



กฎกติกาการแข่งขันกีฬาคาราเต้

KATA AND KUMITE COMPETITION RULES

ฉบับปรับปรุงแก้ไข

กรกฎาคม 2552

จัดทำโดย

สมาคมคาราเต้แห่งประเทศไทย



World Karate Federation

RULES OF COMPETITION
Version 6 January 2009

กติกาต่อสู้ KUMITE

หัวข้อที่ 1 :	พื้นที่สนามแข่ง	1
หัวข้อที่ 2 :	การแต่งกาย	1
หัวข้อที่ 3 :	การจัดการแข่งขันคาราเต้	3
หัวข้อที่ 4 :	กล่มกรรมการตัดสิน (REFEREE PANEL)	3
หัวข้อที่ 5 :	เวลาในการแข่งขัน	4
หัวข้อที่ 6 :	การให้คะแนน	4
หัวข้อที่ 7 :	หลักการตัดสิน	6
หัวข้อที่ 8 :	พฤติกรรมต้องห้าม	7
หัวข้อที่ 9 :	การลงโทษ	9
หัวข้อที่ 10 :	การได้รับบาดเจ็บและอุบัติเหตุในการแข่งขัน	10
หัวข้อที่ 11 :	การคัดค้านผลการตัดสิน	11
หัวข้อที่ 12 :	อำนาจหน้าที่	12
หัวข้อที่ 13 :	การเริ่ม การหยุดพัก และการสิ้นสุดการแข่งขัน	14
หัวข้อที่ 14 :	การเปลี่ยนแปลงแก้ไข	15

กติกาท่ารำ KATA

หัวข้อที่ 1 :	พื้นที่การแข่งขัน	16
หัวข้อที่ 2 :	การแต่งกายของเจ้าหน้าที่	16
หัวข้อที่ 3 :	การจัดการแข่งขัน KATA	16
หัวข้อที่ 4 :	คณะกรรมการควบคุมการตัดสิน	17
หัวข้อที่ 5 :	หลักในการตัดสิน	17
หัวข้อที่ 6 :	การดำเนินการแข่งขัน	18

ภาคผนวก

ภาคผนวกที่1:	คำจำกัดความ	19
ภาคผนวกที่2:	ทำสัญญาและสัญญาจริง	21
	การประกาศและทำสัญญาของกรรมการผู้ชี้ขาด	21
	สัญญาจริงของกรรมการผู้ช่วย	28
ภาคผนวกที่3:	แนวทางการปฏิบัติงานสำหรับกรรมการผู้ช่วยและกรรมการผู้ชี้ขาด	30
ภาคผนวกที่4:	สัญลักษณ์คะแนน	32
ภาคผนวกที่5:	แผนภาพพื้นที่แข่งขันแบบต่อสู้ KUMITE	33
ภาคผนวกที่6:	แผนภาพพื้นที่แข่งขันแบบท่ารำ KATA	34
ภาคผนวกที่7:	รายชื่อท่าบังคับของท่ารำ KATA	35
ภาคผนวกที่8:	รายชื่อท่ารำ KATA ของสำนักต่าง ๆ ภายใต้ WKF	35
ภาคผนวกที่9:	ชุดคาราเต้	37
ภาคผนวกที่10:	สถานภาพในการจัดแข่งขันระดับโลกและรุ่นต่างๆ	38
ภาคผนวกที่11:	ตัวอย่างโหนดสีกางเกง กรรมการตัดสิน	39

กติกา KUMITE

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)จะนั่งอยู่ด้านหลังนอกพื้นที่ปลอดภัยเยื้องไปทางซ้ายของกรรมการผู้ชี้ขาด (Referee) โดยมีอุปกรณ์คือ ธงแดงหรือสัญญาณและนกหวีด
7. หัวหน้าผู้ควบคุมเวลา(Score supervisor) จะนั่งที่โต๊ะควบคุมคะแนนอยู่ระหว่างผู้บันทึกคะแนน (Scorekeeper) และผู้รักษาเวลา(Timekeeper)
8. พื้นที่ป้องกันอันตราย 1 เมตร ที่อยู่ด้านนอกจะต้องมีสีแดงแตกต่างจากสนามแข่ง

คำอธิบายเพิ่มเติม

I ห้ามติดตั้งป้ายโฆษณา, เสာ, หรือแผ่นกระดานภายในระยะ 1 เมตร ของสนามแข่ง

II เบาะที่ใช้เป็นสนามแข่งจะต้องได้มาตรฐาน คือ ไม่ลื่น ด้านบนของเบาะต้องมีผิวฝืดเล็กน้อย เบาะต้องไม่หนาเกินไป ซึ่งจะเหมือนเบาะที่ใช้ในการแข่งขันยูโด และด้านล่างของเบาะต้องเกาะติดกับ พื้นเวที ต้องอยู่กับที่ ไม่เคลื่อนไหวไปมาจนเกิดช่วงโหว่ ซึ่งจะเป็นอันตรายต่อผู้แข่งขันได้ 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(ดูภาคผนวกที่ 11)
 - ถุงเท้าสีน้ำเงินเข้มหรือสีดำไม่มีลวดลาย และสวมรองเท้าสีดำแบบสวมที่ใช้ใส่สำหรับในสนามแข่ง
 - กรรมการผู้ชี้ขาดหญิงและกรรมการผู้ช่วยหญิง อาจใส่ที่มีดผมได้

ผู้แข่งขัน(Contestants)

1. ผู้แข่งขันจะต้องสวมชุดคาราเต้(Karate Gi) สีขาวไม่มีแถบหรือลวดลาย อนุญาตให้ติดสัญลักษณ์หรือ ธงชาติประจำชาติขนาดไม่เกิน 12 x 8 เซนติเมตร(ดูภาคผนวกที่ 9) บนหน้าอกซ้ายขวา ตราลิ้นคำของ บริษัทผู้ผลิตชุดต้องติด อยู่ในตำแหน่งที่กำหนด เช่น มุมขวาล่างของเสื้อคาราเต้หรือ บริเวณช่วงเอวของ กางเกง ส่วนหมายเลข ประจำตัวของผู้แข่งขันที่กำหนดโดยคณะกรรมการแข่ง(Organizing Committee)

2. จากกฎข้อที่ 1 ป้ายตราหรือโลโก้ของบริษัทผู้ผลิตชุดหรือสปอนเซอร์ที่ติดบนเสื้อผู้แข่งขันนั้นจะต้องได้รับการอนุมัติจาก คณะผู้จัดการแข่งขันก่อนเสมอ
3. หลังจากที่ถูกผู้แข่งขันสวมเสื้อคาราเต้และคาดสายคาดเอวแล้ว ชายเสื้อจะต้องยาวปิดสะโพกพอดี และไม่ยาวเกินกว่า 3 ใน 4 ส่วนของต้นขาของผู้แข่งขัน ส่วนผู้แข่งขันหญิงก็สามารถใส่เสื้อยืดสีขาวข้างในได้
4. แขนเสื้อต้องยาวไม่เกินข้อมือ และไม่สั้นกว่ากลางแขน (ระหว่างข้อมือและข้อศอก) และห้ามพับแขนเสื้อ
5. กางเกงต้องมีความยาวพอที่จะคลุม 2 ใน 3 ส่วนของหน้าแข้งผู้แข่งขัน(ระหว่างหัวเข่าและข้อเท้า) และห้ามพับขากางเกง
6. ผู้แข่งขันจะต้องรักษาความสะอาดของเส้นผมและตัดให้อยู่ในระดับที่ไม่เกะกะในระหว่างการแข่งขัน และไม่อนุญาตให้คาดผ้าคาดศีรษะ(Hachimaki), ที่คาดผม, หรือก๊อบโลหะ กรรมการผู้ชี้ขาด มีสิทธิที่จะไล่ผู้แข่งขันที่มีผมยาวเกินไป สกปรก และไม่เรียบร้อยออกจาก การแข่งขันได้ ไม่อนุญาตให้ใช้ โบว์ผูกผม ที่คาดผม และของตกแต่งสวยงามใดๆ อนุญาตให้ใช้ยางรัดผมหรือที่รัดผมเท่านั้น
7. ผู้แข่งขันต้องตัดเล็บให้สั้น ห้ามใส่เครื่องประดับโลหะ หรือเครื่องประดับอื่นๆ ที่อาจทำฝ่ายตรงข้ามบาดเจ็บได้ การสวมที่รัดฟันโลหะจะต้องได้รับการอนุญาตจากกรรมการผู้ชี้ขาด และแพทย์ประจำสนามก่อน และผู้แข่งขันจะ ต้องรับผิดชอบเพียงผู้เดียวกรณีมีการบาดเจ็บเกิดขึ้น
8. ผู้แข่งขันต้องบังคับใส่อุปกรณ์เครื่องป้องกันตามรายละเอียดดังนี้
 - 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
 - 8.6 นักกีฬาฟันมือใหม่ ต้องสวมใส่หน้ากาก และสวมใส่อุปกรณ์ป้องกัน แบบใหม่ของ WKF ในการลงแข่งขัน

กระชับป้องกันไม่บังคับใส่ แต่ถ้าต้องการใส่จะต้องได้รับการรับรองจากสหพันธ์คาราเต้โลก(WKF)
9. ห้ามสวมแว่นตาขณะแข่ง สามารถใส่คอนแทคเลนส์แบบอ่อนได้ แต่ถ้ามีการบาดเจ็บต้องอยู่ในความรับผิดชอบ ของผู้ใส่เอง
10. ห้ามใส่ชุดแต่งกายหรือใช้อุปกรณ์ป้องกันที่ไม่ได้รับการอนุมัติ
11. อุปกรณ์ป้องกันทุกชนิดจะต้องได้มาตรฐานตามที่ WKF กำหนดไว้
12. เป็นหน้าที่ของ กรรมการเทคนิค(Kansa) ตรวจสอบก่อนจะเริ่มการแข่งขันหรือคู่การแข่งขันนั้น โดยผู้แข่งขันจะต้องใส่ชุดแต่งกายหรือใช้อุปกรณ์ป้องกันที่ได้รับการอนุมัติเท่านั้น(ในกรณี การแข่งขันระดับโซนทวีป, ระดับนานาชาติ, หรือ ระดับชาติ ควรจะใช้อุปกรณ์ที่ได้รับการรับรองจาก WKF และต้องได้รับความเห็นชอบก่อนโดยไม่สามารถปฏิเสธได้
13. การใช้ผ้ายัดฟันแผล, แผ่นปิดแผล, เนื่องจากการบาดเจ็บ จะต้องผ่านการอนุญาตจากกรรมการผู้ชี้ขาด ด้วยคำแนะนำ ของแพทย์ประจำสนาม

ผู้ฝึกสอน/โค้ช(Coach)

1. ผู้ฝึกสอนหรือโค้ชจะต้องใส่ชุดวอร์ม ประจำชาติและแสดงบัตรประจำตัวที่ออกให้สำหรับการแข่งตลอดเวลา

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I ผู้แข่งขันจะต้องคาดสายคาดเอว(Obi) เพียงเส้นเดียวเท่านั้น คือสีแดงสำหรับ Aka หรือสีน้ำเงินสำหรับ ao (ห้ามคาดสายคาดเอวที่แสดงวิทยฐานะ)
- II ฟันยางจะต้องพอดี ไม่อนุญาตให้ใส่กระชับพลาสติกแบบสวมบริเวณขาหนีบ ผู้แข่งขันที่จะเมิดกฎและถูกตรวจพบ จะต้องถูกลงโทษ

III ถ้าผู้แข่งขันแต่งตัวไม่ถูกต้องตามกฎ จะต้องทำการแต่งกายใหม่ให้เรียบร้อยโดยเร็ว ภายในเวลา 1 นาที มิเช่นนั้น จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน

IV กรรมการผู้ชี้ขาดสามารถถอดเสื้อนอกออกได้ถ้าได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการควบคุมการตัดสิน

หัวข้อที่ 3 : การจัดการแข่งขันคาราเต้

1. การแข่งขันคาราเต้อาจประกอบด้วยการแข่งขัน 2 ประเภท คือ การแข่งขันแบบต่อสู้ Kumite และ/หรือ การแข่งขันแบบท่ารำ Kata สำหรับการแข่งขันแบบ Kumite สามารถแบ่งเป็นประเภททีมหรือประเภทบุคคล ซึ่งประเภทบุคคลอาจ จำแนกตามพิกัดน้ำหนัก หรือเป็นการแข่งขันแบบไม่จำกัดน้ำหนักก็ได้ และในแต่ละพิกัด น้ำหนักก็จะแบ่งออกคู่
2. ผู้แข่งขันไม่สามารถเปลี่ยนตัวหรือแทนที่กันในการแข่งขันประเภทบุคคลได้
3. ผู้แข่งขันหรือทีมที่ไม่แสดงตนเมื่อถูกประกาศชื่อให้ถือว่า ผู้แข่งขันหรือทีมนั้นสละสิทธิ์(Kiken) จากการแข่งขัน
4. การแข่งขันประเภททีม ทีมชายประกอบด้วยสมาชิก 7 คน ลงแข่งเพียง 5 คนในแต่ละรอบ ทีมหญิงประกอบด้วยสมาชิก 4 คน ลงแข่งเพียง 3 คนในแต่ละรอบ
5. ผู้แข่งขันทุกคนคือสมาชิกทั้งหมดของทีมโดยไม่มีการกำหนดตัวสำรอง
6. ก่อนการแข่งขันประเภททีม ตัวแทนของแต่ละทีมจะต้องส่งรายชื่อสมาชิกในทีม พร้อมทั้งลำดับการต่อสู้ของ แต่ละคน ซึ่งในแต่ละรอบการแข่งขันนั้น ผู้แข่งขันสามารถเปลี่ยนลำดับการต่อสู้ได้ แต่หลังจากที่ได้รายงาน และ เสนอชื่อของการแข่งขันรอบนั้นต่อเจ้าหน้าที่แล้ว จะไม่มีการเปลี่ยนลำดับการต่อสู้อีก
7. ทีมใดที่ผู้แข่งขันหรือผู้ฝึกสอนเปลี่ยนลำดับหรือชื่อผู้เข้าแข่งโดยพลการ โดยไม่มีการเขียนยื่นคำร้องก่อนการ แข่งขันรอบนั้น ทีมนั้นจะถูก ตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน

คำอธิบาย

- I "หนึ่งรอบของการแข่ง" คือขั้นของการแยกการแข่งขันประเภทหนึ่ง เพื่อให้ได้ผู้ชนะในการแข่งแบบคัดออก โดย หนึ่งรอบจะลดจำนวนผู้แข่งให้เหลือเพียงครึ่งเดียว ซึ่งจะนับรวมผู้ไม่เข้าแข่งด้วย(กรณีสละสิทธิ์การแข่งขัน) ใน ความหมายนี้จะใช้กับการแข่งแบบคัดออกรอบแรก(Repechage) ส่วนในการแข่งแบบพบกันหมด (Matrix or Round Robin) หนึ่งรอบหมายถึงการที่ผู้แข่งทุกคนได้มีโอกาสลงสู้หนึ่งครั้ง
- II การใช้ชื่อจริงของผู้แข่งขันอาจไม่สะดวกและเป็นอุปสรรคในการเรียกขาน ดังนั้นควรใช้หมายเลขประจำตัวแก่ ผู้ แข่งขัน เพื่อใช้แทนการเรียกชื่อนามสกุลจริงของผู้แข่งขัน
- III เฉพาะผู้แข่งขันที่จะลงแข่งเท่านั้นที่จะมายืนเข้าแถวก่อนการแข่งขัน สมาชิกในทีมท่านอื่นรวมทั้งโค้ชจะต้องนั่ง อยู่บริเวณที่กำหนดให้เท่านั้น
- IV ทีมชายต้องมีสมาชิกอย่างน้อย 3 คนและทีมหญิงต้องมีสมาชิกอย่างน้อย 2 คน หากน้อยกว่าทีมจะถูกตัดสิทธิ์ ออกจากการแข่งขัน (Kiken)
- V ผู้ฝึกสอน/โค้ชหรือผู้แข่งที่ได้รับการแต่งตั้งจากทีมจะต้องยื่นแบบฟอร์มลำดับของผู้แข่งขัน ถ้าโค้ชเป็นผู้ยื่น แบบฟอร์ม จะต้องแสดงบัตรประจำตัวด้วยไม่เช่นนั้นแบบที่ยื่นจะถือเป็นโมฆะ ในแบบฟอร์มจะประกอบด้วยชื่อ ประเทศ หรือชื่อสโมสร สีของสายสำหรับการแข่งในรอบนั้น และลำดับการต่อสู้ของผู้แข่งขัน พร้อมชื่อของผู้ แข่งขัน และหมายเลขประจำตัวผู้แข่งให้ชัดเจน พร้อมด้วยลายเซ็นของโค้ชหรือผู้ที่ได้รับการแต่งตั้ง
- VI ผู้ฝึกสอน/โค้ช จะต้องอยู่ร่วมกับผู้เข้าแข่งขันหรือทีม เพื่อการรับรองที่ โต๊ะลงทะเบียนเสมอ. ผู้ฝึกสอน/โค้ช จะต้องนั่งเก้าอี้ที่กำหนดไว้ให้และจะต้องไม่แทรกแซงหรือรบกวนอยู่ด้วยคำพูด กริยา วาจา หรือพฤติกรรม การ กระทำใดๆ ระหว่างการแข่งขันดำเนินอยู่.
- VII ถ้าหากเกิดการผิดพลาดในตารางการแข่งขันหรือผู้แข่งลงแข่งผิดในรอบใดก็ตาม การแข่งขันในรอบนั้นถือเป็นโมฆะ ดังนั้นเพื่อหลีกเลี่ยงความผิดพลาดดังกล่าวในแต่ละรอบ ผู้ชนะควรตรวจสอบชัยชนะที่ได้ควบคุมก่อนออกจาก พื้นที่แข่งขัน

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. ระยะเวลาในการแข่งขันคุมิเต้ (Kumite) ใช้เวลา 3 นาที รุ่นประชาชนชาย (ทั้งประเภทบุคคลเดี่ยวและทีม) สำหรับการแข่งขันทั่วไป และ 4 นาที สำหรับการแข่งขันประเภทบุคคลเดี่ยว รอบชิงเหรียญ (รวมถึงรอบชิงที่ 3). สำหรับรุ่นประชาชนหญิง ใช้เวลา 2 นาที สำหรับการแข่งขันทั่วไป และ 3 นาที สำหรับการแข่งขันประเภทบุคคลเดี่ยว รอบชิงเหรียญ (รวมถึงรอบชิงที่ 3). นักกีฬาเยาวชน และ รุ่นมือใหม่ ใช้เวลาการแข่งขัน 2 นาที
2. เวลาในการแข่งจะเริ่มต้นต่อเมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาณเริ่ม และจะหยุดการแข่งขัน เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดสั่งว่า "Yame (หยุด)"
3. ผู้รักษาเวลาจะให้สัญญาณนกหวีดหรือกดออกดิ่งเสียงดังชัดเจน เพื่อแจ้งว่าเหลือเวลาอีก 10 วินาที และ เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน

หัวข้อที่ 6 : การให้คะแนน

1. การให้คะแนนสามารถให้ได้ตามระดับต่อไปนี้ :

A) SANBON	3 คะแนน
B) NIHON	2 คะแนน
C) IPPON	1 คะแนน
2. คะแนนจะถูกให้ได้ต่อเมื่อการจู่โจมนั้นมีคุณสมบัติ 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) การจู่โจมทุกเทคนิคที่ทำคะแนน หลังจากทำเทคนิคทุ่มหรือกวาดขาคู่ต่อสู้ล้มลง
4. การให้คะแนน NIHON เกิดจากการที่นักกีฬา
 - A) การเตะระดับลำตัว (Chudan Kick)
5. การให้คะแนน IPPON เกิดจากการที่นักกีฬา
 - A) ใช้การต่อระดับลำตัว (Chudan) หรือระดับสูง (Jodan)
 - b) ใช้หลังมือ (Uchi)

6. ผู้แข่งขันสามารถโจมตีส่วนต่าง ๆ ของคู่ต่อสู้ได้เฉพาะบริเวณดังต่อไปนี้ คือ

- A) ศีรษะ
- b) หน้า
- C) คอ
- D) ท้อง
- E) อก
- F) หลัง
- G) ข้างลำตัว

7. การใช้เทคนิคหรือโจมตีคู่ต่อสู้เสร็จสมบูรณ์ในขณะหมดเวลาพอดีถือว่าใช้ได้ แต่ถ้าผู้แข่งขันยังโจมตีหลังจากหมดเวลาการแข่งขันแล้ว หรือหลังจากคำสั่งหยุดของกรรมการผู้ชี้ขาดถือว่าไม่ได้คะแนน และอาจถูกลงโทษ ได้ เนื่องจากการเอาเปรียบคู่ต่อสู้

8. กรณีผู้แข่งขันทั้งสองทำการต่อสู้นอกพื้นที่แข่ง ทั้งสองจะไม่ได้คะแนนถึงแม้ว่าสามารถใช้เทคนิคโจมตีได้อย่างสมบูรณ์ แต่ในกรณีที่มีคนใดคนหนึ่งใช้เทคนิคการโจมตีอย่างสมบูรณ์ขณะอยู่ในพื้นที่แข่ง และ กรรมการผู้ชี้ขาด ยังมิได้ประกาศ "Yame" เพื่อหยุดการแข่งขันกรรมการผู้ชี้ขาดสามารถพิจารณาให้คะแนน ผู้แข่งขันคนนั้นได้

9. ถ้าผู้แข่งขันทั้งสองสามารถใช้เทคนิคที่ทำคะแนนได้ในเวลาเดียวกัน(Aiuchi) ผู้แข่งขันทั้งสองก็จะไม่ได้คะแนน

คำอธิบายเพิ่มเติม

ในการให้คะแนนแก่ผู้แข่งขัน เทคนิคที่ใช้จะต้องเป็นไปตามกติกาที่กำหนดไว้

คำศัพท์	เทคนิคการทำคะแนน
Sanbon 3 คะแนน	1. เตะบริเวณใบหน้า ศีรษะ และลำคอ (Jodan) 2. การจูโจมทุกเทคนิคที่ทำคะแนน หลังจากทำเทคนิคทุ่มหรือกวาดขาคู่ต่อสู้ล้มลง
Nihon 2 คะแนน	1. เตะบริเวณท้อง อก หลังและข้างลำตัว (Chudan)
Ippon 1 คะแนน	1. ต่อยในจุดที่กำหนด 7 จุด 2. ใช้หลังมือในที่กำหนด 7 จุด

- I) เพื่อความปลอดภัย การทุ่มคู่ต่อสู้ในลักษณะต่อไปนี้ ห้ามกระทำและจะถูกเตือนหรือปรับโทษ การทุ่มคู่ต่อสู้โดยมิได้ยึดเหนี่ยว, หรือที่เป็นอันตราย, หรือแกนการหมุนอยู่เหนือระดับสะโพก แต่มีข้อยกเว้น ในการทุ่มคู่ต่อสู้ที่สามารถใช้ได้คือ เทคนิคการปิดเท้าคาราเต้แบบดั้งเดิม ซึ่งไม่ต้องมีการจับยึดคู่ต่อสู้ (De Ashi-barai, Ko uchi gari, Kauji waza, etc) การทำคะแนนหลังจากทุ่มคู่ต่อสู้: กรรมการผู้ชี้ขาดจะให้เวลาประมาณ 2-3 วินาที หลังจากการทุ่ม เพื่อให้โอกาสเข้าทำคะแนน
- II) หากผู้แข่งขันถูกทุ่มตามกฎที่กำหนดไว้ ล้มล้มหรือเสียหลักเอง และถูกทำคะแนน ฝ่ายตรงข้ามจะได้ 3 คะแนน
- III) การจูโจมด้วยท่าทางที่ดี (Good Form) หมายถึง การจูโจมที่มีลักษณะตรงตามบรรทัดฐานของคาราเต้ดั้งเดิม
- IV) ทักษะจิตทางกีฬา (Sport Attitude) หมายถึง การจูโจมด้วยท่าทางที่ดี และไม่มี ความตั้งใจที่จะป้องกันหรือมุ่งร้าย ต่อคู่ต่อสู้ในขณะที่ใช้เทคนิคจูโจมทำคะแนน
- V) การใช้พลังและความเร็ว (Vigorous Application) หมายถึง การแสดงให้เห็นถึงพลังและความเร็ว ในการใช้เทคนิคจูโจมและแสดงความตั้งใจอย่างมุ่งมั่นที่ต้องการให้การจูโจมสำเร็จ
- VI) การระงับการจูโจมกลับ Awareness (Zanshin) เป็นบรรทัดฐานหนึ่งที่ไม่ค่อยได้นำมาประกอบการให้คะแนน ซึ่งจะเป็นสภาวะต่อเนื่องจากการโจมตี โดยที่ผู้เข้าแข่งขันต้องรักษาระดับสมาธิ, การสังเกตคู่ต่อสู้, และการระวังความเป็นไปได้ของการถูกโจมตีกลับจากคู่ต่อสู้ขณะที่ตนเองเข้าทำการจูโจม เช่น ไม่หันหน้าหนีจากคู่ต่อสู้ ขณะที่ทำการจูโจมคู่ต่อสู้
- VII) จังหวะการจูโจม (Good Timing) หมายถึง ได้ทำการจูโจมคู่ต่อสู้ ณ ช่วงเวลาที่มีโอกาสมากที่สุด
- VIII) ระยะการจูโจม (Correct Distance) หมายถึง การจูโจมคู่ต่อสู้ในระยะที่เหมาะสม ทำให้การจูโจม มีประสิทธิภาพสูงสุด หากทำการจูโจมขณะคู่ต่อสู้กำลังถอยหลังอย่างรวดเร็ว ผลการจูโจมก็จะลดลง
- IX) ระยะหยุด (Distancing) หมายถึง ระยะการจูโจมที่สมบูรณ์ที่ใกล้เป้าหมายที่สุด การจูโจม ด้วยการต่อยหรือเตะที่บริเวณใบหน้า ควรหยุดลงเมื่อผิวสัมผัสเป้าหมาย หรือ อาจมีระยะห่างประมาณ 5 เซนติเมตร จากบริเวณใบหน้า ศีรษะ หรือลำคอ หรืออาจกล่าวได้ว่าในระยะที่เหมาะสม. อย่างไรก็ตาม การใช้เทคนิคจูโจม บริเวณ

- X) เทคนิคการจู่โจมที่ไร้ค่า คือการใช้เทคนิคการจู่โจมที่ไม่เป็นไปตามข้อกำหนดการให้คะแนน จะไม่ได้รับ คะแนน ไม่ว่าการจู่โจมนั้นจะกระทำในรูปแบบใดหรือถูกเป้าหมายใด เช่น การจู่โจมที่ขาดท่าทางที่ดี หรือขาดพลังและความเร็ว
- XI) การโจมตีที่ต่ำกว่าสายคาดเอวยังอาจได้คะแนนถ้าการโจมตีนั้นกระทำบริเวณที่สูงกว่ากระดูกบริเวณหัวเข่า, คอ และคอหอยก็เป็นเป้าหมายถ้าผู้แข่งขันสามารถโจมตีไปยังจุดดังกล่าวได้ โดยไม่โดนหรือสัมผัสก็จะได้คะแนน
- XII) การโจมตีคู่ต่อสู้อย่างสวยงามบริเวณเหนือบ่าอาจทำให้ผู้โจมตีได้คะแนน จุดโจมตีที่จะไม่ได้คะแนนคือตำแหน่งบริเวณช่วงต่อระหว่างกระดูกแขนกับหัวไหล่ และกระดูกไหปลาร้า
- XIII) สัญญาณกระดิ่งหมดเวลาดังขึ้นหมายความว่าความเป็นไปได้ที่จะทำคะแนนจบลง แม้ว่ากรรมการผู้ชี้ขาดยังไม่ยุติการลงโทษ โดยไม่ตั้งใจในทันทีก็ตามและ การที่เวลาหมดไม่ได้หมายความว่ากรรมการลงโทษจะไม่สามารถให้ได้ แต่การลงโทษ ยังสามารถให้ได้จากคณะกรรมการผู้ชี้ขาดจนกว่าจะถึงจุดที่ผู้แข่งขันทั้งสองออกจากพื้นที่การแข่งขัน แต่การให้ โทษก็ยังสามารถให้เกินจากจุดนั้นได้อีกโดยจะได้จากคณะกรรมการควบคุมการตัดสินหรือจากคณะกรรมการที่ควบคุมดูแลกฎระเบียบ.
- XIV) การเข้าโจมตีพร้อมกัน (Aiuchi) จะเป็นไปได้เล็กน้อย ไม่เพียงแต่ทั้งสองจะโจมตีพร้อมกันแต่ต้องใช้เทคนิค ทำคะแนนอย่างสมบูรณ์ ทั้งสองเทคนิคอาจจะทำพร้อมกันแต่น้อยมากที่จะมีประสิทธิภาพต่อการทำคะแนน เท่าเทียมกัน หลักการตัดสินผู้ชนะการแข่งขัน กรรมการผู้ชี้ขาดจะต้องห้ามไม่สั่ง "Aiuchi" ในกรณีที่ไม่มีเพียงฝ่ายเดียวเป็นผู้ทำคะแนนได้ก็แท้จริง

หัวข้อที่ 7 : หลักการตัดสิน

ผลการตัดสินของผู้แข่งขันจะได้ก็ต่อเมื่อผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งสามารถทำคะแนนห่างจากคู่ต่อสู้ถึง 8 คะแนน, เมื่อเวลาสิ้นสุดลงแล้วมีผู้ได้คะแนนสูงสุด, การขอคำตัดสิน(Hantei), หรือจากโทษที่มีไม่ว่าจะเป็น Hansoku, Shikkaku หรือ Kiken

1. หลังจบการแข่งขันแล้ว ผู้แข่งขันมีคะแนนเท่ากันหรือไม่คะแนนทั้งคู่ กรรมการผู้ชี้ขาดจะตัดสินให้เสมอกัน (Hikiwake) หลังจากนั้นจะเริ่มการแข่งขันเวลาพิเศษ (Sai Shiai)
2. ในการแข่งขันประเภทบุคคล เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันหากมีคะแนนเท่ากัน คะแนนเก่าและโทษเก่าจะถูกลบออกจากบอร์ดคะแนนและเริ่มการแข่งขันใหม่ทั้งหมด ภายในเวลา 1 นาที (Sai Shiai). Sai Shiai คือ เริ่มการแข่งขันเวลาพิเศษใหม่อีกครั้ง ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าจะเป็นผู้ชนะ ในกรณีที่ไม่มีใครทำคะแนนได้หรือมีคะแนนเท่ากัน ในช่วงการแข่งขันเวลาพิเศษนี้ จะเป็นการตัดสินขั้นสุดท้าย จากกรรมการชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วยอีก 3 ท่าน โดยการประกาศขอคำตัดสิน "Hantei" และมีหลักเกณฑ์การพิจารณาผู้แข่งขันดังต่อไปนี้
 - A) ทัศนคติ, จิตใจนักต่อสู้, การแสดงถึงพลังและความแข็งแกร่ง
 - B) ผู้ที่ใช้เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่เหนือกว่าฝ่ายตรงข้าม
 - C) ผู้ที่ริเริ่มการจู่โจมที่มากกว่า
3. ในการแข่งขันประเภททีม จะไม่มีการแข่งขันเวลาพิเศษ (Sai Shiai) ในคู่ที่เสมอกัน ยกเว้นในกรณีข้อ 5
4. ทีมที่ชนะคือทีมที่มีจำนวนคนชนะมากกว่า หากมีจำนวนคนที่ชนะเท่ากัน ให้ทีมที่มีคะแนนรวมสูงกว่าเป็นทีมชนะ การนับคะแนนต้องพิจารณาทั้งที่ได้และเสียคะแนนด้วย
5. หากทั้ง 2 ทีมมีจำนวนผู้ชนะและคะแนนเท่ากัน จะมีการจัดให้แข่งขันเวลาพิเศษใหม่อีก 1 คู่ไม่เกิน 1 นาที(Sai Shiai) ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าจะเป็นผู้ชนะ ในกรณีที่ไม่มีฝ่ายใดทำคะแนนได้หรือมีคะแนนเท่ากัน กรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วย 3 คน จะเป็นผู้ตัดสิน (Hantei)
6. การแข่งขันประเภททีม หากทีมชายชนะนำห่างไปแล้ว 3 คู่ หรือ 2 คู่ในกรณีที่ทีมหญิงจะถูกประกาศให้ชนะในทันที

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) ในกรณีที่จะมีการขอคำตัดสิน (Hantei) หลังจากเริ่มการแข่งขันเวลาพิเศษ (Sai Shiai) สิ้นสุดลง กรรมการผู้ชี้ขาดจะออกไปนอกพื้นที่แข่งและประกาศ "Hantei" ตามด้วยการ เป่านกหวีด 2 ระดับเสียง กรรมการผู้ช่วยจะใช้ธงเป็นสัญลักษณ์เลือกให้ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเป็นฝ่ายชนะ 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. หลีกเลียงการต่อสู้ เพื่อไม่ให้คู่ต่อสู้มีโอกาสทำคะแนน
5. การหน่วงเหนี่ยว, การปล้ำ, การผลัก, การจับยึด โดยไม่มีความพยายามที่จะใช้การจู่โจมตามมา
6. การใช้เทคนิคจู่โจมที่ไม่สามารถควบคุมความปลอดภัย หรืออันตรายให้แก่คู่ต่อสู้ ไม่ว่าจะจู่โจมถูกเป้าหมายหรือไม่
7. การทำลักษณะคล้ายกับการจู่โจมโดยใช้ ศีรษะ, หัวเข่า, และข้อศอก
8. ใช้คำพูดยั่วยุคู่ต่อสู้, ไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของกรรมการผู้ชี้ขาด, ไม่สุภาพต่อกรรมการอื่น, หรือการไต่ถามหาทอื่นๆ

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) ในการแข่งขันคาราเต้เพื่อการกีฬา ห้ามนำการจู่โจมซึ่งอันตรายมาใช้ และเทคนิคทั้งหมดจะต้องมีการควบคุมบางส่วน ของร่างกาย ให้สามารถรับแรงกระแทกได้ดีพอสมควร เช่น หน้าท้อง แด่บริเวณ ศีรษะ, ใบหน้า, ลำคอ, ขาหนีบ, และข้อต่อที่ยังอ่อนไหว ฉะนั้นการจู่โจมที่ตั้งใจซึ่งก่อให้เกิดการบาดเจ็บอาจถูกปรับโทษ ยกเว้นเกิดขึ้นจาก ผู้ถูกกระทำเอง ผู้แข่งขันต้องจู่โจมด้วยการควบคุมที่ดี และทำทางที่ดี มิฉะนั้นอาจถูกปรับโทษได้ โดยเฉพาะในการแข่งขันกีฬาระดับนักเรียนมือใหม่หรือระดับเยาวชน

การสัมผัสบริเวณ ใบหน้า (Senior และ Junior)

- II) การจู่โจมด้วยการสัมผัสเบาๆ ณ บริเวณใบหน้า, ศีรษะ, ลำคอ อนุญาตได้ (แต่ห้ามทำที่คอหอย) หากกรรมการผู้ชี้ขาดเห็นว่าการสัมผัสรุนแรงไป แต่ไม่ถึงขั้นที่ปิดโอกาสให้ผู้ถูกกระทำยังสามารถชนะได้ กรรมการผู้ชี้ขาดจะให้คำเตือน (Chukoku) หากเหตุการณ์เดิมเกิดขึ้นอีกจะถูกปรับโทษทันที (Keikoku) และ IPPON (1 คะแนน) จะถูกให้แก่ผู้ถูกกระทำ หากเหตุการณ์เดิมเกิดขึ้นอีก เป็นหนที่ 3 จะถูกปรับโทษ (Hansoku Chui) และ NIHON (2 คะแนน) จะถูกให้แก่ผู้ถูกกระทำ และหากยังเกิดขึ้นอีก จะถูกปรับแพ้ทันที (Hansoku)

การสัมผัสบริเวณ ใบหน้า (Cadet) ผู้ฝึกใหม่

- III) สำหรับผู้แข่งขันระดับนักเรียนมือใหม่หรือระดับเยาวชน ห้ามสัมผัสหรือกระแทกที่บริเวณใบหน้า, ศีรษะ, และลำคอ (รวมถึงหน้าอก) ด้วยเทคนิคการใช้มือ หากสัมผัสหรือกระแทก ไม่ว่ากรณีใดจะถูกเตือนหรือปรับโทษทันที และตามข้อความในบรรทัดที่ 2 ยกเว้นการสัมผัสเหล่านั้นเกิดจากฝ่ายตรงข้ามเอง (Mubobi) สำหรับการเตะที่ศีรษะ ใบหน้านั้น สามารถสัมผัสผิวหนัง ได้อย่างแผ่วเบาเท่านั้น และสามารถให้คะแนนได้ ในกรณีหากมากว่าผิวสัมผัส จะถูกตักเตือนหรือปรับโทษทันที ยกเว้นการสัมผัสเหล่านั้นเกิดจากฝ่ายตรงข้ามเอง(Mubobi)
- VI) กรรมการผู้ชี้ขาดต้องหมั่นสังเกตและตรวจสอบผู้ที่ได้รับบาดเจ็บ การตรวจสอบที่ล้ำช้าอาจทำให้เกิดเลือดกำเดาไหลได้ การตรวจสอบยังสามารถบ่งบอกถึงเจตนาของผู้แข่งขันว่าต้องการย่ำจุดบาดเจ็บ เพื่อประโยชน์ ในการแข่งขันหรือไม่ เช่น ชกมุมที่บาดเจ็บแล้วอย่างรุนแรง หรืออุ้มใบหน้าที่คู่ต่อสู้ย่ำอย่างรุนแรง
- V) การบาดเจ็บที่มีอยู่แล้วนั้นอาจบิดเบือนความรุนแรงของการสัมผัสได้ ฉะนั้นกรรมการผู้ชี้ขาดต้องคำนึงถึงข้อนี้ด้วยถ้าจะปรับโทษผู้แข่งขัน เช่น การสัมผัสที่ไม่รุนแรงอาจทำให้คู่ต่อสู้ไม่สามารถแข่งขันต่อ เนื่องจากได้รับบาดเจ็บสะสมมาจากการต่อสู้ยกก่อนๆ และก่อนการแข่งขันทุกครั้งผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขัน(Match Area Controllers) ต้องตรวจสอบใบรายงานแพทย์และรับรองว่าผู้แข่งว่าสามารถลงแข่งขันได้ กรรมการผู้ชี้ขาดต้องได้รับรายงานหากผู้แข่งขันได้รับการปฐมพยาบาลมาก่อนหน้านี้

- VI) ผู้แข่งขันที่แสดงอาการบาดเจ็บเกินกว่าเหตุ เพื่อต้องการได้รับคะแนนจากโทษปรับ เช่น การเอามือกุมหน้าเดินโซเซ หรือ ล้มโดยไม่จำเป็น นั้นอาจถูกเตือนหรือ ถูกปรับโทษทันที
- VII) การแถลงท้าวานบาดเจ็บทั้งที่ไม่มีอะไรเป็นเหตุมาก่อน ซึ่งถือว่าเป็นการผิดระเบียบอย่างรุนแรงนั้น ผู้แข่งขันจะถูกประกาศว่า "Shikkaku (ให้ออกจากการแข่งขัน)" ตัวอย่างเช่นการล้มลงหรือกลิ้งไปมาบนพื้นที่แข่งโดยไม่มีหลักฐานการวินิจฉัยที่ชัดเจนสนับสนุนจากแพทย์สนาม
- VIII) การแสดงอาการบาดเจ็บเกินความเป็นจริง จากการบาดเจ็บจริง เพียงเล็กน้อย เมื่อพิจารณาแล้วถือว่าพฤติกรรมดังกล่าวไม่สามารถเป็นที่ยอมรับได้ เพราะฉะนั้นการแสดงอาการบาดเจ็บเกินความเป็นจริง ดังกล่าว ในครั้งแรก ผู้กระทำจะได้รับโทษขั้นต่ำสุดคือ Keikoku (และจะให้ IPPON (1 คะแนน) แก่ฝ่ายตรงข้าม) การแสดงอาการบาดเจ็บเกินความเป็นจริง มากกว่านี้ เช่น เดินโซเซ ปรอบๆ, ล้มล้มลงบนพื้นสนาม, ลูกขึ้นยืนแล้วล้มลงอีกครั้ง จะถูกปรับโทษ Hansoku Chui หรือ Hansoku ได้ทันที ขึ้นอยู่กับความรุนแรงของการกระทำผิด
- IX) ผู้แข่งขันที่ถูกประกาศว่า "Shikkaku" จากการแถลงบาดเจ็บ จะต้องออกจากสนามแข่งทันที และถูกส่งตัวให้คณะกรรมการแพทย์สนามของ WKF ตรวจวินิจฉัยผู้แข่งขันก่อนการชิงชนะเลิศจะจบลง ทั้งนี้ เพื่อเป็นข้อมูลให้คณะกรรมการตัดสินพิจารณา หากพบว่าผู้แข่งขันแถลงบาดเจ็บจริงจะถูกปรับโทษสถานหนักที่สุดอาจถึงขั้นห้ามเข้าร่วมการแข่งขันอีกตลอดชีพหากมีการแถลงบาดเจ็บซ้ำอีกในอนาคต
- X) คอเป็นส่วนที่เปราะบางที่สุดแม้โดนกระแทกเพียงเล็กน้อยก็จะต้องถูกเตือนหรือถูกปรับโทษ ยกเว้นกรณีที่ผู้ถูกกระทำเป็นผู้กระทำเอง
- XI) เทคนิคการทุ่มแบ่งเป็น 2 แบบ คือ "ท่าสามัญทั่วไป(Conventional)" ใช้เทคนิคกวาดขาแบบคาราเต้ เช่น De Ashi Bari, Ko Uchi Gare ฯลฯ โดยคู่ต่อสู้จะโดนกวาดขาให้เสียการทรงตัว หรือโดนทุ่มโดยไม่มี การจับถูกตัวก่อน และการทุ่มที่กำหนดว่าจะต้องรัดหรือโอบกอดคู่ต่อสู้เวลาทุ่ม ซึ่งการทุ่มแบบนี้จะทำได้ ก็ต่อเมื่อมีการใช้เทคนิคการเข้าจูโจมแบบคาราเต้จริงๆก่อน หรือเป็นการตอบโต้การจูโจมและพยายามทุ่ม หรือจับตัวและแกนการหมุนของการทุ่มต้องไม่อยู่เหนือระดับสะโพก และต้องจับตัวคู่ต่อสู้ไว้ตลอดเวลาเพื่อความปลอดภัยสำหรับการทุ่มเหนือไหล่ เช่น Seio Nage, Kata Garuma ฯลฯ นั้นห้ามกระทำ เช่นเดียวกับ "การทุ่มแบบสังเวย(Sacrifice)" เช่น Tomeo Nage, Sumi Gaeshi ฯลฯ นอกจากนี้ ยังห้ามมิให้คว้าจับต่ำกว่าเอว ฝ่ายตรงข้ามแล้วยกและทุ่ม หรือเข้าจับรวบแล้วดึงขาจากด้านล่าง ถ้าคู่ต่อสู้บาดเจ็บจากเทคนิค การทุ่ม กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินจะเป็นผู้ตัดสินว่าควรมีการปรับโทษหรือไม่
- XII) ห้ามใช้การจูโจมด้วยเทคนิคแบบ "แบมือ" ไปยังบริเวณใบหน้าของคู่ต่อสู้ เนื่องจากอันตรายต่อการมองเห็น
- XIII) Jogai (ออกนอกพื้นที่แข่งขัน) คือสถานการณ์ซึ่งเท่าหรือส่วนอื่นของผู้แข่งขันสัมผัสส่วนนอกของพื้นที่แข่งขัน ยกเว้นกรณีที่ผู้แข่งขัน ถูกผลักหรือถูกทุ่มออกจากพื้นที่แข่งขันโดยผู้แข่งขันอีกฝ่ายหนึ่ง
- XIV) ถ้าผู้แข่งขันที่ทำคะแนนได้สำเร็จ แล้วออกนอกพื้นที่แข่งขันก่อนกรรมการสั่ง "Yame(หยุด)" จะได้คะแนนและไม่ถูกปรับโทษออกนอกพื้นที่แข่งขัน (Jogai) แต่ถ้าผู้แข่งขันทำคะแนนไม่สำเร็จ แล้วออกนอกพื้นที่แข่งขัน จะถูกปรับโทษออกนอกพื้นที่แข่งขัน (Jogai)
- XV) ถ้า Ao (ฝ่ายนำเงิน) ออกนอกพื้นที่แข่งขันทันที หลังจาก Aka (ฝ่ายแดง) จูโจมทำคะแนนสำเร็จ และการสั่ง "Yame(หยุด)" เกิดขึ้น ณ ช่วงทำคะแนนทันที การออกนอกพื้นที่แข่งขันไม่ควรถูกปรับโทษ แต่หาก Ao ออกนอกพื้นที่การแข่งขัน ขณะที่ Aka ทำคะแนนได้ (โดยที่ Aka ยังอยู่ในพื้นที่แข่งขัน) Aka จะได้คะแนน และ Ao จะถูกปรับโทษออกนอกสนาม (Jogai)
- XVI) เป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องเข้าใจว่า "การหลีกเลี่ยงการต่อสู้" หมายถึงสถานการณ์ที่ คู่แข่งขันพยายามป้องกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้าม มีโอกาสที่จะทำคะแนนโดยใช้การถ่วงเวลา. การที่ผู้แข่งที่ถอยอย่างเดียวโดยไม่พยายามสู้กลับ กอด จับ เหนี่ยวรั้ง หรือ จงใจออกนอกสนาม นั้นเป็นการไม่เปิดโอกาสให้คู่ต่อสู้จูโจมทำคะแนน จะต้องถูกเตือนหรือปรับโทษ เหตุการณ์นี้จะเกิดขึ้นบ่อยครั้งเมื่อเวลาของยกการแข่งขันใกล้สิ้นสุดลง หากการกระทำดังกล่าวมาเบื้องต้น เกิดขึ้นก่อนหมดเวลาการแข่งขันเกิน 10 วินาที กรรมการผู้ชี้ขาดจะเตือนผู้กระทำผิด ถ้าหากมีการกระทำผิดตามพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2 มาก่อนผู้กระทำผิดจะได้รับการปรับโทษครั้งต่อไปตามขั้นการปรับโทษ อย่างไรก็ตาม หากเหลือเวลาการแข่งขันน้อยกว่า 10 วินาที กรรมการผู้ชี้ขาดจะลงโทษผู้กระทำผิดด้วย Keikoku (ไม่ว่าจะถูกลงโทษด้วย Chukoku มาก่อนหรือไม่) ส่วนฝ่ายตรงข้ามจะได้ 1 คะแนน หากเคยถูกลงโทษด้วย Keikoku มาแล้ว กรรมการผู้ชี้ขาดจะลงโทษด้วย Hansoku chui ส่วนฝ่ายตรงข้ามจะได้ 2 คะแนน อย่างไรก็ตามกรรมการผู้ชี้ขาดต้อง มั่นใจว่าการล่าถอยของผู้แข่งขันนั้น มิได้เกิดขึ้นจากการถูกคู่ต่อสู้จูโจมแบบไม่มีการควบคุมหรือการจูโจม ที่อันตราย ซึ่งหากเป็นเช่นนั้น ผู้จูโจมจะถูกเตือนหรือปรับโทษได้
- XVII) ตัวอย่างหนึ่งของ Mubobi เกิดขึ้นทันทีที่ผู้แข่งขันจูโจมคู่ต่อสู้ โดยมีได้ระวังความปลอดภัยของตนเอง เช่น ผู้แข่งขันบางคน จูโจมโดย Reverse Punch(Gyaku zuki) ระยะยาว และไม่สามารถป้องกันการจูโจมกลับของคู่ต่อสู้ การจูโจมแบบเปิดหน้าเช่นนี้คือ Mubobi และจะไม่ได้คะแนน นอกจากนั้นผู้แข่งขันบางคนยังใช้เทคนิค การแสดงความโอ้อวดโดยการหันหลังให้คู่ต่อสู้ทันทีหลังจากทำการจูโจม บางทีมีการลดแขนป้องกันลง และ ละเลยการระวังคู่ต่อสู้ ทั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อดึงดูดความสนใจของกรรมการผู้ชี้ขาดต่อการจูโจมที่ได้กระทำไป การกระทำเช่นนี้ถือว่าเป็น Mubobi อย่างชัดเจน และหากผู้กระทำ Mubobi เอง ได้รับบาดเจ็บ ให้ถือว่าเป็นความผิดของผู้กระทำ Mubobi เองและกรรมการผู้ชี้ขาดสามารถปฏิเสธการปรับโทษคู่ต่อสู้ได้
- XVIII) การประพฤติดังไรมารยาทจากสมาชิกของกลุ่มตัวแทนอย่างเป็นทางการ (Official Delegates) สามารถนำไปสู่ การตัดสินโทษแข่งขันของผู้แข่งขัน, หรือทีมแข่งขัน, หรือตัวแทนให้ออกจากการแข่งขัน

หัวข้อที่ 9 : การลงโทษ

CHUKOKU(การเตือน)	กรรมการจะเตือนผู้แข่งในกรณีที่เป็นการผิดพลาดครั้งแรกและผิดพลาดเพียงเล็กน้อย
KEIKOKU	การลงโทษโดยฝ่ายตรงข้ามได้คะแนน Ippon (1คะแนน) และเป็นการดักเตือนสำหรับความผิดพลาดเล็กน้อย ซึ่งกรรมการได้ทำการว่ากล่าวตักเตือนไปแล้ว ในยกแข่งขันนี้หรือกรณีที่ความผิดพลาดดังกล่าวไม่รุนแรงพอที่จะสั่งลงโทษ Hansoku chui ได้
HANSOKU-CHUI	การลงโทษโดยที่ฝ่ายตรงข้ามได้คะแนน Nihon (2 คะแนน) และมักเกิดเมื่อ กรรมการได้กล่าวตักเตือนและลงโทษแบบ Keikoku ไปแล้วในการแข่งที่ผ่านมาหรือ สามารถใช้ปรับโทษดังกล่าว โดยชั้นการกระทำผิดที่รุนแรงแต่ไม่ถึงขั้น Hansoku
HANSOKU	การลงโทษในความผิดที่รุนแรงมากหรือเมื่อมีการลงโทษ Hansoku-chui มาก่อน ซึ่งมีผลให้ผู้แข่งขันถูกตัดสิทธิการแข่งขันทันที ในกรณีแข่งขันประเภททีม ผู้แข่งขันที่บาดเจ็บจะได้เพิ่ม 8 คะแนน ขณะที่คะแนนของฝ่ายตรงข้ามจะถูกปรับเป็น 0
SHIKKAKU	การลงโทษโดยการตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันตลอดรายการ หรือแค่การแข่งขันประเภทนั้น หรือคณะกรรมการตัดสินจะต้องร่วมปรึกษาและกำหนดขอบเขตของ Shikkaku การลงโทษ Shikkaku ซึ่งมักใช้ลงโทษกรณีผู้แข่งขันมั่วร้าย, ไม่เชื่อฟัง กรรมการผู้ชี้ขาดหรือละเมิดกฎการแข่งขันและทำให้เสียเกียรติของกีฬาคาราเต้ หากเป็นการแข่งประเภททีม ถ้าสมาชิกของทีมได้รับ Shikkaku คู่ต่อสู้จะได้รับคะแนน 8 คะแนน ขณะที่คะแนนของฝ่ายตรงข้ามจะถูกปรับเป็น 0

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) การกระทำความผิดตามพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 และประเภท 2 นั้นไม่สามารถสะสมข้ามประเภทได้
- II) การปรับโทษสามารถให้ได้เมื่อมีการกระทำความผิด 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 หรือจากการเพิ่มโทษที่จะขึ้นขึ้นมาก็ได้ ซึ่งจะถูกใช้เมื่อกลุ่มกรรมการผู้ตัดสินเห็นว่า โอกาสที่ผู้แข่งที่ถูกละเมิดกฎจะชนะการแข่งขันนั้นเป็นศูนย์ไปแล้ว
- VII) ผู้แข่งที่ได้รับโทษ Hansoku จากการก่อให้เกิดการบาดเจ็บ หรือในกรณีที่กลุ่มกรรมการผู้ตัดสิน และผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขัน (Match Area Controllers) เห็นว่าผู้แข่งขันท่านนั้นได้กระทำการที่เสี่ยง เป็นอันตราย หรือไม่ สามารถควบคุมการจู่โจมตามข้อกำหนดการแข่งขันของ WKF ได้นั้น จะถูกทำรายงานเสนอต่อ คณะกรรมการตัดสินเพื่อพิจารณาว่าผู้แข่งดังกล่าวควรถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันที่และ/หรือตัดสิทธิ์ในการแข่ง ตลอดรายการ
- VIII) Shikkaku สามารถนำมาปรับโทษกับผู้แข่งขันโดยตรงได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีการให้การเตือนก่อนซึ่งอาจเกิดขึ้น จากการที่ผู้ฝึกสอนหรือเพื่อนร่วมทีมของผู้แข่งขันนั้นๆ ประพฤติตนในทางที่ทำให้เกิดความเสื่อมเสียต่อเกียรติยศของกีฬาคาราเต้ หรืออาจเกิดจากการที่กรรมการผู้ชี้ขาดเชื่อมั่นว่าผู้แข่งขันดังกล่าวมีพฤติกรรมมั่วร้ายหรือประสกร์ร้ายโดยไม่จำเป็นที่การบาดเจ็บจะต้องเกิดขึ้นจริง หากเป็นเช่นนั้นการปรับโทษ Shikkaku เป็นโทษที่สมควร กว่า Hansoku
- IX) โทษ Shikkaku ต้องถูกประกาศต่อหน้า สาธารณชน

หัวข้อที่ 10 : การได้รับบาดเจ็บและอุบัติเหตุในการแข่งขัน

1. Kiken คือ การที่ผู้แข่งขันไม่ปรากฏตัวเมื่อถูกเรียกลงแข่งขัน, ไม่สามารถลงแข่งต่อได้, การละทิ้งการแข่งขัน เนื่องจากการบาดเจ็บของผู้แข่งขันเองซึ่งมิได้เกิดจากการกระทำของฝ่ายตรงข้าม, หรือถูกถอนชื่อออกจากการแข่ง โดยการตัดสินของกรรมการตัดสินชี้ขาด
2. กรณีที่ผู้แข่งขันทั้งสองคนได้รับการบาดเจ็บในเวลาเดียวกัน หรือเป็นการบาดเจ็บที่เกิดขึ้นมาก่อนแล้วและได้รับการตัดสินยืนยันจากแพทย์สนาม ส่งผลให้ผู้แข่งขันทั้งสองไม่สามารถทำการแข่งขันต่อไปได้ ผู้แข่งขันที่ทำการคะแนน ได้สูงที่สุดขณะนั้นก็จะเป็นผู้ชนะโดยปริยาย แต่ในกรณีที่ผู้แข่งขันทั้งสองมีคะแนนเท่ากัน การตัดสินผู้แพ้ หรือ ชนะจะขึ้นอยู่กับประกาศขอคำตัดสินของกรรมการผู้ชี้ขาด ในกรณีประเภททีม ต้องจัดให้มีแข่งขันใหม่ ก่อน (Sai Shiai) หากยังไม่สามารถหาผู้ชนะได้ จึงจะขอคำตัดสินจากกรรมการผู้ชี้ขาด
3. กรณีที่ผู้แข่งได้รับบาดเจ็บมากและแพทย์สนามตัดสินใจให้เลิกการแข่งขัน ผู้แข่งดังกล่าวก็ไม่สามารถลงแข่งได้อีก ในเกมการแข่งขันนัดนั้น
4. ผู้แข่งที่ได้รับชัยชนะจากการบาดเจ็บในการแข่งขันใดก็ตาม จะไม่สามารถทำการแข่งขันได้อีก นอกจากได้รับการยินยอมจากแพทย์สนาม แต่ถ้าผู้แข่งดังกล่าวลงแข่งขันและได้รับชัยชนะเนื่องจากการบาดเจ็บอีกเป็นครั้งที่สอง ผู้แข่งดังกล่าวจะถูกถอนชื่อออกจากการแข่งขันคู่มือ 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 และจะถูกถอดชื่อจากการแข่งคู่มือทั้งหมดในการแข่งนัดดังกล่าว กรณีผู้แข่งคนใดล้มหรือถูกทุบและไม่สามารถยืนขึ้นทันที กรรมการผู้ชี้ขาดจะส่งสัญญาณให้ผู้รักษาเริ่มจับเวลาโดยการเป่านกหวีด 1 ครั้ง เพื่อเริ่มการนับถอยหลัง 10 วินาที ขณะเดียวกันหากจำเป็นก็จะเรียกแพทย์สนามเข้ามาปฐมพยาบาล และผู้รักษาเวลา จะหยุดนาฬิกาเมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาณหยุดโดยยกแขนขึ้น. ในกรณี เมื่อเริ่มจับเวลา 10 วินาที ผู้แข่งขันจะต้องถูกตรวจเช็คร่างกาย โดยแพทย์สนาม โดยจะไม่มีการช้อนยกเว้น

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) เมื่อแพทย์สนามประกาศว่าผู้แข่งไม่เหมาะสมที่จะแข่งขันต่อไป จะต้องมีการบันทึกบนบัตรตรวจสอบผู้แข่งขัน (Monitoring Card) ส่วนระดับขั้นของความไม่พร้อมของผู้แข่งต้องถูกแสดงอย่างชัดเจนต่อกลุ่มกรรมการผู้ตัดสิน
- II) ผู้แข่งอาจชนะจากการที่คู่ต่อสู้ถูกตัดสินแพ้ชนะเพราะมี โทษปรับระบบแบบไม่รุนแรงของพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 ซึ่งผู้ชนะอาจไม่ได้รับบาดเจ็บมากมาย แต่หากว่าในรอบต่อไปผู้ชนะคนเดิมได้รับชัยชนะจากการที่คู่ต่อสู้ถูกตัดสินแพ้ชนะจากโทษปรับ โดยการใช้พฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 ซ้ำอีกรอบ ก็จะทำให้ผู้ชนะ ดังกล่าว ถูกถอดถอนออกจากการแข่งในนัดดังกล่าว แม้ว่าผู้ชนะนั้นจะสามารถทำการแข่งขันต่อได้ก็ตาม
- III) กรรมการผู้ชี้ขาดควรเรียกแพทย์สนาม เมื่อผู้แข่งขันได้รับบาดเจ็บและต้องการการปฐมพยาบาลเท่านั้น
- IV) จะมีเพียงแพทย์สนามเท่านั้นที่จะทำการรับรองความปลอดภัยในการแข่งต่อของผู้แข่งขัน เนื่องจากแพทย์สนามเป็นผู้ที่จะบริหารทางการแพทย์ให้กับการแข่งขันโดยเฉพาะ
- V) สำหรับการใช้กฎ 10 วินาที (Ten Second Rule) ผู้รักษาเวลาสำหรับกฎ 10 วินาที ควรจะถูกแต่งตั้งเป็นพิเศษ โดยจะมีสัญญาณเตือนที่ 7 วินาทีและจะให้สัญญาณอีกทีที่ 10 วินาที ผู้รักษาเวลาจะเริ่มจับเวลา เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาณเริ่ม และจะหยุดเมื่อผู้แข่งยืนตรงแล้วกรรมการผู้ชี้ขาดยกมือขึ้น
- VI) กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินจะทำการตัดสินผู้ชนะบนพื้นฐานของ Kiken, Hansoku หรือ Shikkaku
- VII) ในการแข่งขันประเภททีม หากสมาชิกคนใดในทีมได้รับ Kiken คะแนนของผู้นั้นจะถูกปรับเป็น 0 ส่วนฝ่ายตรงข้ามจะได้รับเพิ่ม 8 คะแนน

หัวข้อที่ 11 : การคัดค้านผลการตัดสิน

1. ไม่อนุญาตให้ประท้วงผลการตัดสินต่อกรรมการตัดสินในขณะที่กำลังทำหน้าที่ตัดสินอยู่
2. หากขั้นตอนการปฏิบัติงานของกรรมการผู้ชี้ขาดขัดกับกฎระเบียบ ผู้ที่มีสิทธิ์คัดค้าน คือประธานของสหพันธ์/สโมสร/ชมรม/ทีมอื่นๆ 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/เหรียญญัก

คณะอุทธรณ์ จะรับดำเนินการสอบสวนทันทีและสมาชิกของคณะอุทธรณ์ ทั้ง 3 ท่านจะต้องแสดงความคิดเห็นหรือคำตัดสิน ของการประท้วงคัดค้านคำตัดสินดังกล่าว โดยจะไม่มีการงดการออกเสียง

9. การปฏิเสธ การประท้วง คัดค้านการตัดสิน

ถ้าการประท้วง คัดค้านการตัดสิน ถูกพิจารณาว่าไม่ถูกต้อง คณะอุทธรณ์จะพิจารณาแต่งตั้งสมาชิกหนึ่งท่าน ให้แจ้งกับผู้ทำการประท้วง คัดค้านการตัดสิน ว่ารายงานการประท้วง คัดค้านการตัดสินที่ยื่นมานั้นถูกการปฏิเสธ โดยมีเครื่องหมายคำว่า "declined" และมีลายมือชื่อของสมาชิกในคณะอุทธรณ์รับรองบนเอกสารการประท้วง คัดค้านคำตัดสินดังกล่าว ก่อนที่จะยึดเงินประกันมอบให้กับ ฝ่ายการเงิน/เหรียญญัก เพื่อที่จะดำเนินการส่งเรื่องต่อไปยัง เลขาธิการสหพันธ์คาราเต้ (*Secretary general*) ต่อไป

10. การยอมรับ การประท้วง/คัดค้านการตัดสิน

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

- ทำการพิจารณาค่าตัดสินใหม่อีกครั้ง จากการตัดสินที่ผิดตามกฎกติกาครั้งก่อน
- ระบุผลการแข่งขันที่มีผลกระทบของรอบการแข่งขันนั้น
- จัดรอบการแข่งขันที่มีผลกระทบขึ้นใหม่อีกครั้ง
- เสนอให้คณะกรรมการควบคุมการตัดสิน(RC) พิจารณากรรมการผู้ชี้ขาด(*Referees*) ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการตัดสิน

เป็นหน้าที่ความรับผิดชอบของคณะอุทธรณ์ที่จะมีบทบาทในบริหารควบคุมและพิจารณาการดำเนินการใดๆซึ่งจะรบกวนโปรแกรมการแข่งขันในกรณีใดก็ตาม และในการพิจารณาค่าตัดสินใหม่นั้น ควรเป็นทางเลือกสุดท้ายเพื่อรักษาผลตัดสินให้มีความยุติธรรม

คณะอุทธรณ์จะพิจารณาแต่งตั้งสมาชิกหนึ่งท่าน ให้แจ้งกับผู้ทำการประท้วง คัดค้านการตัดสิน ว่ารายงานการประท้วง คัดค้านการตัดสินนั้นถูกยอมรับ โดยมีเครื่องหมายคำว่า "Accepted" และลายมือชื่อของสมาชิกในคณะอุทธรณ์ บนรายงานการประท้วง คัดค้าน ก่อนที่จะมอบให้กับฝ่ายการเงิน/เหรียญญัก ผู้ที่จะดำเนินการคืนเงินประกัน

11. รายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

หลังจากที่ได้จัดการกับการประท้วง คัดค้านการตัดสินที่เกิดขึ้น ดังที่กล่าวมาแล้ว กลุ่มคณะอุทธรณ์ จะดำเนินการประชุมและเขียนรายงานผลของการคัดค้าน อธิบายเหตุการณ์และแจ้งเหตุผลสำหรับการยอมรับหรือปฏิเสธที่เกิดขึ้นในการประท้วงคัดค้านนั้น และในรายงานจะต้องมีลายมือชื่อของสมาชิกในคณะอุทธรณ์ ทั้ง 3 ท่านรับรอง และส่งรายงานให้กับเลขาธิการสหพันธ์คาราเต้ (*Secretary general*) ต่อไป

12. อำนาจและขอบเขต

การตัดสินของคณะอุทธรณ์นั้นถือเป็นการตัดสินสุดท้ายและจะสามารถถูกข้ามกฎกติกาได้โดย คณะกรรมการพิเศษ (*executive Committee*) เท่านั้น

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

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) ในการคัดค้านนั้นจะต้องเสนอชื่อผู้แข่งขัน, กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินที่ทำการตัดสิน และรายละเอียดของการคัดค้าน แต่ผู้คัดค้านไม่สามารถฟ้องร้อง หรือคัดค้านเกี่ยวกับมาตรฐานการตัดสินโดยทั่วไป หน้าที่ในการพิสูจน์ความจริงของการคัดค้านขึ้นอยู่กับผู้ร้องทุกข์
- II) การคัดค้านจะถูกพิจารณาโดยคณะอุทธรณ์จะศึกษาจากหลักฐานที่ส่งมากับคำคัดค้าน คณะอุทธรณ์อาจใช้เทปบันทึกภาพ (Video Tape) และสอบถามเจ้าหน้าที่ต่างๆ วัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบอย่างเป็นกลางว่าได้รับคำคัดค้านหรือไม่
- III) ในกรณีที่คณะอุทธรณ์เห็นด้วยกับการคัดค้าน จะดำเนินการที่เหมาะสมต่อไป และจะมีมาตรการเพิ่มเติม เพื่อป้องกันมิให้เกิดซ้ำอีกในการแข่งในอนาคต สำหรับเงินมัดจำที่ได้ชำระไว้นั้นจะถูกคืนกลับโดยฝ่ายการเงิน
- IV) กรณีที่คณะอุทธรณ์ไม่เห็นด้วยกับการคัดค้าน การคัดค้านนั้นจะถูกปฏิเสธและเงินมัดจำที่ชำระไว้นั้น จะถูกยึดโดย WKF
- V) เพื่อให้มั่นใจว่าการแข่งขันจะดำเนินต่อไปได้โดยไม่มีการชะลอเวลาแข่ง จะเป็นหน้าที่ของกรรมการเทคนิคที่จะดูแล 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 ตามความเหมาะสม เพื่อดูแลความเรียบร้อยในพื้นที่แข่งขัน พร้อมทั้งสำรวจข้อบกพร่อง รวมทั้งให้รายละเอียด ต่างๆ หรือดำเนินการ ทั้งนี้ อาจจะให้กรรมการควบคุมพื้นที่แข่งขันทำรายงานส่งด้วย
3. ควบคุมและประสานงานทั้งหมดของเจ้าหน้าที่ที่ทำหน้าที่เป็นกรรมการต่างๆ
4. จัดหาเจ้าหน้าที่เพิ่มเติมในตำแหน่งหน้าที่ต่างๆ ในกรณีที่จำเป็น
5. สอบสวนและยื่นเรื่องเพื่อพิจารณาการตัดสินในเนื้อหาของตัดสินอย่างเป็นทางการ มีอำนาจตัดสินเด็ดขาด กับ ปัญหาทางเทคนิค ที่เกิดขึ้นในการแข่งขันและมิได้มีการระบุไว้ในกฎกติกาการแข่งขัน

Match Area Controller (กรรมการควบคุมพื้นที่แข่งขัน)

1. บริหาร, แต่งตั้ง, และแบ่งงานกรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วย ในขอบเขตภายใต้การควบคุมดูแลของ กรรมการควบคุมพื้นที่แข่งขัน
2. ดูแลประสิทธิภาพการทำงานของกรรมการผู้ชี้ขาด และกรรมการผู้ช่วยว่าปฏิบัติตามหน้าที่สมบูรณตามบทบาทที่ได้รับ มอบหมายไว้หรือไม่

3. สั่งให้กรรมการผู้ชี้ขาดระงับการแข่งขันเมื่อกรรมการเทคนิคให้สัญญาณว่ามีการขัดแย้งกับกฎของการแข่งขัน
4. รายงานผลการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ภายใต้ความรับผิดชอบประจำวัน พร้อมทั้งเสนอให้ความคิดเห็น(ถ้ามี) เพื่อรายงานต่อคณะกรรมการผู้ตัดสิน

Referees (กรรมการผู้ชี้ขาด : Shushin)

1. กรรมการชี้ขาด(Shushin) มีอำนาจในการควบคุมการแข่งขัน (ตั้งแต่การประกาศเริ่มการแข่งขัน, การสั่งพักการแข่งขัน, และประกาศการสิ้นสุดการแข่งขัน)
2. ให้คะแนน
3. ให้คำอธิบายรายละเอียดแก่กรรมการควบคุมพื้นที่แข่งขันและคณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน หรือคณะอุทธรณ์ ถ้าจำเป็นเกี่ยวกับบรรทัดฐานการให้คะแนน
4. การให้คำเตือนและบทลงโทษแก่ผู้แข่งขันก่อน, ระหว่าง, และหลังการแข่งขัน
5. รับและพิจารณาความคิดเห็นของกรรมการผู้ช่วย
6. ประกาศและเริ่ม การแข่งขันต่อเวลาพิเศษ(Sai Shiai)
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) เมื่อผู้แข่งขันได้คะแนน
- B) เมื่อผู้แข่งขันละเมิดกติกาและ/หรือใช้เทคนิคที่ผิดในการต่อสู้
- C) เมื่อผู้แข่งขันได้รับบาดเจ็บหรือป่วย
- D) เมื่อผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่ง หรือทั้งสองออกนอกบริเวณพื้นที่แข่งขัน (Jogai)
- E) ในกรณีอื่นๆ ที่กรรมการผู้ช่วยเห็นว่าสมควรรายงานต่อกรรมการผู้ชี้ขาด

Arbitrator (กรรมการเทคนิค : Kansa)

ช่วยกรรมการผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขันโดยตรวจตราการแข่งขันและยกที่การแข่งขันดำเนินอยู่ หากว่าการตัดสินของกรรมการผู้ชี้ขาดและ/หรือกรรมการผู้ช่วยไม่เป็นไปตามกฎของการแข่งขัน กรรมการเทคนิคจะยกสัญญาณธงสีแดงหรือกอดอดทันที กรรมการผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขันจะสั่งให้กรรมการผู้ชี้ขาดระงับการแข่งขันหรือยกของการแข่งขันและ แก้ไขข้อผิดพลาด บันทึกของการแข่งขันที่จะเก็บไว้เป็นหลักฐานอย่างเป็นทางการต้องได้รับการรับรองโดยกรรมการเทคนิค

Score Supervisors (หัวหน้าผู้ควบคุมคะแนน)

จะทำการเก็บบันทึกคะแนนที่ให้โดยกรรมการผู้ชี้ขาด และยังทำหน้าที่ตรวจตราการทำงานของผู้รักษาเวลา และผู้บันทึกคะแนน

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) เมื่อกลุ่มกรรมการผู้ช่วยทั้ง 3 ท่านให้สัญญาณเหมือนกันหรือทำให้รู้ว่าได้ให้คะแนนแก่ผู้แข่งขันคนเดียวกัน กรรมการผู้ชี้ขาดจะหยุดการแข่งขันและกระทำตามเสียงส่วนใหญ่ หากว่ากรรมการผู้ชี้ขาดไม่ระงับการแข่งขันทันที กรรมการเทคนิคจะยกสัญญาณธงสีแดง และเป่านกหวีด
- II) เมื่อกรรมการผู้ช่วย 2 ท่าน ให้สัญญาณเหมือนกันหรือทำให้รู้ว่าได้ให้คะแนนแก่ผู้แข่งขันคนเดียวกัน กรรมการผู้ชี้ขาดจะพิจารณาความเห็นของกรรมการผู้ช่วยทั้ง 2 ท่าน แต่อาจปฏิเสธที่จะระงับการแข่งขันถ้าไม่เห็นด้วย กับความเห็นดังกล่าว
- III) อย่างไรก็ตาม เมื่อมีการหยุดการแข่งขันชั่วคราว ส่วนใหญ่จะมีการตัดสินเกิดขึ้น
- IV) เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาด (Referee) ตัดสินใจว่ามีการหยุดการแข่งขันชั่วคราว จะสั่ง Yame และพร้อมกับให้สัญญาณมือ. กรรมการผู้ช่วย (Judge) จะต้องลดธงลง ในท่าเตรียมและรอความเห็นของกรรมการชี้ขาด (Referee) เมื่อกรรมการชี้ขาด (Referee) จะกลับประจำที่จุดเริ่มต้น กรรมการชี้ขาด(Referee) จะให้สัญญาณตามความเห็นของตนเอง และจากนั้นกรรมการผู้ช่วย (Judge) จึงจะแสดงสัญญาณตามความเห็นของแต่ละท่านและกรรมการชี้ขาด (Referee) จะพิจารณาและแสดงผลการตัดสิน ตามเสียงส่วนใหญ่.
- V) หากคำตัดสินของกรรมการไม่เป็นเอกฉันท์ หรือ มีเสียง 2 ต่อ 2 กรรมการผู้ชี้ขาดจะต้องแสดงสัญญาณเพื่ออธิบายว่า ทำไมจึงให้หรือไม่ให้คะแนนแก่ผู้แข่งขัน
- VI) เมื่อกรรมการผู้ช่วยทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นที่ไม่เหมือนกัน กรรมการผู้ชี้ขาดอาจให้คำตัดสิน แต่ต้องได้รับการสนับสนุนโดยกรรมการผู้ช่วย 1 ท่านก่อน
- VII) ในกรณีที่กรรมการผู้ช่วย(Judge) 2 ท่าน ไม่แสดงสัญญาณธงและกรรมการผู้ช่วย(Judge) อีก 1 ท่านมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกับกรรมการชี้ขาด (Referee), จากนั้นกรรมการชี้ขาดจะเป็นผู้ตัดสินใจ.
- VIII) ที่การขอคำตัดสิน Hantei กรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วยแต่ละท่านจะมีสิทธิออกเสียง 1 เสียง และในกรณีที่ การแข่งขันเวลาพิเศษ (Sai Shiai) แล้วยังมีการเสมอกัน กรรมการผู้ชี้ขาดถึงจะการขอคำตัดสิน
- IX) กรรมการผู้ช่วย(Judge) จะให้คะแนนได้ต่อเมื่อเห็นการกระทำอย่างชัดเจน หากไม่มั่นใจว่าผู้แข่งขันจะโจมตีได้ คะแนนจริง กรรมการผู้ช่วยตัดสิน(Judge) จะไม่ให้สัญญาณ
- X) บทบาทของกรรมการเทคนิค คือต้องทำให้มั่นใจว่าการแข่งขันหรือยกแข่งขันจะต้องถูกดำเนินไปตามกฎ ของการแข่งขัน กรรมการเทคนิคมิใช่กรรมการตัดสินอีกท่าน กรรมการเทคนิคไม่มีสิทธิลงคะแนนออกเสียง ตัดสิน เช่น จะให้คะแนนหรือไม่ หรือว่า Jogai ได้เกิดขึ้นหรือไม่ หน้าที่หลักของกรรมการเทคนิค จะเกี่ยวกับเรื่องของขั้นตอนต่างๆเท่านั้น
- XI) ในกรณีที่กรรมการผู้ชี้ขาดไม่ได้ยินเสียงระฆังหมดเวลา หัวหน้าผู้ควบคุมคะแนน(Score Supervisor) จะเป่านกหวีด
- XII) เมื่อต้องมีการอธิบายบรรทัดฐานการให้คะแนนของคณะกรรมการผู้ชี้ขาดหลังการแข่งขัน จะต้องพูดให้กรรมการผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขัน หรือคณะกรรมการควบคุมการตัดสิน หรือคณะอุทธรณ์ฟังเท่านั้น และไม่พูดให้ผู้อื่น ที่ไม่เกี่ยวข้องฟังเด็ดขาด

หัวข้อที่ 13 : การเริ่ม การหยุดพัก และการสิ้นสุดการแข่งขัน

1. การใช้คำพูดและสัญญาณของกรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วยจะแสดงไว้ในภาคผนวกที่ 1 และ 2
2. กรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วยจะเข้าประจำตำแหน่งที่กำหนดไว้ และตามด้วยการโค้งคำนับแลกเปลี่ยน แก่กันของผู้แข่งขัน จากนั้นกรรมการผู้ชี้ขาด จะประกาศว่า "Shobu Hajime" เพื่อเริ่มการแข่งขัน
3. กรรมการผู้ชี้ขาดสามารถหยุดการแข่งขันโดยประกาศว่า "Yame" และถ้าจำเป็นกรรมการผู้ชี้ขาดจะสั่งให้ผู้แข่งขันทั้งสอง กลับเข้าประจำตำแหน่งเดิม(Moto No Ichi)
4. เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดกลับเข้าไปยืนที่ตำแหน่งของตน กรรมการผู้ช่วยจะให้ความเห็นโดยการใช้สัญญาณธง ถ้ามีการให้คะแนน กรรมการผู้ชี้ขาดจะประกาศผลการตัดสินโดยใช้สัญญาณมือ บ่งบอกฝ่ายที่ได้คะแนน (Aka หรือ Ao) ตำแหน่งที่ถูกโจมตี (Chudan หรือ Jodan) เทคนิคที่ทำให้ได้คะแนน (Tsuki, Uchi หรือ Keri) แล้วกรรมการผู้ชี้ขาดจะให้คะแนน โดยใช้ท่าทางตามที่ได้อธิบายไว้ หลังจากนั้นกรรมการผู้ชี้ขาด สามารถเริ่มการแข่งขันอีกครั้ง โดยประกาศว่า "Tsuzukete Hajime"
5. เมื่อผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่งได้คะแนนนำคู่แข่งขัน 8 แต้มในรอบนั้น กรรมการผู้ชี้ขาด จะประกาศ "Yame" เพื่อให้ผู้แข่งขันทั้งสอง กลับไปประจำตำแหน่งเริ่มต้น หลังจากนั้นกรรมการผู้ชี้ขาดจะประกาศผู้ชนะ โดยยกมือทางด้านผู้ชนะขึ้น และประกาศว่า "Ao(Aka) No Kachi" แล้วการแข่งขันก็จะสิ้นสุดลง

6. เมื่อเวลาการแข่งขันได้สิ้นสุดลง ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนมากกว่าจะถูกประกาศว่าเป็นผู้ชนะ กรรมการผู้ชี้ขาดจะประกาศ โดยยกมือทางด้านผู้ชนะขึ้นและประกาศว่า "Ao(Aka) No Kachi" แล้วการแข่งขันก็จะสิ้นสุดลง
7. เมื่อเวลาการแข่งขันได้สิ้นสุดลง แต่คะแนนของผู้แข่งขันทั้งสองเสมอกัน หรือไม่มีใครได้คะแนน กรรมการผู้ชี้ขาดจะประกาศ "Yame" เพื่อให้ทุกคนกลับไปประจำตำแหน่งเริ่มต้น พร้อมประกาศผลการแข่งขันว่า "เสมอ Hikiwake" แล้วต่อด้วย การแข่งขันเวลาพิเศษ "Sai Shiai "
8. ในการขอคำตัดสิน "Hantei" กรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วย มีคนละ 1 เสียง ยกเว้นถ้ายังตัดสินผลไม่ได้หรือเสมอกันอีก หลังการแข่งขันเวลาพิเศษ "Sai Shiai "เสร็จสิ้นแล้ว กรรมการผู้ชี้ขาดจะเป็นผู้ตัดสินเพียงคนเดียวเพื่อเป็นการยุติการแข่งขันที่อาจจะเสมอกันอีก
9. กรรมการผู้ชี้ขาดจะประกาศ "Yame" ยุติการแข่งขันชั่วคราว เมื่อมีกรณีดังต่อไปนี้เกิดขึ้น
 - A) เมื่อผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่ง หรือทั้งคู่ออกนอกพื้นที่แข่งขัน
 - B) เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดต้องการสั่งให้ ผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่ง จัดชุดแข่งหรืออุปกรณ์ป้องกันตัวให้เรียบร้อย
 - C) เมื่อผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่งได้กระทำความผิดกติกาการแข่งขัน
 - D) เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดเห็นว่าผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่งหรือทั้งคู่ ไม่สามารถที่จะทำการแข่งขัน ต่อไปได้นอกจากได้รับบาดเจ็บ, ป่วย, หรือด้วยสาเหตุอื่น หลังจากถามความเห็นจากแพทย์สนาม กรรมการผู้ชี้ขาดจะเป็นผู้ตัดสินว่าผู้แข่งขันดังกล่าวสามารถทำการแข่งขัน ต่อไปได้หรือไม่
 - E) เมื่อผู้แข่งขันเข้าจับคู่ต่อสู้แต่ไม่ได้ใช้เทคนิคเพื่อทำการต่อสู้ จูโจมหรือทุ่มได้ทัน ภายใน 2 วินาที
 - F) เมื่อผู้แข่งขันท่านใดท่านหนึ่งหรือทั้งคู่ ถูกทุ่มหรือล้มลง และยังไม่มีใช้เทคนิคการท่าคะแนน ภายใน 2 วินาที
 - G) เมื่อผู้แข่งขันทั้งคู่เข้าจับหรือกอดกัน โดยปราศจากความพยายามในการทุ่มหรือการใช้เทคนิค ภายใน 2 วินาที
 - H) เมื่อผู้แข่งขันทั้งคู่ ยืนเข้าประชิดหน้าอกชนกัน โดยปราศจากความพยายามในการทุ่มหรือการใช้เทคนิค ภายใน 2 วินาที
 - I) เมื่อเท้าของผู้แข่งขันทั้งคู่ ไม่แตะพื้นจากการล้มลงหรือพยายามทุ่มและเริ่มมีการปล้ำกัน
 - J) เมื่อมีการท่าคะแนน
 - K) เมื่อกรรมการผู้ช่วย (Judge) 3 ท่านให้สัญญาณเหมือนกัน หรือให้คะแนนผู้แข่งขันฝ่ายเดียวกัน
 - L) เมื่อมีการขอร้องโดยผู้ควบคุมพื้นที่การแข่งขัน (Match area controller)

คำอธิบายเพิ่มเติม

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

หัวข้อที่ 14 : การเปลี่ยนแปลงแก้ไข

ผู้ที่จะสามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขกฎ กติกาการแข่งขันคาราเต้ ได้แก่ คณะกรรมการกีฬาของสหพันธ์คาราเต้โดโลก (WKF Sports Commission) โดยการยินยอมเห็นชอบจาก คณะกรรมการบริหาร (Executive Committee) ของ WKF เท่านั้น

กติกากา KATA

หัวข้อที่ 1 : พื้นที่การแข่งขัน

1. พื้นที่การแข่งขันจะต้องเป็นพื้นที่เรียบเพื่อหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บ
2. พื้นที่การแข่งขันควรมีขนาดเพียงพอเพื่อไม่ให้เกิดการรบกวนการแสดง KATA

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) เพื่อความเหมาะสมในการแสดง kata พื้นที่ที่แข่งขันต้องเป็นพื้นเรียบมีผิวหน้าสม่ำเสมอ โดยทั่วไป สามารถใช้เบาะสำหรับแข่ง Kumite ก็ได้

หัวข้อที่ 2 : การแต่งกายของเจ้าหน้าที่

1. ผู้เข้าแข่งขันและกลุ่มกรรมการผู้ตัดสินจะต้องแต่งเครื่องแบบตามที่ระบุไว้ในหัวข้อที่ 2 ของกติกากาของ Kumite
2. ผู้ใดที่ไม่ปฏิบัติตามกฎที่ระบุไว้ อาจถูกขับไล่จากการแข่งขันได้

คำอธิบายเพิ่มเติม

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

หัวข้อที่ 3 : การจัดการแข่งขัน KATA

1. การแข่งขันทำท่า Kata แบ่งออกเป็นประเภททีมและประเภทบุคคล โดยการแข่งขันประเภททีมจะมีสมาชิกในทีมทั้งหมด 3 คน เป็นผู้หญิงล้วนหรือชายล้วน ส่วนการแข่งขันประเภทบุคคลจะแบ่งออกเป็นการแข่งขันประเภทบุคคลหญิงและบุคคลชาย
2. ระบบการคัดออกแบบการชิงตำแหน่งที่ 3 (Reprechage) จะถูกนำมาใช้
3. ผู้แข่งขันต้องใช้ทั้งท่าบังคืบ(Shitei) และท่าอิสระ(Tokui) โดยท่าที่ใช้ในการแข่ง Kata ซึ่งจะต้อง ได้รับการยอมรับจากสถานที่ฝึกคาราเต้โด ที่ถูกยอมรับจากสหพันธ์คาราเต้แห่งโลก (WKF) ยึดตามระบบ Goju, Shito, Shoto และ Wado. ตารางท่าบังคืบของท่า KATA จะอยู่ในภาคผนวกที่ 7 และรายการท่าอิสระของ Kata จะอยู่ในภาคผนวกที่ 8
4. ผู้แข่งขันที่แสดง Shitei kata ไม่ได้ได้รับอนุญาตให้แสดงท่าอื่นที่แตกต่าง
5. ในรอบต่อมาผู้แข่งขันสามารถเลือกทำท่าอิสระจากรายชื่อ Tokui Kata ในภาคผนวกที่ 8 โดยสามารถนำท่าที่เรียนจากสถานที่ฝึกของผู้แข่งขันมาใช้ได้
6. ท่าที่จะใช้ในการแข่งขันจะต้องเขียนและแจ้งไว้ที่โต๊ะคะแนน ก่อนเริ่มการแข่งขัน
7. ผู้แข่งขันจะต้องแสดง KATA ที่ไม่เหมือนกันในแต่ละรอบ เมื่อแสดง KATA ใดไปแล้วห้ามแสดงซ้ำอีก
8. ในการแข่งขันรอบรองชนะเลิศ ผู้แข่งขันสามารถแสดง Shitei หรือ Tokui Kata ได้ แต่ต้องอยู่ภายใต้ข้อ 7
9. ในรอบชิงเหรียญ(รวมชิงที่ 3)ของการแข่งขัน Kata ประเภททีม ใน 2 ทีมที่เข้าแข่งจะแสดง Kata จากรายชื่อ Tokui Kata ในภาคผนวกที่ 8 ตามปกติและต้องแสดงความหมายของท่า Bunkai Kata ซึ่งมีความยาวไม่เกิน 5 นาที โดยผู้จับเวลาจะเริ่มนับเวลาถอยหลัง เมื่อผู้แข่งขันทำความเข้าใจความเคารพกรรมการในสนามก่อนเริ่มแสดงท่า Kata และจะหยุดเวลาเมื่อผู้แข่งขันทำความเข้าใจความเคารพกรรมการหลังแสดงความหมายของท่า Bunkai เสร็จ. ทีมซึ่งไม่ดำเนินการคำนับที่ครบถ้วน ในการแสดง Kata หรือใช้ระยะเวลาแสดงเกิน 5 นาที จะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน. ทั้งนี้ไม่อนุญาตให้ใช้อาวุธหรืออุปกรณ์หรือเครื่องแต่งตัวเพิ่มเติม ประกอบการแสดง

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) จำนวนและประเภทของ Kata ขึ้นอยู่กับจำนวนของผู้แข่งขันในประเภทบุคคลหรือทีม ตามที่ตารางระบุ การชนะโดยไม่ต้องแข่ง (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. คณะกรรมการตัดสิน 5 คน ในแต่ละรอบการแข่งขัน จะถูกแต่งตั้งโดยคณะกรรมการควบคุมการตัดสิน (Referee Commission) หรือกรรมการผู้ควบคุมพื้นที่แข่งขัน (Match Area Controller)
2. คณะกรรมการตัดสินของการแข่งขัน KATA จะต้องไม่มีสัญชาติเดียวกับผู้แข่งขัน
3. ผู้จับเวลา ผู้ควบคุมคะแนนและผู้ประกาศ จะต้องมาจากการแต่งตั้ง

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) กรรมการผู้ชี้ขาดจะนั่งอยู่ตรงเส้นรอบนอกของเขตการแข่งขัน หันหน้าเข้าหาผู้แข่งขัน ส่วนกรรมการผู้ช่วยอีก 4 ท่าน จะนั่งอยู่ที่แต่ละมุมของสนามแข่งขัน
- II) กรรมการตัดสินแต่ละท่านจะมีธงแดงและน้ำเงิน หรืออุปกรณ์ในการให้คะแนนชนิดอื่น

หัวข้อที่ 5 : หลักในการตัดสิน

1. การแสดง Kata จะต้องแสดงด้วยความสมบูรณ์ และต้องแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในความหมายของแต่ละท่า ในการประเมินความสามารถของผู้แข่งขันหรือทีม กรรมการผู้ตัดสินจะพิจารณาจาก
 - A) ทำตามความเป็นจริงตามความหมายของ Kata
 - B) ความเข้าใจในเทคนิคที่นำมาใช้ (Bunkai)
 - C) ความเหมาะสมของเวลา, จังหวะ, ความเร็ว, การทรงตัว และการรวมพลัง (Kime)
 - D) ความถูกต้องและการใช้ลมหายใจอย่างเหมาะสมเพื่อช่วยในการรวมพลัง (Kime)
 - E) ความถูกต้องในการรวบรวมความตั้งใจ (Chakugan) และสมาธิ
 - F) ความถูกต้องของท่ายืน (Dachi) ด้วยขาที่เกร็งอย่างเหมาะสมและเท้าแบนเรียบที่พื้น
 - G) ท้องที่เกร็งอย่างเหมาะสม (Hara) และไม่มีการกระดกขึ้นลงของสะโพกเวลาเคลื่อนไหวตัว
 - H) รูปแบบที่ถูกต้อง (Kihon) ของท่าทางที่แสดง
 - I) การแสดงท่าทางจะถูกประเมิน ด้วยการวิเคราะห์จุดอื่นๆ ด้วย เช่น ระดับความยากของท่า
 - J) ในการแข่งขัน Kata แบบทีมจะดูความกลมกลืนและพร้อมเพรียงกัน โดยไม่ใช้การบอกใบ้ จากการใช้ท่าทางภายนอกมาเป็นปัจจัยในการตัดสินด้วย
2. ผู้แข่งขันที่ใช้ท่าอื่นนอกเหนือจากท่าบังคับ Shitei Kata ที่กำหนดจะถูกตัดสินสิทธิ์
3. ผู้แข่งขันที่หยุดชะงักในระหว่าง การแสดง Shitei Kata, Tokui Kata หรือ ผู้ที่แสดง Kata นอกเหนือจากที่ได้ประกาศไว้หรือแจ้งที่โต๊ะคณะกรรมการ จะต้องถูกตัดสินสิทธิ์
4. ผู้แข่งขันที่แสดงท่า Kata ผิดหรือแสดงท่าซ้ำจะถูกตัดสินสิทธิ์

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, การกระทืบเท้า, การตบอก แขน หรือเลื้อย, และ การหายใจออกอย่างไม่เหมาะสม เป็นตัวอย่างการบอกรับจากภายนอก และจะนำมาพิจารณาในการตัดสินด้วย
- V) โค้ชหรือผู้เข้าแข่งขันต้องตรวจสอบข้อทำในการแข่งขันแต่ละรอบว่า ตรงกับที่แจ้งไว้ที่ได้กรรมการหรือไม่

หัวข้อที่ 6 : การดำเนินการแข่งขัน

1. เมื่อเริ่มการแข่งขันแต่ละครั้งในการตอบรับการขานเรียกชื่อผู้แข่งขัน ซึ่งฝ่ายหนึ่งจะใส่สายสีแดง(Aka) และอีกฝ่ายใส่สายสีน้ำเงิน(Ao) ทั้ง 2 ฝ่ายจะยืนที่เส้นประจำตำแหน่ง ณ เส้นสนามการแข่งขันและหันหน้าเข้าหากรรมการผู้ชี้ขาด หลังจากโค้งทำความเคารพให้กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินแล้วฝ่ายน้ำเงิน Ao จะต้องก้าวออกจากสนาม แข่งขัน หลังจากนั้นฝ่ายแดง Aka จะเป็นฝ่ายเริ่มต้นก่อน โดยย้ายกลับมาที่จุดเริ่มต้นและมีการประกาศชื่อที่จะแสดง Kata แล้วจึงเริ่มแสดง เมื่อการแสดงเสร็จสิ้นฝ่ายแดง Aka จะออกจากสนามแข่งขันเพื่อให้ฝ่ายน้ำเงิน Ao แสดง เมื่อฝ่ายน้ำเงิน Ao แสดงเสร็จทั้งคู่ก็จะกลับเข้าไปในสนามแข่งขันอีกครั้งเพื่อรอผลการตัดสิน
2. ถ้าการแสดง Kata ไม่เป็นไปตามกฎหรือมีสิ่งผิดปกติอื่นๆ กรรมการผู้ชี้ขาดอาจเรียกรวมกรรมการผู้ช่วยท่านอื่นมาเพื่อขอคำตัดสิน
3. ถ้ามีการตัดสินที่ผู้แข่งกรรมการผู้ชี้ขาดจะไขว่คว้าและแยกธง(เหมือน Torimasen ในการแข่งขัน Kumite)
4. หลังจากแสดง Kata เสร็จทั้งคู่ ผู้แข่งขันจะยืนคนข้างกันภายในพื้นที่แข่ง และกรรมการผู้ชี้ขาด จะขอคำตัดสินด้วยการประกาศ "Hantei" และเป่านกหวีด 2 จังหวะ และกรรมการผู้ช่วยจะยกธงขึ้นพร้อมกัน
5. การตัดสินจะเป็นฝ่ายแดง AKA หรือฝ่ายน้ำเงิน Ao ไม่มีการเสมอ ผู้ที่ได้คะแนน 2 หรือ 3 เสียงจะเป็นฝ่ายชนะ และโฆษกจะประกาศชื่อผู้ชนะ
6. ผู้แข่งขันจะโค้งให้กัน จากนั้นจะโค้งให้กลุ่มกรรมการผู้ตัดสินและออกจากสนามแข่งขัน

คำอธิบายเพิ่มเติม

- I) จุดเริ่มการแสดง Kata จะต้องอยู่ภายในเขตของพื้นที่สนามแข่งขัน
- II) กรรมการผู้ชี้ขาดจะเป่านกหวีด 2 จังหวะ เพื่อให้กรรมการผู้ช่วยยกธงให้คะแนนพร้อมกัน ให้มีเวลาเพียงพอในการนับคะแนนเสียง (ประมาณ 5 วินาที) หลังจากนั้นนับคะแนนแล้วและเป่านกหวีดอีกครั้ง เพื่อให้ลดธงลง
- 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" พร้อมวาดฝ่ามือเข้าหากันอย่าง รวดเร็ว พร้อมก้าวถอยหลังในเวลาเดียวกัน
SHUGO	เรียกกรรมการผู้ช่วย	กรรมการผู้ชี้ขาดเรียกกรรมการผู้ช่วย หลังจบการแข่งขันครั้งนั้นหรือรอบนั้น, หรือเมื่อต้องการการรับรองเพื่อให้ ผู้แข่งออกจากการแข่งขัน(Shikkaku)
HANTEI	การตัดสิน	หากไม่สามารถตัดสินผลหลังจากต่อเวลาการแข่งขันพิเศษ(Sai Shiai) กรรมการผู้ชี้ขาดเรียกขอคำตัดสินจากกรรมการผู้ช่วยโดยการเป่านกหวีด และกรรมการผู้ช่วยจะยกธงว่า ผู้แข่งขันฝ่ายไหนจะเป็นฝ่ายได้คะแนน พร้อมกับ กรรมการผู้ชี้ขาดให้คะแนนด้วยการยกมือ
HIKIWAKE	เสมอ	ในกรณีที่มีการตัดสินให้เสมอกัน หลังการประกาศ ขอคำตัดสิน(Hantei) กรรมการผู้ชี้ขาดจะเอาแขน ไขว้กันบริเวณหน้าอก และวาดแขนเฉียงลงมาออก ไปบริเวณข้างลำตัวโดยหงายเอาฝ่ามือออกด้านนอก
TORIMASEN	ไม่สามารถให้คะแนน ได้	คล้ายๆกับ Hikiwake แต่กรรมการผู้ชี้ขาดจะคว่ำมือลง
SAI SHIAI	ต่อเวลาการแข่งขันพิเศษ	กรรมการผู้ชี้ขาดประกาศเริ่มการแข่งขันใหม่อีกครั้ง ด้วยการสั่งว่า "Sai Shiai, 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	กรรมการผู้ชี้ขาดยกแขนข้างที่อยู่ด้านผู้ที่ทำคะแนน ได้ โดยให้แขนอยู่พอดีกับระดับไหล่
AKA (AO) IPPON	ฝ่ายแดง (ฝ่ายน้ำเงิน) ได้ 1 คะแนน	กรรมการผู้ชี้ขาดยกแขนข้างที่อยู่ด้านผู้ที่ทำคะแนนได้ โดยให้แขนอยู่ต่ำกว่าระดับไหล่ 45 องศา
CHUKOKU	การเตือนเนื่องจากการ ละเมิด ประเภท 1 หรือ 2 โดยไม่มีการ ลงโทษ	ละเมิดประเภท 1 กรรมการผู้ชี้ขาดหันไปทางผู้ แข่งขัน ที่จะเกิดกฎและไขว้แขนทั้ง 2 ข้างระดับ หน้าอก ส่วนการละเมิดประเภทที่ 2 กรรมการผู้ชี้ ขาดใช้นิ้วชี้ (งอแขน) ชี้ไปยังใบหน้าของผู้แข่งขันที่ ละเมิดกฎ
KEIKOKU	การเตือนแล้วตามด้วยบทลงโทษ IPPON (1 คะแนน)	กรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาณว่าจะเกิดกฎประเภท 1 หรือ 2 โดยการใช้นิ้วชี้ชี้ไปที่ผู้แข่งขันที่จะเกิดกฎ ด้วยมุมทแยงประมาณ 45 องศาต่ำกว่าระดับไหล่ และให้คะแนนฝ่ายตรงข้าม 1 คะแนน
HANSOKU-CHUI	การเตือนแล้วตามด้วยบทลงโทษ NIHON (2 คะแนน)	กรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาณว่าจะเกิดกฎประเภท 1 หรือ 2 โดยการใช้มือชี้ไปที่ผู้แข่งขันที่จะเกิดกฎ ในแนวที่ ขนาน กับพื้นและให้คะแนน ฝ่ายตรงข้ามคู่ต่อสู้ 2 คะแนน
HANSOKU	ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน	กรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาณว่าจะเกิดกฎประเภท 1 หรือ 2 ใช้นิ้วชี้ชี้ไปยังผู้แข่งขันที่จะเกิดกฎทำมุมทแยง ประมาณ 45 องศา สูงกว่าระดับไหล่และประกาศให้ ฝ่าย ตรงข้ามเป็นผู้ชนะ
JOGAI	ออกนอกพื้นที่แข่งขัน	กรรมการผู้ชี้ขาดใช้นิ้วชี้ชี้ไปยังด้านผู้ออกนอกพื้นที่ เพื่อประกาศว่าผู้แข่งขันนี้ได้ออกนอกพื้นที่แข่งขัน
SHIKKAKU	การตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน	กรรมการผู้ชี้ขาดใช้นิ้วชี้ชี้ไปที่ผู้ที่จะเกิดกฎทำมุม 45 องศาสูงกว่าระดับไหล่ แล้วชี้เฉียงวาดไปทางด้าน หลัง ของกรรมการผู้ชี้ขาด พร้อมประกาศว่า "AKA(Ao) Shikkaku" และประกาศให้ฝ่ายตรงข้าม เป็นผู้ชนะ
KIKEN	ไม่สามารถเข้าร่วมการ แข่งได้	กรรมการผู้ชี้ขาดใช้นิ้วชี้ชี้ไปยังเส้นเริ่มการแข่งขัน ด้าน ของผู้แข่งขันที่โดยให้แขนทำมุม 45 องศา
MUBOBI	การเตือนเนื่องจากไม่ระวังต่อ ความปลอดภัยใน การแข่งทำให้ ตัวเองเสี่ยง กับอันตราย	กรรมการผู้ชี้ขาดใช้มือแตะใบหน้าตนเองและหันสัน มือ ออกด้านนอก ขยับมือออกและเข้า เพื่อให้ กรรมการผู้ช่วย รับทราบว่าคุณแข่งขันคนนั้นไม่ ระมัดระวังความปลอดภัยต่อตนเอง

ภาคผนวกที่ 2 : ทำสัญญาณและสัญญาณธงของกรรมการผู้ชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วย

คำประกาศและทำสัญญาณของกรรมการผู้ชี้ขาด

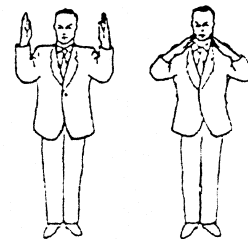
"SHOMEN-NI-REI"

กรรมการผู้ชี้ขาดยื่นฝ่ามือไปด้านหน้า



"OTAGAT-NI-REI" - เคารพกันและกัน

กรรมการผู้ชี้ขาดให้สัญญาณให้ผู้แข่งขันโค้งคำนับให้แกกัน



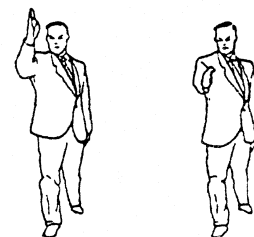
"SHOBU HAJIME"-เริ่มการแข่งขัน

หลังประกาศ กรรมการผู้ชี้ขาดก้าวถอยหลัง



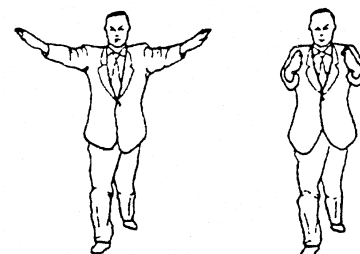
"YAME" - หยุด

เป็นการขัดจังหวะหรือหยุดการแข่งขันหรือยกนั้น เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาดประกาศ เขาก็จะทำท่ามือสับลงตรงกลาง



"TSUZUKETE HAJIME" - การต่อสู้พร้อม เริ่ม

กรรมการพูด "TSUZUKETE" และยื่นก้าวเท้าไปข้างหน้า พร้อมกับยืดแขนออกไปข้างหน้า โดยฝ่ามือหันหน้าเข้าหา ผู้แข่งขันทั้งสองและเมื่อกรรมการพูดคำว่า "HAJIME" ก็จะพลิก มือกลับพร้อมกับกวาดมือมาตรงกลางพร้อมกับก้าวไปข้างหลัง



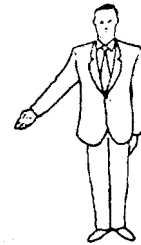
ความเห็นของกรรมการผู้ชี้ขาด

หลังจากเรียก YAME และใช้ท่าที่ระบุ กรรมการผู้ชี้ขาดจะอแขนข้างที่ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนยืนอยู่



"IPPON" - 1 คะแนน

กรรมการผู้ชี้ขาดทำแขนกางแขนออก 45 องศา ไปด้านข้างลำตัวทางด้านของผู้ที่ได้คะแนน



"NIHON" - 2 คะแนน

กรรมการผู้ชี้ขาดจะกางแขนกางขนานกับไหล่ไปทางด้านของผู้ที่ได้คะแนน



"SANBON" - 3 คะแนน

กรรมการผู้ชี้ขาดกางแขนออกไปข้างบน 45 องศาไปทางด้านของผู้ที่ได้คะแนน



ยกเลิกการตัดสินครั้งที่แล้ว

กรรมการผู้ชี้ขาดหันหน้าไปทางผู้แข่งขัน ประกาศ "AKA" หรือ "AO" พร้อมไขว้แขน แล้วทำท่าตัดมือลงเอาแขนลงข้างลำตัวเพื่อแสดงว่าการตัดสินที่ผ่านมายกเลิกไป



"NO KACHI" - ชนะ

หลังจากสิ้นสุดการแข่งขันหรือรอบการแข่งขัน กรรมการผู้ชี้ขาดกางแขนขึ้น 45 องศาไปทางด้านของผู้ที่ชนะ พร้อมกับประกาศว่า "AKA (หรือ AO) NO KACHI"



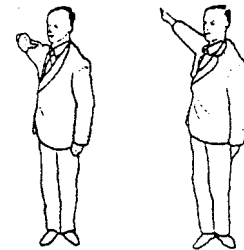
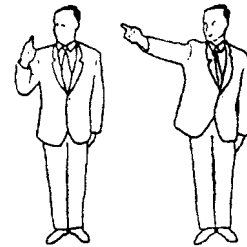
"KIKEN" – การประกาศสละสิทธิ์การแข่งขัน

กรรมการผู้ชี้ขาดชี้นิ้วไปยังเส้นของผู้แข่งขันและประกาศให้ ฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้ชนะ



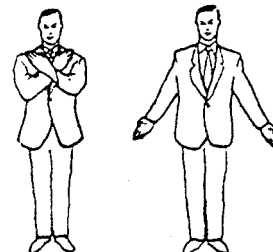
"SHIKKAKU" - ตัดสิทธิ์การแข่งขันและให้ออกจากพื้นที่แข่ง

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



"HIKIWAKE" - เสมอ

ถ้ามีการตัดสินไม่ได้ในช่วงประกาศ "HANTEI" กรรมการผู้ชี้ขาดจะ ไชวแขนแล้ววาดแขนเฉียงลงข้างลำตัวโดยหงายมือออกด้านหน้า



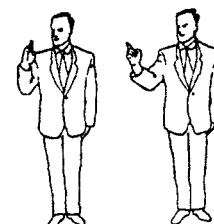
การละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภทที่ 1

กรรมการผู้ชี้ขาดทำมือไขว่กันตรงข้อมือในระดับอก



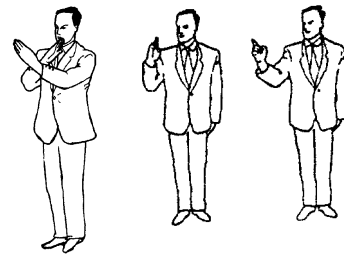
การละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภทที่ 2

กรรมการผู้ชี้ขาดชี้ไปที่ผู้ที่ละเมิดพฤติกรรมต้องห้าม โดยงอแขนเล็กน้อย

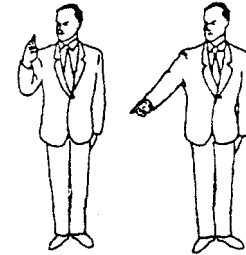


CHUKOKU

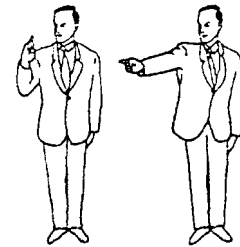
กรรมการผู้ชี้ขาดเตือนครั้งแรกของการละเมิดพฤติกรรมต้องห้าม ประเภทที่ 1 หรือ 2 แต่ยังไม่ลงโทษ

**"KEIKOKU" - ปรับ 1 คะแนน**

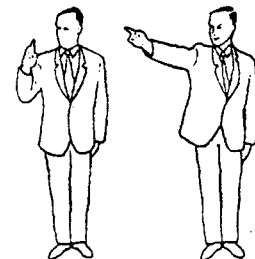
กรรมการผู้ชี้ขาดระบุว่าเป็นการละเมิดพฤติกรรมต้องห้าม ประเภทที่ 1 หรือ 2 แล้วชี้นิ้วลง 45 องศาต่ำกว่าระดับไหล่ไปทาง ผู้ที่ละเมิดพฤติกรรมต้องห้าม และให้คะแนน IPPON (1 คะแนน) แก่ฝ่ายตรงข้าม

**"HANSOKU CHUI" - ปรับ 2 คะแนน**

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

**"HANSOKU" - ปรับแพ้และตัดสินสิทธิ์การแข่งขัน**

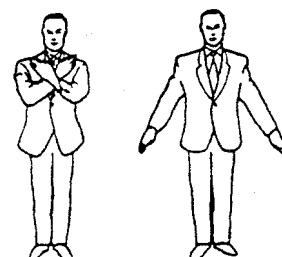
กรรมการผู้ชี้ขาดระบุกระทำผิดประเภท 1 หรือ 2 แล้วชี้นิ้วขึ้น ทำมุม 45 องศา สูงกว่าระดับไหล่ไปทางด้านข้างของผู้ที่ละเมิดพฤติกรรมต้องห้าม และประกาศให้ฝ่ายตามข้ามเป็นผู้ชนะ

**"AIUCHI" - ผู้แข่งทั้งสองใช้เทคนิคที่ได้คะแนนในเวลาเดียวกัน**

ไม่มีใครได้รับคะแนนในครั้งนี้ กรรมการผู้ชี้ขาดจะกำหนดเข้าหากัน บริเวณหน้าอก

**"TORIMASEN" - ไม่สามารถให้คะแนนเทคนิคได้**

กรรมการผู้ชี้ขาดไขว่แขน แล้ววาดแขนเฉียงลงด้านข้างลำตัว หมายถึง เทคนิคในการทำคะแนนไม่สมบูรณ์ หรือไม่ตรงตามกฎการให้คะแนน



พิจารณาใหม่

หลังจากได้บอกเหตุการณ์การผู้ชี้ขาดขอให้กรรมการผู้ช่วย
พิจารณาความเห็นใหม่

**AKA(AO) ได้คะแนนก่อน**

กรรมการผู้ชี้ขาดบอกกรรมการผู้ช่วยว่า AKA ทำคะแนนได้ก่อน
โดยเปิดมือขวาชี้เข้าหามือซ้าย ถ้า AO ได้คะแนนก่อน จะชี้มือ
ซ้ายเข้าหามือขวา

**เทคนิคถูกกีดขวางหรือปิดเป้าหมาย**

กรรมการผู้ชี้ขาดวางมือลงบนแขนอีกข้างเพื่อบอกกรรมการผู้ช่วย
ว่าเทคนิคนี้ถูกกีดขวาง หรือโดนในจุดที่ไม่ได้คะแนน

**เทคนิคผิดพลาด**

กรรมการผู้ชี้ขาดกำมือแนบหน้าลำตัว เพื่อบอกกรรมการผู้ช่วยว่า
เทคนิคนี้ผิดพลาด หรือโดนไม่ถูกจุดที่ได้คะแนน

**การสัมผัสกันมากเกินไป**

กรรมการผู้ชี้ขาดบอกกรรมการผู้ช่วยว่ามีการกระทบกันรุนแรง ไป
เป็นการละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามแบบที่ 1

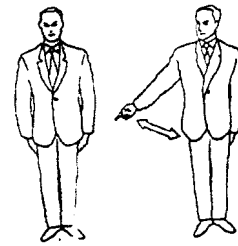
**การแสร์งท่า หรือ ทำอันตรายนเกินกว่าเหตุ**

กรรมการผู้ชี้ขาดใช้มือทั้ง 2 ข้างแตะหน้าของตนเอง เพื่อบอก
ละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2



"JOGAI" - ออกนอกพื้นที่การแข่งขัน

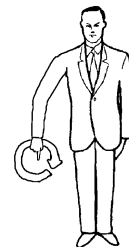
กรรมการผู้ชี้ขาดชี้นิ้วไปบริเวณเส้นขอบสนามด้านผู้แข่งขันที่จะเมิดกฎ

**MUBOBI - ทำให้ตัวเองเสี่ยงกับอันตราย, ขาดการป้องกัน**

กรรมการผู้ชี้ขาดแตะหน้าแล้วหันสันมือออกด้านหน้าแล้วยึดมือเข้า- ออกตรงด้านหน้า เพื่อบอกกรรมการผู้ช่วยว่าผู้แข่งขันอาจทำให้ ตนเองเสี่ยงกับอันตรายได้

**หลักเสี่ยงการต่อสู้**

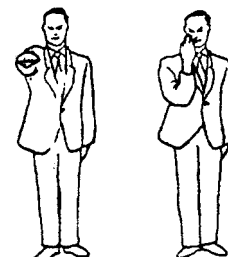
กรรมการผู้ชี้ขาดชี้นิ้วชี้ลงพื้นพร้อมกับหมุนมือเป็นวงกลมเพื่อระบุว่า ละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2

**การทวงเหนี่ยว, การปล้ำ, การผลัก, การจับยึด โดยไม่มี ความพยายามที่จะใช้การโจมตีตามมา**

กรรมการผู้ชี้ขาดจะยกมือทั้ง 2 ข้างขึ้นระดับหัวไหล่และเหยียดแขนทั้ง 2 ข้างในลักษณะตั้งฝ่ามือเพื่อระบุว่า ละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2

**SHUGO - เรียกกรรมการตัดสินผู้ช่วย**

กรรมการผู้ชี้ขาดเรียกกรรมการผู้ช่วยหลังจบการแข่งขันหรือรอบนั้น หรือเพื่อขอแนะนำว่าควร SHIKKAKU หรือไม่



การทำอันตราย และ การโจมตีโดยไม่มีการควบคุม
 กรรมการผู้ชี้ขาดกำหนดผ่านหลังศีรษะ เพื่อบอกว่า ละเมิด
 พหุติกรรมต้องห้ามประเภท 2



การโจมตีด้วย ศีรษะ เข่าหรือข้อศอก
 กรรมการผู้ชี้ขาดเอามือบริเวณอวัยวะที่ใช้โจมตี เพื่อบอกว่า ละเมิด
 พหุติกรรมต้องห้ามประเภท 2



พุดหรือ ยุแหย่ ฝ่ายคู่ต่อสู้ และแสดงกิริยาที่ไม่สุภาพ
 กรรมการผู้ชี้ขาดวางนิ้วชี้ที่ริมฝีปาก เพื่อบอกว่า ละเมิดพหุติกรรม
 ต้องห้ามประเภท 2



ระยะไม่ถูกต้อง (ห่างเกินไป)
 กรรมการผู้ชี้ขาดทำมือตั้งฉากฝ่ามือหันเข้าหากัน ห่างกันประมาณ
 30 เซนติเมตร เพื่อบอกกรรมการผู้ช่วยว่า ระยะของเทคนิคนี้ไม่
 ถูกต้อง

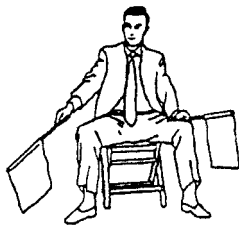


ระยะไม่ถูกต้อง (ใกล้เกินไป)
 กรรมการผู้ชี้ขาดทำมือไขว้กัน ให้หลังมือหันเข้าหากัน ฝ่ามือชี้ไป
 ทาง ด้านหน้า เพื่อบอกว่าระยะของเทคนิคนี้ไม่ถูกต้อง

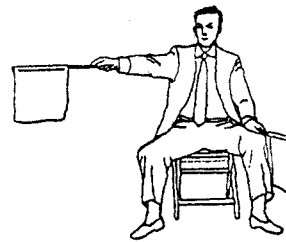


สัญญาณธงของกรรมการตัดสิน

IPPON



NIHON



SANBON



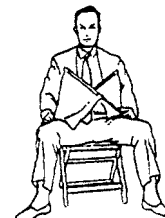
FOUL – เตือน

โดยธงฝ่ายที่ทำผิดจะถูกโบกวนเป็นวงกลม หลังจากนั้น จึงค่อยให้สัญญาณ การละเมิด พฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 หรือ 2



การละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1

ให้ธงไขว้กันและเหยียดแขนตรง



การละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2



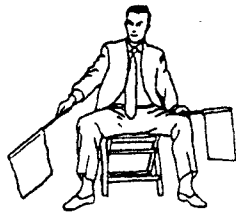
การละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2

กรรมการผู้ช่วยชี้ธง แขนงอ



JOGAI

กรรมการผู้ช่วยยกธงข้างฝ่ายที่ออกนอก
บริเวณ แล้วแตะ บริเวณพื้นสนาม



KEIKOKU



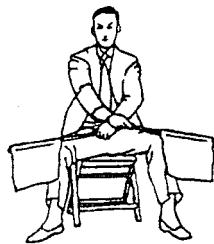
HANSOKU CHUI



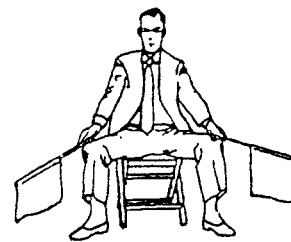
HANSOKU



TORIMASEN



TORIMASEN



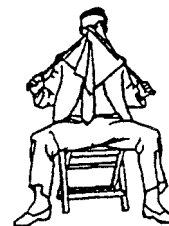
AIUCHI

ธงจะถูกยกเคลื่อนเข้าหากันบริเวณหน้าอก



MIENAI

ธงจะถูกยกขึ้นด้านหน้า



ภาคผนวกที่ 3 : แนวทางการปฏิบัติงานสำหรับกรรมการผู้ช่วยและกรรมการผู้ชี้ขาด

ภาคผนวกนี้มีเพื่อช่วยเหลือกรรมการผู้ช่วยและกรรมการผู้ชี้ขาด ในกรณีที่ทักท้วงหรือคำอธิบายเพิ่มเติมไม่ชัดเจน

การสัมผัสเกินกว่าเหตุ

เมื่อผู้แข่งขันใช้เทคนิคทำคะแนน แล้วตามด้วยเทคนิคที่รุนแรงเกินกว่าเหตุ คณะกรรมการจะไม่ให้คะแนนและเตือนหรือปรับโทษละเมิดพฤติกรรมประเภท 1 (แม้ว่าจะตั้งใจหรือไม่ก็ตาม)

การกล่าวหาว่าถูกสัมผัสเกินกว่าเหตุและเกินความจริง

คาราเต้เป็นศิลปะการต่อสู้และได้รับการคาดหวังในมาตรฐานที่ดีจากผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งเป็นที่ยอมรับไม่ได้ เมื่อผู้แข่งขันผู้ที่ได้รับบาดเจ็บเพียงเล็กน้อยแล้ว ถูกรื้อกมใบหน้าของตัวเอง เดินหรือขว้างไปมารอบสนาม โกงหรือก้มตัว การดึงหรือคายฟันยาง หรืออีกนัยหนึ่ง เพื่อแสดงให้เห็นว่ามีบาดเจ็บรุนแรง เพื่อโน้มน้าวให้กรรมการตัดสิน ปรับโทษฝ่ายตรงข้ามในขั้นที่สูงขึ้น พฤติกรรมประเภทนี้ของการโกงและทำให้เสื่อมเสียเกียรติของกีฬาคาราเต้โด จึงควรต้องปรับโทษให้เร็วที่สุด

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

เป็นสถานการณ์ที่จะพิจารณาได้ยากมาก เมื่อผู้แข่งขันได้รับบาดเจ็บที่รุนแรงและล้มลง บางครั้งเขยื้อนขึ้น (เพื่อหยุดการจับเวลา 10 วินาที) แล้วล้มลงอีกครั้ง กรรมการชี้ขาดและกรรมการผู้ช่วย จะต้องระลึกเสมอว่า การเตะสูงได้ถึง 3 คะแนน ซึ่งมีผลต่อคะแนนรวมของทั้งประเภททีมและบุคคล ผู้แข่งขันที่ได้รับเงินรางวัล จากการชนะได้รับเหรียญรางวัล ซึ่งเป็นสิ่งยั่วยวนอาจทำให้ประพฤติดิจรยาบรรณได้ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องตระหนักและใช้โทษที่เหมาะสม

MUBOBI

การเตือนหรือการปรับโทษเมื่อผู้แข่งขันถูกทำให้บาดเจ็บเพราะขาดการป้องกันตนเอง เช่น หันหลังให้คู่ต่อสู้ โจมตีในระยะใกล้ ต่อยบริเวณท้องโดยไม่ป้องกันหน้าของตนเอง หยุดต่อสู้ก่อนกรรมการสั่ง 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 และการระวังความเป็นไปได้อันของการถูกโจมตีกลับจากคู่ต่อสู้ขณะที่ตนเองเข้าทำการโจมตี เช่น แม้ผู้แข่งขันบางคนจะถอยออกมาหลังจากหลังจากโจมตีแล้ว แต่สายตายังจับจ้องคู่ต่อสู้ เพื่อพร้อมที่จะแข่งขันต่อไป คณะกรรมการต้องสามารถแยกได้ว่า ผู้แข่งขันอยู่ในสภาวะใด พร้อมจะสู้หรือตั้งใจเลี้ยว เช่น ทิ้งการ์ด ขาดสมาธิ จนทำให้การต่อสู้หยุดชะงัก

การจับการเตะระดับลำตัว

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

การทุ้มและการบาดเจ็บ

การจับและทุ้มจะทำให้ต่อสู้เมื่อใดที่มั่นใจว่า นักกีฬาและผู้สามารถจะใช้เทคนิคได้ถูกต้อง

ผู้แข่งขันที่จะใช้เทคนิคการทุ้มต้องทำตามคำอธิบายในข้อ 6 และข้อ 8 หากผู้แข่งขันทุ้มฝ่ายตรงข้ามอย่างถูกวิธี และฝ่ายตรงข้ามล้มอย่างถูกวิธี แต่ยังไม่บาดเจ็บ แพทย์สนามจะเป็นดูแลอาการบาดเจ็บ ฝ่ายกระทำจะไม่ถูกปรับโทษ อาการบาดเจ็บที่เกิดจากผู้ถูกทุ้มกระทำเอง เป็นผลมาจากการจับและดึงฝ่ายตรงข้ามมาทับตนเอง แทนที่จะล้มตามเทคนิคที่ถูกต้อง

สภาวะอันตรายเกิดขึ้นเมื่อผู้แข่งขันจับขาฝ่ายตรงข้ามทั้ง 2 ข้างแล้วทุ้มโดยเอาหลังของฝ่ายตรงข้ามลง หรือผู้แข่งขันโยมุดตัวแล้วหมุนยกตัวฝ่ายตรงข้ามก่อนแล้วทุ้มฝ่ายตรงข้ามลง ในหัวข้อที่ 8 คำอธิบายเพิ่มเติม ข้อ 10 ระบุว่า "ผู้ทุ้มต้องจับฝ่ายตรงข้ามไว้ตลอดเวลาเพื่อความปลอดภัยในการล้ม" อย่างไรก็ตาม การทุ้มในลักษณะนี้ อาจเข้าข่ายละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามได้ เพราะยากที่จะรับประกันความปลอดภัยได้ ทั้งนี้ หากผู้ถูกทุ้มบาดเจ็บ ผู้กระทำจะเข้าข่ายละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 แต่หากผู้ถูกทุ้มไม่บาดเจ็บหรือการทุ้มถูกขัดโดยกรรมการผู้ชี้ขาด ผู้กระทำจะถูกเตือนหรือ

ขั้นตอนการลงคะแนน

เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาด (Referee) ตัดสินใจว่ามีการหยุดการแข่งขันชั่วคราว จะสั่ง Yame และพร้อมกับให้สัญญาณมือ. กรรมการผู้ช่วย (Judge) จะต้องลดธงลง ในท่าเตรียมและรอความเห็นของกรรมการผู้ชี้ขาด (Referee) เมื่อกรรมการผู้ชี้ขาด (Referee) จะกลับประจำที่จุดเริ่มต้น กรรมการผู้ชี้ขาด (Referee) จะให้สัญญาณตามความเห็นของตนเอง และจากนั้นกรรมการผู้ช่วย (Judge) จึงจะแสดงสัญญาณตามความเห็นของแต่ละท่านและกรรมการผู้ชี้ขาด (Referee) จะพิจารณาและแสดงผลการตัดสิน ตามเสียงส่วนใหญ่. เนื่องจากกรรมการผู้ชี้ขาด (Referee) เป็นผู้เดียวที่สามารถเคลื่อนที่ได้รอบสนาม ใกล้กับผู้แข่งขันมากที่สุดและได้พูดคุยกับแพทย์สนาม กรรมการผู้ช่วย (Judge) จึงต้องพิจารณาสิ่งที่กรรมการผู้ชี้ขาดการสื่อสาร อย่างชัดเจนแน่นอน ก่อนที่จะแสดงผลการตัดสินสุดท้าย ไม่อนุญาตให้มีการขอพิจารณาใหม่.

ในสถานการณ์ที่มีมากกว่าหนึ่งเหตุผล เมื่อมีการหยุดการแข่งขัน กรรมการผู้ชี้ขาด (Referee) จะแสดงสัญญาณแต่ละสถานการณ์ที่เกิดขึ้น. ตัวอย่างเช่น มีคะแนนเกิดขึ้นจากผู้แข่งขันคนหนึ่งและการทำฟาล์วจากอีกคนหนึ่งหรือมีการ MUBOBI และการสร้างท่าบาดเจ็บจากผู้แข่งขันคนเดียวกัน

ไม่ส่งสัญญาณใด หลังจาก สั่งหยุด

หากกรรมการผู้ช่วย 3 ท่านไม่ส่งสัญญาณใด หลังจากกรรมการผู้ชี้ขาดสั่งหยุด กรรมการผู้ชี้ขาดจะเป็นผู้ตัดสินว่า จะให้คะแนนหรือปรับโทษอย่างไร?

จากย่อหน้าที่ 3 ของคำอธิบายเพิ่มเติม ในหัวข้อที่ 12 ระบุว่า "เมื่อการแข่งขันหยุดลง คะแนนเสียงส่วนใหญ่จะเป็นฝ่ายชนะ" แต่หากกรรมการผู้ช่วยไม่เห็นการทำคะแนน พวกเขาจะไม่สามารถแสดงความเห็นหรือออกเสียงได้ ดังนั้น กรรมการผู้ชี้ขาดจะเป็นผู้ตัดสิน สถานการณ์แบบนี้จะเกิดขึ้น เมื่อการทำคะแนนเกิดขึ้นใกล้ขอบสนามข้างกรรมการผู้ชี้ขาด ในจุดที่กรรมการผู้ช่วยมองไม่เห็น

เมื่อ กรรมการผู้ช่วย 2 ท่านให้คะแนนแก่ฝ่ายแดง

หลังจากกรรมการผู้ชี้ขาดสั่งหยุด กรรมการผู้ช่วย 2 ท่านให้คะแนนแก่ฝ่ายแดง Aka แต่อีกท่านไม่ส่งสัญญาณใดๆ กรรมการผู้ชี้ขาดสามารถให้คะแนนแก่ฝ่ายนำเงิน Ao ได้หรือไม่?

กติการะบุว่า กรรมการผู้ชี้ขาดไม่สามารถขัดแย้งความคิดเห็นของกรรมการผู้ช่วย 2 ท่านได้ นอกจากจะได้รับสัญญาณสนับสนุนเห็นด้วยจากกรรมการผู้ช่วยท่านที่เหลือ ดังนั้น กรรมการผู้ชี้ขาดจึงต้องให้คะแนนแก่ฝ่ายแดง Aka

ออกนอกพื้นที่ Jokai

เมื่อผู้แข่งขันออกนอกพื้นที่ (Jokai) กรรมการผู้ช่วยต้องส่งสัญญาณโดยการชี้ธงลงพื้น ส่วนกรรมการผู้ชี้ขาดต้องสั่งหยุดการแข่งขันและกลับสู่ตำแหน่งเดิม พร้อมประกาศว่า ละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 2

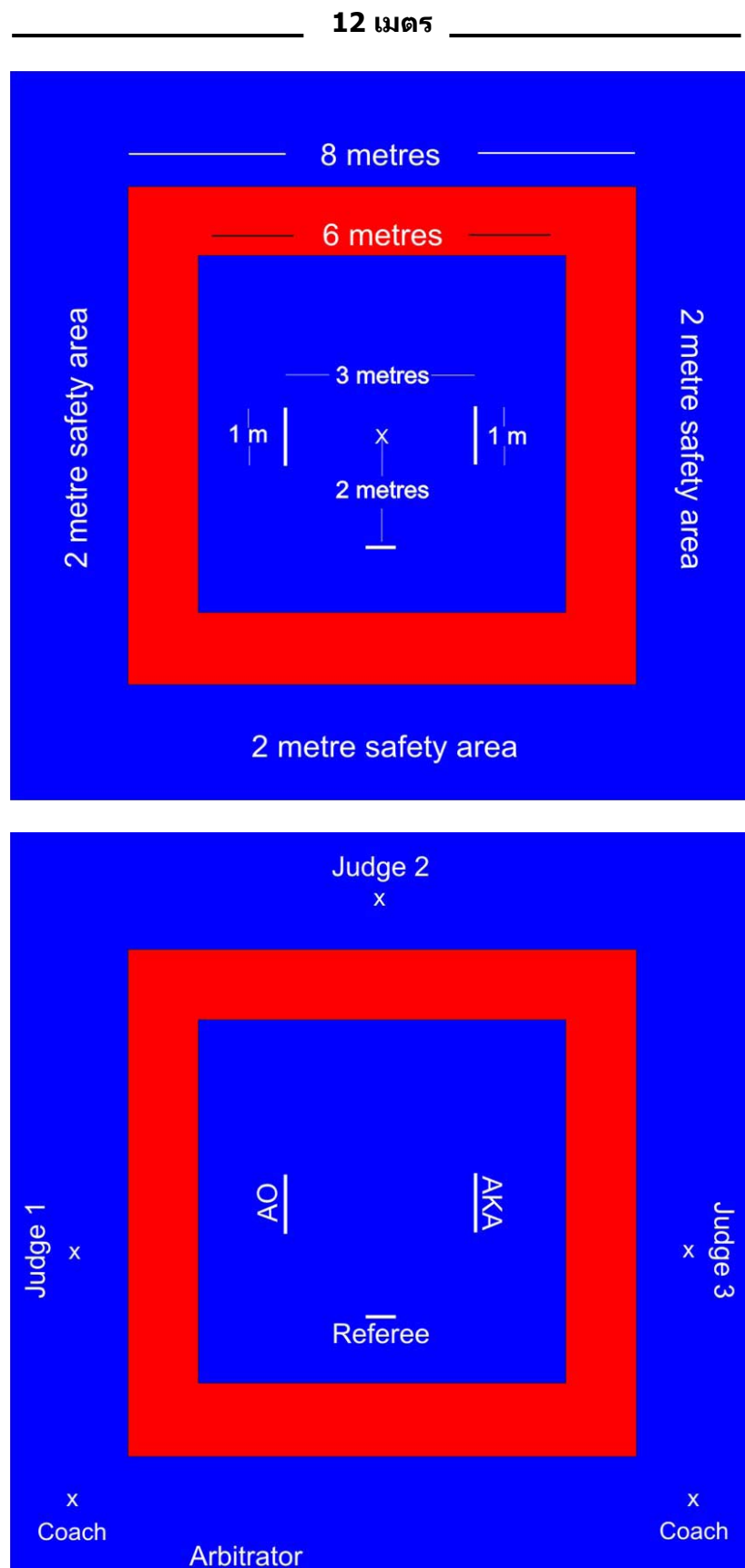
การระบุนกเล็ดกติกาก

เมื่อผู้แข่งขันละเมิดพฤติกรรมต้องห้ามประเภท 1 กรรมการผู้ช่วยจะหมุนธงสีของฝ่ายผู้กระทำผิด แล้วไขว้ธงยืนไปทางฝ่ายที่กระทำผิด ยืนธงสีของผู้กระทำผิดไปข้างหน้า สัญญาณนี้จะช่วยให้กรรมการผู้ชี้ขาดเห็นว่า ผู้แข่งขันฝ่ายใดกระทำผิด

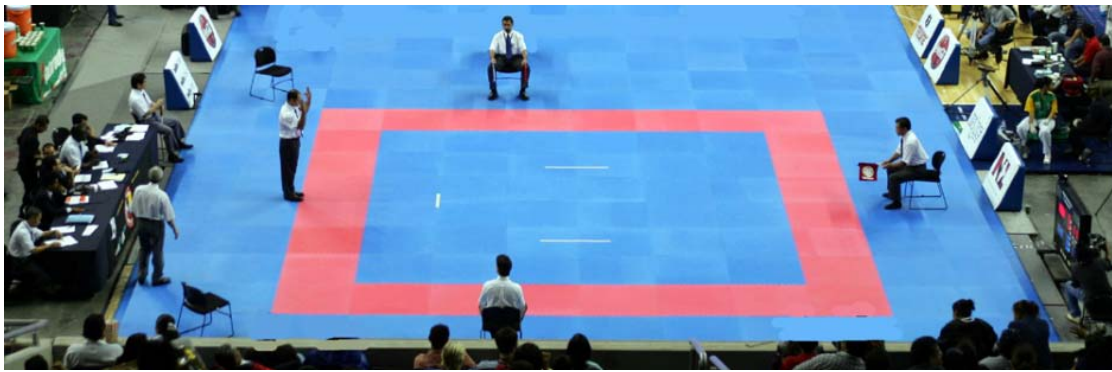
ภาคผนวกที่ 4: สัญลักษณ์คะแนน

●---○	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

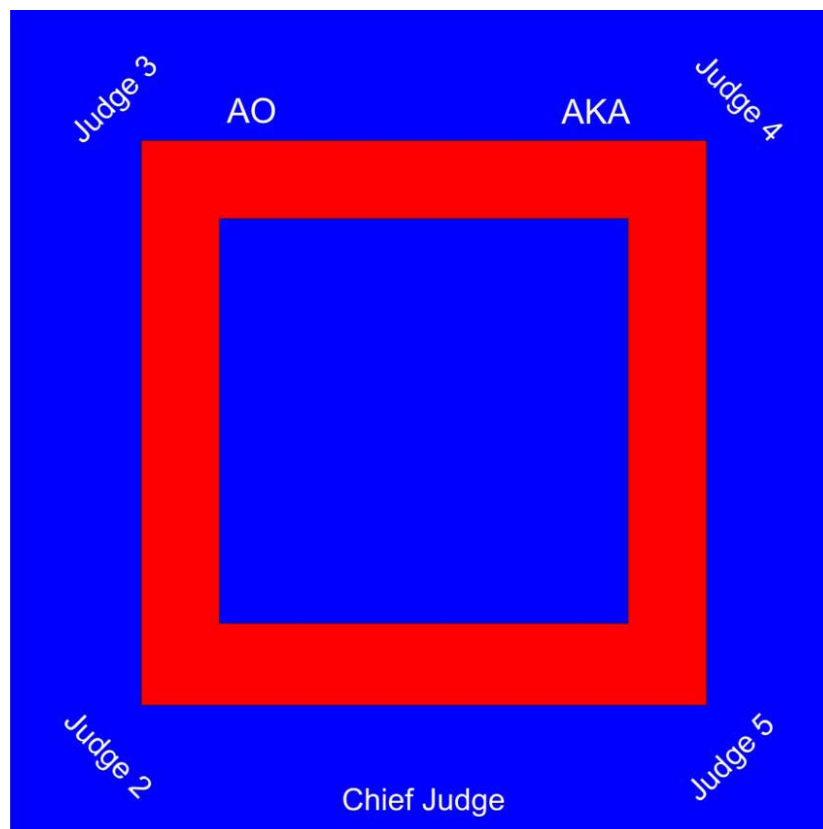
ภาคผนวกที่ 5: แผนภาพสถานที่แข่งขันแบบต่อสู้ KUMITE



ขนาดและตำแหน่งของสนามแข่งขัน แบบต่อสู้ Kumite



ภาคผนวกที่ 6 : แผนภาพสถานที่แข่งขันแบบทำรำ KATA



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

WADO-RYU KATAS

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

SHOTOKAN KATAS

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. Bassai-Dai | 12. Jion |
| 2. Bassai-Sho | 13. Sochin |
| 3. Kanku-Dai | 14. Nijushiho Sho |
| 4. Kanku-Sho | 15. Goju Shiho-Dai |
| 5. Tekki - Shodan | 16. Goju Shiho-Sho |
| 6. Tekki - Nidan | 17. Chinte |
| 7. Tekki - Sandan | 18. Unsu |
| 8. Hangetsu | 19. Meikyo |
| 9. Jitte | 20. Wankan |
| 10. Enpi | 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 |

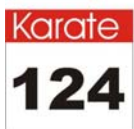
ภาคผนวกที่ 9: ชุดคาราเต้



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.



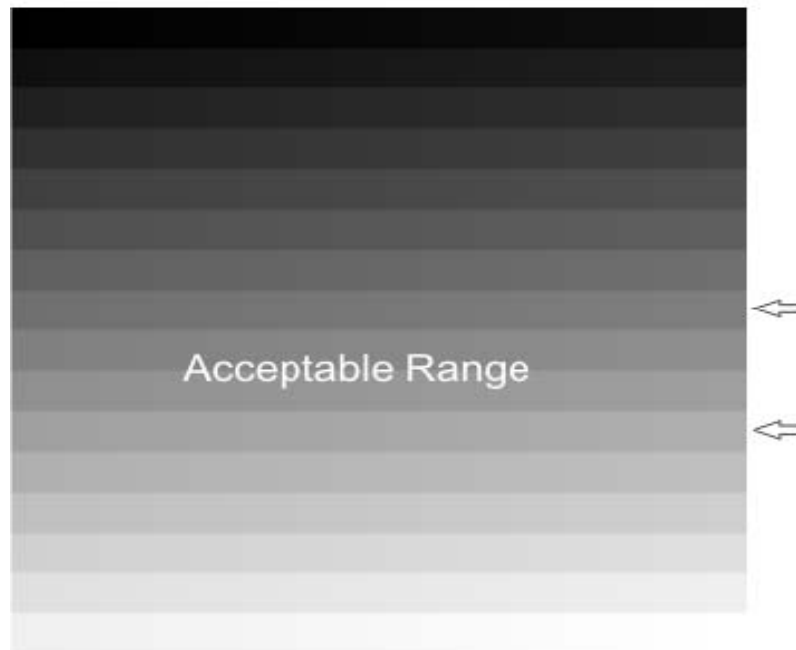
SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK, size 5 x 4 cm.

ภาคผนวกที่ 10: สถานภาพในการจัดแข่งขันระดับโลกและรุ่นต่างๆ WORLD CHAMPIONSHIPS CONDITIONS & CATEGORIES

WORLD CHAMPIONSHIPS						
WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS				WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS		
GENERAL	CATEGORIES			GENERAL	CATEGORIES	
❖ The competition will last for 4 days (Thursday, Friday, Saturday, and Sunday). ❖ Each National Federation can register one (1) competitor per category. ❖ At the draw, the four finalists of the previous championships will be split as much as possible. (The competitors in the case of individual events and the National Federations in the case of the team events). ❖ The Championships will be displayed in 5 or 6 competition areas, depending on the stadium's features. ❖ Kumite bouts duration will be 2 minutes in all cases. ❖ Those who have already participated in a World Senior Championships won't be allowed to take part in under 21 categories. ❖ Bunkai in Kata team (male & female) to be performed in the final and bouts when a medal is being disputed.	UNDER 21	CADET	JUNIOR	❖ The competition will last for 4 days (Thursday, Friday, Saturday and Sunday). ❖ Team Kumite events will be held after the individual events. ❖ Each National Federation can register one (1) competitor per category. ❖ At the draw, the four finalists of the previous Championships will be split as much as possible. (The competitors in the case of individual events and the National Federations in the case of team events). ❖ The Championships will be displayed in 4 (four) competition areas in line. ❖ There will be no breaks. For catering service of referees and officials, specific areas and timetables must be provided. ❖ Kumite bouts duration will be 3 minutes for male and 2 minutes for female categories, except for individual finals and individual bouts when a medal is being disputed, whose duration will be 4 minutes for male and 3 minutes for female categories. ❖ Bunkai in Kata team (male & female) to be performed in the final and bouts when a medal is being disputed.	Individual Kata (age +16)	
		Individual Kata (age 14/15)	Individual Kata (age 16/17)		Male Female	
		Male Female	Male Female		Male individual Kumite (age +18)	
	Male Individual Kumite (age 18,19,20)	Male Individual Kumite (age 14/15)	Male Individual Kumite (age 16/17)		-60 Kg.	
	-68 Kg.	-52 Kg.	-55 Kg.		-67 Kg.	
	-78 Kg.	-57 Kg.	-61 Kg.		-75 Kg.	
		-63 Kg.	-68 Kg.		-84 Kg.	
		-70 Kg.	-76 Kg.		+84 Kg.	
		+70 Kg.	+76 Kg.		Female individual Kumite (age +18)	
	Female Individual Kumite (age 18,19,20)	Female Individual Kumite (age 14/15)	Female Individual Kumite (age 16/17)		-50 Kg.	
	-53 Kg.	-47 Kg.	-48 Kg.		-55 Kg.	
	-60 Kg.	-54 Kg.	-53 Kg.		-61 Kg.	
	+60 Kg.	+54 Kg.	-59 Kg.		-68 Kg.	
			+59 Kg.		+68 Kg.	
			Team Kata (age 14/17)		Team Kata (age +16)	
			Male Female		Male Female	
Total	6	10	13		Team Kumite (age +18)	
					Male Female	
					16	

ภาคผนวกที่ 11: ตัวอย่างโทนสีกางเกง กรรมการตัดสิน

Referees and Judges Trousers Colour Guide



ประวัติวิทยากร

อาจารย์ทวิสุข เชี่ยวชาญปรีชากุล

ที่อยู่ปัจจุบัน

111 / 24 ซอยวัดบัวขวัญ ถนนงามวงศ์วาน ตำบลบางเขน อำเภอเมือง นนทบุรี 11000

โทร. 02-580-7773 มือถือ 081-172-2665

วุฒิการศึกษา

ระดับปริญญาโท สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ระดับปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ระดับปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

สถานที่ทำงาน

สถาบันศิลปะป้องกันตัวนนทบุรี (นนทบุรี คาราเต้โด โกจูกัน)

21/223 ซ.งามวงศ์วาน29 (เชียงใหม่มอลล์ งามวงศ์วาน ติดกับ อาคารกลอรี)

ถ.งามวงศ์วาน ต.บางเขน อ.เมือง นนทบุรี 11000

www.karatekidsgym.com E-mail: dipgoju@hotmail.com

ประวัติการทำงาน สมาคมฯ

2547 – ปัจจุบัน ผู้ตัดสินกีฬาคาราเต้โด แห่งเอเชีย

สมาคมสหพันธ์คาราเต้แห่งเอเชีย

การกีฬาแห่งประเทศไทย

2541 – 2550 ผู้ฝึกสอนกีฬาคาราเต้โด ทีมชาติไทย

สมาคมคาราเต้แห่งประเทศไทย

การกีฬาแห่งประเทศไทย

ประวัติคาราเต้

ชั้นปัจจุบัน

คาราเต้ สายดำ ขั้นที่ 4 (Yon Dan) (ปี 2546)

สมาคม คาราเต้โด โกจูไก นานาชาติ (IKGA)

สมาคม ไทยคาราเต้โด โกจูไก(TKGA)

สมาคมคาราเต้แห่งประเทศไทย(TKF)



ดำรงตำแหน่ง**สมาคมสหพันธ์ คาราเต้โด แห่งเอเชีย Asian Karatedo Federation (AKF)**

1. ผู้ตัดสินชี้ขาด ประเภทต่อสู้ ระดับ B (Kumite Referee B)
2. กรรมการตัดสิน ประเภททำท่า ระดับ B (Kata Judge B)

สมาคม คาราเต้โด โกจูไก นานาชาติ International Karate-do Gojukai Association (IKGA)

3. อาจารย์สมาคมคาราเต้โด โกจูไก นานาชาติ
4. ผู้ตัดสินชี้ขาด กีฬาคาราเต้โด โกจูไก นานาชาติ

สมาคมคาราเต้แห่งประเทศไทย

5. คณะกรรมการผู้ตัดสิน(Referee Commissions)
6. กรรมการตัดสินชี้ขาด ประเภทต่อสู้และทำท่าระดับ A (Kata & Kumite Referee A)

สมาคมไทยคาราเต้โด โกจูไก

7. ผู้ตัดสินชี้ขาด ประจำสมาคมไทยคาราเต้โด โกจูไก
8. คณะกรรมการสอบสาย สมาคมไทยคาราเต้โด โกจูไก
9. อาจารย์สมาคมไทยคาราเต้โด โกจูไก (TKGA)

ประวัติการอบรม

การอบรมผู้ตัดสินกีฬาคาราเต้โด (Referee Seminar 1999-2003)

สมาคมสหพันธ์คาราเต้โด แห่งประเทศไทย

การอบรมผู้ฝึกสอนคาราเต้ ประเภททำท่า ณ ประเทศมาเก๊า (Instructor Kata Seminar 2005)

สหพันธ์สมาคมคาราเต้โด แห่งเอเชีย Asian Karatedo Federation(AKF)

อบรม / สอบผู้ตัดสิน ประเภทต่อสู้ แห่งเอเชีย ระดับ B(KUMITE Judge B) (Referee Seminar 2005)

สหพันธ์สมาคมคาราเต้โด แห่งเอเชีย Asian Karatedo Federation (AKF)

การอบรมผู้ฝึกสอนคาราเต้ ประเภททำท่า ณ ประเทศสิงคโปร์ (Instructor Kata Seminar 2006)

สหพันธ์สมาคมคาราเต้โด แห่งเอเชีย Asian Karatedo Federation (AKF)

อบรม / สอบผู้ตัดสิน ประเภทต่อสู้ แห่งเอเชีย ระดับ A (KUMITE Judge A) (Referee Seminar 2006)

สหพันธ์สมาคมคาราเต้โด แห่งเอเชีย Asian Karatedo Federation (AKF)

การอบรมผู้ฝึกสอนคาราเต้ ประเภททำท่า ณ ประเทศมาเลเซีย (Instructor Kata Seminar 2007)

สหพันธ์สมาคมคาราเต้โด แห่งเอเชีย Asian Karatedo Federation (AKF)

อบรม / สอบผู้ตัดสินชี้ขาด ประเภทต่อสู้ แห่งเอเชีย ระดับ B (KUMITE Referee B)(Referee Seminar 2007)

สหพันธ์สมาคมคาราเต้โด แห่งเอเชีย Asian Karatedo Federation (AKF)

อบรม / สอบผู้ตัดสิน ประเภททำท่า แห่งเอเชีย ระดับ B (KATA Judge B) (Referee Seminar 2007)

สหพันธ์สมาคมคาราเต้โด แห่งเอเชีย Asian Karatedo Federation (AKF)

ประวัติและผลงานการตัดสิน**ระดับชาติ**

การแข่งขันคาราเต้โด โกจูโก ระดับประชาชน ชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย	ปี พ.ศ. 2538-50
การแข่งขันคาราเต้โด โกจูโก ระดับเยาวชน ชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย	ปี พ.ศ. 2538-50
การแข่งขันคาราเต้โด ระดับอุดมศึกษา ชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย	ปี พ.ศ. 2539-50
การแข่งขันคาราเต้โด ระดับประชาชน ชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย	ปี พ.ศ. 2539-52
การแข่งขันคาราเต้โด ระดับเยาวชน ชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย	ปี พ.ศ. 2539-52
การแข่งขันคาราเต้โด ไทยแลนด์โอเพ่น แชมป์เปียนชิพ	ปี พ.ศ. 2550
การแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 32-35	ปี พ.ศ. 2545-50
การแข่งขันกีฬายาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 24-25	ปี พ.ศ. 2551-52
การแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัย ครั้งที่ 31 (ธรรมศาสตร์)	ปี พ.ศ. 2541

ประวัติและผลงานการตัดสิน**ระดับนานาชาติ**

7 th AKF Junior & Cadet Karatedo Championship	มาเก๊า	ปี พ.ศ. 2548
7 th AKF Senior Karatedo Championship	มาเก๊า	ปี พ.ศ. 2548
ซีเกมส์ ครั้งที่ 23	ฟิลิปปินส์	ปี พ.ศ. 2548
8 th AKF Junior & Cadet Karatedo Championships	สิงคโปร์	ปี พ.ศ. 2549
13 th Asean University Games	เวียดนาม	ปี พ.ศ. 2549
8 th AKF Senior Karatedo Championship	มาเลเซีย	ปี พ.ศ. 2550
4 th Asia Pacific Karatedo Gojukai Championship	ฮ่องกง	ปี พ.ศ. 2550
ซีเกมส์ ครั้งที่ 24	ประเทศไทย	ปี พ.ศ. 2550
14 th Asean University Games	มาเลเซีย	ปี พ.ศ. 2551
1 st Asian Martial Arts Games	ประเทศไทย	ปี พ.ศ. 2552

ประวัติวิทยากร การจัดอบรม

โครงการฝึกอบรมผู้ตัดสินกีฬาคาราเต้โด สมาคมคาราเต้แห่งประเทศไทย กรุงเทพฯ.	ปี พ.ศ. 2545
โครงการฝึกอบรมผู้ตัดสินกีฬาคาราเต้โด สมาคมคาราเต้แห่งประเทศไทย กรุงเทพฯ.	ปี พ.ศ. 2547
โครงการฝึกอบรมผู้ตัดสินกีฬาคาราเต้โด สมาคมคาราเต้แห่งประเทศไทย กรุงเทพฯ.	ปี พ.ศ. 2549
โครงการฝึกอบรมผู้ตัดสินกีฬาคาราเต้โด สมาคมคาราเต้แห่งประเทศไทย อุบลฯ.	ปี พ.ศ. 2550
โครงการฝึกอบรมผู้ตัดสินกีฬาคาราเต้โด สมาคมคาราเต้แห่งประเทศไทย กรุงเทพฯ.	ปี พ.ศ. 2551
โครงการฝึกอบรมผู้ตัดสินกีฬาคาราเต้โด สมาคมคาราเต้แห่งประเทศไทย กรุงเทพฯ.	ปี พ.ศ. 2552