือจากที่ได้ประกาศไว้หรือแจ้งที่โต๊ะคณะกรรมการ จะต้องถูกตัดสิทธิ์
4. ผู้แข่งขันที่แสดงท่า KATA ผิดหรือแสดงท่าซ้ำจะถูกตัดสิทธิ์

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) KATA ไม่ใช่การเต้นรำหรือการแสดงละคร ดังนั้นจะต้องยึดมั่นในคุณค่าและหลักการดั้งเดิมไว้ จะต้องจริงจังเหมือนในการต่อสู้จริง และแสดงสมาธิ, พลัง, และประสิทธิภาพของเทคนิค และจะต้องแสดงความแข็งแกร่ง, พลัง, และความเร็ว เช่นเดียวกับท่วงท่าลีลาที่สวยงาม, จังหวะ, และการทรงตัว
- II) ใน KATA แบบทีม ผู้ร่วมทีมทั้ง 3 คนจะต้องเริ่ม KATA โดยหันหน้าไปทางเดียวกันให้กรรมการผู้ชี้ขาด
- III) สมาชิกในทีมจะต้องแสดงท่าทางในหลักเกณฑ์ของการแสดง KATA โดยพร้อมเพรียงกัน
- IV) คำสั่งให้เริ่มและหยุดการแสดง, การกระแทกเท้า, การตบอก แขน หรือเสื่อ, และ การหายใจออกอย่างไม่เหมาะสม เป็นตัวอย่างการบอกรับผิดชอบจากภายนอก และจะนำมาพิจารณาในการตัดสินด้วย
- V) โค้ชหรือผู้เข้าแข่งขันต้องตรวจสอบชื่อท่าในการแข่งขันแต่ละรอบว่า ตรงกับที่แจ้งไว้ที่โต๊ะกรรมการหรือไม่

หัวข้อที่ 6 : การดำเนินการแข่งขัน

1. เมื่อเริ่มการแข่งขันแต่ละครั้งในการตอบรับการขานเรียกชื่อผู้แข่งขัน ซึ่งฝ่ายหนึ่งจะใส่สายสีแดง(AKA) และอีกฝ่าย ใส่สายสีน้ำเงิน(AO) ทั้ง 2 ฝ่ายจะยืนที่เส้นประจำตำแหน่ง ณ เส้นสนามการแข่งขันและหันหน้าเข้าหากรรมการผู้ชี้ขาด หลังจากโค้งทำความเคารพให้กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินแล้วฝ่าย AO จะต้องก้าวออกจากสนามแข่งขัน หลังจากนั้นฝ่าย AKA จะเป็นฝ่ายเริ่มต้นก่อน โดยย้ายกลับมาที่จุดเริ่มต้นและมีการประกาศชื่อที่จะแสดง KATA แล้วจึงเริ่มแสดง เมื่อการแสดงเสร็จสิ้นฝ่าย AKA จะออกจากสนามแข่งขันเพื่อให้ฝ่าย AO แสดง เมื่อฝ่าย AO แสดงเสร็จทั้งคู่ก็จะกลับเข้าไปในสนามแข่งขันอีกครั้งเพื่อรอผลการตัดสิน
2. ถ้าการแสดง KATA ไม่เป็นไปตามกฎหรือมีสิ่งผิดปกติอื่นๆ กรรมการผู้ชี้ขาดอาจเรียกรรมการผู้ช่วยท่านอื่นมาเพื่อขอคำตัดสิน
3. ถ้ามีการตัดสินที่ผู้แข่งกรรมการผู้ชี้ขาดจะไขว่ร้องและแยกธง(เหมือน TORIMASEM ในการแข่งขันแบบ KUMITE)
4. หลังจากแสดง KATA เสร็จทั้งคู่ ผู้แข่งขันจะยืนคนข้างกันภายในพื้นที่แข่ง และกรรมการผู้ชี้ขาด จะขอคำตัดสินด้วยการประกาศ "HANTEI" และเป่านกหวีด 1 ครั้ง และจะมีการยกธงขึ้น 3 ธงพร้อมกัน
5. การตัดสินจะเป็นฝ่ายแดง AKA หรือน้ำเงิน AO ไม่มีการเสมอ ผู้ที่ได้คะแนน 2 หรือ 3 เสียงจะเป็นฝ่ายชนะ และโฆษกจะประกาศชื่อผู้ชนะ
6. ผู้แข่งขันจะโค้งให้กัน จากนั้นจะโค้งให้กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินและออกจากสนามแข่งขัน

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) จุดเริ่มการแสดง KATA จะต้องอยู่ภายในเขตของพื้นที่สนามแข่งขัน
- II) กรรมการผู้ชี้ขาดจะเป่านกหวีด 2 ครั้ง เพื่อให้กรรมการผู้ช่วยยกธงให้คะแนน และเป่านกหวีดอีกครั้ง เพื่อให้ลดธงลง หลังจากนั้นนับคะแนนแล้ว
- III) หากผู้แข่งขันแสดงท่าผิด หรือไม่สามารถลงแข่งได้ (KIKEN) อีกฝ่ายจะชนะทันที โดยไม่ต้องแข่งขัน

ภาคผนวก

ภาคผนวกที่ 1 : คำจำกัดความ

SHOBU HAJIME	เริ่มการแข่งขัน	หลังจากประกาศแล้ว กรรมการผู้ชี้ขาดก้าวไปด้านหลัง
ATOSHI BARAKU	มีเวลาเหลือเพียงเล็กน้อย	ผู้รักษาเวลาให้สัญญาณ 30 วินาที ก่อนหมดเวลาการแข่งขัน และกรรมการผู้ชี้ขาดจะประกาศ "ATOSHI BARAKU"
YAME	หยุด	เมื่อต้องการขัดจังหวะชั่วคราวหรือการสิ้นสุดการแข่งขัน โดย กรรมการผู้ชี้ขาด ประกาศ "YAME" พร้อมฟาดแขนข้างหนึ่ง จากระดับบนลงมา
MOTO NO ICHI	กลับคืนสู่ตำแหน่งเดิม	ผู้แข่งขันทั้งสอง, กรรมการผู้ชี้ขาด, และกรรมการผู้ช่วย กลับเข้า สู่ตำแหน่งประจำของตน
TSUZUKETE	สู้ต่อไป	กรรมการผู้ชี้ขาดสั่งหลังจากที่การแข่งขันมีการหยุดโดยที่กรรมการผู้ชี้ขาดไม่ได้สั่งให้หยุด ให้สู้ต่อไป
TSUZUKETE - HAJIME	สู้ต่อไป - เริ่ม	กรรมการผู้ชี้ขาดยืนในท่าที่ขาข้างหนึ่งก้าวมาด้านหน้า (Zenkutsu-Dachi) ขณะที่พูด "TsuZukete" จะเหยียดแขนและฝ่ามือออกไปด้านนอกไปยังผู้แข่งขัน และพูดตามด้วย "HAJIME" พร้อมวาดฝ่ามือเข้าหากันอย่างรวดเร็ว พร้อมก้าวถอยหลังในเวลาเดียวกัน
SHUGO	เรียกกรรมการผู้ช่วย	กรรมการผู้ชี้ขาดเรียกกรรมการผู้ช่วย หลังจบการแข่งขันครั้งนั้นหรือรอบนั้น, หรือเมื่อต้องการการรับรองเพื่อให้ ผู้แข่งออกจากการแข่งขัน(SHIKKAKU)
HANTEI	การตัดสิน	หากไม่สามารถตัดสินผลหลังจากต่อเวลาการแข่งขัน (ENCHO-SEN) กรรมการผู้ชี้ขาดเรียกขอคำตัดสินจากกรรมการผู้ช่วยโดยการเป่านกหวีด และกรรมการผู้ช่วยจะยกธงว่า ผู้แข่งขันฝ่ายไหนจะเป็นฝ่ายได้คะแนน พร้อมกับ กรรมการผู้ชี้ขาดให้คะแนนด้วยการยกมือ
HIKIWAKE	เสมอ	ในกรณีที่มีการตัดสินให้เสมอกัน หลังการประกาศ ขอคำตัดสิน(HANTEI) กรรมการผู้ชี้ขาดจะเอาแขน ไขว้กันบริเวณหน้าอก และวาดแขนเฉียงลงมาออก ไปบริเวณข้างลำตัวโดยหงายเอาฝ่ามือออกด้านนอก
TORIMASEN	ไม่สามารถให้คะแนน ได้	คล้ายๆกับ HIKIWAKE แต่กรรมการผู้ชี้ขาดจะคว่ำมือลง
ENCHO-SEN	ต่อเวลาการแข่งขัน	กรรมการผู้ชี้ขาดประกาศเริ่มการแข่งขันใหม่อีกครั้ง ด้วยการสั่งว่า "SHOBU HAJIME"
AIUCHI	การทำคะแนนได้ ในเวลาเดียวกัน	ไม่มีผู้ใดได้รับคะแนนดังกล่าว กรรมการผู้ชี้ขาด จะกำหมัดเข้าหากันบริเวณหน้าอก
AKA(AO) NO KACHI	ฝ่ายแดง(ฝ่ายน้ำเงิน) ชนะ	กรรมการผู้ชี้ขาดวาดแขนเฉียงจากลำตัว ไปยังด้านของผู้แข่งขันที่ได้รับชัยชนะ
AKA(AO) SANBON	ฝ่ายแดง(ฝ่ายน้ำเงิน) ได้ 3 คะแนน	กรรมการผู้ชี้ขาดยกแขนข้างที่อยู่ด้านผู้ที่ทำคะแนนได้ โดยให้แขนอยู่สูงกว่าระดับไหล่ 45 องศา
AKA (AO) NIHON	ฝ่ายแดง (ฝ่ายน้ำเงิน) ได้ 2 คะแนน	กรรมการผู้ชี้ขาดยกแขนข้างที่อยู่ด้านผู้ที่ทำคะแนนได้ โดยให้แขนอยู่พอดีกับระดับไหล่
AKA (AO) IPPON	ฝ่ายแดง (ฝ่ายน้ำเงิน) ได้ 1 คะแนน	กรรมการผู้ชี้ขาดยกแขนข้างที่อยู่ด้านผู้ที่ทำคะแนนได้

	ได้ 1 คะแนน	โดยให้แขนอยู่ต่ำกว่าระดับไหล่ 45 องศา
CHUKOKU	การเตือนเนื่องจากการ ละเอียดประเภท 1 หรือ 2 โดยไม่มีการลงโทษ	ละเอียดประเภท 1 กรรมการผู้ชี้ขาดหันไปทางผู้แข่งขัน ที่ละเอียดกฎและไขว้แขนทั้ง 2 ข้างระดับหน้าอก ส่วนการละเอียดประเภทที่ 2 กรรมการผู้ชี้ขาดใช้นิ้วชี้ (งอแขน) ชี้ไปยังใบหน้าของผู้แข่งขันที่ละเอียดกฎ
KEIKOKU	การเตือนแล้วตามด้วยบทลงโทษ IPPON (1 คะแนน)	กรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญลักษณ์ว่าละเอียดกฎประเภท 1 หรือ 2 โดยการใช้นิ้วชี้ชี้ไปที่ผู้แข่งขันที่ละเอียดกฎด้วยมุมตะแยงประมาณ 45 องศาต่ำกว่าระดับไหล่ และให้คะแนนฝ่ายตรงข้าม 1 คะแนน
HANSOKU-CHUI	การเตือนแล้วตามด้วยบทลงโทษ NIHON (2 คะแนน)	กรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาณว่าละเอียดกฎประเภท 1 หรือ 2 โดยการชี้ไปที่ผู้แข่งขันที่ละเอียดกฎ ในแนวที่ขนาน กับพื้นและให้คะแนน ฝ่ายตรงข้ามคู่ต่อสู้ 2 คะแนน
HANSOKU	ถูกตัดสิทธิการแข่งขัน	กรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญลักษณ์ว่าละเอียดกฎประเภท 1 หรือ 2 ใช้นิ้วชี้ชี้ไปยังผู้แข่งขันที่ละเอียดกฎท่ามุมตะแยงประมาณ 45 องศา สูงกว่าระดับไหล่และประกาศให้ฝ่าย ตรงข้ามเป็นผู้ชนะ
JOGAI	ออกนอกพื้นที่แข่งขัน	กรรมการผู้ชี้ขาดใช้นิ้วชี้ชี้ไปยังด้านผู้ออกนอกพื้นที่เพื่อประกาศว่าผู้แข่งขันนี้ได้ออกนอกพื้นที่แข่งขัน
SHIKKAKU	การตัดสิทธิออกจากการแข่งขัน	กรรมการผู้ชี้ขาดใช้นิ้วชี้ชี้ไปที่ผู้ละเอียดกฎท่ามุม 45 องศาสูงกว่าระดับไหล่ แล้วชี้เฉียงวาดไปทางด้านหลัง ของกรรมการผู้ชี้ขาด พร้อมประกาศว่า "AKA(AO) SHIKKAKU" และประกาศให้ฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้ชนะ
KIKEN	ไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้	กรรมการผู้ชี้ขาดใช้นิ้วชี้ชี้ไปยังเส้นเริ่มการแข่งขันด้าน ของผู้แข่งขันที่โดยให้แขนท่ามุม 45 องศา
MUBOBI	การเตือนเนื่องจากไม่ระวังต่อความปลอดภัยในการแข่งขันทำให้ตัวเองเสี่ยง กับอันตราย	กรรมการผู้ชี้ขาดใช้มือแตะใบหน้าตนเองและหันสันมือ ออกด้านนอก ขยับมือออกและเข้า เพื่อให้กรรมการผู้ช่วย รับทราบว่าผู้แข่งขันคนนั้นไม่ระมัดระวังความปลอดภัยต่อตนเอง

ภาคผนวกที่ 2 : ทำสัญญาและสัญญาเองของกรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วย

คำประกาศและทำสัญญาของกรรมการผู้ชี้ขาด

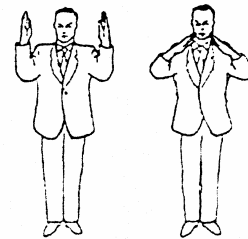
"SHOMEN-NI-REI"

กรรมการผู้ชี้ขาดยื่นฝ่ามือไปด้านหน้า



"OTAGAT-NI-REI" - เคารพกันและกัน

กรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาให้ผู้แข่งขันโค้งคำนับให้แก่กัน



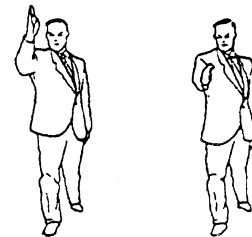
"SHOBU HAJIME"-เริ่มการแข่งขัน

สั่งประกาศ กรรมการผู้ชี้ขาดก้าวถอยหลัง



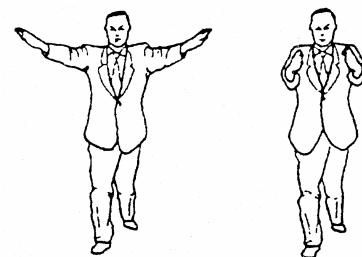
"YAME" - หยุด

เป็นการขัดจังหวะหรือหยุดการแข่งขันหรือยกนั้น เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดประกาศ เขาก็จะทำท่าฝ่ามือสับลงตรงกลาง



"TSUZUKETE HAJIME" - การต่อสู้พร้อม เริ่ม

กรรมการพูด "TSUZUKETE" และยื่นก้าวเท้าไปข้างหน้า พร้อมกับยืดแขนออกไปข้างหน้า โดยฝ่ามือหันหน้าเข้าหา ผู้แข่งขันทั้งสองและเมื่อกรรมการพูดต่อว่า "HAJIME" ก็จะพลิกมือกลับ พร้อมกับกวาดมือมาตรงกลางพร้อมกับก้าวไปข้างหลัง



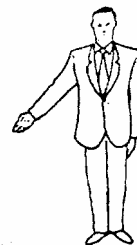
ความเห็นของกรรมการผู้ชี้ขาด

หลังจากเรียก YAME และใช้ท่าที่ระบุ กรรมการผู้ชี้ขาดจะอแขนข้างที่ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนยืนอยู่



"IPPON" - 1 คะแนน

กรรมการผู้ชี้ขาดทำแขนกางแขนออก 45 องศา ไปด้านข้างลำตัว ทางด้านของผู้ที่ได้คะแนน



"NIHON" - 2 คะแนน

กรรมการผู้ชี้ขาดจะกางแขนกางขนานกับไหล่ไปทางด้านของผู้ที่ได้คะแนน



"SANBON" - 3 คะแนน

กรรมการผู้ชี้ขาดกางแขนออกไปข้างบน 45 องศาไปทางด้าน ของผู้ที่ได้คะแนน



ยกเลิกการตัดสินครั้งที่แล้ว

กรรมการผู้ชี้ขาดหันหน้าไปทางผู้แข่งขัน ประกาศ "AKA" หรือ "AO" พร้อมไขว้แขน แล้วทำท่าตัดมือลงเอาแขนลงข้างลำตัว เพื่อแสดงว่าการตัดสินที่ผ่านมายกเลิกไป



"NO KACHI" - ชนะ

หลังจากสิ้นสุดการแข่งขันหรือรอบการแข่งขัน กรรมการผู้ชี้ขาด กางแขนขึ้น 45 องศาไปทางด้านของผู้ที่ชนะ พร้อมกับประกาศว่า "AKA (OR AO) NO KACHI"



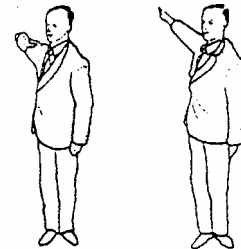
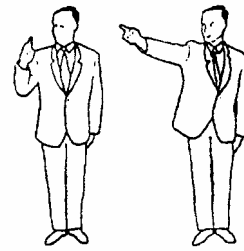
"KIKEN" – การประกาศสละสิทธิ์การแข่ง

กรรมการผู้ชี้ขาดชี้นิ้วไปยังเส้นของผู้แข่งขันและประกาศให้ ฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้ชนะ



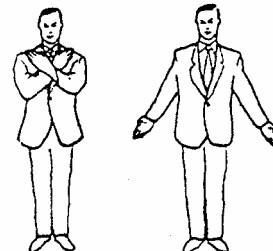
"SHIKKAKU" - ดัดสิทธิ์การแข่งและให้ออกจากพื้นที่แข่ง

กรรมการผู้ชี้ขาดใช้นิ้วชี้ไปที่ผู้ละเมิดกฎท่ามม 45 องศา สูงกว่า ระดับไหล่ แล้วชี้เฉียงวาดไปทางด้านหลังของกรรมการผู้ชี้ขาด ประกาศว่า "AKA(AO) SHIKKAKU" แล้วประกาศให้ฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้ชนะ "AO(AKA) NO KACHI"



"HIKIWAKE" - เสมอ

ถ้ามีการตัดสินไม่ได้ในช่วงประกาศ "HANTEI" กรรมการผู้ชี้ขาดจะไขว้แขนแล้ววาดแขนเฉียงลงข้างลำตัวโดยหงายมือออกด้านหน้า



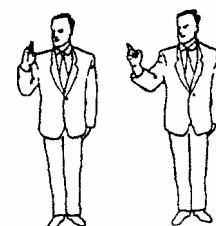
การละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภทที่ 1

กรรมการผู้ชี้ขาดทำมือไขว้กันตรงข้อมือในระดับอก



การละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภทที่ 2

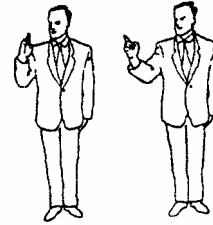
กรรมการผู้ชี้ขาดชี้ไปที่ผู้ที่ละเมิดพฤติกรรมต้องห้าม โดยอแขนเล็กน้อย





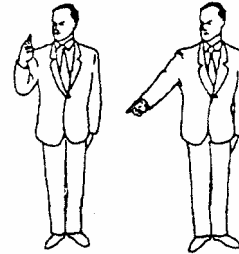
CHUKOKU

กรรมการผู้ชี้ขาดเตือนครั้งแรกของการละเมิดพฤติกรรมต้องห้าม ประเภทที่ 1 หรือ 2 แต่ยังไม่ลงโทษ



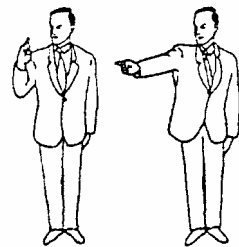
"KEIKOKU" - ปรับ 1 คะแนน

กรรมการผู้ชี้ขาดระบุว่าเป็นการละเมิดพฤติกรรมต้องห้าม ประเภทที่ 1 หรือ 2 แล้วชี้นิ้วลง 45 องศาต่ำกว่าระดับไหล่ไปทาง ผู้ที่ละเมิด พฤติกรรมต้องห้าม และให้คะแนน IPPON (1 คะแนน) แก่ฝ่ายตรงข้าม



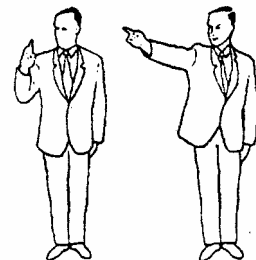
"HANSOKU CHUI" - ปรับ 2 คะแนน

กรรมการผู้ชี้ขาดระบุ การละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภทที่ 1 หรือ 2 แล้ว ชี้นิ้วขนานไปทางผู้ละเมิดพฤติกรรมต้องห้าม และให้คะแนน NIBON (2 คะแนน) แก่ฝ่ายตรงข้าม



"HANSOKU" - ปรับแพ้และตัดสิทธิ์การแข่งขัน

กรรมการผู้ชี้ขาดระบุกระทำผิดประเภท 1 หรือ 2 แล้วชี้นิ้วขึ้น ทำมุม 45 องศา สูงกว่าระดับไหล่ไปในทางด้านของผู้ที่ละเมิด พฤติกรรม ต้องห้าม และประกาศให้ฝ่ายตามข้ามเป็นผู้ชนะ

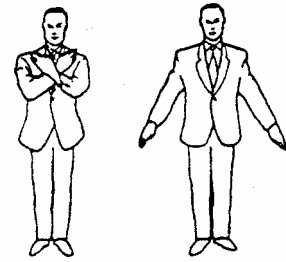


"AIUCHI" - ผู้แข่งทั้งสองใช้เทคนิคที่ได้คะแนนในเวลาเดียวกัน ไม่มีใครได้รับคะแนนในครั้งนี้ กรรมการผู้ชี้ขาดจะกำหมัดเข้าหากัน บริเวณหน้าอก



"TORIMASEN" - ไม่สามารถให้คะแนนเทคนิคได้

กรรมการผู้ชี้ขาดไขว้แขน แล้ววาดแขนเฉียงลงด้านข้างลำตัว หมายถึง เทคนิคในการทำคะแนนไม่สมบูรณ์ หรือไม่ตรงตามกฎการให้คะแนน



พิจารณาใหม่

หลังจากได้บอกเหตุผลกรรมการผู้ชี้ขาดขอให้กรรมการผู้ช่วย พิจารณาความเห็นใหม่



AKA(AO) ได้คะแนนก่อน

กรรมการผู้ชี้ขาดบอกกรรมการผู้ช่วยว่า AKA ทำคะแนนได้ก่อน โดยเปิดมือขวาชี้เข้าหามือซ้าย ถ้า AO ได้คะแนนก่อน จะชี้มือซ้ายเข้าหามือขวา



เทคนิคถูกกีดขวางหรือผิดเป้าหมาย

กรรมการผู้ชี้ขาดวางมือลงบนแขนอีกข้างเพื่อบอกกรรมการผู้ช่วย ว่า เทคนิคนี้ถูกกีดขวาง หรือโดนในจุดที่ไม่ได้คะแนน



เทคนิคผิดพลาด

กรรมการผู้ชี้ขาดกำมือแนบหน้าลำตัว เพื่อบอกกรรมการผู้ช่วยว่า เทคนิคนี้ผิดพลาด หรือโดนไม่ถูกจุดที่ได้คะแนน



การสัมผัสกันมากเกินไป

กรรมการผู้ชี้ขาดบอกกรรมการผู้ช่วยว่ามีการกระทบกันรุนแรง ไปเป็นการละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามแบบที่ 1



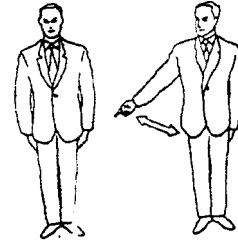
การแสร์งท่า หรือ ทำอันตรายเกินกว่าเหตุ

กรรมการผู้ชี้ขาดใช้มือทั้ง 2 ข้างแตะหน้าของตนเอง เพื่อบอกละเมิด
พฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2



"JOGAI" - ออกนอกพื้นที่การแข่งขัน

กรรมการผู้ชี้ขาดชี้นิ้วไปบริเวณเส้นขอบสนามด้านผู้แข่งที่ละเมิดกฎ



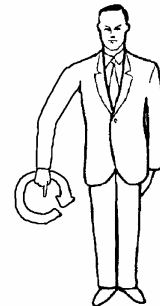
MUBOBI - ทำให้ตัวเองเสี่ยงกับอันตราย, ขาดการป้องกัน

กรรมการผู้ชี้ขาดแตะหน้าแล้วหันสันมือออกด้านหน้าแล้วยึดมือเข้า-
ออกตรงด้านหน้า เพื่อบอกกรรมการผู้ช่วยว่าผู้แข่งขันอาจทำให้
ตนเองเสี่ยงกับอันตรายได้



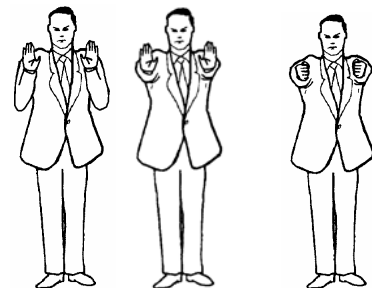
หลีกเลี่ยงการต่อสู้

กรรมการผู้ชี้ขาดชี้นิ้วชี้ลงพื้นพร้อมกับหมุนมือเป็นวงกลมเพื่อระบุว่า
ละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2



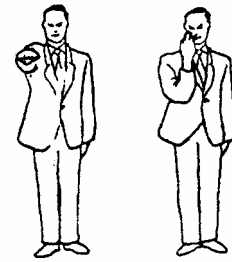
**การท้วงเหนี่ยว, การปล้ำ, การผลัก, การจับยึด โดยไม่มีความ
พยายามที่จะใช้การสู้โจมตีตามมา**

กรรมการผู้ชี้ขาดจะยกมือทั้ง 2 ข้างขึ้นระดับหัวไหล่และเหยียด
แขนทั้ง 2 ข้างในลักษณะตั้งฝ่ามือเพื่อระบุว่า ละเมิดพฤติกรรม
ต้องห้ามประเภท 2



SHUGO - เรียกกรรมการตัดสินผู้ช่วย

กรรมการผู้ชี้ขาดเรียกรรมการผู้ช่วยหลังจบการแข่งขันหรือรอบนั้น หรือเพื่อขอแนะนำว่าควร SHIKKAKU หรือไม่



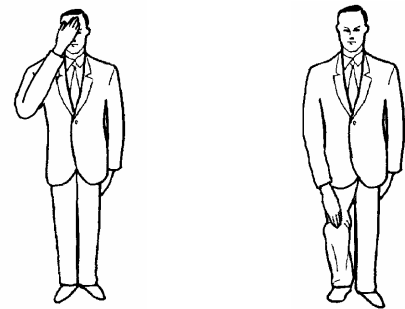
การทำอันตราย และ การโจมตีโดยไม่มีการควบคุม

กรรมการผู้ชี้ขาดกำหนัดผ่านหลังศีรษะ เพื่อระบุว่า ละเมิดพฤติกรรม ต้องห้ามประเภท 2



การโจมตีด้วย ศีรษะ เข่าหรือข้อศอก

กรรมการผู้ชี้ขาดเอามือบริเวณเอวไว้ใช้โจมตี เพื่อระบุว่า ละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2



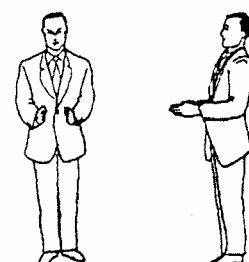
พูดหรือ ยุแหย่ ฝ่ายคู่ต่อสู้ และแสดงกิริยาที่ไม่สุภาพ

กรรมการผู้ชี้ขาดวางนิ้วชี้ที่ริมฝีปาก เพื่อระบุว่า ละเมิดพฤติกรรม ต้องห้ามประเภท 2



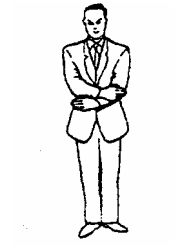
ระยะไม่ถูกต้อง (ห่างเกินไป)

กรรมการผู้ชี้ขาดทำมือตั้งฉากฝ่ามือหันเข้าหากัน ห่างกันประมาณ 30 เซนติเมตร เพื่อบอกกรรมการผู้ช่วยว่า ระยะของเทคนิคนี้ไม่ถูกต้อง



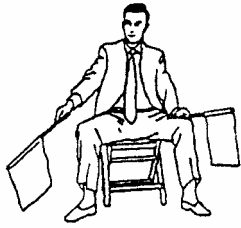
ระยะไม่ถูกต้อง (ใกล้เกินไป)

กรรมการผู้ชี้ขาดท่ามือไขว้กัน ให้หลังมือหันเข้าหากัน ฝ่ามือชี้ไปทางด้านหน้า เพื่อบอกว่าระยะของเทคนิคนี้ไม่ถูกต้อง

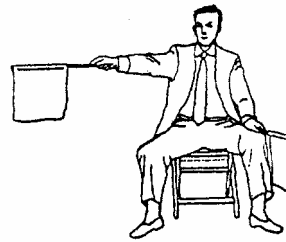


สัญญาณธงของกรรมการตัดสิน

IPPON



NIHON



SANBON



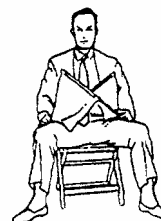
FOUL – เตือน

โดยธงฝ่ายที่ทำผิดจะถูกโบกวนเป็นวงกลม
หลังจากนั้น จึงค่อยให้สัญญาณ การละเมิด
พฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 หรือ 2



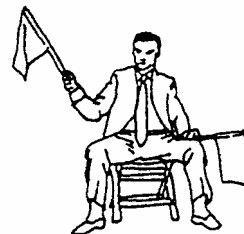
การละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1

ให้ธงไขว้กันและเหยียดแขนตรง



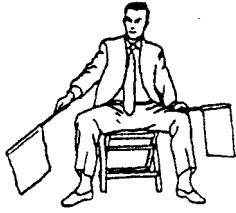
การละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2

กรรมการผู้ช่วยชี้ธง แขนงอ



JOGAI

กรรมการผู้ช่วยยกธงข้างฝ่ายที่ออกนอก
บริเวณ แล้วแตะ บริเวณพื้นสนาม



KEIKOKU



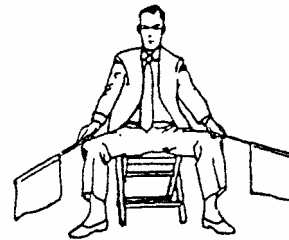
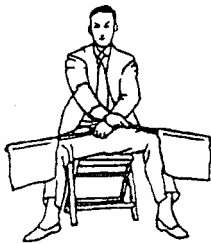
HANSOKU CHUI



HANSOKU



TORIMASEN



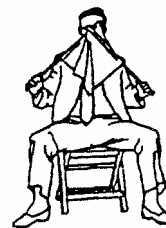
AIUCHI

ธงจะถูกยกเคลื่อนเข้าหากันบริเวณหน้าอก



MIENAI

ธงจะถูกยกขึ้นด้านหน้า



ภาคผนวกที่ 3 : แนวทางการปฏิบัติงานสำหรับกรรมการผู้ช่วยและกรรมการผู้ชี้ขาด

ภาคผนวกนี้มีเพื่อช่วยเหลือกรรมการผู้ช่วยและกรรมการผู้ชี้ขาด ในกรณีที่กติกาก่อนหรือคำอธิบายเพิ่มเติมไม่ชัดเจน

การสัมผัสเกินกว่าเหตุ

เมื่อผู้แข่งขันใช้เทคนิคทำคะแนน แล้วตามด้วยเทคนิคที่รุนแรงเกินกว่าเหตุ คณะกรรมการจะไม่ให้คะแนนและเตือนหรือปรับโทษละเมิดพฤติกรรมประเภท 1 (แม้ว่าจะตั้งใจหรือไม่ก็ตาม)

การกล่าวหาว่าถูกสัมผัสเกินกว่าเหตุและเกินความจริง

เมื่อผู้แข่งขันกล่าวหาว่า ได้รับการสัมผัสรุนแรงเกินจริง แล้วคณะกรรมการเห็นว่า เทคนิคการทำคะแนนนั้นควบคุมและเป็นไปตามกฎการทำคะแนน กรรมการจะให้คะแนนแก่ฝ่ายเข้าทำและเตือนหรือปรับโทษละเมิดพฤติกรรมประเภท 2 แก่ฝ่ายเสแสร้ง ในกรณีที่เสแสร้งเกินกว่าเหตุมากเกินไป อาจถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน (SHIKKAKU)

MUBOBI

การเตือนหรือการปรับโทษเมื่อผู้แข่งขันถูกทำให้บาดเจ็บเพราะขาดการป้องกันตนเอง เช่น หันหลังให้คู่ต่อสู้ โจมตีในระยะใกล้ ต่อยบริเวณท้องโดยไม่ป้องกันหน้าของตนเอง หยัดต่อสู้ก่อนกรรมการสั่ง YAME ทิ้งการ์ด ตั้งใจกระทำ ความผิดซ้ำ หรือไม่ป้องกันตนเอง

คำอธิบายเพิ่มเติม:

หากผู้แข่งขันไม่สามารถป้องกันตนเองได้ แล้วถูกสัมผัสอย่างรุนแรงหรือได้รับบาดเจ็บ จะถูกเตือนหรือปรับโทษละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2 โดยที่ฝ่ายตรงข้ามอาจไม่ได้รับโทษ

หากผู้แข่งขันถูกเข้าทำ เพราะความผิดของตัวเอง และแกล้งบาดเจ็บเกินจริง เพื่อทำให้กรรมการเข้าใจผิด ตั้งแต่ 2 ครั้งขึ้นไป อาจถูกเตือนหรือปรับโทษ MUBOBI เช่นเดียวกับโทษของการแกล้งบาดเจ็บเกินกว่าเหตุ

หมายเหตุ: การใช้เทคนิคที่รุนแรงเกินกว่าเหตุ จะไม่ได้คะแนน

ZANSHIN

ZANSHIN คือ สภาวะต่อเนื่องจากการโจมตี โดยที่นักกีฬาต้องรักษาระดับสมาธิ การสังเกตคู่ต่อสู้ และการระวังความเป็นไปได้ของการถูกโจมตีกลับจากคู่ต่อสู้ขณะที่ตนเองเข้าทำการจู่โจม เช่น แม้ผู้แข่งขันบางคนจะถอยออกมาหลังจากหลังจากโจมตีแล้ว แต่สายตายังจับจ้องคู่ต่อสู้ เพื่อพร้อมที่จะแข่งขันต่อไป คณะกรรมการต้องสามารถแยกได้ว่า ผู้แข่งขันอยู่ในสภาวะใด พร้อมจะสู้หรือตั้งใจเลี้ยว เช่น ทิ้งการ์ด ขาดสมาธิ จนทำให้การต่อสู้หยุดชะงัก

การจับการเตะ CHUDAN

คณะกรรมการจะให้คะแนนแก่ผู้แข่งขันที่สามารถจับขาฝ่ายตรงข้ามที่เตะCHUDANก่อนที่จะชักกลับ เพราะการเตะที่มี ZANSHIN เข้าข่ายกฎการให้คะแนน ส่วนในกรณีการต่อย gyaku tsukis แม้ว่าทั้ง 2 ฝ่ายจะต่อยเข้าเป้าทั้งคู่ แต่ผู้แข่งขันที่ต่อยไวและชัดกว่า จะได้คะแนน ดังนั้น ในการต่อสู้จริง คู่ต่อสู้จะไม่สามารถรับการเตะที่มีพลังได้ การตัดสินว่า เทคนิคจะได้คะแนนหรือไม่ พิจารณาจากการควบคุมเทคนิคที่เหมาะสม เป้า และกฎการให้คะแนน

การทุ่มและการบาดเจ็บ

การจับและทุ่มจะทำได้ต่อเมื่อได้ขมั้นใจว่า นักกีฬาและผู้ช่วยสามารถใช้อุปกรณ์ได้ถูกต้อง

ผู้แข่งขันที่จะใช้เทคนิคการทุ่มต้องทำตามคำอธิบายในข้อ 6 และข้อ 8 หากผู้แข่งขันทุ่มฝ่ายตรงข้ามอย่างถูกวิธี และฝ่ายตรงข้ามล้มอย่างถูกวิธี แต่ยังมีบาดเจ็บ แพทย์สนามจะเป็นดูแลอาการบาดเจ็บ ฝ่ายกระทำจะไม่ถูกปรับโทษ อาการบาดเจ็บที่เกิดจากผู้ถูกทุ่มกระทำเอง เป็นผลมาจากการจับและดึงฝ่ายตรงข้ามมาทับตนเอง แทนที่จะล้มตามเทคนิคที่ถูกต้อง

สภาวะอันตรายเกิดขึ้นเมื่อผู้แข่งขันจับขาฝ่ายตรงข้ามทั้ง 2 ข้างแล้วทุ่มโดยเอาหลังของฝ่ายตรงข้ามลง ในหัวข้อที่ 8 คำอธิบายเพิ่มเติม ข้อ 10 ระบุว่า "ผู้ทุ่มต้องจับฝ่ายตรงข้ามไว้ตลอดเวลาเพื่อความปลอดภัยในการล้ม" อย่างไรก็ตาม การทุ่มในลักษณะนี้ อาจเข้าข่ายละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามได้ เพราะยากที่จะรับประกันความปลอดภัยได้ ทั้งนี้ หากผู้ถูกทุ่มบาดเจ็บ ผู้กระทำจะเข้าข่ายละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 แต่หากผู้ถูกทุ่มไม่บาดเจ็บหรือการทุ่มถูกขัดโดยกรรมการผู้ชี้ขาด ผู้กระทำจะถูกเตือนหรือปรับโทษละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2 ตามหัวข้อที่ 8 ประเภท 2 ย่อหน้าที่ 6 อย่างไรก็ตาม การทุ่มในลักษณะนี้ไม่ได้ถูกห้าม แต่ผู้ทุ่มจะถูกลงโทษหรือไม่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบในการตัดสิน

THREE MIENAI

หากกรรมการผู้ช่วย 3 ท่านส่งสัญญาณ "MIENAI" หลังจากกรรมการผู้ชี้ขาดสั่งหยุด กรรมการผู้ชี้ขาดจะเป็นผู้ตัดสินว่าจะให้คะแนนหรือปรับโทษ

จากย่อหน้าที่ 3 ของคำอธิบายเพิ่มเติม ในหัวข้อที่ 12 ระบุว่า "เมื่อการแข่งขันหยุดลง คะแนนเสียงส่วนใหญ่จะเป็นฝ่ายชนะ" แต่หากกรรมการผู้ช่วยไม่เห็นการทำคะแนน พวกเขาจะไม่สามารถแสดงความเห็นหรือออกเสียงได้ ดังนั้น

กรรมการผู้ชี้ขาดจะเป็นผู้ตัดสิน สถานการณ์แบบนี้จะเกิดขึ้น เมื่อการทำคะแนนเกิดขึ้นใกล้ขอบสนามข้างกรรมการผู้ชี้ขาด ในจุดที่กรรมการผู้ช่วยมองไม่เห็น

TWO AKA ONE MIENAI

หลังจาก YAME กรรมการผู้ช่วย 2 ท่านให้คะแนนแก่AKA แต่อีกท่านส่งสัญญาณ MIENAI (มองไม่เห็น) กรรมการผู้ชี้ขาดไม่สามารถให้คะแนนแก่ AO ได้

กติการะบุว่า กรรมการผู้ชี้ขาดไม่สามารถขัดความคิดเห็นของกรรมการผู้ช่วย 2 ท่านได้ ถึงแม้ว่า เขาจะเห็นด้วยกับกรรมการผู้ช่วยท่านที่เหลือ เพราะ MIENAI เป็นสัญญาณว่า กรรมการผู้ช่วยไม่เห็นการทำคะแนน จึงไม่ใช่สัญญาณสนับสนุนในทางบวก ดังนั้น กรรมการผู้ชี้ขาดจึงไม่มีเสียงสนับสนุน และต้องขอให้กรรมการผู้ช่วยพิจารณาการตัดสินของพวกเขาว่า เหตุใดจึงมีความเห็นเช่นนี้

ทบทวนข้อพิจารณา

กรรมการผู้ชี้ขาดอาจขอให้กรรมการผู้ช่วยทบทวนการตัดสินใหม่อีกครั้ง เมื่อเขาเห็นว่า "กรรมการผู้ช่วยตัดสินผิด หรือ ละเมิดกติกา" อย่างไรก็ตาม การขอนี้สามารถทำได้เพียงครั้งเดียว ถ้าคำขอของกรรมการผู้ชี้ขาดยังไม่มีเสียงสนับสนุน เสียงส่วนใหญ่จะเป็นฝ่ายชนะ

ความชัดเจนของสัญญาณ

กรรมการผู้ช่วยควรส่งสัญญาณเดียวใน 1 ครั้ง เพื่อหลีกเลี่ยงความสับสน เช่น หากเทคนิคนั้นไม่สามารถให้คะแนนได้ ต้องระบุว่า เหตุใดจึงไม่ได้คะแนน เช่น ไชวรงไปมา (TORIMASEN) และส่งสัญญาณ เช่น ถูกบล็อก หรือพลาดเป้า เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดขอให้ทบทวนคำตัดสินใหม่อีกครั้ง เพื่อหลีกเลี่ยงข้อผิดพลาดโดยไม่จำเป็นและคำร้องขอให้พิจารณาใหม่อีกครั้ง กรรมการผู้ช่วยทั้ง 3 ท่าน ต้องแสดงความเห็นทันทีที่กรรมการผู้ชี้ขาดสั่งหยุด และกลับเข้าตำแหน่งเดิม

JOGAI

เมื่อผู้แข่งขันออกนอกพื้นที่ (JOGAI) กรรมการผู้ช่วยต้องส่งสัญญาณโดยการชี้ลงพื้น ส่วนกรรมการผู้ชี้ขาดต้องสั่งหยุดการแข่งขันและกลับสู่ตำแหน่งเดิม พร้อมประกาศว่า ละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2

ระเบียบการพิจารณาใหม่สำหรับกรรมการ

เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดขอให้กรรมการผู้ช่วยทบทวนคำตัดสินอีกครั้ง กรรมการผู้ช่วยต้องปฏิบัติตามคำขอนั้น อย่างไรก็ตาม หากเขาไม่เห็นด้วยกับกรรมการผู้ชี้ขาด จะต้องระบุเหตุผล พร้อมกับยืนยันคำตัดสินเดิม

หากกรรมการผู้ช่วยเห็นว่า กรรมการผู้ชี้ขาดอยู่ในตำแหน่งที่เห็นการกระทำได้ดีกว่า เขาอาจเปลี่ยนความคิดเห็นไปสนับสนุนกรรมการผู้ชี้ขาดแทน

ในกรณีที่กรรมการผู้ช่วยเห็นว่า มีการทำคะแนน 2 เทคนิค แต่เห็นเพียงเทคนิคเดียว และมั่นใจว่า ความคิดเห็นถูกต้อง เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดขอความเห็น จะส่งสัญญาณ "Mienai" แล้วจึงยืนยันความคิดเห็นเดิม

ในกรณีที่กรรมการผู้ช่วยเห็นว่า มีการทำคะแนน 2 เทคนิค แต่เห็นเพียงเทคนิคเดียวที่เขาเป้า และเชื่อว่า กรรมการผู้ชี้ขาดตัดสินถูก (เนื่องจากกรรมการผู้ช่วยอาจเห็นเพียงท่าทาง แต่ไม่ทราบว่าเขาเป้าจริงหรือไม่) ดังนั้น กรรมการผู้ช่วยควรส่งสัญญาณ "Mienai" และไม่ควรถูกให้คะแนนแก่ฝ่ายใด โดยปล่อยให้หน้าที่ตัดสินเป็นของกรรมการผู้ชี้ขาด

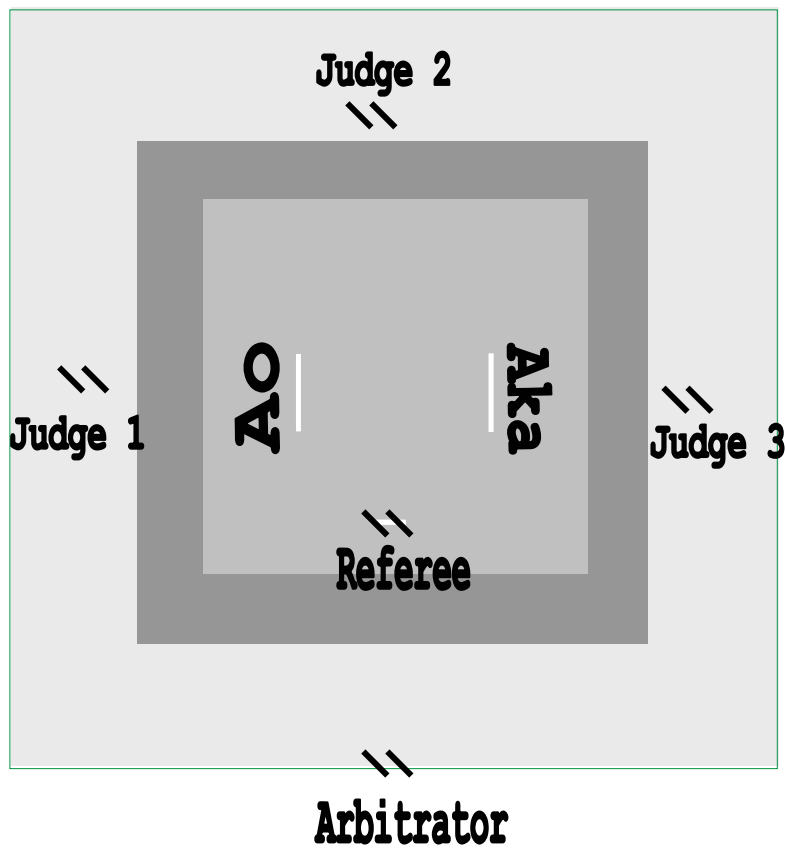
การระงับการละเมิดกติกา

เมื่อผู้แข่งขันละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 กรรมการผู้ช่วยจะหมุนธงสีของฝ่ายผู้กระทำผิด แล้วไชวรงยื่นไปทางฝ่ายที่กระทำผิด ยืนธงสีของผู้กระทำผิดไปข้างหน้า สัญญาณนี้จะช่วยให้กรรมการผู้ชี้ขาดเห็นว่า ผู้แข่งขันฝ่ายใดกระทำผิด

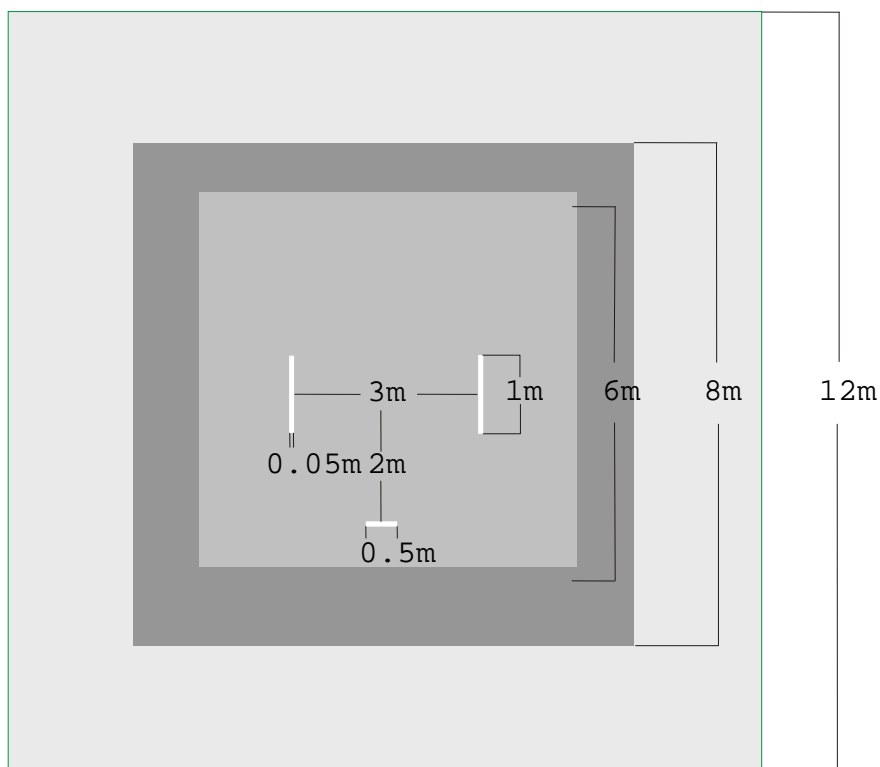
ภาคผนวกที่ 4: สัญลักษณ์คะแนน

●---○	SANBON	คะแนน 3 คะแนน
●	NIHON	คะแนน 2 คะแนน
○	IPPON	คะแนน 1 คะแนน
□	KACHI	ผู้ชนะ
×	MAKE	ผู้แพ้
▲	HIKIWAKE	เสมอ
C1W	CATEGORY 1 FOUL -- WARNING	การเตือนโดยไม่มีการลงโทษ
C1K	CATEGORY 1 FOUL -- KEIKOKU	ให้คะแนนฝ่ายตรงข้าม 1 คะแนน
C1HC	CATEGORY 1 FOUL -- HANSOKU CHUI	ให้คะแนนฝ่ายตรงข้าม 2 คะแนน
C1H	CATEGORY 1 FOUL -- HANSOKU	ถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
C2W	CATEGORY 2 FOUL -- WARNING	การเตือนโดยไม่มีการลงโทษ
C2K	CATEGORY 2 FOUL -- KEIKOKU	ให้คะแนนฝ่ายตรงข้าม 1 คะแนน
C2HC	CATEGORY 2 FOUL -- HANSOKU CHUI	ให้คะแนนฝ่ายตรงข้าม 2 คะแนน
C2H	CATEGORY 2 FOUL -- HANSOKU	ถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
KK	KIKEN	การสละสิทธิ์หรือยอมแพ้
S	SHIKKAKU	ประพฤติผิดกฎอย่างรุนแรง ให้ตัดสิทธิ์และให้ออกจากพื้นที่การแข่งขัน

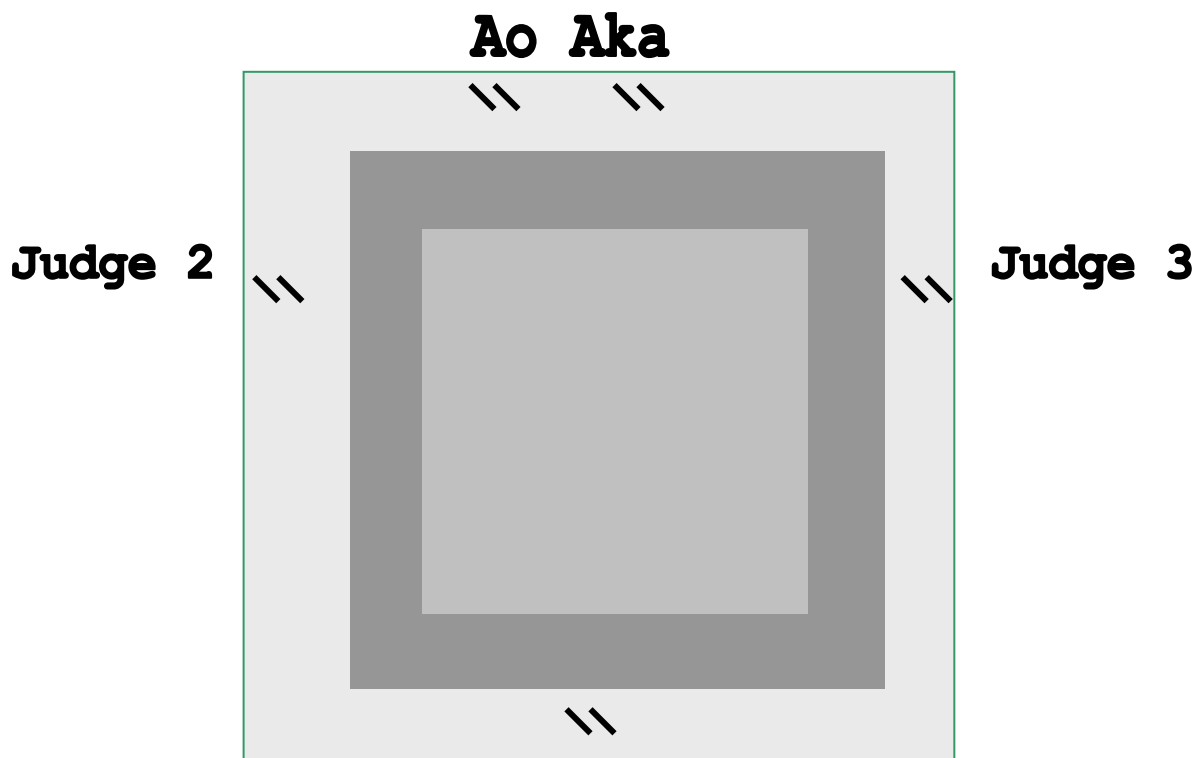
ภาคผนวกที่ 5: แผนภาพสถานที่แข่งขันแบบต่อสู้ KUMITE



ขนาด ของสถานที่แข่งขันแบบต่อสู้ Kumite

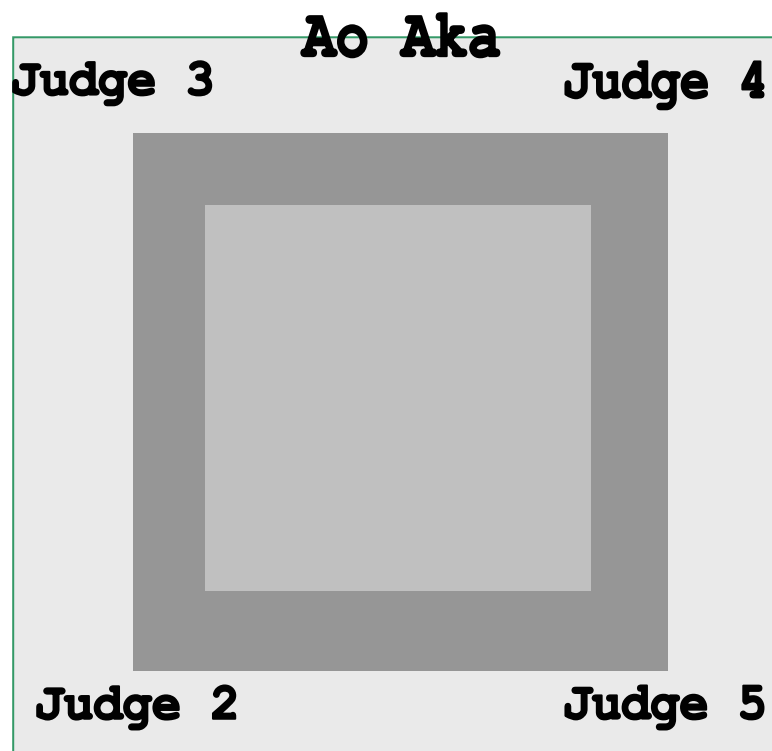


ภาคผนวกที่ 6 : แผนภาพสถานที่แข่งขันแบบท่ารำ KATA



Judge 1

ตำแหน่งที่นั่งของกรรมการทั้ง 3 ท่าน



Judge 1

ตำแหน่งที่นั่งของกรรมการทั้ง 5 ท่าน

ภาคผนวกที่ 7 : รายชื่อท่าบังคับของท่ารำ KATA

ตารางท่าบังคับ (W.K.F. COMPULSORY (SHITEI) KATA)

Goju	Seipai Saifa
Shoto	Jion Kanku Dai
Shito	Bassai Dai Seienchin
Wado	Seishan Chinto

ภาคผนวกที่ 8 : รายชื่อท่า KATA ของสำนักต่าง ๆ ภายใต้ WKF

GOJU-RYU KATAS

1. Sanchin
2. Saifa
3. Seiyunchin
4. Shisochin
5. Sanseru
6. Seisan
7. Seipai
8. Kururunfa
9. Suparimpei
10. Tensho

SHOTOKAN KATAS

1. Bassai-Dai
2. Bassai-Sho
3. Kanku-Dai
4. Kanku-Sho
5. Tekki - Shodan
6. Tekki - Nidan
7. Tekki - Sandan
8. Hangetsu
9. Jitte
10. Enpi

WADO-RYU KATAS

1. Kushanku
2. Naihanchi
3. Seishan
4. Chinto
5. Passai
6. Niseishi
7. Rohai
8. Wanshu
9. Jion
10. Jitte

12. Jion
13. Sochin
14. Nijushiho Sho
15. Goju Shiho-Dai
16. Goju Shiho-Sho
17. Chinte
18. Unsu
19. Meikyo
20. Wankan
21. Jiin

11. Gankaku

SHITO-RYU KATAS

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| 1. Jitte | 22. Naifanchin Shodan |
| 2. Jion | 23. Naifanchin Nidan |
| 3. Jiin | 24. Naifanchin Sandan |
| 4. Matsukaze | 25. Aoyagi (Seiryu) |
| 5. Wanshu | 26. Jyuroku |
| 6. Rohai | 27. Nipaipo |
| 7. Bassai Dai | 28. Sanchin |
| 8. Bassai Sho | 29. Tensho |
| 9. Tomari Bassai | 30. Seipai |
| 10. Matsumura Bassai | 31. Sanseiru |
| 11. Kosokun Dai | 32. Saifa |
| 12. Kosokun Sho | 33. Shisochin |
| 13. Kosokun Shiho | 34. Kururunfa |
| 14. Chinto | 35. Suparimpei |
| 15. Chinte | 36. Hakucho |
| 16. Seienchin | 37. Pachu |
| 17. Sochin | 38. Heiku |
| 18. Niseishi | 39. Paiku |
| 19. Gojushiho | 40. Annan |
| 20. Unshu | 41. Annanko |
| 21. Seisan | 42. Papuren |
| | 43. Chatanyara Kushanku |

ภาคผนวกที่ 9: ชุดคาราเต้



ADVERTISING SPACE FOR WKF, size 20 x 10 cm.



ADVERTISING SPACE FOR N.F., size 15 x 10 cm.



BACK RESERVED FOR ORGANISING FEDERATION, size 30 x 30 cm.



EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION, size 12 x 8 cm.



SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK, size 5 x 4 cm.

ภาคผนวกที่ 10: สถานภาพในการจัดแข่งขันระดับโลกและรุ่นต่างๆ WORLD CHAMPIONSHIPS CONDITIONS & CATEGORIES

WORLD CHAMPIONSHIPS				
WORLD CADET & JUNIOR CHAMPIONSHIPS		WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS		
GENERAL	CATEGORIES		GENERAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ The competition will last for 3 days (Friday, Saturday, and Sunday). ❖ Team events will be held before the individual events. ❖ Each National Federation (NF) can register one (1) competitor per category. ❖ At the draw, the two finalists of the previous championships will be separate as much as possible. (The competitors in case of individual events and the NF's in case of team events). ❖ The championships will be displayed in 5 or 6 competition areas, depending on the stadium's availability. 	CADET	JUNIOR	CATEGORIES	
		<i>Individual Kata (age 16/17)</i>	<i>Individual Kata (age 18/20)</i>	<i>Individual Kata (age +16)</i>
		Male Female	Male Female	Male Female
		<i>Male Individual Kumite (age 16/17)</i>	<i>Male Individual Kumite (age 18/20)</i>	<i>Male individual Kumite (age +18)</i>
		- 55 Kg.	- 60 Kg.	- 60 Kg.
		- 60 Kg.	- 65 Kg.	- 65 Kg.
		- 65 Kg.	- 70 Kg.	- 70 Kg.
		- 70 Kg.	- 75 Kg.	- 75 Kg.
		- 75 Kg.	- 80 Kg.	- 80 Kg.
		+75 Kg.	+80 Kg.	+80 Kg.
		<i>Female Individual Kumite (age 16/17)</i>	<i>Female Individual Kumite (age 18/20)</i>	<i>Female individual kumite (age+18)</i>
		-51 Kg.	-53 Kg.	- 53 Kg.
		-57 Kg.	-60 kg.	- 60 Kg.
		+57 Kg.	+60 Kg.	+ 60 Kg.
			<i>Team Kata (age 16/20)</i>	<i>Team Kata (age +16)</i>
			Male Female	Male Female
		<i>Team Kumite (age18/20)</i>	<i>Team Kumite (age +18)</i>	
		Male Female	Male Female	
Total	11	15	17	