



## PYETJET NË KUMITE

### E SAKT, APO E PA SAKT

*Në formularin e përgjigjeve shëno "X" në kutinë përkatëse. Përgjigja në pyetje është e sakt vetëm nëse është e sakt në të gjitha situatat, përndryshe konsiderohet e pa sakt. Çdo përgjigje është një pike!*

1	Madhësia e Arenës/Tatamit së bashku me zonën e sigurisë është 8 metra me 8 metra (8x8)
2	Emblema shtetërore e garuesit mund të vendosët në anën e majt të kimonos së sipërme po që se nuk kalon madhësinë e përgjithshme prej 8cm më 12cm
3	Kimonoja e sipërme duhet të jetë më shumë se $\frac{3}{4}$ e gjatësisë së kofshës
4	Kimonoja e poshtme duhet të mbulojë të paktën $\frac{2}{3}$ e kërcirit / nëngjurit
5	Mëngët e kimonos së sipërme nuk duhet të jenë më të gjata se sa deri tek nyja e shuplakës së dorës
6	Nëse mëngët e kimonos së sipërme të garuesit janë të gjata dhe zëvendësimi i saj nuk mund të bëhet me kohë, gjyqtari kryesor mund të lejojë që ato të përvilen nga ana e brendshme.
7	Garuesit mund të bartin 1 ose 2 shirita gome ose një mbajtëse flokësh në formë të bishtit të kalit. Shiritat, rruazat dhe dekorimet tjera janë të ndaluara.
8	Vathët janë të lejuara nëse ato mbulohen me shirit ngjites
9	Protezat metalike për dhëmbë mund të barten nën përgjigësinë e garuesit nëse lejohet nga gjyqtari kryesor dhe mjeku zyrtar.
10	Garuesit duhet të përshëndetën mirë me njëri tjetrin në fillim dhe në fund të ndeshjes.
11	Trajneri mund të ndërroj renditjen e ekipit gjatë xhiros
12	Nëse garuesi është lënduar në një ndeshje individuale, trajneri mund të e zëvendësojë atë nëse parapraikisht e lajmëron komisionin organizativ
13	Nëse dy ekipet kanë numër të njëjtë të fitoreve, atëherë përcaktimi i fituesit bëhet pas numërimit të pikëve, duke përfshirë ndeshjet e fituara dhe ato të humbura.
14	Nëse të dy ekipet kanë numër të njëjtë të fitoreve dhe të pikëve, një ndeshje tjetër vendimtare duhet zhvilluar.
15	Nëse garuesi vjen në arenë i veshur në mënyrë jo të duhur, ai/ajo nuk do të diskualifikohet menjëherë.
16	Diskualifikimi me KIKEN nënkupton që garuesit janë të diskualifikuar nga ajo kategori
17	Trajneri gjatë gjithë kohës duhet të tregoj kartelën zyrtare të identifikimit.
18	Ndeshjet për seniorë janë 3 minuta, për femra, kadet dhe junior janë 2minuta.
19	Ndeshjet individuale për medalje tek meshkujt janë, 3 minuta dhe për femra janë 2 minuta
20	Ndeshjet e meshkujve U21 janë gjithmonë 3 minuta dhe për femra 2 minuta
21	Garuesi nuk ka nevojë të ndërroj kimonon e sipërme nëse lidhset e saj janë shqyer gjatë ndeshjes.
22	Një goditje më këmbë jodan, e mangët në zanshin, mund të jepet IPPON sepse ajo konsiderohet teknikë e vështirë për të u ekzekutuar.
23	Një kombinim i shpejt i Chudan Geri dhe Tsuki ku secila prej tyre shënon pikë, do të jepet Ippon.
24	Në ndeshjet për seniorë një prekje e lehtë " Kontakt me doreza" në fyt nuk rezulton me kundërvajtje apo dënim në rast se nuk është lëndim serioz.
25	Një goditje në gjenitale nuk do të rezultojë me dënim me kusht që kundërvajtësi nuk e ka bërë atë me qëllim
26	Dënimet e kategorisë së parë dhe kategorisë së dytë nuk mblidhen mes veti
27	Nëse SENSU anulohet kur deri në fund të ndeshjes kanë mbetur më pak se 15 sekonda, SENSU nuk mund t'i jepet asnjërit prej garuesve në vazhdim
28	Nëse një garuesi të cilit i është dhënë SENSU ndëshkohet me kundërvajtje të kategorisë së dytë kur kanë mbetur më pak se 15 sekonda, garuesi automatikisht do e humbë këtë avantazh.
29	Keikoku e kategorisë së parë normal jepet kur potenciali i garuesit për fitore është zvogëluar lehtë nga kundërshtari
30	Hansoku-chui e kategorisë së parë mund të jepet direkt
31	Hansoku-chui jepet kur potenciali i garuesit për fitore është zvogëluar seriozisht nga kundërshtari
32	Në mënyrë për të hequr/anuluar SENSU-n gjyqtari kryesor duhet së pari të tregoj shenjën për kundërvajtje të përcjellur me shenjën për Senshu dhe më pas shenjën për anulim (Torimasen) për të kërkuar mbështetjen e gjyqtarëve anësor.
33	Chukoku, Keikoku dhe Hansoku-chui janë kundërvajtje.
34	Hansoku jepet për shkelje serioze të rregullave
35	Shikaku mund të jepet vetëm pasi të jetë shqiptuar një kundërvajtje.



36	Nëse garuesi vepron në mënyrë qëllimkeqe, Shikaku dhe jo Hansoku është denim korrekt.
37	Nëse garuesi vepron në mënyrë qëllimkeqe, denimi korrekt do të ishte Hansoku
38	Garuesit mund t'i jepet Shikaku nëse sjellja e trajnerit apo e ndonjë anëtarit të delegacionit të garuesit dëmton nderin dhe prestigjin e Karatesë.
39	Duhet të bëhet njoftimi publik për Shikaku
40	Garuesit të cilët trillojnë lëndimet do të jenë subjekt i denimeve të forta deri, dhe duke përfshirë pezullimin e përjetshëm për vepra të përsëritura
41	Janë 5 kritere që duhet të plotësohen për përcaktimin e një pike.
42	Në rast të Shikkaku-t, komisioni i gjyqtarëve do të dorëzojë një raport tek komiteti ekzekutiv në bazë të cilit jep mendim për autorizimin e sanksioneve të mëtejshme
43	Nëse dy gjyqtarë sinjalizojnë Ippon për Aka dhe dy të tjerë Ippon për AO, gjyqtari kryesor do të shqiptoj të dyja pikët
44	Nëse pas shenjës Yame, tre gjyqtarë anësor nuk sinjalojnë asgjë dhe gjyqtari i katërt sinjalizon Ippon për AO, gjyqtari kryesor mund të jep pikë.
45	Nuk është mundur që të jepet kundërvajtje për kontakt të tepruar, dhe pas një kontakti tjetër të tepruar të jepet kundërvajtje e të njëjtit nivel
46	Nëse trajneri vazhdon të pengoj mbas paralajmërimit të parë, gjyqtari kryesor do të ndalë ndeshjen, I afrohet trajnerit prap dhe kërkon nga ai/ajo të largohet nga arena/tatami.
47	Nëse Aka poenton pikërisht kur AO del jashtë Arenës/Tatamit, të dyja, pikë dhe kundërvajtje apo denim i kategorisë së dytë do të jepet.
48	Nëse garuesi është shtyrë fizikisht nga Arena/Tatami, Jogai do të shqiptohet.
49	Sipas artikullit 10, kur garuesi bie, është hudhur apo nokautuar dhe nuk ngritet/qëndron në këmbët e tij menjëherë gjyqtari kryesor do ti sinjalizojë kohëmbajtësit që të filloj numërimin e 10 sekondave duke përdorur bilbilin/pipin.
50	Sipas "rregullit të 10 sekondave" kohëmbajtësi do të ndaloj orën kur garuesi ngritet plotësisht drejt dhe kur gjyqtari kryesor ngrit dorën lartë.
51	Çdo garues i cili bie, është hudhur apo "nokautuar" dhe nuk qëndron plotësisht në këmbët e tij/saj brenda 10 sekondave ai do të tërhiqet automatikisht nga gara.
52	Nëse dy garuesit lëndojnë njëri tjetrin dhe nuk mund të vazhdojnë tutje, ndeshja/fitorja do t'i jepet atij garuesi i cili ka grumbulluar më shumë pike.
53	Garuesi i cili poenton dhe del jashtë Arenës/Tatamit para se gjyqtari kryesor të thërret Yame nuk do i jepet Jogai.
54	Garuesve nuk mund të ju shqiptohen denimet pas sinjalit për përfundimin e ndeshjes.
55	Në garat për Juniorë çdo teknikë në fytyrë, kokë dhe qafë të cilat shkaktojnë lëndim do të ndëshkohen apo denohen përveç nëse është faji i të lënduarit.
56	Në garat për Kadetë dhe Juniorë, goditjet me këmbë Jodan janë të lejuara nëse janë të lehta "prekje e lëkures" me kusht që të mos ketë lëndim.
57	Në garat për seniorë, prekje e lehtë është e lejuar për goditjet Jodan me dorë, dhe një tolerancë më e madhe është e lejuar për goditjet Jodan me këmbë.
58	Garuesit nuk i lejohet të vazhdojë nëse i është dhënë fitore me Hansoku të kategorisë së parë dhe kjo është rradha e dytë që ai fiton ndeshjen në këtë mënyrë
59	Garuesi mund të protestoj tek Mbikqyrësi i Arenës/Tatamit nëse është bërë ndonjë gabim administrativ
60	Sjellja e keqe nga trajneri nuk shkakton Shikkaku për garuesin e tij dhe garuesi nuk duhet të nxirret/dëbohet nga ndeshja
61	Kur gjyqtarët anësor vërejnë pikë ata menjëherë do të sinjalizojnë me flamuj
62	Përdorimi i fashave lejohet nëse aprovet nga mejku zyrtarë
63	Paneli i gjyqtarëve për çdo ndeshje do të përbëhet nga një gjyqtarë kryesor, katër gjyqtarë anësor dhe një mbikqyrës i arenës.
64	Nëse pas fillimit të ndeshjes vërehet që garuesi nuk ka mbrojtësen e gomës për dhëmbë, garuesi do të diskualifikohet
65	Gjyqtari kryesor do të jep të gjitha komandat dhe do të bëjë të gjitha njoftimet-shqiptimet
66	Kur dy gjyqtarë anësor sinjalizojnë pikë për të njëjtin garues, gjyqtari kryesor mund të mos e ndalë ndeshjen nëse ai mendon që ata kanë gabuar.
67	Nëse tre gjyqtarë sinjalizojnë pikë për AKA, gjyqtari kryesor duhet të ndalë ndeshjen edhe pse ai mendon që ata kanë gabuar.



68	Nëse dy apo më shumë gjyqtarë sinjalizojnë pikë për të njëjtin garues, gjyqtari kryesor duhet të ndalë ndeshjen
69	Kohëzgjatja e ndeshjes fillon kur gjyqtari kryesor sinjalizon për fillim dhe ndalet kur gjyqtari kryesor sinjalizon Yame ose kur koha ka përfunduar
70	Paneli i gjyqtarëve në ndeshjet e kumiteve, duhet të përbëhet nga gjyqtari kryesor, katër gjyqtarë anësor dhe një kohëmbajtës
71	Kur garuesi rrëshqet e bie dhe 'Torso' nuk e prekë (takon) Arenën/Tatamin dhe menjëherë poentohet mbi të, kundërshtarit do t'i jepet Ippon
72	Trajneri i garuesit dhe përfaqësuesit e tij zyrtarë janë të vetmit që mund të bëjnë protestë.
73	Nëse gjyqtari kryesor nuk dëgjon sinjalin për përfundimin e ndeshjes, mbikqyrësi i ndeshjes do të sinjalizoj me pip/ bilbil.
74	Çdo protestë në lidhje me aplikimin e rregullave duhet të lajmërohet nga trajneri jo më vonë se 1 minut pas përfundimit të ndeshjes.
75	Në ndeshjet individuale, garuesi i cili tërhiqet vullnetarisht nga ndeshja i jepet KIKEN ndërsa kundërshtarit i shtohen 8 (tetë) pikë më shumë..
76	ZANSHIN nënkupton përkushtim i vazhdueshëm, i cili zgjatë deri në përfundimin e teknikës së ekzekutuar
77	Nëse garuesit para rreshtimit kontrollohen nga organizatori, prap është përgjegjësi e mbikqyrësit të arenës (KANSA) të sigurohet që pajisjet janë në përputhje me rregullat
78	Garuesi i cili është brenda Arenës/Tatamit, mund të poentoj ndaj garuesit i cili gjendet jashtë Arenës/Tatamit
79	Atoshi Baraku nënkupton që edhe 15 sekonda kanë mbetur deri në fund të ndeshjes
80	Atoshi Baraku nënkupton që edhe 10 sekonda kanë mbetur deri në fund të ndeshjes
81	“Prekje e lëkures” në fyt është e lejuar vetëm për garat e seniorëve
82	Nëse në ndeshjet eikpore nuk ka pikë në fund të ndeshjes, gjyqtari kryesor do të shpallë Hantei
83	Mubobi konsiderohet, dështimi i vazhdueshëm për t'u mborjtur nga kontakti i tepruar
84	Garuesi mund të dënohet/penalizohet për ekzagjërime edhe kur ka lëndim
85	Hudhjet mbi shpatulla si Seio Nage, Kata Garuma etj. Janë të lejuara vetëm nëse garuesi e mbanë kundërshtarin që të ketë një hudhje të sigurtë.
86	Shënimet e ndeshjes do të jenë zyrtare vetëm me aprovim të mbikqyrësit të ndeshjes (KANSA)
87	Kur gjyqtari kryesor merr vendim në kundërshtim me rregullat e garave, mbikqyrësi i ndeshjes menjëherë do të sinjalizojë më bilbil dhe do të ngrisë flamurin
88	Një garues nuk duhet të penalizohet për humbje të frymarrjes (si pasojë e teknikës) edhe pse kjo teknikë meriton pikë për kundërshtarit
89	Në garat e ekipore nuk ka ndeshje shtesë
90	Kur gjyqtari kryesor dëshiron të konsultohet me gjyqtarët anësor për penalizim të kontaktit ai mund të bëjë këtë shkurtimisht përderisa mjeku zyrtarë kontrollon garuesin.
91	Në garat e kadetëve vetëm një prekje e lehtë në maskën e fytyres mund të poentohet
92	Garuesëve të cilëve ju ndalet fryma shkaku i impaktit (të goditjes) duhet të ju lejohet që të rimarrin vehtën/ frymën para se të rifillojë ndeshja.
93	Mbikqyrësi i ndeshjes (Kansa) duhet të lajmëroj me bilbil nëse gjyqtarët anësorë nuk e shohin pikën
94	Garuesi i cili ka Hansoku Chui të kategorisë së dytë dhe pastaj ekzagjeron efektin e një kontakti të lehtë do t'i jepet Hansoku
95	Hansoku Chui do të jepet për trillim të lëndimit
96	Hansoku do të jepet për rastin e parë të ekzagjërimit të lëndimit
97	Nëse pas Yame dy gjyqtarë sinjalizojnë Juko për AO dhe një gjyqtarë Yuko për AKA, gjyqtari kryesor mund të shqiptojë pikë për AKA
98	Garuesit mund t'i shqiptohet Hansoku direkt për ekzagjërime të lëndimit
99	Teknika e dhënë pas shqiptimit të sinjalit për ndërprerje të ndeshjes, edhe pse efektive, nuk duhet të poentohet dhe mund të rezultojë me dënim për kundërvajtësin.
100	Në garat e kumiteve tek kadetët, goditjet me këmbë Jodan lejohen për të bërë prekje të lëkures me kusht që të mos ketë lëndim
101	Para fillimit të ndeshjes, Kontrollori i arenës duhet të kontrollojë kartonin shëndetësorë të garuesit.
102	Nësa ka gabim në short dhe garojnë garuesit e gabuar, kjo nuk mund të përmisohet pastaj.
103	Teknika e ekzekutuar në të njëjtën kohë me sinjalin për përfundim të ndeshjes është valide
104	Nëse garuesi lëndohet dhe kjo konsiderohet si gabim i tij (Mubobi) paneli i gjyqtarëve mund të refuzoj që të ndëshkojë/penalizojë kundërshtarin.



105	Mbikqyrësi i ndeshjes (Kansa) nuk ka votë apo autoritet në qeshjet e vlerësimeve të tilla nëse ka qënë apo jo pika valide.
106	Yvuko jepet gjithmonë për goditje me dorë në shpinë
107	Mbikqyrësi i ndeshjes mund të kërkojë nga gjyqtari kryesor që të ndalë ndeshjen kur vëren Jogai të cilën gjyqtarët anësor nuk e kanë vërejtur
108	Garuesi, i cili nuk përfillë urdhërat e gjyqtarit kryesor do t'i jepet Hansoku
109	Garuesi, i cili nuk përfillë urdhërat e gjyqtarit kryesor do t'i jepet Shikaku
110	Mbikqyrësi i procesmbajtësit do të urdhëroj gjyqtarin kryesor që të ndaloj ndeshjen nëse vëren shkelje të rregullave të garave
111	Nëse në një kombinim, teknika e parë meriton Yuku dhe teknika e dytë meriton dënim, të dyjat duhet të jepen
112	Kur garuesi rrëshqet bie apo nuk është në këmbët e veta dhe torso prekë(takon) Arenën dhe poentohet mbi të, kundërshtarit do t'i jepet Ippon
113	Nuk është e mundur të poentohet i shtrirë në arenë
114	Garuesit i cili nuk është i pajisur me pajisje të aprovuara nga WKF do ti jepet një minutë që t'i ndërroj me ato të aprovuara
115	Garuesi i lënduar në Kumite dhe i tërhequr nën rregullin "10 sekondësh", nuk mund të garoj në garat për Kata
116	Garuesi i lënduar i cili është shpallur i pafatë të ndeshet nga meju i garës nuk mund të ndeshet më në atë garë.
117	Nëse garuesi sillet keq në arenë mbas përfundimit të ndeshjes, gjyqtari kryesor ende mund të shijtoj Shikkaku
118	Mbikqyrësi i ndeshjes nuk ka votë në rastet e Shikkaku
119	Në ndeshjet ekipore për meshkuj nëse njëra ekipë fiton tri ndeshje, at'herë ndeshja ka përfunduar në atë moment.
120	Në ndeshjet ekipore për femra nëse njëra ekipë fiton dy ndeshje, at'herë ndeshja ka përfunduar në atë moment.
121	Kur garuesi e kap kundërshtarit dhe nuk ekzekuton një teknikë të menjëhershme ose hudhje/fshirje, gjyqtari kryesor do të thërras Yame
122	Kur një gjyqtarë anësorë nuk është i sigurt që teknika nuk ka arritur zonën poentuese ai nuk duhet të përkrah gjyqtarët tjerë
123	Garuesi i cili bën veprim me të cilin dëmton nderin dhe prestigjin e karatesë do ti jepet Hansoku
124	Kur një veprim i garuesit konsiderohet i rrezikshëm dhe qëllimisht shkelë rregullat në lidhje me sjelljen e ndaluar, garuesit do t'i jepet Shikkaku
125	Kur gjyqtari kryesor ndalë ndeshjen sepse ka parë pikë dhe të katër gjyqtarët anësor nuk kanë sinjalizuar asgjë gjyqtari kryesor mund të jap pikë
126	Kur ka shkelje të kuartit të rregullave mbikëqyrësi i arenës do të ndalë ndeshjen dhe udhëzon gjyqtarin kryesor të përmirësoj gabimin.
127	Nëse dy gjyqtarë sinjalizojnë Yuku për AKA dhe një gjyqtarë Waza-Ari për AO dhe gjyqtari kryesor dëshiron të shijtoj Waza-ari për AO ai do të kërkoj mendimin e gjyqtarit të katërt
128	Në Hantei, nëse tre gjyqtarë sinjalizojnë fitore për AKA dhe gjyqtari i katërt së bashku më gjyqtarin kryesor sinjalizojnë fitore për AO ai duhet të shpallë fitues AKA-n
129	Nëse gjyqtari anësorë sheh Jogai ai duhet të troket (prekë) në arenë me flamurin përkatës dhe të sinjalizoj kundërvajtje të kategorisë së dytë
130	Nëse një gjyqtarë sinjalizon pikë për AO, gjyqtari kryesor duhet të ndalë ndeshjen
131	Nëse garuesi nuk ngritet/qëndron në këmbë mbrenda 10 sekondave, gjyqtari kryesor do të shpallë "Kiken" dhe "Kachi" për kundërshtarit
132	Nëse garuesi hudhet dhe bie pjesërisht jashtë arenës, gjyqtari kryesor menjëherë do të thërras Yame.
133	Mbikqyrësi i arenës duhet të sinjalizojë më bilbil nëse gjyqtarët nuk e përkrahin gjyqtarin kryesor kur ai kërkon kundërvajtje të kategorisë së parë apo të dytë
134	Garuesi duhet të kontrollohet jashtë arenës
135	Mbikqyrësi i arenës duhet t'i bie bilbil nëse gjyqtarët anësor mbajnë flamujt në dorën e gabuar.
136	Mbrojtëset e gomës për dhëmbë janë obligative për të gjithë garuesit në Kumite
137	Mbas hudhjes, gjyqtari kryesor do të lejoj maksimum dy deri në tre sekonda për tu arritur pika.
138	Nëse garuesi poenton me këmbë me goditje të fortë dhe shtyen kundërshtarit jashtë arenës, gjyqtari kryesor duhet të shijtoj Waza-Ari dhe të jap kundërshtarit kundërvajtje të kategorisë së dytë për Jogai
139	Kur paraqitet protesta zyrtare, ndeshjet në vazhdim duhet të pezullohen derisa rezultati i protestës të bëhet i ditur.
140	Çdo gjyqtarë duhet të ulet në qoshe të Arenës/Tatamit në zonën e sigurisë



141	Nëse gjyqtari kryesor injoron dy apo më shumë gjyqtarë që sinjalizojnë pikë për një garues, mbikqyrësi i ndeshjes duhet të sinjalizojë me bilbil dhe të ngrit flamurin lartë.
142	Kur gjyqtari kryesor jep pikë për teknikën e cila ka shkaktuar lëndim mbikqyrësi i ndeshjes duhet të sinjalizojë që ndeshja të ndalet
143	Kur gjyqtari kryesor nuk dëgjon sinjalin për përfundim të ndeshjes, kohëmbajtësi do të sinjalizojë me bilbil/pip
144	Kur garuesi hudhet sipas rregullave, rrëshqet, bie, apo nuk qëndron në këmbë me torso në arenë/tatami dhe poentohet mbi të nga kundërshtari, do të jetë Ippon
145	Kur gjyqtari kryesor dëshiron që shqiptoj Shikkaku ai do ti thërras gjyqtarët anësor për një konsultim të shkurtër.
146	Kur garuesi lëndohet gjatë zhvillimit të ndeshjes dhe i duhet trajtim mjekësor, tre minuta do t'i jepen për t'u mjekuar, mbas kësaj, gjyqtari kryesor do të vendos nëse garuesi do të shpallet i paaftë të vazhdoj tutje apo t'i lejojë kohë shtesë.
147	Garuesi i cili del jashtë arenës (Jogai) kur kanë mbetur më pak se 15 sekonda deri në përfundim, minimumi që atij do t'i jepet është Keikoku
148	Për të përmirësuar pikën e dhënë garuesit të gabuar, gjyqtari kryesor duhet të kthehet nga garuesi të cilit ju ka dhënë pika e gabuar duke përdorur sinjalin për anulim 'Torimasen' dhe të jep pikën kundërshtarit
149	Nëse garuesi poentohet me Chudan Geri të kontrolluar mjaftë mirë dhe pastaj aksidentalisht godet më dorë në fytyrë kundërshtarit dhe shkakton lëndim të lehtë. Waza-Ari dhe kundërvajtje duhet të jepen.
150	Kur garuesit të lënduar i është dhënë trajtim mjekësor dhe mjeku zyrtarë konstaton se garuesi mund të vazhdojë të ndeshet gjyqtari kryesor nuk mund të refuzoj vendimin e mjekut
151	Gjyqtari kryesor mund të ndal ndeshjen edhe nëse gjyqtarët anësor nuk sinjalizojnë asgjë
152	Kur ndeshja është ndalur dhe vetëm një gjyqtarë ka sinjal, gjyqtari kryesor do të shqiptoj "Torimasen" dhe të rifillojë ndeshjen
153	"Shmang'je nga ndeshja" i referohet situatës kur garuesi tenton të pengoj kundërshtarit nga mundësia për të shënuar duke bërë sjellje për të humbur kohën.
154	Gjatë ndeshjes shtesë në garat ekipore, nëse të dy garuesit e lëndojnë njëri tjetrin dhe nuk mund të vazhdojnë dhe rezultati është baraz, fituesi do të shpallet me Hantei.
155	Në ndeshjet ekipore nëse dy garues lëndojnë njëri-tjetrin dhe nuk mund të vazhdojnë dhe rezultati i pikëve është i barabartë, gjyqtari kryesor do të shpallë Hikiwake.
156	Kur ka më pak se 15 sekonda kohë të mbetur dhe garuesi që është duke humbur, me çdo kusht është përpjekur që të e barazojë rezultatin, del nga zona/arena (Jogai), atij do t'i jepet një minimum i kategorisë 2 Hansoku-Chui.
157	Teknikat që godasin nën brezë nuk mund të poentohen.
158	Teknikat, të cilat godasin shpatullat, mund të poentohen.
159	Nëse AKA aksidentalisht godet AO-n në këllk dhe AO nuk mund të vazhdojë ndeshjen at'herë AO-s do t'i jepet Kiken.
160	Nëse një garues mbetet pa frymë për shkak të mungesës së përgaditjes fizike (rezistencës), gjyqtari kryesor duhet të ndalojë ndeshjen për t'i dhënë kohë për t'u rikuperuar.
161	Garuesi i cili siguron një epërsi të qartë prej 8 pikësh do të shpallet fitues.
162	Kur koha përfundon, garuesi që ka shënuar më shumë pikë shpallet fitues.
163	Kansa duhet t'i bie bilbil/pipit nëse gjyqtarët anësor nuk e mbështesin gjyqtarin kryesor kur ai kërkon një kundërvajtje ose dënim të Cat.1 ose Cat.2.
164	Në ndeshjet ekipore nëse një garues merr Hansoku rezultati i tij, nëse ka, do të zbret në zero dhe kundërshtarit të tij do t'i jepen tetë pikë.
165	Në ndeshjet ekipore nëse një garues merr Kiken rezultati i tij, nëse ka, do të zbret në zero dhe kundërshtarit të tij do t'i jepen tetë pikë.
166	Në ndeshjet ekipore nëse një garues merr Shikkaku, rezultati i tij, nëse ka, do të zbret në zero dhe kundërshtarit të tij do t'i jepen tetë pikë.
167	Një kundërvajtje ose dënim për Mubobi jepet vetëm kur një garues është goditur ose lënduar me fajin ose neglizhencën e tij.
168	Një garues i cili është goditur më fajin e tij dhe e ekzagjeron efektin e lëndimit duhet të marrë një kundërvajtje ose dënim për Mubobi ose ekzagjerim të lëndimit, por jo të dyja
169	Nëse një garues bën një goditje të mirë Chudan dhe kundërshtari i kap këmbën, pika poentuese nuk mund të jepet.
170	Një garues bën një goditje Jodan me këmbë që posedon gjashtë kriteret e shënimit të pikës. Kundërshtari vendos dorën e tij lart për të ndërprerë goditjen dhe dora pastaj godet më lehtësi fytyrën e tij; gjyqtari kryesor mund të japë Ippon pasi që goditja nuk është bllokuar në mënyrë efektive.



171	Ekipi i meshkujve mund të garojë vetëm me dy garues.
172	Reklamat e autorizuar për WKF janë të vendosura në mëngën e majtë të kimonos së sipërme.
173	Federatat Shtetërore nuk lejohen të bëjnë reklama në kimonot e garuesve.
174	Një garues që merr Kiken në dicitlinën Kumite nuk mund të garojë përsëri në atë garë.
175	Ndeshja shtesë përdoret vetëm në garat ekipore.
176	Mbikqyrësi i ndeshjes duhet të ngrit flamurin lartë dhe t'i bie bilibilit/pipit nëse gjyqtari kryesor jep një pikë njërit garuesi dhe Mubobi garuesit tjetër.
177	Ekipi i femrave mund të garojë vetëm me dy garuese në përbërjen e saj.
178	Në garat ndërkombëtare, gjyqtari kryesor nuk duhet të ketë të njejtën kombësi si të garuesve mirëpo njëri prej gjyqtarëve anësor mund të ketë nëse të dy trajnerët pajtohen.
179	Mbikqyrësi i ndeshjes do të reshtohet së bashku me gjyqtarin kryesor dhe gjyqtarët anësor.
180	Trajnerët do të ulen jashtë zonës së sigurisë, në pjesën përkatëse të tyre përballë tavolinës zyrtare.
181	Kansa nuk ka nevojë të ndërhyjë nëse gjyqtari kryesor i jep pikë njërit garues dhe ekzagjerim Cat. 2 garuesit tjetër.
182	Në ndeshjet ekipore, paneli do të bëjë rotacion për secilën ndeshje - me kusht që të gjithë posedojnë licencat e kërkuara (duhura - përkatëse)
183	Në meqet ekipore paneli do të bëjë rotacion vetëm në meqet për medalje për secilën ndeshje të zhvilluar
184	Gjyqtari kryesor mund të lëvizë nëpër të gjithë tatamin përfshirë edhe zonat e sigurisë
185	Garueset femra duhet të kenë mbrojtës të gjoksit.
186	Garueset femra nuk duhet të kenë mbrojtës të gjoksit nëse kanë mbrojtës të trupit.
187	Brezat e kuq dhe kaltër duhet të jenë pa ndonjë qëndisje, mbishkrim ose shenja personale.
188	Qëndisjet-mbishkrimet personale ose shenjat në brezat e kuq dhe të kaltër lejohen vetëm në garat për Kata.
189	Garuesit duhet të veshin një karate-gi të bardhë pa qëndisje-mbishkrime personale.
190	Qëndisjet-mbishkrimet personale në karate-gi janë të lejuar në ndeshjet për medalje.
191	Për të dhënë pikë, kundërvajtje dhe/ose denim, gjyqtari kryesor duhet të ketë përkrahjen e minimum dy gjyqtarëve anësor që tregojnë të njëjtin vlerësim.
192	Nëse dy gjyqtarë anësor kanë mendime të kundërta ndaj dy gjyqtarëve të tjerë anësor për të njëjtin garues, gjyqtari kryesor do të vendos rezultatin.
193	Nëse dy gjyqtarë anësor sinjalizojnë pikë dhe dy gjyqtarë tjerë anësor sinjalizojnë kundërvajtje për të njëjtin garues, gjyqtari kryesor do të pyet Tatami Menaxherin se si duhet zgjidhur kjo situatë
194	Gjyqtarët anësor nuk mund të iniciojnë një pikë ose kundërvajtje përpara se gjyqtari kryesor të ndalojë ndeshjen.
195	Gjyqtari kryesor gjithmonë do të pres mendimin e gjyqtarëve anësore para se të japë një pikë, kundërvajtje ose denim
196	Nëse 2 flamuj për të njëjtin garues tregojnë pike të ndryshme, pika me vlerë më të ulët do të aplikohet.
197	Nëse 2 flamuj për të njëjtin garues tregojnë pikë të ndryshme, pika me vlerë më të lartë do të aplikohet.
198	Nëse 2 flamuj për të njëjtin garues tregojnë pika poentuesë të ndryshme, gjyqtari kryesor do të japë "Torimasen".
199	Nëse një garues poenton me më shumë se një teknikë poentuese të një pas njëshme përpara së gjyqtari kryesor të thërras "Yame", gjyqtarët duhet të vlerësojnë pikën më të lartë pavarësisht nga renditja e teknikave poentuese.
200	Në ndeshjet ekipore, nëse pas ndeshjes shtesë nuk ka pikë, ose pikët janë të barabarta pa Senshu, ndeshja do të vendoset me Hantei
201	Jogai do të thotë kur një garues del nga Arena/Tatami dhe nuk është shkaktuar nga kundërshtari.
202	Kundërvajtja minimale për ikje, shmangje lufte dhe/ose humbje kohe gjatë Atoshi Barakut është Hansoku-Chui
203	Pasiviteti është një sjellje e ndaluar e Kategorisë 2.
204	Pasiviteti është një sjellje e ndaluar e Kategorisë 1.
205	Kansa nuk ka nevojë të ndërhyjë nëse gjyqtari kryesor jep një pikë poentuese për një teknikë të ekzekutuar pas Yame ose pas përfundimit të kohës
206	Yuko vlenë një pikë.
207	Waza-Ari vlenë dy pikë.
208	Ippon vlenë tre pikë
209	Është detyrë e Mbikqyrësit të Ndeshjes që para çdo ndeshje ose meqi të sigurojë që garuesit të kenë veshur pajisje të aprovuara.



210	Është detyrë e Tatami Menaxherit që para çdo ndeshje ose meqi të sigurojë që garuesit të kenë veshur paisje të aprovuara.
211	Trajnerët duhet të paraqesin akreditimin e tyre së bashku edhe atë të garuesit ose ekipit të tyre në tavolinën zyrtare.
212	“Waza-Ari” jepet për goditjet “Chudan”.
213	“Yuko” jepet për çdo “Tsuki” ose “Uchi” të ekzekutuar në cilëndo nga shtatë zonat e poentimit kundër një garuesi që është duke qëndruar lartë ose është i rrëzuar dhe pjesa e epërme e trupit nuk është shtrirë tërësisht në Tatami.
214	“Ippon” jepet për Jodan Geri dhe teknikat poentuese që ekzekutohen në kundërshtarin i cili është hudhur, ka rënë vet, ose nuk qëndron në këmbët e tij.
215	Ndeshjet individuale nuk mund të ndahen baraz.
216	Njëri nga kriteret për vendim është superioriteti i taktikave dhe teknikave të treguar nga garuesit.
217	Ekzistojnë katër sjellje të ndaluara në Kategorinë 1 dhe njëmbëdhjetë në Kategorinë 2.
218	Sulmet e simuluar me kokë, gjunjë ose bërryla janë shkelje e kategorisë 1.
219	Keikoku normalisht jepet kur potenciali i garuesit për të arritur fitore është zvogëluar seriozisht si pasojë e kundërvajtjes së kundërshtarit.
220	Trajneri kryesor i një delegacioni mund të protestojë për një vlerësim nga Paneli i gjyqtarëve.
221	Në Arenën/Tatamin për Kumite, dy katrorët e Tatamit janë të kthyer në anën e kuqe në një largësi prej një metër nga qendra e Arenës/Tatamit për të formuar një kufi ndërmjet garuesve.
222	Lidhëset e kimonos së epërme duhet të lidhën.
223	Kimonoja e epërme pa lidhëse mund të përdoret nga fillimi i ndeshjes.
224	Në garat individuale, një garues mund të zëvendësohet më një garues tjetër pasi që është hedhur shorti.
225	Në finale, trajnerët meshkuj duhet të veshin një kostum me ngjyra të errëta, kemishë dhe kravatë.
226	Në finale, trajneret femra mund të zgjedhin të veshin një fustan, pantollona apo një kombinim të xhakëtës me pantollona me ngjyra të errëta.
227	Në finale, trajnerët femra nuk mund të mbajnë mbështjellës koke me tipare fetare.
228	Mbajtësi i procesverbalit duhet të thërrasë kontrolluesin e arenës së ndeshjeve nëse tabela e rezultateve nuk tregon informacionin e duhur.
229	Garuesit nuk kanë të drejtë pushimi për një periudhë kohore ndërmjet ndeshjeve, të barabarta me kohëzgjatjen standarde të ndeshjes.
230	Pasiviteti nuk mund të jepet në më pak se 15 sekonda para fundit të ndeshjes.
231	Pasiviteti mund të jepet në më pak se 10 sekonda para fundit të ndeshjes.
232	Kansa duhet të ngriejë flamurin lart dhe t'i bie bilbilit/pipit nëse gjyqtari kryesor jep një pikë poentuese të ekzekutuar nga garuesi kur ai/ajo është jashtë Arenës/Tatamit.
233	Kapja e dorës së kundërshtarëve ose e kimonos së epërme me një dorë është e lejuar vetëm gjatë tentimit të ekzekutimit të një teknike poentuese ose hudhje.
234	Kapja e kundërshtarit me të dy duart gjatë ndeshjes nuk është e lejuar asnjëherë
235	Është detyrë e Tatami menaxherit që të emërojë anëtarët e panelit të video ri-shikimit.
236	Është detyrë e Mbikëqyrësit të ndeshjes që të emërojë anëtarët e panelit të video ri-shikimit.
237	Gjyqtarët anësor do të sinjalizojnë vetëm pikë poentuese dhe Jogai me iniciativën e tyre.
238	Kansa duhet të ngrisë flamurin lartë dhe të sinjalozjë me bilbil nëse gjyqtari kryesor jep pike për një teknikë që është ekzekutuar pas Yames ose pas përfundimit të kohës.
239	Gjyqtarët anësor do të sinjalizojnë për vlerësimet e tyre në lidhje me kundërvajtjet ose dënimet e inicuar nga Gjyqtari kryesor.
240	Gjyqtarët anësor mund të sinjalizojnë Cat. 2 kur një garues ka dalë nga Arena/Tatami
241	Gjyqtari kryesor do të thërrasë Jame kur një garues kap kundërshtarin dhe nuk kryen një teknikë të menjëhershme poentuese ose hudhje
242	Kansa duhet të ngriejë flamurin lartë dhe të sinjalizoj me bilbil nëse paneli ka vendosur për shkallën e kontaktit CAT 1 në mënyrë jo korrekte.
243	Kur një garues e kapë kundërshtarin, gjyqtari kryesor do të lejoj disa sekonda që garuesi të kryej ekzekutimin e teknikave poentuese ose hudhjes.
244	Kansa nuk ka të drejtë votë apo kompetencë për çështjet e vlerësimit siç është rasti nëse ka qenë pikë ose jo.
245	Gjyqtari kryesor mund ta ndalojë ndeshjen dhe të japë një pikë pa përkrahjen e gjyqtarëve anësor.
246	Nëse gjyqtari kryesor nuk e thërret mjekun në një situatë të rregullës së “10 sekondave”, Kansa duhet t'i bie bilbilit/pipit dhe të ngriejë flamurin lartë
247	Ekipi fitues është ai që ka më shumë ndeshje të fituara duke mos përfshirë ndeshjet e fituara me Senshu.



248	Brezat e kuq dhe kaltër duhet të jenë të gjatë jo më shumë se tri të katërtat e gjatësisë së kofshës
249	Trajneret femra mund të mbajnë mbështjellës koke me karakter fetarë të aprovuar nga WKF sikur që i kanë gjyqtarët.
250	Dënimi korrekt për simulimin e një lëndimi kur gjyqtarët vlerësojnë se teknika në fakt ishte një pikë poentuese është Hansoku.
251	Deri në tri dekorime me shirita gome të kapura në një bisht të vetëm të kalit janë të lejuara.
252	Diskualifikimi me Kiken do të thotë që garuesit janë të diskualifikuar nga ajo kategori, megjithëse ky diskualifikim nuk ndikon në pjesëmarrjen në një kategori tjetër.
253	Garuesit kanë të drejtën e pushimit midis ndeshjeve, ku kohëzgjatja e pushimit është e barabartë me kohëzgjatjen e një ndeshje standarde. Më përjashtim kur garuesit duhet ndërruar ngjyrat e paisjeve, në këtë rast koha zgjatet deri në pesë minuta.
254	Në çdo ndeshje, nëse pas përfundimit të ndeshjes rezultati është i barabartë, por një garues ka marrë "pikë më avantazh" (Senshu), ai garues do të shpallet fitues.
255	Me "pikë me avantazh" (Senshu) nënkuptohet kur një garues në rastin e parë ka arritur të marrë pikë (poentoj) ndaj kundërshtarit pa pasur mundësi kundërshtari të marrë pikë para ndërprerjes së ndeshjes.
256	Kur të dy garuesit shënojnë pikë para sinjalit për ndërprerjen e ndeshjes, garuesit nuk do të marrin "pikë me avantazh" Senshu, dhe të dy do të kenë mundësinë e marrjes së Senshu-së më vonë gjatë ndeshjes.
257	Në rast se garuesi bie, hidhet, ose rrëzohet dhe nuk rikthehet menjëherë në këmbët e tij, gjyqtari kryesor do të thërrasë mjekun dhe në të njëjtën kohë do të fillojë numërimin deri në dhjetë duke sinjalizuar me gisht për çdo sekondë.
258	Një sinjal i zërit do të jepet nga matësi i kohës 15 sekonda para fundit të ndeshjes dhe Gjyqtari kryesorë do të thërret "Atoshi Baraku".
259	Kansa nuk duhet të reagojë nëse Gjyqtari Kryesor jep një kundërvajtje ose dënim për pasivitet gjatë Atoshi Barakut.
260	Në kategoritë individuale një ndeshje mund të shpallet me rezultat të barabartë.

Vërejtje:

Pytjet e lartshënuara janë marrur nga Federata Botërore e Karatesë (WKF) dhe janë përkthyer dhe përshtatur në gjuhën shqipe nga komisioni i gjyqtarëve të Kosovës. Pytjet origjinale në gjuhën angleze mund t'i gjeni në linkun si vijon:

[https://wkf.net/pdf/AllquestionsKumite\\_ENG2019.pdf](https://wkf.net/pdf/AllquestionsKumite_ENG2019.pdf)

Rregullorja e garave në gjuhën angleze mund të merret në linkun si vijon:

[https://wkf.net/pdf/rules/WKF%20Competition%20Rules%202019\\_EN.pdf-eng.pdf](https://wkf.net/pdf/rules/WKF%20Competition%20Rules%202019_EN.pdf-eng.pdf)