

**FEDERATA E KARATESË E KOSOVËS
KOSOVA KARATE FEDERATION**



RREGULLORE E GARAVE NË SPORTIN E KARATESË

PËRKTHYER NGA RREGULLORJA E FEDERATËS BOTËRORE TË KARATESË (WKF)

Prishtinë 2017

Neni 1: ARENA E GARAVE TË KUMITESË	4
Neni 2: UNIFORMA ZYRTARE	5
Neni 3: ORGANIZIMI I GARËS NË KUMITE	7
Neni 4: PANELI I GJYQTARËVE	9
Neni 5: KOHËZGJATJA E NDESHJES	9
Neni 6: POENTIMI	10
Neni 7: KRITERET PËR VENDIM	13
Neni 8: SJELLJET E NDALUARA:	14
Neni 9: VËREJTJET DHE DËNIMET	18
Neni 10: LËNDIMET DHE FATKEQËSITË NË GARË	20
Neni 11: PROTESTA ZYRTARE	21
Neni 12: TË DREJTAT DHE OBLIGIMET	24
Neni 13: FILLIMI, NDËRPRERJA DHE PËRFUNDIMI I NDESHJES	27
RREGULLAT E KATAVE	29
Neni 1: ARENA:	29
Neni 2: UNIFORMA ZYRTARE	29
Neni 3: ORGANIZIMI I GARAVE NË KATA	29
Neni 4: PANELI I GJYQTARËVE	30
Neni 5: KRITERET PËR VLERËSIM:	31
Neni 6: ZHVILLIMI I GARËS	30

SHTOJCAT:

SHTOJCA 1: TERMINOLOGJIA	32
SHTOJCA 2: GJESTIKULACIONET DHE SINJALET PER GJYQTARE	33
SHTOJCA 3: SINJALIZIMET E GJYQTARËVE ANËSORË ME FLAMUJ	43
SHTOJCA 4: UDHËZIME OPERACIONALE PËR GJYQTARË	46
SHTOJCA 5: SHENJAT PËR PROCESVERBAL	49
SHTOJCA 6: PLANIMETRIA E ARENËS (TATAMIT) NË KUMITE	50
SHTOJCA 7: PLANIMETRIA E ARENËS (TATAMIT) NË KATA	51
SHTOJCA 8: KIMONOT	52
SHTOJCA 9: KATEGORITË DHE KUSHTET E KAMPIONATIT BOTËROR	53
SHTOJCA 10: UDHËZUESI I NGJYRAVE PËR PANTALLONA GJYQTARËVE	54
SHTOJCA 11: GARATE PER FEMIJE NEN MOSHEN 14 VJEQARE	55

RREGULLAT NË KUMITE

NENI 1: ARENA E GARAVE NË KUMITE

1. Arena duhet të jetë e rrafshët dhe e siguruar nga rreziku.
2. Arena ka formë katrori, me bazë të miratuar nga ana e WKF-së, me skajet me gjatësi prej 8m (matur nga ana e jashtme) dhe me 1m shtesë si zonë sigurie. Zona e sigurisë me nga 2m nga secila anë duhet të jetë e pastër, pa kurrfarë pengesash.
3. Dy katror të tatamit duhet kthyer në anën e kundërt, në anën e kuqe dhe të largohen në distancë nga një metër nga qendra e arenës nga të dyja anët që të formojnë distancën e duhur në mes të garueseve.
4. Gjyqtari kryesor do të qëndroj në mes të dy katroreve të tatamit të cilët janë të rrotulluar në anën e kuqe pranë garuesve, me distancë prej 1m nga zona e sigurisë.
5. Çdo gjyqtarët ndihmës do të ulet në këndet e tatamit në zonën e sigurisë respektivisht në vendet përkatëse. Gjyqtari kryesor mund të lëvizë nëpër tërë tatamin, përfshirë edhe zonën e sigurisë, në të cilën janë gjyqtarët ndihmës. Çdo gjyqtar ndihmës do të jetë i pajisur me flamurin e kuq dhe të kaltër.
6. Match Supervisor (Kansa) ulet jashtë zonës së sigurisë prapa gjyqtarit kryesor, nga ana e tij e majtë apo e djathtë. Ai është i pajisur me flamur të kuq ose me ndonjë shenjë tjetër dhe me bilbil.
7. Kontrollori i procesmbajtësit (Score-Supervisor) ulet afër tavolinës së procesmbajtësit, në mes të procesmbajtësit (Scorekeeper) dhe matësit të kohës (Timekeeper).
8. Trajnerët ulen jashtë zonës së sigurisë, në anën e tyre të skaji i tatamit me fytyrë në drejtim të tavolinës së procesmbajtësit. Në rastet kur tatami është i ngritur në nivel më të lartë, trajnerët do të qëndrojnë jashtë sipërfaqes së ngritur.

Një metër e zonës kufitare të arenës duhet të ketë ngjyrë tjetër nga pjesa tjetër e arenës.

SQARIM

- I. *Në zonën prej një metri largësi nga pjesa e jashtme e zonës së sigurisë të arenës nuk duhet të ketë kurrfarë pengesash, pamosh reklamuese, muresh, shtyllash etj.*
- II. *Baza që shërben për arenë duhet të jetë e puthitur mirë për dyshemeje (nuk guxon të rrëshqasë), ndërsa në anën e sipërme duhet të ketë koeficient të vogël të fërkimit dhe nuk guxon të jetë e rrëshqitshme. Nuk duhet të jetë e trashë si dysheku për Judo, për shkak se kjo ngadalëson lëvizjet në karate. Gjyqtari kryesor (Referee) duhet të sigurohet se pjesët e arenës (tatamit) të mos ndahen gjatë garës, sepse të ndarat mund të shkaktojnë lëndime dhe të paraqesin rrezik. Tatami duhet të jetë i aprovuar nga WKF.*

NENI 2: UNIFORMA ZYRTARE

1. Garuesit dhe trajnerët e tyre duhet të mbajnë uniformën zyrtare të definuar sipas kësaj rregulloreje.
2. Komisioni e gjyqtarëve mund të largojë nga garat të gjithë personat zyrtarë apo garuesit nëse nuk i respektojnë këto rregulla.

GJYQTARËT:

1. Gjyqtari kryesor dhe gjyqtarët ndihmës duhet të mbajnë uniformën zyrtare të përshkruar nga ana e komisionit të gjyqtarëve të WKF-së. Kjo uniformë duhet të bartet në të gjitha garat dhe seminarët.
2. Uniforma e gjyqtarëve përbëhet nga:
 - Sakoja e kaltër e mbyllur
 - Këmisha e bardhë me llëra (mëngë) të shkurtra
 - Kollarja zyrtare, pa gjilpërë për kollare
 - Pantallona njëngjyrësh ngjyrë hiri të hapur pa mansheta, (Shtojca 10)
 - Çorapë njëngjyrëshe të kaltra të mbyllur apo të zeza dhe mokasine të zeza
 - Femrat, gjyqtaret kryesore dhe ndihmese mund të bartin shnolla dhe mbulesë religjioze në kokë, të aprovuara nga ana e WKF-it.

GARUESIT

1. Garuesit duhet të veshin kimono të bardha pa vija apo qëndisje tjera personale. Emblema nacionale apo flamuri kombëtar mbahet në anën e majtë të kimonos së sipërme dhe nuk duhet të kalojë dimensionet 12cm x 8cm (*Shtojca 8*). Vetëm shenja origjinale e prodhuesit mund të jetë e ekspozuar në kimono. Identifikim shtesë i ndarë nga organizatori mbahet në shpinë. Një garues duhet të bartë shiritin e kuq, kurse tjetri shiritin e kaltër. Shiriti i kuq dhe i kaltër duhet të jenë 5cm të gjerë dhe kur të lidhet në mënyrë të rregullt skajet e tij të mos e kalojnë gjatësinë prej 15cm, lirshëm në të dyja anët por jo më gjatë se $\frac{1}{4}$ e gjatësisë së kofshës. Shiritat duhet të jenë me ngjyrë të kuqe dhe të kaltër të thjeshtë, pa mbishkrim personal, reklama apo shenja, përveç shenjave normale të prodhuesit.
2. Pavarësisht nga dispozitat e paragrafit 1, Komiteti Ekzekutiv mund të autorizojë me theks të veçantë shënimin mbrojtës të sponsorëve të miratuar.
3. Kimonoja e sipërme, kur të lidhet me shirit përreth belit, duhet të jetë e gjatë sa të mbuloj kërdhokullat (kukat), mirëpo nuk duhet të mbuloj më shumë se $\frac{3}{4}$ e kofshëve. Garueset femra mund të bartin kanotiere nën kimonon e sipërme. Lidhëset anësore të pjesës së epërme të kimonave duhet të jenë të lidhura. Pjesa e epërme e kimonos e cila nuk ka lidhëse nuk mund të përdoret.
4. Gjatësia maksimale e llërave të kimonos duhet të jetë jo më e gjatë sa të mbuloj nyjat e shuplakës së dorës, kurse gjatësia minimale të jetë deri të gjysma e nën bërrylit. Llërat e kimonos së sipërme nuk mund të jenë të përvjelura nga brenda ose nga jashtë.

5. Këmbëzat e kimonos së poshtme duhet të jenë të gjata sa të mbulojnë 2/3 e kërcirit, nuk mund të jenë më të gjata sa të mbulojnë njëën e shputës së këmbës dhe nuk duhet të jenë të përvjelura nga brenda apo nga jashtë.
6. Garuesit duhet të kenë flokë të pastra dhe të gjata në atë mënyrë që të mos pengojnë zhvillimi normal të ndeshjes. Hachimaki (shiritat për kokë) nuk janë të lejuara. Nëse gjyqtari kryesor konstaton që flokët e njërit prej garuesve janë të gjata ose të palara, ai mund ta ndalojë garuesin të marrë pjesë në atë ndeshje. Bartja e shnollave metalike është e ndaluar. Shiritat dhe tjera dekorime janë të ndaluara. Lidhja e flokëve në mënyrë diskrete (bisht i kalit) është i lejuar. Janë të lejuar një apo dy shirita elastik në mënyrë diskrete në një gërshet të flokëve.
7. Garueset femra mund të bartin në koke mbulese të zeza, të lejuara nga ana e WKF-it, e cila i mbulon flokët por jo edhe fytyrën.
8. Garuesit duhet t'i kenë thonjtë e shkurtër dhe nuk duhet të kenë gjësende tjera metalike që mund ta lëndojnë kundërshtarin. Bartja e protezave metalike për dhëmbë është e lejuar, mirëpo duhet të aprovohet nga gjyqtari kryesor dhe mjeku zyrtar. Garuesi merr përgjegjësinë e plotë në rast lëndimi.
9. Pajisjet mbrojtëse të obliguara janë si në vijim:
 - 9.1 Dorezat e aprovuara nga WKF, një garues bart dorezat e kuqe, kurse tjetri të kaltra.
 - 9.2 Mbrojtësi i gomës për dhëmbë,
 - 9.3 Mbrojtësi për trup (për të gjithë garuesit), plus mbrojtësi për gjoks për garueset femra, të aprovuara nga WKF-ja.
 - 9.4 Mbrojtëset e kërcirit, të aprovuara nga WKF-ja, njëri garues të kuqe, kurse tjetri të kaltra.
 - 9.5 Mbrojtëset për shputa të këmbëve, të aprovuara nga WKF-ja, njëri garues të kuqe, kurse tjetri të kaltra.

Mbrojtëset për gjenitale nuk janë të domosdoshme, mirëpo nëse përdoren, duhet të jenë të aprovuara nga WKF-ja.

10. Syzet janë të ndaluara. Thjerrëzat e buta për sy janë të lejuara në përgjegjësi të garuesit.
11. Bartja e veshjeve dhe pajisjeve të tjera të paaprovuara është e ndaluar.
12. Të gjitha pajisjet mbrojtëse duhet të jenë të aprovuara nga WKF-ja.
13. Është detyrë e Match supervisor-it (KANSAs) që para secilës ndeshje të vërtetojë që garuesit të bartin pajisje adekuate të aprovuara. Në rast të garave ndërkombëtare apo të garave kombëtare pajisjet të cilat janë të aprovuara nga WKF-ja duhet të pranohen dhe nuk duhet të ndalohen.
14. Përdorimi i fashave, apo masave tjera mbrojtëse për shkak të lëndimit duhet të jenë të miratuara nga gjyqtari kryesor me këshillë (miratim) të mjekut zyrtar.

TRAJNERI

I. Trajnerët, gjatë gjithë kohës në gara duhet të kenë veshur tutat zyrtare të federatës së tyre kombëtare dhe obligativisht identifikimin zyrtar, përveç ndeshjeve finale, ku kërkohet që trajnerët meshkuj të bartin (veshin) kostum të errët, këmbishë dhe kollare, ndërsa trajnerët femra mund të zgjedhin të bartin (veshin) fustan, pantallona ose kombinim pallto dhe fustan me ngjyra të errëta. Trajneret femra mund të bartin në kokë pajisje religjioze paraprakisht të lejuar nga ana e WKF-it.

SQARIM:

- I. *Garuesit duhet të bartin vetëm një shirit. Shiriti i kuq për AKA dhe i kaltër për AO. Shiriti i gradës nuk bartet gjatë ndeshjes.*
- II. *Mbrojtëset e gomës për dhëmbë duhet të jenë të rregulluara mirë.*
- III. *Nëse garuesi paraqitet në arenë jo i veshur mirë, nuk do të diskualifikohet menjëherë, por atij do t'i jepet një minutë kohë për t'i korrigjuar gabimet dhe të pajiset në mënyrë të rregullt. IV. Gjyqtarët mund të referojnë pa sako nëse, komisioni i gjyqtarëve e lejon një gjë të tillë*

NENI 3: ORGANIZIMI I GARËS NË KUMITE

1. Turnetë në karate mund të përbëhen nga garat në kumite dhe/ose në kata. Më tutje, gara në kumite mund të ndahet në ndeshje ekipore ose individuale. Ndeshja individuale më tej mund të ndahet në kategorinë e moshave dhe në atë të peshave. Në fund, kategoritë e peshave ndahen në luftëra. Termi "ndeshje" përfshinë gjithashtu edhe garimin individual në kumite midis qifteve të garuesve të ekipeve kundërshtarë.
2. Në sistemin individual të garimit, asnjë garues nuk mund të ndërrohet me tjetrin pas hedhjes së shortit.
3. Garuesit në gara individuale apo ekipet të cilat nuk paraqiten kur të thirren do të skualifikohen (KIKEN) nga ajo kategori. Në garat ekipore rezultati për një ndeshje e cila nuk zhillohet do jetë 8-0 në favor të ekipit tjetër. Skualifikim me KIKEN don të thotë që garuesit janë skualifikuar nga ajo kategori dhe nuk ndikon në pjesëmarrje në një kategori tjetër.
4. Ekipi i meshkujve përbëhet nga shtatë anëtarë, nga të cilët pesë marrin pjesë në ndeshje. Ekipi i femrave përbëhet prej katër garueseve, nga të cilat tri marrin pjesë në ndeshje.
5. Të gjithë garuesit janë anëtarë të ekipit. Rezervat e përhershme nuk përcaktohen paraprakisht.
6. Para çdo ndeshjeje, përfaqësuesi i ekipit duhet t'ia dorëzojë tavolinës së procesmbajtësit formularin zyrtar me emrat dhe renditjen e garuesve. Garuesit zgjidhen nga të shtatë, përkatësisht katër anëtarëve të ekipit. Përzgjedhja e garuesve mund të ndërrohet për çdo xhiro nëse renditja e re është paraqitur paraprakisht, mirëpo kur është paraqitur njëherë, në atë xhiro më nuk mund të ndërrohet.

7. Ekipi do të skualifikohet nëse cilido nga anëtarët e ekipit ose trajneri ndryshon përbërjen e ekipit ose renditjen e paraqitjes pa paralajmërim paraprak me shkrim para ndeshjes.
8. Në ndeshjet ekipore në të cilat individi (anëtar i ekipit) humb për shkak se ka marrë Hansoku ose Shikkaku, rezultati i garuesit të skualifikuar do të zbresë në zero pikë, ndërsa rezultati 8-0 do të regjistrohet në favor të ekipit kundërshtar.

SQARIM:

- I. *Xhiroja (raundi) është një fazë e garës, që çon te përcaktimi i finalistit përfundimtar. Me rastin e eliminatorëve, çdo xhiro eliminon 50% të garuesve të cilët kanë marrë pjesë në të, duke i llogaritur edhe fitoret pa luftë. Në këtë kuptim, xhiroja (raundi) shënon një fazë të garës, qofshin eliminatorët ose repasazhi. Në turnetë në të cilët çdonjëri lufton kundër çdonjërit, xhiroja përfundon kur çdo garues ka zhvilluar nga një luftë*
- II. *Meqenëse emrat e garuesve krijojnë probleme me shqiptimin apo identifikimin e tyre, duhet të jepen dhe të përdoren numrat e garuesve.*
- III. *Me rastin e renditjes për ndeshje, ekipin e përfaqësojnë vetëm garuesit që marrin pjesë. Garuesi(t) tjerë dhe trajneri nuk mund të ndodhen pranë arenës, por në hapësirën që është dedikuar për ta.*
- IV. *Që të mund të marrë pjesë në garë, ekipi i meshkujve duhet t'i ketë të paktën tre anëtarë, kurse ekipi i femrave të paktën dy anëtarë. Ekipi që ka më pak anëtarë se sa që është paraparë me rregullore, do ta humbë ndeshjen (KIKEN).*
- V. *Kur të shqiptohet skualifikimi me KIKEN gjyqtari kryesor do të sinjalojë me gisht drejtuar nga ana e garuesit ose ekipit i cili mungon, dot të shqiptoj Aka/ Ao Kiken, dhe do të shpall Kachi (Fitore) për kundërshtarin.*
- VI. *Paraqitjen për ndeshje mund ta dorëzojë trajneri ose garuesi i emëruar i ekipit. Personi që dorëzon paraqitjen duhet të jetë i autorizuar për këtë, përndryshe paraqitja mund të refuzohet. Paraqitja duhet të përmbajë emrin e klubit (shtetit), ngjyrën e brezit që iu ka dhënë ekipit për paraqitje në ndeshjen e caktuar dhe renditjen e garuesve. Në formular obligativisht shënohen emri dhe mbiemri i garuesit dhe numri garues. Formularin e nënshkruan trajneri ose personi i emëruar.*
- VII. *Trajnerët duhet ta dorëzojnë te tavolina e proces mbajtjes akreditimit(et) e vet dhe të garuesve ose anëtarëve të ekipit dhe bashkë me akreditimet e garuesve duhet ta prezantojë edhe akreditimin e vet. Trajneri duhet të ulet në karrigen që iu ka dedikuar dhe nuk guxon ta pengojë rrjedhën e luftës në mënyrë verbale ose me veprimet e tij.*
- VIII. *Nëse për shkak të gabimit administrativ ndeshjen garuesit e gabuar, në atë rast ndeshja shpallet e pavlefshme, pa marrë parasysh rezultatit. Që të evitohen gabimet e këtilla, para se ta braktisë arenën fituesi i ndeshjes duhet ta konstatojë fitoren e realizuar te tavolina e proces mbajtjes.*

NENI 4: PANELI I GJYQTARËVE

1. Paneli i gjyqtarëve për çdo ndeshje përbëhet nga një Gjyqtar Kryesor-(SHUSHIN), katër Gjyqtarë Ndhimës-(FUKUSHIN) dhe një mbikëqyrës i ndeshjes (KANSA).
2. Gjyqtari kryesor dhe gjyqtarët ndihmës në ndeshjen e kumitesë nuk mund të jenë të një nacionaliteti me asnjërin garues në atë ndeshje.
3. Përveç kësaj, për udhëheqje më të lehtë të ndeshjes, si shtesë do të caktohen disa matës të kohës, disa folës (spiker), procesmbajtës dhe mbikëqyrës të procesmbajtësve.

SQARIM:

- I. *Në fillim të ndeshjes gjyqtari kryesor qëndron afër skajit të jashtëm të arenës. Në anën e tij të majtë qëndrojnë gjyqtarët ndihmës numër 1 dhe numër 2, ndërsa në anën e djathtë qëndrojnë gjyqtarët ndihmës numër 3 dhe numër 4.*
- II. *Pas ceremonisë së përshëndetjeve në mes të garuesve dhe panelit të gjyqtarëve, gjyqtari kryesor bën një hap prapa, gjyqtarët ndihmës kthehen nga ai dhe njëkohësisht të gjithë përshëndesin njeri-tjetrin me përkulje. Pas kësaj të gjithë zënë vendet e tyre.*
- III. *Kur ndërrohet paneli komplet i gjyqtarëve, paneli në ikje, me përjashtim të mbikëqyrësit të ndeshjes-Kansa, zë pozicionet e veta si në fillim të ndeshjes, i përkulen njeri-tjetrit dhe së bashku braktisin arenën.*
- IV. *Te ndërrojnë individual i gjyqtarëve, gjyqtari n 'ardhje shkon në drejtim të gjyqtari n 'ikje, i përkulen njeri-tjetrit dhe i ndërrojnë pozicionet.*
- V. *Në ndeshjet ekipore, me kusht që i tërë paneli i ka kualifikimet e duhura, gjyqtari kryesor dhe gjyqtarët ndihmës mund të bëjnë rotacion pozitash midis çdo ndeshje.*

NENI 5: KOHËZGJATJA E NDESHJES

1. Kohëzgjatja e ndeshjes në kumite për Seniorë është tre minuta (ndeshjet ekipore dhe individuale). Kohëzgjatja e ndeshjes në kumite për Seniore (femra) është dy minuta. Kohëzgjatja e ndeshjes në kumite nën moshën 21 vjet është tre minuta për meshkuj dhe dy minuta për femra. Kohëzgjatja e ndeshjes në kumite për Kadetë dhe Juniorë është dy minuta.
2. Matja e kohës së ndeshjes fillon kur gjyqtari kryesor jep shenjën për fillimin e ndeshjes, kurse ndalet çdo herë kur gjyqtari kryesor thërret "YAME".
3. Matësi i kohës me gongun ose zilen që dëgjohet qartë do të shënojë "15 sekonda deri në fund" ose "fundi i ndeshjes". Sinjali tonik "fundi i ndeshjes" shënon fundin e ndeshjes.

4. Garuesit kanë të drejtë në pushim dhe ndërrim të pajisjeve në mes të dy ndeshjeve me kohëzgjatje të barabartë të një ndeshje standarde, përjashtim i vetëm është repasazhi, ku në rast të ndërrimit të ngjyrës së pajisjes ajo kohë rritet në pesë minuta.

NENI 6: POENTIMI

1. Pikët (poenët) janë si vijon:

- a) **IPPON** - tri pikë
- b) **WAZA-ARI** – dy pikë
- c) **YUKO** – një pikë

2. Pika jepet kur teknika është ekzekutuar në zonën poentuese dhe i plotëson kriteret në vazhdim

- a) forma e mirë
- b) sjellja sportive (qëndrimi)
- c) aplikimi i fuqishëm
- d) të qenët i vetëdijshëm (ZANSHIN)
- e) koha e duhur (good timing)
- f) distance korrekte.

3. IPPON - (tri pikë) jepet për:

- a) Goditjet me këmbë Jodan.
- b) Cilëndo teknikë poentuese, të ekzekutuar në kundërshtarin i cili është hedhur apo është rrëzuar

4. WAZA-ARI - (dy pikë) jepet për:

- a) Goditjet me këmbë Chudan.

5. YUKO - (një pikë) jepet për:

- a) Chudan ose Jodan Tsuki,
- b) Jodan ose Chudan Uchi.

6. Sulmet janë të kufizuara në zonat poentuese në vijim:

- a) Koka
- b) Fytyra
- c) Qafa
- d) Stomaku
- e) Krahrori (gjoksi)
- g) Shpina
- h) Pjesët anësore të trupit (ijet)

7. Teknika efiikase e ekzekutuar në të njëjtën kohë kur është dhënë shenja për fundin e ndeshjes konsiderohet e vlefshme. Teknika edhe kur është e suksesshme, por që është ekzekutuar pas përfundimit apo ndërprerjes së ndeshjes, nuk do të poentohet dhe mund të rezultojë me dënimin e kundërvajtësit.

8. Asnjë teknikë, edhe pse teknikisht e drejtë, nuk do të poentohet nëse është ekzekutuar kur të dy garuesit kanë qenë jashtë arenës. Mirëpo, nëse njeri nga garuesit ndodhet jashtë arenës, kurse tjetri plasun një teknikë efektive derisa ende ndodhet në arenë dhe para shenjës "YAME" të gjyqtarit kryesor teknika do të poentohet.

SQARIM

Që teknika të poentohet, ajo duhet të jetë ekzekutuar në zonat poentuese të trupit, të cilat janë definuar sipër në paragrafin 6. Teknika duhet të jetë e kontrolluar në mënyrë përkatëse varësisht nga zona që është atakuar dhe po ashtu duhet t'i plotësojë të gjithat nga 6 kriteret që janë paraqitur sipër në paragrafin 2.

Emërtimi	Kriteri teknik
Ippon (3 pikë) jepen për:	1. Goditjet Jodan me këmbë. Jodan është definuar si: fytyra, koka dhe qafa. 2. Cilat do teknika poentuese që janë ekzekutuar në garuesin që është hedhur, është rrëzuar me fajin e vet ose që për ndonjë arsye tjetër nuk qëndron në këmbët e veta.
Waza-Ari (2 pikë) jepen për:	1. Goditjet Chudan me këmbë. Chudan është definuar si: stomaku, kraharori (gjoksi), shpina dhe ijët (pjesët anësore të trupit).
Yuko (1 pikë) jepet për:	1. Çdo goditje me dorë (Tsuki) në cilëndo nga shtatë zonat poentuese. 2. Çdo goditje me dorë (Uchi) në cilëndo nga shtatë zonat poentuese.

- I. *Për arsye sigurie, ndalohen hedhjet të cilat garuesi është kapur nën bel, hedhjet pa mbajtjen e garuesit me rastin e ekzekutimit, hedhjet e ekzekutuara në mënyrë të rrezikshme, hedhjet të cilat boshiti i rrotullimit është mbi brez dhe për ekzekutimin e tyre do të shqiptohen vërejtje ose dënime. Përjashtim bëjnë teknikat e rëndomta të karatesë të fshirjeve, të cilat me rastin e ekzekutimit nuk kërkojnë mbajtjen e kundërshtarit, siç janë: de ashi barai, ko uchi gari, kani waza etj... Pas ekzekutimit të gjuajtjes (hedhjes), gjyqtari garuesi menjëherë duhet të ekzekutojë teknikën poentuese.*
- II. *Kur garuesi është hedhur në pajtim me rregullat, ka rrëshqitur, është rrëzuar apo në ndonjë mënyrë tjetër ka rënë në dhyshe (nuk qëndron në këmbët e veta) dhe kundërshtari e poenton, do të jepet IPPON.*
- III. *Teknika me „Formë të mirë” është ajo teknikë që i ka karakteristikat që inkadrohen në efikasitetin potencial brenda koncepteve tradicionale të karatesë.*
- IV. *Sjellja sportive (qëndrimi) është komponentë e formës së mirë dhe ka të bëjë me qëndrimin qëllimor të koncentrimin të madh që shihet qartë gjatë ekzekutimit të teknikës poentuese.*
- V. *Aplikimi energjik definon shpejtësinë dhe fuqinë e teknikës dhe vullnetin e qartë që ajo teknikë të jetë e suksesshme.*

- VI. *Zanshini është kriter i cili më së shpeshti shpërfilllet me rastin e dhënies së pikës. Ajo është gjendje e tendosjes kontinuale tek e cila garuesi vazhdimisht shpreh koncentrimin, vetëdijen për kundërsulmin potencial të kundërshtarit. Si psh: Nuk e kthen kokën gjatë ekzekutimit të teknikës dhe edhe pas saj qëndron me fytyrë të kthyer nga kundërshtari, i gatshëm për kundërsulm.*
- VII. *Koha e duhur ka kuptimin e aplikimit të teknikës në çastin kur ajo ka efektin potencial më të madh të mundshëm.*
- VIII. *Distanca korrekte, ngjashëm me kriterin paraprak, nënkupton aplikimin e teknikës në distancën e saktë, në të cilën do ta ketë efektin potencial më të madh të mundshëm. Për këtë arsye, nëse teknika ekzekutohet në kundërshtarin i cili tërhiqet shpejt efekti potencial është zvogëluar.*
- IX. *Distanca po ashtu ka të bëjë edhe me pikën në të cilën teknika përfundon ose i afrohet zonës poentuese. Për goditjen me dorë ose me këmbë, e cila përfundon midis prekjes së lëkurës dhe 5cm nga fytyra, koka ose qafa, mund të thuhet se ka distancë korrekte. Megjithatë, teknikat jodan që përfundojnë në distancën prej 5cm nga pika e caktuar dhe të cilat kundërshtari nuk përpigjet t'i bllokojë ose t'i evitojë, do të poentohen nëse teknika i plotëson kriteret tjera. Në konkurrencën e kadetëve dhe juniorëve nuk është i lejuar kontakti në kokë, fytyrë dhe qafë përveç prekjes shumë të lehtë (e njohur më herët si "prekje e lëkurës") për Jodan goditjet me këmbë dhe distanca rritet deri në 10 cm.*
- X. *Teknikë e pavlefshme është teknika pa vlerë – pavarësisht se ku dhe si është ekzekutuar. Teknikat të cilave u mungon forma e mirë ose teknikat me force të pamjaftueshme nuk do të poentohen.*
- XI. *Teknikat që përfundojnë nën brez mund të poentohen derisa ekzekutohen në regjionin e kockës pubike (gjenitaleve). Qafa është zonë poentuese sikurse edhe fyti, mirëpo, nuk lejohet kurrfarë kontakti në fyti. Nëse në fyti ekzekutohet teknika e kontrolluar mirë (pa kontakt), ajo mund të poentohet.*
- XII. *Teknika e ekzekutuar në regjionin mbi shpatull mund të poentohet. Vendi ku bashkohen krahu, shpatulla dhe klavikula nuk është zonë poentuese.*
- XIII. *Sinjali për fundin e ndeshjes është shenjë që sinjalizon ndërprerjen e mundësisë për poentim, madje edhe kur gjyqtari kryesor nuk e ka ndalur ndeshjen menjëherë. Sinjali për fundin e ndeshjes nuk do të thotë se nuk mund të shqiptohen dënime. Paneli i gjyqtarëve mund të japë dënime derisa garuesit të mos dalin nga arena pas ndeshjes së përfunduar.*
- Dënimet mund të jepen edhe pas kësaj, mirëpo në atë rast mund t'i shqiptojnë Komisioni i Gjyqtarëve ose Komisioni Disiplinor dhe Juridik.*
- XIV. *Nëse dy garues poentojnë në njeri-tjetrin në të njëjtën kohë, kriteri për dhënien e pikëve "volia" („good timing“) nuk mund të plotësohet vetvetiu dhe për këtë arsye mosdhënia e pikëve është vendim i drejtë. Mirëpo, të dy garuesit mund të marrin pikë nëse çdonjëri nga ta i ka nga dy flamuj dhe nëse aksioni poentuese ka ndodhur para Yame-së ose sinjalit për përfundimin e ndeshjes.*

- XV. Nëse garuesi poenton me më shumë se një teknika të njëpasnjëshme, garuesit do t'i vlerësohet teknika me vlerën më të madhe poentuese, pa marrë parasysh në çfarë renditjeje është plasuar. Për shembull: nëse pas poentimit të suksesshëm me dorë pason goditja me këmbë, pika do të jepet për goditjen me këmbë pavarësisht se teknika me dorë ka poentuar e para, ngase vlera poentuese e goditjes me këmbë është më e madhe.*

Neni 7: KRITERET PËR VENDIM

Rezultati i ndeshjes është i përcaktuar kur garuesi krijon përparësi të qartë prej 8 pikësh diferencë, ose me përfundimin e kohës, me arritjen e numrit më të madh të pikëve, me pikën e avancuar në epersi i pari , pa pike për kundërshtarin (SENSHU), me marrjen e vendimit me deklarin (HANTEI), ose me HANSOKU, SHIKKAKU ose KIKEN që i është shqiptuar garuesit.

1. Ndeshja individuale nuk mund të shpallet e barabartë. Vetëm në ndeshjen ekipore, kur një ndeshje përfundon me numër të njëjtë pikësh, ose pa pikë dhe kur asnjëri nga garuesit nuk ka avancuar me SENSHU gjyqtari kryesor do të shpallë rezultatin e barabartë (HIKIWAKE).
2. Në cilëndo ndeshje, nëse pas kohës së rregullt pikët janë të barabarta, por njëri garues ka 'pikën e avancuar' (SENSHU), ai garues do të shpallet fitues. Në cilëndo ndeshje individuale, kur nuk është shënuar pikë nga asnjëri garues, apo rezultati është i barabartë pa 'Pikën e avancuar SENSHU ' nga asnjëri garues, vendimi do të bëhet me votë përfundimtare nga katër Gjyqtarët anësor dhe gjyqtari kryesor, secili me nga një votë.

Vendimi për njërin nga garuesit është obligativ dhe merret në bazë të kriterëve në vijim:

- a) *Sjellja (qëndrimi), shpirti luftarak dhe forca e shprehur.*
 - b) *Superioriteti i taktikës dhe teknikës së shfaqur.*
 - c) *Cili nga garuesit ka iniciuar më shumë aksione.*
3. Ekipi fitues është ai i cili ka më shumë ndeshje të fituara duke përfshirë edhe ato të fituara me SENSHU. Nëse të dy ekipet kanë numër të njëjtë fitoresh, ekip fitues është ai me më shumë pikë, duke i marrë parasysh edhe ndeshjet e fituara edhe të humbura. Diferenca maksimale e pikëve ose përparësia e shënuar në cilëndo ndeshje është 8 (tetë).
 4. Nëse të dy ekipet kanë numër të barabartë fitoresh dhe pikësh, do të zhvillohet ndeshja vendimtare . Për ndeshjen vendimtare çdonjëri ekip mund ta caktojë cilindo garues që ka marrë pjesë në atë ndeshje. Nëse ndeshja vendimtare nuk përfundon me fitoren e garuesit në bazë të përparësisë së pikëve e as kur asnjëri nga garuesit nuk ka SENSHU fituesi i ndeshjes vendimtare do të vendoset me HANTEI në harmoni me procedurën e njëjtë që aplikohet tek ndeshjet individuale. Rezultati i HANTEI-t në ndeshjen vendimtare do ta përcaktojë fituesin e ndeshjes ekipore.
 5. Në garën ekipore, ekipi që shënon numër të mjaftueshëm ndeshjesh të fituara ose shënon numër të mjaftueshëm pikësh do të shpallet fitues, ndërsa ndeshjet e ardhshme nuk do të mbahen.
 6. Në rastet kur skualifikohen edhe AKA edhe AO në të njëjtën ndeshje, që të dyve do t'u shqiptohet Hansoku, kundërshtari i tyre në xhiron tjetër (vijuese) do të fitojë pa luftë. Nëse

kjo ndodhe në ndeshjet për medalje, që të dy garuesit të skualifikohen me Hansoku, në atë rast fituesi përcaktohet (vendoset) me Hantei.

SQARIM:

- I. *Kur për fituesit vendoset me deklarin (HANTEI), në fund të ndeshjes pa fitues, gjyqtari kryesor do të kalojë në perimetrin e jashtëm të arenës, do të shpallë „HANTEI” dhe me bilbil, me fishkëllimë dy tonike do të kërkojë deklarin. Gjyqtarët ndihmës me ngritjen e flamurit do ta tregojnë mendimin e vet, ndërsa gjyqtari kryesor njëkohësisht do ta tregojë mendimin e vet me ngritjen e dorës në anën e garuesit për të cilin ka vendosur të votojë. Pastaj gjyqtari kryesor do të japë shenjë të shkurtër njëtonëshe me bilbil, do të kthehet në pozitën fillestare, do ta shpallë vendimin dhe do ta tregojë fituesin në mënyrën e zakonshme.*
- II. *Me “Pikë me avantazh” (SENSHU) nënkuptohet kur njëri garues ka arritur në rastin e parë të marrë pikë nga kundërshtari i cili në për të njëjtin rast dhe para sinjalit nuk merr pikë. Në rastet kur të dy garuesit shënojnë para sinjalit, nuk do të ketë ‘pikë të fituar me avantazh’ dhe të dy garuesit e kanë mundësinë për SENSHU në vazhdim të ndeshjes.*

NENI 8: SJELLJET E NDALUARA:

Ekzistojnë dy kategori të sjelljeve të ndaluara: Kategoria 1 dhe Kategoria 2.

Kategoria 1

1. Teknikat me kontakt shumë të fortë, duke pasur parasysh në zonat poentuese të atakuara dhe teknikat me kontakt në fyt.
2. Sulmet në duar dhe këmbë, gjenitale, nyja dhe në zogun (nyjën) e shputës së këmbës.
3. Sulmet në fytyrë me teknika me dorë të hapur.
4. Teknikat e rrezikshme ose të ndaluara të hedhjes.

Kategoria 2

1. Simulimi ose ekzagjerimi i lëndimit ekzistues.
2. Dalja nga arena (JOGAI), të cilën nuk e ka shkaktuar kundërshtari.
3. Situatat në të cilat garuesi e vë veten në rrezik dhe i ekspozohet rrezikut që ta lëndojë kundërshtari ose i shpërfill masat e vetëmbrojtjes (MUBOBI).
4. Shmangia e luftës me qëllim të parandalimit të kundërshtarit që të shënojë pikë.
5. Pasiviteti – pa përpjekje që të fillohet ndeshja (Nuk mund të jepet në më pak kohë se 15 sekondat e fundit të ndeshjes).
6. Klinçi, mundja, shtyrja, kapja ose qëndrimi gjoks më gjoks, pa përpjekje që të ekzekutohet hedhja ose ndonjë teknikë tjetër.
7. Kapja e kundërshtarit me të dyja duart për çfarëdo arsye, përveç nëse ekzekutohet hedhja e kundërshtarit duke e kapur goditjen e tij me këmbë.
8. Kapja e dorës së kundërshtarit apo kimonos me njërin dorë pa provuar poentimin apo hedhjen e menjëhershme.
9. Teknikat të cilat për nga natyra nuk mund të kontrollohen për siguri të kundërshtarit dhe teknikat e rrezikshme të pa kontrolluara.
10. Sulme të simuluar me kokë, gju apo bërryl,

11. Biseda me kundërshtarit ose provokimi i kundërshtarit, refuzimi i respektimit të vendimit të gjyqtarit kryesor, sjelljet e pahijshme ndaj gjyqtarëve dhe personave zyrtar, ose shkeljet tjera të normave të sjelljes.

SQARIM

- I. *Gara e karatesë është sport dhe për këtë arsye janë të ndaluara disa nga teknikat më të rrezikshme, ndërsa të gjitha teknikat duhet të jenë të kontrolluara. Garuesi i rritur i trajnuar mirë mund t'i përballojë goditjet relativisht të fuqishme në muskulaturë, në regjionin siç është stomaku, mirëpo është fakt se koka, fytyra, qafa, gjenitalet dhe nyjet janë posaçërisht të ndjeshme ndaj lëndimeve. Për këtë arsye të gjitha teknikat që për pasojë kanë lëndimet, mund të dënohen, përveç nëse lëndimi është shkaktuar me fajin e të lënduarit. Garuesit duhet që të gjitha teknikat t'i ekzekutojnë me kontroll dhe me formë të mirë. Nëse nuk është kështu, pa marrë parasysh që teknika e ka gabuar cakun, duhet të shqiptohen vërejtja ose dënimi. Kujdes të posaçëm duhet pasur në konkurrencën e kadetëve dhe juniorëve.*
- II. **KONTAKTI NË FYTYRË – SENIORËT:** *Për garuesit senior është i lejuar kontakti pa lëndime, "prekja" e kontrolluar në fytyrë, kokë ose qafë, por jo edhe në fytyrë. Kur gjyqtari kryesor mendon se kontakti ka qenë tepër i fortë, por nuk i zvogëlon gjasat e garuesit për fitore, mund të jepet vërejtje (CHUKOKU). Për kontaktin e dytë në rrethana të njëjta do të jepet KEIKOKU. Për kundërvajtjen e ardhshme jepet HANSOKU CHUI. Çdo kontakt i ardhshëm edhe pse jo mjaft serioz për t'i zvogëluar gjasat e kundërshtarit për fitore, do të rezultojë me dhënien e HANSOKU-t.*
- III. **KONTAKTI NË FYTYRË – KADETËT DHE JUNIORËT:** *për garuesit në konkurrencën e kadetëve dhe juniorëve, nuk është i lejuar asnjë kontakt me teknika të dorës në kokë, fytyrë apo qafë. Çdo kontakt, pa marrë parasysh sa i lehtë është, do të jetë i dënueshëm si në paragrafin II të lartpërmendur, përveç nëse nuk është i shkaktuar me fajin e garuesit i cili e ka marrë goditjen (MUBOBI). Goditjet me këmbë në regjionin Jordan që rezultojnë me prekje të lehtë ("prekje e lëkurës") mund të jenë poentuese. Për kontakt më të fortë se sa prekje e lëkurës duhet të shqiptohet vërejtje apo dënim, përveç nëse nuk e ka shkaktuar vet i lënduari (MUBOBI).*
- IV. *Gjyqtari kryesor duhet ta shikojë pandërprerë dhe me kujdes garuesin e lënduar. Shtyrja afatshkurtër e shqiptimit të dënimit lejon mundësinë që simptomat e lëndimit, si p.sh. gjakderdhja nga lunda, të bëhen të dukshme. Me vërtetimin e kujdesshëm të garuesit mund të konstatohet nëse ai për arsye taktike përpigjet ta ekzagjerojë lëndimin shumë të vogël se mos përfiton përparësi. Shembuj të sjelljes së tillë janë shfryrja e fuqishme nga lunda e lënduar ose fërkimi i ashpër i fytyrës.*
- V. *Lëndimi që ka ekzistuar prej më herët mund të provokojë simptome të cilat tejkalojnë kontaktin që ka ndodhur, andaj gjyqtarët duhet ta marrin këtë parasysh kur shqyrtojnë dënimin për kontaktin në dukje të fortë. Për shembull, kontakti që duket relativisht i lehtë, për shkak të shumës së efekteve të lëndimeve të marra në ndeshjen paraprake, mund të shkaktojë paaftësinë e garuesit që ta vazhdojë ndeshjen. Para fillimit të ndeshjes Kontrollori (Tatami Manager) duhet t'i kontrollojë kartelat njëkësore dhe të bindet se garuesit janë të aftë për ndeshje. Nëse garuesi është trajtuar për shkak të lëndimit, duhet të informohet gjyqtari kryesor.*

- VI. *Garuesit që reagojnë tej mase në kontakt të lehtë duke e mbajtur fytyrën, duke u tundur, duke u rrëzuar pa nevojë, me qëllim që t'i provokojnë gjyqtarët që ta dënojnë kundërshtarin, duhet t'u tërhiqet vërejtja menjëherë, ose të dënohen.*
- VII. *Simulimi i lëndimit që nuk ekziston është shkelje serioze e rregullave. Nëse për shembull: në raportin e mjekut neutral, rrëzimi dhe rrokullisja nëpër dysheme nuk përngjajnë me lëndimin e dukshëm dhe simptomat e të cilit janë proporcionale me reaksionet e tilla, garuesit që simulon lëndimin do t'i jepet SHIKKAKU.*
- VIII. *Ekzagjerimi i efekteve të lëndimit ekzistues është kundërvajtje më pak serioze, mirëpo megjithatë konsiderohet si sjellje e papranueshme, andaj për rastin e parë të ekzagjerimit do t'i jepet më së paku vërejtja HANSOKU CHUI. Rastet më serioze të ekzagjerimit, siç janë të ecurit e pasigurt, rrëzimi në dysheme, ngritja dhe rrëzimi i serishëm dhe të ngjashme mund të rezultojnë me shqiptimin direkt të HANSOKU-1, që varet nga serioziteti i kundërvajtjes.*
- IX. *Garuesi që merr SHIKKAKU për shkak të simulimit të lëndimit, drejtpërsëdrejti do të nxirret nga arena dhe do t'i dorëzohet komisionit mjekësor të WKF-së, i cili menjëherë do ta bëjë kontrollimin e garuesit. Komisioni mjekësor para përfundimit të garës do t'i paraqesë raportin komisionit të gjyqtarëve për shqyrtim të mëtutjeshëm. Garuesi që simulon lëndimin do të jetë objekt i dënimeve më të rënda, përfshirë edhe suspendimin e përvetshëm për kundërvajtje të përsëritura.*
- X. *Fyti është zonë posaçërisht e lëndueshme, andaj edhe për kontaktin më të vogël do të jepet vërejtje ose dënim, përveç rastit kur i lënduari me gabimin e vet ka provokuar lëndimin.*
- XI. *Teknikat e hedhjes janë ndarë në dy lloje: Teknikat ekzistuese të rëndomta të karatesë të fshirjes me këmbë, siç janë: "De ashi barai", "Ko uchi gari" etj., ku garuesi është fshirë dhe është nxjerrë nga drejtpeshimi, ose është hedhur pa kapje paraprake – dhe tipi i dytë i hedhjeve, të cilat kërkojnë që kundërshtari të kapet ose të mbahet me njërin dorë gjatë kohës së ekzekutimit të hedhjes. Rasti i vetëm ku hedhja mund të ekzekutohet duke e mbajtur kundërshtarin me të dyja duart është atëherë kur e kapim këmbën e kundërshtarit me të cilën ekzekuton goditjen. Pika e rrotullimit të garuesit të hedhur nuk guxon të jetë mbi brezin e garuesit që e ekzekuton hedhjen dhe kundërshtari duhet të mbahet gjatë ekzekutimit ashtu që të mundësohet rënie e sigurt e tij. Hedhja me sup, siç janë: seoi nage, kata guruna etj.... janë rreptësisht të ndaluara, sikurse edhe të ashtuquajturat hedhjet "vetëmohuese", siç janë: tomoe nage, sumi gaeshi etj. Po ashtu ndalohet kapja e kundërshtarit nën brez, ngritja dhe hedhja e tij, ose kërrusja dhe tërheqja e kundërshtarit për të dy këmbët. Nëse lëndimi i garuesit është rezultat i hedhjes, gjyqtarët do të vendosin se cili dënim do të aplikohet. Garuesi mund të kap dorën apo kimonën e kundërshtarit, me njërin dorë, me qëllim të ekzekutimit të hedhjes apo poentimit të drejtpërdrejtë – mirëpo nuk mund të mbahet në vazhdimësi duke tentuar të poentoj. Mbajtja me një dorë kur menjëherë ekzekutohet teknika poentuese apo hedhja ose ndërprerja gjatë rrëzimit. Mbajtja e kundërshtarit me të dy duart është e lejuar vetëm kur kapim goditjen e kundërshtarit me këmbë me qëllim të ekzekutimit të hedhjes.*
- XII. *Sulmet me teknikat me dorë të hapur janë të ndaluara për shkak të rrezikut për sytë e garuesve.*
- XIII. *JOGAI ka të bëjë me situatën kur shputa e garuesit ose cilado pjesë e trupit prek dyshemenë jashtë arenës. Përjashtim bën situata në të cilën kundërshtari e shtyn me forcë ose e hedhë garuesin nga arena. Duhet të keni parasysh, vërejtja ka të bëjë me rastin e*

parë të JOGAI-t. Definicioni për JOGAI nuk thotë më "daljet e përsëritura", por vetëm "dalja që nuk është shkaktuar me veprimin e kundërshtarit", megjithatë nëse kanë mbetur më pak se 15 sekonda deri në përfundim, gjyqtari kryesor direkt do të shqiptojë minimum HANSOKU CHUI.

- XIV. Garnesi që ekzekuton një teknikë poentuese dhe del jashtë arenës para se gjyqtari kryesor të ketë thënë "YAME", do t'i jepet pika përkatëse, kurse dalja nuk do të ndëshkohet. Nëse sulmi i garnesit ka qenë i pasuksesshëm, dalja do të trajtohet si JOGAI.
- XV. Nëse AO del menjëherë pasi që AKA ka poentuar me teknikë të suksesshme, „YAME” do të shpallet menjëherë pas poentimit dhe dalja e AO-s nuk do të evidentohet. Nëse AO del, ose ka dalë derisa AKA ka qenë duke poentuar (AKA mbetet brenda arenës), do të jepet pikë për AKA-n dhe JOGAI, vërejtje apo dënim për AO-n.
- XVI. Është me rëndësi të kuptohet se "shuangia e ndeshjes" ka të bëjë me situatën kur garnesi përpigjet ta pengojë kundërshtarin që të vijë në situatë të poentojë, duke shfrytëzuar sjellje që ka për qëllim humbjen e kohës. Garnesi që në mënyrë konstante tërhiqet pa kundërgoditje efektive, i cili mban, lryn në klinç, ose del nga arena me qëllim që kundërshtarit të mos i jep rast të poentojë, duhet t'i tërhiqet vërejtja ose të dënohet. Kjo ndodhë shpeshherë në sekondat e fundit të ndeshjes. Nëse kundërvajtja është bërë në çastin kur kanë mbetur dhjetë a më shumë sekonda deri në fund të ndeshjes dhe garnesi paraprakisht nuk ka pasur vërejtje C2, gjyqtari kryesor kundërvajtësit do t'ia japë vërejtjen CHUKOKU. Nëse ai në Kategorinë 2 tashmë ka pasur një kundërvajtje, kjo do të rezultojë me dhënien e vërejtjes të radhës KEIKOKU. Nëse deri në fund të luftës kanë mbetur më pak se pesëmbëdhjetë sekonda, gjyqtari Kryesor do ta dënojë kundërvajtësin drejtpërsëdrejti me HANSOKU CHUI (pa marrë parasysh se a ka pasur garnesi tashmë vërejtje të Kategorisë 2 ose jo). Nëse kundërvajtësi më parë ka pasur HANSOKU CHUI nga Kategoria 2, Gjyqtari kryesor do ta dënojë me HANSOKU dhe do ta shpallë fitoren e kundërshtarit, mirëpo, gjyqtari kryesor duhet të jetë i sigurt se sjellja e garnesit nuk është masë mbrojtëse, për arsye se sulmet e kundërshtarit janë të pamatura dhe të rrezikshme dhe në atë rast sulmuesit duhet t'i tërhiqet vërejtja ose të ndëshkohet.
- XVII. Pasiviteti ka të bëjë me situatën kur të dy garnesit nuk përpigjen të poentojnë për një periudhë më të gjatë kohore.
- XVIII. Shembulli i MUBOBI-t është situata kur garnesi ndërmerr aksion pa u kujdesur për sigurinë personale. Disa garnes hidhen përpara dhe përkulen së tepërmi, duke u munduar që të ekzekutojnë goditje të gjatë me dorë dhe nuk kanë mundësi që të bllokojnë kundërsulmin eventual. Sulmet e këtilla të hapura paraqesin shembullin e MUBOBI-t dhe nuk mund të poentojnë. Si lëvizje taktike, disa garnes menjëherë në mënyrë teatrale kthehen me shpinë nga kundërshtari dhe demonstrojnë superioritetin e rrejshëm duke treguar pikë të shënuar. E ulin gardin dhe e shpërfillin kundërshtarin. Qëllimi i kthimit është drejtimi i vëmendjes së gjyqtarëve te teknika. Ky është po ashtu një shembull i qartë i MUBOBI-t. Nëse ndodhë që kundërvajtësi të marrë goditje shumë të fortë dhe/ose të marrë lëndim, gjyqtari do t'i shqiptojë vërejtje ose dënim të kategorisë 2 dhe do të refuzojë ta dënojë kundërshtarin.
- XIX. Çdo sjellje e panjerëzishme e anëtarit të delegacionit zyrtar mund të ketë për pasojë skualifikimin e garnesit, të tërë ekipit ose të gjithë delegacionit nga turneu.

NENI 9: VËREJTJET DHE DËNIMET

CHUKOKU: Shqiptohet për rastin e parë të kundërvajtjeve të vogla për kategorinë e caktuar.

KEIKOKU: Shqiptohet për rastin e dytë të kundërvajtjeve të vogla për atë kategori, ose për kundërvajtjet që nuk janë aq serioze sa të shqiptohet HANSOKU-CHUI.

HANSOKU CHUI: Kjo është vërejtje para skualifikimit, zakonisht shqiptohet për kundërvajtjet për të cilat tashmë është dhënë KEIKOKU, por po ashtu mund të shqiptohet direkt për kundërvajtje serioze, të cilat nuk e meritojnë HANSOKU-n.

HANSOKU: Ky është dënim për skualifikim dhe shqiptohet për kundërvajtje tejet serioze, ose kur HANSOKU CHUI tashmë është shqiptuar.

SHIKKAKU: Është skualifikim nga turneu, gara ose ndeshja aktuale. Që të përcaktohet niveli i dënimit të dhënë SHIKKAKU, duhet të konsultohet komisioni i gjyqtarëve. Shikkaku mund të jepet kur garuesi injoron vendimet e gjyqtarit, sillt në mënyrë qëllimkeqe komprometuese, me të cilat dëmton nderin dhe prestigjin e sportit të Karatesë, ose për aksione të, të cilat shkelin rregullat dhe frymën e turneut. Në ndeshjet ekipore garuesit që shpallet fitues numri i pikëve i vihet në tetë, kurse garuesit të skualifikuar i merren të gjitha pikët dhe numri i pikëve të tij vihet në zero. Në garën ekipore, nëse anëtar i ekipit merr SHIKKAKU, shumën e pikëve të kundërshtarit vihet tetë, kurse shumën e kundërvajtësit vihet në zero.

SQARIM:

- I. Ekzistojnë tri shkallë të vërejtjeve, CHUKOKU, KEIKOKU dhe HANSOKU CHUI. Vërejtja është masë korrektuese që i shqiptohet garuesit me të cilën i tregohet qartë se i shkel rregullat e garave, mirëpo ai nuk dënohet njëkohësisht.*
- II. Ekzistojnë dy shkallë dënimesh: HANSOKU dhe SHIKKAKU, të cilat kanë si pasojë që garuesi i cili i shkel rregullat ta skualifikojnë nga ndeshja (HANSOKU) ose nga i tërë turneu (SHIKKAKU), me mundësi të suspendimit nga garat për periudhën e ardhshme.*
- III. Dënimet nga Kategoria 1 dhe Kategoria 2 nuk mund të mbliidhen mes tyre.*
- IV. Dënimi për shkeljen e rregullave mund të jepet drejtpërsëdrejti, mirëpo vërejtja apo dënimi i dhënë një herë nuk mund të përsëritet. Për përsëritjen e kundërvajtjes së kategorisë së njëjtë duhet të jepet shkallë më e lartë e dënimit. Nuk është e mundur, për shembull, të jepet vërejtje apo dënim për kontakt të tepruar, e pastaj për kontaktin e dytë të tepruar të jepet vërejtje e të njëjtës shkallë.*
- V. CHUKOKU normalisht shqiptohet për rastin e parë të kundërvajtjeve me të cilat nuk zvogëlohen gjasat e kundërshtarit për fitore.*
- VI. KEIKOKU shqiptohet në rastin kur potenciali i garuesit për fitore është zvogëluar lehtë (sipas mendimit të gjyqtarëve në arenë) për shkak të gabimit të kundërshtarit.*

- VII. *HANSOKUCHUI* mund të jepet drejtpërsëdrejti ose pas *KEIKOKU-t* dhe jepet kur mundësia e garuesit që të fitojë është zvogëluar dukshëm (sipas mendimit të gjyqtarëve në arenë) për shkak të gabimit të kundërshtarit.
- VIII. *HANSOKU* jepet si dënim përmblledhës, mirëpo mund të jepet edhe drejtpërsëdrejti për shkelje serioze të rregullave. Jepet kur mundësia e garuesit për të fituar ka rënë në zero (sipas mendimit të gjyqtarëve në arenë) për shkak të gabimit të kundërshtarit.
- IX. Çdo garues që merr *HANSOKU* për arsye të shkakimit të lëndimit dhe i cili, sipas mendimit të gjyqtarëve në arenë (*Judges*) dhe Kontrollorit (*Tatami Manager*) sulmon vrazhdë ose i cili nuk e aplikon kontrollin e shkathtësisë së nevojshme për garë, në pajtim me rregullat e *WKF-së*, do t'i paraqitet Komisionit të gjyqtarëve (*Referee Commission*). Komisioni i gjyqtarëve (*Referee Commission*) do të vendosë nëse garuesi do të suspendohet vetëm nga ajo garë apo edhe nga garat e ardhshme.

SHIKKAKU mund të jepet drejtpërdrejtë pa vërejtje të cilitdo lloj qoftë. Garuesi mund të mos bëjë asgjë, mjafton që trajneri apo ndokush nga delegacioni i garuesit (ekipit), të cilët nuk ndeshen, të sillen në mënyrë të panjerëzishme, apo në mënyrë të atillë që dëmton prestigjin ose nderin e sportit të karatesë. Nëse gjyqtari konsideron se garuesi sillen në mënyrë qëllimkeqe, pa marrë parasysh nëse ka shkaktuar ose jo lëndim fizik, dënimi që shqiptohet është SHIKKAKU, e jo HANSOKU.

X. Shpallja e ndëshkimit me SHIKKAKU duhet të bëhet publikisht.

NENI 10: LËNDIMET DHE FATKEQËSITË NË GARË

1. KIKEN ose humbja e të drejtës për luftë akordohet kur garuesi ose garuesit vet dhe prerazi e dorëzojnë ndeshjen, ose janë të paafte ta vazhdojnë atë, ose e braktisin ndeshjen, ose nga ndeshja i tërheq gjyqtari kryesor. Arsye për braktisjen e ndeshjes mund të jetë edhe lëndimi që nuk është shkaktuar nga aksioni i kundërshtarit.
2. Nëse dy garues e lëndojnë njëri-tjetrin, ose i ndiejnë pasojat e lëndimit të marrë më parë, e cila nuk është sanuar dhe nga ana e mjekut të turneut shpallen të paafte për ta vazhduar ndeshjen, fitorja i jepet garuesit që ka shënuar numër më të madh të pikëve. Në ndeshjet individuale, në të cilat numri i pikëve është i barabartë, vendimi për fituesin do të merret me deklaram (HANTEI) përveç nëse njëri nga garuesit ka SENSU. Në ndeshjet ekipore, gjyqtari kryesor do të shpallë rezultatin e barabartë (HIKIWAKE). Nëse kjo situatë ndodhë në ndeshjen ekstra vendimtare të ndeshjes ekipore, përfundimi do të zgjidhet me deklaram (HANTEI), përveç nëse njëri nga garuesit ka SENSU.
3. Garuesi i lënduar, të cilin mjeku zyrtar e ka shpallur të paafte për tu ndeshur, nuk mund të garoj më tutje në atë garë.
4. Garuesi i lënduar, i cili ka fituar me skualifikim të kundërshtarit, nuk mund të vazhdojë pa lejen e mjekut. Nëse do të lëndohet prapë, edhe herën e dytë mund të fitojë me skualifikimin e kundërshtarit, mirëpo menjëherë tërhiqet nga gara në kumite në atë turne.
5. Kur është lënduar garuesi, gjyqtari kryesor menjëherë do ta ndalë ndeshjen dhe do ta thërrasë mjekun. Mjeku është i vetmi i autorizuar të caktojë diagnozën dhe ta aplikojë trajtimin përkatës.
6. Garuesit që është lënduar gjatë ndeshjes do t'i lejohen tre minuta që të marrë trajtimin mjekësor. Nëse trajtimi mjekësor nuk ka përfunduar brenda kohës së paraparë, gjyqtari kryesor do të vendosë se a do të shpallet garuesi i paafte për të vazhduar ndeshjen (neni 13, alineja 9d), ose do të vazhdohet koha për ofrimin e trajtimit.
7. Secili garues i cili rrëzohet, është hedhur, apo nokautuar dhe nuk e nuk mund të ngritet plotësisht në këmbë brenda 10 sekondave, konsiderohet i paafte për të vazhduar luftën dhe automatikisht do të tërhiqet nga të gjitha ngjarjet e Kumite-es në atë turne. Në raste kur garuesi rrëzohet, është hedhur apo nokautuar dhe nuk ngritet menjëher në këmbë, gjyqtari kryesor do të thërras mjekun dhe në të njëjtën kohë do të fillojë numërimin e 10 sekondave duke treguar numërimin me gishta për secilën sekondë. Në të gjitha rastet kur fillon numërimi i 10 sekondave do të kërkohet që mjeku të bëjë ekzaminimin e garuesit para fillimit të ndeshjes. Për incidentet që janë nën rregullin e 10 sekondave garuesit mund të ekzaminohen në tatami.

SQARIM

- I. *Kur njeiku e shpall garuesin të paaftë për ndeshje, kjo duhet të regjistrohet në kartelën kontrolluese (akreditivin) e tij. Me shkallën e paaftësisë duhet të njihen edhe panelet tjera të gjyqtarëve.*
- II. *Garuesi mund të fitojë me skualifikim të kundërshtarit edhe me mbledhjen e dënimeve më të vogla në kategorinë I. Është e mundur që garuesi të mos jetë i lënduar seriozisht, mirëpo fitorja e dytë mbi të njëjtën bazë duhet të ketë për pasojë tërheqjen e garuesit nga garimi i mëtejshëm, madje edhe kur garuesi është fizikisht i aftë për ta vazhduar ndeshjen.*
- III. *Kur garuesi është lënduar dhe i nevojitet ndihma mjekësore, gjyqtari kryesor do ta thërrasë mjekun me ngritjen e dorës dhe me zë do të thërrasë "doktor".*
- IV. *Garuesi i lënduar do të duhej të dërgohej jashtë arenës për kontrollim dhe trajtim mjekësor nëse është fizikisht i aftë ta bëjë atë.*
- V. *Mjeku ka për obligim që të japë rekomandime që kanë të bëjnë me sigurinë vetëm nëse kanë lidhje me trajtimin mjekësor të garuesit që është lënduar.*
- VI. *Gjyqtarët në arenë (Judges) do të vendosin për fituesin në bazë të KIKEN-it, HANSOKU-t ose SHIKKAKU-i varësisht nga rasti.*
- VII. *Nëse anëtari i ekipit në ndeshjen ekipore merr KIKEN, ose skualifikohet (HANSOKU ose SHIKKAKU), saldoja e pikëve të tij në atë ndeshje, nëse e ka krijuar, bie në zero, kurse e kundërshtarit vihet në tetë pikë.*

NENI 11: PROTESTA ZYRTARE

1. Askush nuk mundet të protestojë te anëtarët e panelit të gjyqtarëve për shkak të gjykimit.
2. Nëse në procedurën e referimit paraqitet shkelje e rregullave, vetëm kryetari ose përfaqësuesi zyrtar i federatës është i autorizuar të paraqesë protestë.
3. Protesta duhet të paraqitet në formë të shkruar menjëherë pas ndeshjes nga e cila vjen shkelja, (Përjashtim i vetëm është kur protesta ka të bëjë me parregullsi administrative. Menaxheri i arenës-Tatami Manager menjëherë do të informohet se është vërejtur gabimi administrativ).
4. Protesta i paraqitet anëtarit të Jurisë së Apelit. Juria me kohë do t'i shqyrtojë rrethanat që kanë çuar te protesta. Duke i pasur parasysh të gjitha faktet në dispozicion, ata do të nxjerrin një konstatimin dhe janë të autorizuar që të marrin vendim.

5. Çdo protestë lidhur me shkeljen e rregullave duhet të bëhet në harmoni me procedurën që e përcakton Komiteti Ekzekutiv i WKF-së. Ajo duhet të paraqitet në formë të shkruar nga përfaqësuesi zyrtar i ekipit ose garuesit.
6. Parashtruesi i protestës duhet të paguajë depozitën, të cilën e cakton Komiteti Ekzekutiv i WKF-së. Protesta dhe vërtetimi për pagesën e depozitës do t'i dorëzohen Jurisë së Apelit.

7. Përbërja e Panelit të Apelit

Juria e Apelit përbëhet nga tre gjyqtarë të lartë, të cilët i zgjedh komisioni i gjyqtarëve dhe ata nuk mund të jenë nga e njëjta federatë kombëtare. Po ashtu komisioni i gjyqtarëve zgjedh edhe tre anëtarë shtesë me renditjen e përcaktuar paraprakisht nga 1 deri në 3, të cilët automatikisht do ta zëvendësojnë cilindo anëtar të Jurisë së Apelit në rast të konfliktit të interesit, kur anëtari i Jurisë është i të njëjtës përkatësi kombëtare apo ka afri të çfarëdo lloji me njërin nga palët që janë pjesë e protestës, përfshirë të gjithë anëtarët e Panelit të gjyqtarëve, që janë të involvuar në protestë.

8. Procesi i vlerësimit të ankesës

Obligim i atij që e pranon protestën është që ta mbledhë Panelin e Apelit dhe që shumë e paguar me rastin e protestës t'ia dorëzojë arkëtarit. Kur të mbledhet Juria e Apelit do t'i zhvillojë hetimet, provat dhe gjithçka që është e nevojshme në mënyrë që të përcaktohet arsyeshmëria e protestës. Secili nga anëtarët është i obliguar të japë mendimin e tij për protestën. Anëtarët duhet të marrin vendim dhe nuk mund të jenë të përmbajtur.

9. Protestat e refuzuara

Nëse protesta konsiderohet e pabazë, Juria e Apelit do ta caktojë një anëtar që t'ia kumtojë gojarisht paraqitësit të protestës se protesta është refuzuar, ta shënojë në dokumentin origjinal fjalën 'E REFUZURA' ('DECLINED') dhe atë dokument të nënshkruar nga të tre anëtarët e Jurisë së Apelit t'ia kalojë arkëtarit, i cili do t'ia dorëzojë Sekretarit të përgjithshëm.

10. Protestat e pranuar:

Nëse protesta pranohet, Juria e Apelit do të harmonizohet me komisionin Organizativ dhe me komisionin e Gjyqtarëve lidhur me masat të cilat mund të aplikohen praktikisht, përfshirë edhe mundësitë në vijim:

- Anulimin e vendimeve të mëparshme të cilat u kundërvihen rregullave;
- Anulimin e rezultateve të ndeshjeve të zhvilluara në atë grup nga pikë vështrimi para incidentit;
- Përsëritjen e ndeshjeve që janë mbajtur nën ndikimin e incidentit;
- Dhënie të rekomandimeve Komisionit të gjyqtarëve që gjyqtarët e involvuar në incident të marrin dënime përkatëse;

Në Jurinë e Apelit bie përgjegjësia për zbatimin dhe shqiptimin e vendimit dhe aktivitetet të cilat në masë të madhe do ta çregullojnë programin e garës në çfarëdo mënyre qoftë. Përsëritja e eliminatorëve është opsioni i fundit që aplikohet me qëllim të arritjes së një përfundimi të drejtë.

Nëse protesta konsiderohet e bazuar, Juria e Apelit do ta caktojë një anëtar që gojarisht t'ia kumtojë parashtruesit të protestës se protesta është miratuar, do ta shënojë dokumentin origjinal me fjalën 'E MIRATUAR' ('ACCEPTED') dhe atë dokument të nënshkruar nga të tre anëtarët e Jurisë së Apelit t'ia kalojë arkëtarit, i cili do t'ia kthejë depozitën parashtruesit të protestës, ndërsa dokumentin do t'ia dorëzojë Sekretarit të përgjithshëm.

11. Raporti për incidentin:

Hapi i ardhshëm i zgjidhjes së situatës së shkaktuar nga incidenti, sipas procedurës së përshkruar sipër, parashih tubimin e Jurisë së Apelit, i cili do të paraqesë raportin e zakonshëm lidhur me incidentin, t'i përshkruajë gjetjet dhe arsyet për miratim, përkatësisht refuzim të protestës. Raportin do ta nënshkruajnë të tre anëtarët e jurisë së Apelit dhe do t'ia dorëzojnë Sekretarit të përgjithshëm.

12. Të drejtat dhe kufizimet:

Vendimi i Jurisë së Apelit është definitiv dhe vetëm komiteti Ekzekutiv është kompetent që ta kundërshtojë. Juria e Panelit nuk duhet të shqiptojë ndalesa ose dënime. Roli i Jurisë së Panelit është që t'ia kalojë Komisionit të Gjyqtarëve dhe Komitetit Organizativ vendimin lidhur me arsyeshmërinë e protestës dhe t'ia paraqesë aktivitetet e nevojshme, të cilat duhet të ndërmerren që të përmirësohet cilado procedurë e gjyqtarëve që nuk ka qenë në harmoni me rregullat.

13. Rregullat e veçanta për përdorimin (rishikimin) e Video inxhizmi (Video Review)

VËREJTJE: Ky rregull i veçantë duhet të kuptohet si i ndarë dhe i pavarur nga rregullat tjera të këtij Nenit 11, dhe ka të bëjë me këto sqarime:

Në Kampionatin Botërorë të WKF, është i domosdoshëm përdorimi i video inxhizimit të ndeshjeve. Përdorimi i video inxhizimit gjithashtu rekomandohet edhe për garat tjera sa herë që ajo është e mundur. Për përdorimin e video inxhizimit, trajnerët përgjegjës do të pajisen me karton të kuq dhe të kaltër të cilët përdoren për të protestuar në rast se paneli i gjyqtarëve sipas mendimit të trajnerit bënë lëshim për t'i ndarë pikë garuesit të tij.

Në panelin kontrollues janë dy gjyqtarë të cilët i emëron Kontrollori i Tatamit (Tatami Manager) të cilët do ta rishikojnë videon dhe ata mund ta ndryshojnë vendimin e panelit të gjyqtarëve me kusht që personat e emëruar të jenë të të njëjtit mendim.

Nëse pas rishikimit të videos, pranohet protesta, Gjyqtari kryesor do ta ndaj pikën ndërsa trajneri e mban kartonin. Nëse protesta refuzohet, atëherë merret kartoni dhe për ndeshjet në vijim trajneri nuk mund të protestoj drejtpërdrejt, në përjashtim janë ndeshjet për medalje ku trajnerëve u kthehen kartonët dhe u jepet mundësia për protestë.

SQARIM

- I. Protesta duhet të përmbajë emrin e garuesit, të gjyqtarëve zyrtarë në arenë, të cilët e kanë udhëhequr ndeshjen dhe detajet e sakta për arsyet e protestës. Akuzat e përgjithësuara për gjendjen e gjithmbarshme nuk do të pranohen si protestë zyrtare. Barra e argumentimit të arsyeshmërisë së protestës bie mbi parashtruesin.
- II. Protestën do ta shqyrtojë Juria e Apelit, duke i marrë parasysh të gjitha dëshmitë që janë paraqitur për ta argumentuar protestën. Juria mund t'i shikojë edhe video regjistrimet zyrtare dhe të marrë deklaratat nga personat zyrtarë që në mënyrë sa më cilësore të provohet arsyeshmëria e protestës.
- III. Nëse Juria merr vendim se protesta është e arsyeshme, do të ndërmerren masat adekuate. Përveç kësaj, të gjitha këto masa do të ndërmerren në mënyrë që të shmanget përsëritja në garat e ardhshme. Depozita e paguar do të kthehet.

- IV. Nëse juria e Apelit merr vendim për paarsyeshmerinë e protestës, depozita do të mbahet.*
- V. Ndeshjet dhe e ardhshme nuk do të shtyhen, madje as pasi të jetë deponuar protesta. Përgjegjësi e mbikëqyrësit të ndeshjes – Kansës është që të sigurojë zhvillimin e ndeshjeve në harmoni me rregullat e garës.*
- VI. Në rast të gabimit administrativ gjatë kohës së zhvillimit të luftës, trajneri mund ta njoftojë drejtpërsëdrejti Kontrollorin (Tatami Manager). Kontrollori (Tatami Manager) do ta informojë Gjyqtarin kryesor.*

NENI 12: TË DREJTAT DHE OBLIGIMET

KOMISIONI I GJYQTARËVE:

Të drejtat dhe obligimet e Komisionit të gjyqtarëve janë si në vijim:

1. Të sigurojë përgatitjet e duhura për çdo turne në marrëveshje me komisionin organizativ të turneut, në lidhje me përgatitjen e arenave, sigurinë dhe kontrollin e garave, si dhe masat e sigurisë në gara etj.
2. Të caktojë dhe renditë Kontrollorët e arenave (Tatami manager) në atë mënyrë që ata të mundë t'i kryejnë detyrat e tyre në përputhje të këtyre rregullave dhe të marrë masa të cilat mund të kërkohen nga raporti i kontrollorit të arenës (Tatami manager).
3. Të monitorojë dhe koordinojë punën e të gjithë gjyqtarëve në arena.
4. Të bëjë zëvendësimet e nevojshme të personave zyrtarë kur është e nevojshme
5. Të bjerë vendim final në raste të natyrës teknike, të cilat mund të paraqiten gjatë kohës së ndeshjeve për të cilat nuk ka shpjegim në rregullore

KONTROLLORI I ARENËS:

Të drejtat dhe obligimet e Kontrollorit të arenës (Tatami Manager) janë si në vijim:

Të delegojë, të përcaktojë, të monitorojë dhe kontrollojë gjyqtarin kryesor dhe gjyqtarët anësorë në të gjitha ndeshjet në arenë.

1. Të monitorojë punën e gjyqtarit kryesor dhe gjyqtarëve anësorë në arenë dhe të sigurojë zbatimin e detyrave zyrtare.

Të urdhërojë gjyqtarin kryesor të ndalë ndeshjen kur KANSA (Match supervisor) sinjalizon shkelje të rregullave.

3. Të përgatitë një raport ditor të shkruar për punën e çdo personi zyrtar nën mbikëqyrjen e dhe të bëjë rekomandime, nëse ka ndonjë, për Komisionin i gjyqtarëve.

GJYQTARI KRYESOR:

Të drejtat e gjyqtarit kryesor janë si në vijim:

1. Gjyqtari kryesor (SHUSHIN) ka të drejtë të udhëheqë ndeshjen, duke përfshirë sinjalizimin për fillim, ndalje dhe përfundim të ndeshjes.
2. Të japë pikë në bazë të vendimit të gjyqtarëve anësorë.
3. Të ndërprejë ndeshjen kur e vëren lëndimin, sëmundjen ose paafësinë e garuesit për të vazhduar.
4. Të ndalë ndeshjen kur ai mendon se ka pasur pikë, është shkaktuar kundërvajtje, ose që të garantojë sigurinë e garuesit.
5. Të ndërprejë ndeshjen kur dy apo më shumë Gjyqtarë ndihmës sinjalizojnë pikë ose Jogai.
6. T'i vërej dhe tregoj shkeljet (përfshirë edhe Jogai) dhe paraprakisht të kërkojë dakordimin e Gjyqtarëve ndihmës.
7. Të kërkojë konfirmimin e vendimeve të gjyqtarëve anësorë në rastet kur sipas mendimit të gjyqtarit kryesor ka bazë të arsyeshme që gjyqtarët anësorë të rishqyrtojnë vendimet e tyre për kundërvajtje apo dënime.
8. T'i thërras gjyqtarët ndihmës (Shugo) për konsultim dhe të rekomandoj Shikkaku.
9. T'ua sqarojë kontrollorit, komisionit të gjyqtarëve ose komisionit për ankesa bazën e vendimit.
10. Të jap vërejtje dhe të shqiptojë dënime në bazë të vendimit të gjyqtarëve ndihmës.
11. Të shpallë dhe të fillojë ndeshje të re kur është e nevojshme në ndeshjet ekipore.
12. Të udhëheqë votimin e gjyqtarëve anësorë, përfshirë edhe votën e tij, në HANTEI dhe të shpallë rezultatin.
13. Të zgjidhë barazimet.
14. Të shpallë fituesin.
15. Autoriteti i gjyqtarit kryesor nuk është i mbyllur (kufizuar) vetëm në zonën e garimit por është i shtrirë drejtpërdrejtë në tërë perimetrin duke përfshirë kontrollimin e sjelljes së trajnerëve, garuesve tjerë apo cilit do që është pjesë e shoqërimit të garuesve prezent në fushën e garimit.
16. Gjyqtari kryesor duhet të japë të gjitha komandat dhe të shpallë të gjitha lajmërimet.

GJYQTARËT ANËSORË:

Të drejtat e Gjyqtarit anësor (FUKUSHIN) janë si në vijim:

1. Të sinjalizoj pikët dhe Jogai me iniciativë vetanake.
2. Të sinjalizoj mendimin e vet mbi vërejtjen apo dënimin të cilin e tregon gjyqtari kryesor.
3. Ta realizoj të drejtën e vet të votës për cilindo vendim të cilin duhet ta ndërmerr.

Gjyqtarët anësorë duhet të vëzhgojnë me kujdes veprimet e garuesve dhe të sinjalizojnë Gjyqtarin kryesor në rastet e mëposhtme:

- a) Kur vëren pikë
- b) Kur garuesi del nga arena (Jogai).
- c) Kur Gjyqtari kryesor kërkon të merret vendim për çfarëdo lloj kundërvajtjeje tjetër.

MBIKËQYRËSI I NDESHJES - KANSA

I. Mbikëqyrësi i ndeshjes – KANSA do t'i asistojë Kontrollorit të arenës (Tatami Manager) duke vëzhguar progresin e ndeshjes. Nëse vendimet e gjyqtarit kryesor apo gjyqtarëve anësorë janë në kundërshtim me rregullat e përgjithshme, KANSA do të ngrë menjëherë flamurin e kuq dhe do të sinjalizojë me bilbil (pip). Kontrollori i arenës (Tatami Manager) do të udhëzojë gjyqtarin kryesor të ndalojë ndeshjen që të përmirësojë gabimet. Procesverbali i ndeshjes do të bëhet zyrtar vetëm me miratimin e KANSA-s (Match Supervisor). Para fillimit të çdo ndeshjeje KANSA (Match Supervisor) është i detyruar të vërtetojë që garuesit e paraqitur në arenë mbajnë pajisje adekuate të aprovuara.

MBIKËQYRËSI I KOHËS

Mbikëqyrësi i kohës do të mbajë shënime të veçanta për të gjitha vendimet e gjyqtarit kryesor dhe njëherësh do të monitorojë punën e matësit të kohës dhe shënuesit të pikëve.

SQARIM:

- I. Kur dy ose më shumë gjyqtarë anësorë tregojnë pikë apo Joga! për të njëjtin garues, Gjyqtari kryesor do të ndalojë ndeshjen dhe të marrë vendim në përputhje me rrethanat. Nëse Gjyqtari kryesor nuk e dal ndeshjen, KANSA (Match supervisor) do të ngrëjë flamurin e kuq dhe do të sinjalizojë me bilbil (pip).
- II. Kur Gjyqtari kryesor vendos të ndalojë ndeshjen për ndonjë arsye tjetër se sa një sinjal i dhënë nga dy, ose më shumë gjyqtarë anësorë, ai do të thërrasë "YAME" në të njëjtën kohë duke përdorur sinjalin adekuat me dorë. Atëherë gjyqtarët anësorë do të sinjalizojnë mendimet e tyre dhe Gjyqtari kryesor do të shpallë vendimin e arritur të dy apo më shumë gjyqtarëve anësorë.
- III. Në rastet ku të dy garuesit marrin pikë, kundërvajtje apo dënim të sinjalizuara nga dy apo më shumë gjyqtarë, atëherë të dy garuesit do të shpërblehen me pikë, kundërvajtje apo dënime.
- IV. Kur njërit prej garuesve i është shqiptuar pikë, kundërvajtje apo dënim të sinjalizuar prej dy apo më shumë gjyqtarëve anësorë dhe pika apo dënimi janë të ndryshme në mes të gjyqtarëve, pika apo dënimi më i ulët do të merret në konsideratë, përveç nëse nuk ka ndonjë shumicë për një nivel të poentimit apo dënitimit.
- V. Nëse shumica e gjyqtarëve anësorë janë për një nivel pikësh, kundërvajtje apo dënim, atëherë mendimi i shumicës do të merret parasysh para se të aplikohet principi i dhënjes së nivelit më të ulët të pikëve, kundërvajtjeve apo dënimeve.
- VI. Në HANTEI secili prej gjyqtarëve anësorë, si dhe Gjyqtari kryesor kanë nga një votë.
- VII. Roli i KANSA-s (mbikëqyrësit të ndeshjes) është që zhvillimi i ndeshjes të jetë në përputhshmëri me rregullat e garave. Ai nuk ndodhet aty si gjyqtar shtesë. Nuk ka të drejtë vote apo kompetenca lidhur me ndonjë vendim të marrë, siç është: a ka qenë pikë poentuese apo jo, apo

a ka ndodhur ndonjë dalje jashtë arenës (JOGAI) etj. Përgjegjësitë e tij të vetme janë çështjet procedurale. KANSA (mbikëqyrësi i ndeshjes) nuk do të futet në rotacion gjatë garave ekipore.

VIII. Në rastet kur gjyqtari kryesor nuk dëgjon sinjalin për përfundimin e ndeshjes, mbikëqyrësi i rezultatit do ta lajmërojë me bilbil (pip).

IX. Kur është e nevojshme të shpjegohen apo qartësohen vendimet e marra gjatë një ndeshjeje, pas ndeshjes gjyqtarët mund të konsultohen me Kontrollorin, Komisionin e gjyqtareve ose Komisionin për ankesa dhe me askënd tjetër

NENI 13: FILLIMI, NDËRPRERJA DHE PËRFUNDIMI I NDESHJES

1. Termet dhe gjestikulacionet, të cilat duhet të përdoren nga gjyqtarët kryesorë dhe gjyqtarët anësorë për zhvillimin e një ndeshjeje duhet të jenë siç janë specifikuar në shtojcat 1 dhe 2.
2. Gjyqtari kryesor dhe Gjyqtarët ndihmes do të marrin pozitat e tyre të caktuara në tatami dhe ndjekin përsëritshëm garuesve të cilin janë pozicionuar në mesin e pikës së caktuar për ata (Në mesin e tatamit të kthyer mbrapsht nga ana e kuqe). Gjyqtari kryesor do të shpallë "SHOBU HAJIME" dhe pastaj do të fillojë ndeshja.
3. Gjyqtari kryesor do të shpallë YAME për ndaljen e ndeshjes nëse është e nevojshme dhe do të urdhërojë që garuesit të marrin pozitat e tyre fillestare, duke urdhëruar MOTO NO ICHI.
4. Kur gjyqtari kryesor kthehet në pozitën e tij fillestare, gjyqtarët anësorë do të tregojnë mendimin e tyre me sinjale përkatëse. Në rast të dhënies së ndonjë pike gjyqtari kryesor do të identifikojë garuesin me AKA ose AO, zonën e sulmit dhe do të japë pikën relevante duke përdorur gjestikulacionin e përshkruar. Gjyqtari kryesor do të rifillojë ndeshjen duke shpallur "TSUZUKETE HAJIME".
5. Kur garuesi arrin rezultat të avancuar prej 8 pikëve, gjyqtari kryesor do të shpallë "YAME", kthehet në pozitën e tij fillestare. Fituesi pastaj deklarohet nga ana e gjyqtarit kryesor duke ngritur dorën në anën e fituesit, duke shpallur "AKA (AO) NO KACHI". Ndashja ka do t'i urdhërojë garuesit të marrin pozitat e tyre fillestare, por edhe ai gjithashtu do të përfunduar në këtë pikë.
6. Kur koha e rregullt ka mbaruar, garuesi i cili ka më shumë pikë të grumbulluara do të deklarohet fitues. Fituesi pastaj deklarohet nga ana e gjyqtarit kryesor duke ngritur dorën në anën e fituesit dhe duke shpallur "AKA (AO) NO KACHI". Ndashja ka përfunduar në këtë pikë.
7. Në rast se një ndeshje përfundon me rezultat të barabartë, paneli i gjyqtareve (4 gjyqtarët anësorë dhe gjyqtari kryesor) do të vendosin për rezultatin e ndeshjes nga HANTEI.

8. Gjyqtari kryesor mund të ndalë ndeshjen përkohësisht duke shqiptuar YAME nëse ballafaqohet me situatat si në vijim:
- a) Kur njëri apo të dy garuesit janë jashtë arenës,
 - b) Kur Gjyqtari kryesor urdhëron garuesit që t'i rregullojnë kimonot apo pajisjet mbrojtëse.
 - c) Kur garuesi shkel rregullat
 - d) Kur Gjyqtari kryesor konsideron që garuesit nuk mund të vazhdojnë ndeshjen si shkak i lëndimit, sëmurjes apo shkaqeve tjera. Duke marrë në konsideratë udhëzimin e mjekut zyrtar, Gjyqtari kryesor mund të vendosë nëse mund të vazhdojë ndeshja apo jo.
 - e) Kur garuesi e kapë kundërshtarin dhe nuk ekzekuton menjëherë teknikën apo hedhjen,
 - f) Kur janë rrëzuar njëri ose të dy garuesit, ose janë hedhur dhe se asnjëri nuk ka arritur që menjëherë të ekzekutojë teknikën efikase,
 - g) Kur garuesit kapen mes veti, ose janë në klinq dhe nuk ekzekutojnë menjëherë hedhjen ose teknikën poentuese,
 - h) Kur të dy garuesit qëndrojnë gjoks-me-gjoks pa provuar menjëherë hedhjen, apo teknikë tjetër,
 - i) Kur të dy garuesit për shkaqe të ndryshme nuk qëndrojnë në këmbët e tyre,
 - j) Kur dy apo më shumë gjyqtarë anësorë sinjalizojnë pikë apo Jogai për të njëjtin garues,
 - k) Kur sipas mendimit të gjyqtarit kryesor ka pasur pikë apo është shkaktuar ndonjë kundërvajtje, apo në raste kur situata kërkon që të ndalohet ndeshja për shkaqe sigurie,
 - l) Kur kërkohet një gjë e tillë nga Kontrollori.

SQARIM

- I. *Para fillimit të ndeshjes, gjyqtari kryesor i thërret garuesit që të vijnë në vijat e veta fillestare. Nëse garuesi nisat para kohe, duhet të kthehet prapa. Garuesit, në pajtim me rregullat, duhet ta përshëndesin (të përkulen) njëri-tjetrit, përkulja e shpejtë është e panjerëzishme dhe e pamjaftueshme. Gjyqtari kryesor mund të kërkojë nga ta që t'i përkulen njëri-tjetrit, nëse ata nuk e bëjnë këtë vullnetarisht, me lëvizjen e krahëve siç është paraqitur në shtojcën 2 të këtyre rregullave.*
- II. *Kur e vazhdon ndeshjen, gjyqtari kryesor duhet të verifikojë se të dy garuesit janë në vijat e veta dhe se janë të qetë. Garuesit të cilët kërcejnë apo lëkundin duhet të jenë të qetësuar para vazhdimit të ndeshjes. Gjyqtari kryesor duhet ta vazhdojë ndeshjen pa zvarritje.*

III. Garuesit do të përshëndesin njeri-tjetrin në fillim dhe në fund të çdo ndeshjeje.

RREGULLAT E KATAVE

NENI 1: ARENA:

1. Sipërfaqja e arenës duhet të jetë e rrafshët dhe pa pengesa.
2. Arena duhet të ketë madhësi të mjaftueshme që të mundësojë ekzekutim të papenguar të katave.
3. Për garat në kata, tatamit e kthyer mbrapsht për të shënuar vend-fillimin e garuesve për kumite, do të rrotullohen për të formuar sipërfaqen e me ngjyrë të njejtë (uniforme).

SQARIM:

I. Për ekzekutimin e duhur të katave, kërkohet sipërfaqe stabile dhe e rrafshët. Zakonisht janë të përshatshme arenat e garave të kumitesë.

Neni 2: UNIFORMA ZYRTARE

1. Garuesit dhe gjyqtarët në arenë duhet të jenë në uniformë zyrtare, siç është përcaktuar në Nenin 2 të Rregullave të Kumitesë.
2. Mosrespektimi i rregullave nga cilado palë, ka për pasojë skualifikimin.

SQARIM:

I. Gjatë përformimit të katës nuk është e lejueshme heqja e pjesës e sipërme të kimonos.

II. Garuesit që dalin në arenë të veshur në kundërshtim me rregullat do t'i jepet koha prej një minute që t'i rregullojnë dhe ti eliminojnë të metat.

Neni 3: ORGANIZIMI I GARAVE NË KATA

1. Gara në kata mund të jetë ekipore dhe individuale. Në ndeshjet ekipore marrin pjesë nga tre garues në ekip. Çdo ekip është ekskluzivisht i meshkujve ose ekskluzivisht i femrave (jo i përzier). Në gara individuale, përformimi i katave duhet të jetë i veçantë i meshkujve dhe i veçantë i femrave (nuk garojnë ndërmjet vete).
2. Aplikohet sistemi eliminator me repasazh.
3. Variacione të vogla (ndryshime të vogla) në kata të stilit të karatesë së garuesit do të jenë të lejuara.
4. Tavoлина e procesmbajtjes do të informohet për katën e zgjedhur para çdo xhiroje.
5. Në çdo xhiro garuesit duhet të ekzekutojnë katë tjetër. Kata e ekzekutuar një herë nuk mund të përsëritet.

6. Në rast kur garuesi tërhiqet pasi që kundërshtari ka filluar ekzekutimin, garuesi mund të ripërsëritë katën e ekzekutuar në njërin nga xhirot e ardhshme pasi që kjo situatë konsiderohet si fitore me Kiken.
7. Garuesit në gara individuale apo ekipore që nuk paraqiten kur të thirren do të skualifikohen (KIKEN) nga ajo kategori. Skualifikimi me KIKEN do të thotë që garuesit janë skualifikuar nga ajo kategori dhe nuk ndikon në pjesëmarrje në një kategori tjetër.
8. Në ndeshjet për medalje të garës ekipore në kata, ekipet do ta ekzekutojnë katën në mënyrën e zakonshme. Më pastaj ato do ta ekzekutojnë demonstrimin e domethënies së katës (BUNKAI). Koha e përgjithshme e lejuar për demonstrimin e katës dhe bunkai-it është gjashtë minuta. Matësi zyrtar i kohës (time-keeper) do të filloj të matë kohën kur anëtarët e ekipit të katave përkulen (përshëndesin) në fillim të ekzekutimit të katës dhe e ndal orën në përkuljen (përshëndetjen) përfundimtare pas ekzekutimit Bunkai-t. Ekipi i katave i cili nuk e bënë përkuljen (përshëndetjen) në fillim të ekzekutimit të katës apo pas ekzekutimit të Bunkai-t, ose i cili tejkalon gjashtë minutat e lejuar, do të skualifikohet. Përdorimi i armëve tradicionale, pajisjeve ndihmëse apo veshje shtesë nuk është i lejuar.

SQARIM:

1. Numri i katave të nevojshme varet nga numri i garuesve në konkurrencën individuale, ose nga numri i ekipeve në konkurrencën ekipore. Kjo është paraqitur në tabelën në vijim:

GARUESIT OSE EKIPET	NUMRI I NEVOJSHËM I KATAVE
65 - 128	7
33 - 64	6
17 - 32	5
9 - 16	4
5 - 8	3
4	2

NENI 4: PANELI I GJYQTARËVE

1. Panelin e gjyqtarëve prej pesë anëtarësh për çdo ndeshje e përcakton kontrollori (Tatami Manager).
2. Gjyqtarët e ndeshjes në kata nuk mund të jenë të të njëjtit Shtet (klub) sikurse garuesi.
3. Si shtesë trupit të gjyqtarëve do t'i bashkëngjiten, matësi i kohës, evidentuesi i rezultateve dhe thirrësi/paralajmëruesi.

SQARIM:

- I. Gjyqtari kryesor do të ulet në pozitën qendrore me fytyrë të kthyer kah garuesit, ndërsa katër gjyqtarët e tjerë do të ulen në skajet e arenës.
- II. Secili gjyqtar do ta ketë flamurin e kuq dhe të kaltër, ose nëse përdoret semafori, do kenë telepiloti

NENI 5: KRITERET PËR VLERËSIM:**Lista zyrtare e Katave:**

Vetëm katat nga lista zyrtare e katave mund të ekzekutohen.

1. Anan	Jion	Papuren
2. Anan Dai	Jitte	Passai
3. Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
4. Aoyagi	Kanchin	Rohai
5. Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
6. Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
7. Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
8. Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
9. Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
10. Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichin
11. Fukygata 1-2	Kosokun Shiho	Selpai
12. Gankaku	Kururnfa	Seirui
13. Gary	Kusanku	Seisan (Seishan)
14. Gekisai (Gekisai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
15. Gjoushiho	Mattsakze	Shinsei
16. Gojushiho Dai	Matsumura Bassai	Shisochin
17. Gojushio Sho	Meikyo	Sochin
18. Hakucho	Myojo	Suparinpei
19. Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
20. Haufa	Nijushiho	Tensho
21. Heian 1-5	Nipaipo	Tomrai Bassai
22. Heiku	Niseishi	Useishin (Gojushiho)
23. Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
24. Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
25. Jijn	Palku	Wanshu

Vërejtje: Emrat e disa katave janë të dyfishuara për shkak të variacioneve (ndryshimeve) në shkrimin e emrave. Në disa raste një katë mund të jetë e njohur me emër tjetër, varësisht nga stili (Ryu-ha) në

stil, në raste të veçanta (jashtëzakonshme) edhe emri i njëjtë i katës mundet në fakt të paraqes katë të ndryshme varësisht nga stili në stil.

Vlerësimi

Në vlerësimin e performancës së garuesit, apo ekipit, gjyqtarët do të vlerësojnë performancën e paraqitur duke u bazuar në tri kriteret kryesore të cilat duhet të kenë peshë të njëjtë në vlerësim. Ekzekutimi i Katës vlerësohet, nga përshëndetja (oss) në fillim të ekzekutimit të Katës deri tek përshëndetja (oss) përfundimtare pas ekzekutimit të Katës, në përjashtim të ndeshjeve ekipore për medalje, me ç'rast vlerësimi dhe matja e kohës së ekzekutimit të Katës fillon nga përshëndetja (oss) dhe përfundon me përshëndetje (oss) pas përfundimit të ekzekutimit Bunkai.

Të tri kriteret kryesore duhet të kenë rëndësi të njëjtë-barabartë në vlerësim të ekzekutimit Katës.

Bunkai-i i jepet rëndësi e njëjtë sikurse vetë katës.

Përformanca e Kates	Përformanca e Bunkai (E aplikueshme në garat ekipore për medalje)
1. Konformiteti Sipas formës së vetë dhe standardeve të stilit të aplikueshëm (ryu-ha)	1. Konformiteti (në Kate) Duke përdorur lëvizjet e njëjta sikurse gjatë ekzekutimit të vetë Katës
2. Përformanca teknike a. Qëndrimet b. Teknikat c. Ndërrimi i qëndrimeve (kalimi nga një qëndrim në tjetrin) d. Koha / sinkronizimi e. Frymëmarrje korrekte f. Fokusimi (Kime) g. Vështirësia teknike	2. Përformanca teknike a. Qëndrimet b. Teknikat c. Ndërrimi i qëndrimeve (kalimi nga një qëndrim në tjetrin) d. Koha e. Kontrolla f. Fokusimi (Kime) g. Vështirësia e ekzekutimit të teknikave
3. Përformanca e garuesit a. Forca b. Shpejtësia c. Balanci d. Ritmi	3. Përformanca e garuesve a. Forca b. Shpejtësia c. Balanci d. Koha

Skualifikimi (Diskualifikimi):

Garuesi ose ekipi skualifikohet (diskualifikohet) për këto arsye:

1. Ekzekutimi i katës së gabuar ose paralajmërimi i katës së gabuar.
2. Dështimi për t'u përshëndetur (oss) në fillim apo edhe në përfundim të ekzekutimit të katës.
3. Ndalja ose Pauza e dallueshme gjatë ekzekutimit të Katës.

4. Ndërhyrja (pengimi) në funksionim të gjyqtarëve (kur gjyqtari duhet të lëvizë për arsye të sigurisë apo kontaktit fizik me gjyqtarin).
5. Rënia e brezit gjatë ekzekutimit të katës.
6. Tejkalimi i kohës së përgjithshme prej 6 minutash për ekzekutimin e Katës dhe Bunkai-t.
7. Ekzekutimi i teknikave gërshërë për fshirje (rrëzim) në zonën e qafës në Bunkai (Kani Basami)
8. Mosrespektimi i udhëzimit të gjyqtarit kryesor ose ndonjë sjellje tjetër e keqe.

Kundërvajtjet:

Gabimet në vazhdim, duhet të merren parasysh sipas kritereve të paraqitura më sipër:

- a) Humbja e vogël e drejtpeshimit.
- b) Ekzekutimi i një lëvizjeje në mënyrë të gabueshme apo jo të plotë siç mund të jetë shkurtimi i bllokut ose goditja jashtë zonës poentuese.
- c) Mungesa e sinkronizimit të lëvizjeve, siç është ekzekutimi i teknikës para se të ketë përfunduar kalimi nga qëndrimi në qëndrim, ose në rastin e garave ekipore të katave prishja e sinkronizimit të ekzekutimit ekipor.
- d) Përdorimi i sinjaleve zanorë (nga cilido person, duke përfshirë edhe anëtarët tjerë të ekipit) ose goditja teatrale me shputa në dysheme, goditja në gjoks, kimono apo duar, ose frymëmarrje e tej theksuar, automatikisht do të jetë e dënueshme nga ana e panelit të gjyqtarëve duke e zbritur vlerësimin e përgjithshëm të ekzekutimit teknik të Katës (dhe me këtë zbritet një e treta (1/3) nga rezultati i përgjithshëm i ekzekutimit të Katës).
- e) Brezi i lirshëm dhe nën nivelin e kërdhokullave gjatë ekzekutimit të katës.
- f) Shpenzimi i kohës, përfshirë zgjatjen e kohës me rastin e hyrjes, përkulja tej mase ose pauza më e gjatë para fillimit të ekzekutimit të Katës.
- g) Pengimi i gjyqtarëve duke lëvizur përreth përderisa kundërshtari përformon katën
- h) Shkaktimi i lëndimeve me teknika të pa kontrolluara gjatë bunkai-t.

SQARIM:

- I. *Kata nuk është vallëzim ose përformim teatral. Ajo duhet t'u përmbahet vlerave dhe parimeve tradicionale. Duhet të jetë në kufij të ndeshjes reale dhe të paraqet koncentrimin, forcën dhe potencialin e teknikave të Katës. Duhet të demonstrojë fuqinë, forcën dhe shpejtësinë, sikurse edhe harmoninë, ritmin dhe drejtpeshimin.*
- II. *Në garën ekipore të katave që të tre anëtarët e ekipit duhet ta fillojnë katën me fytyrë të kthyer në drejtim të njëjtë, kah gjyqtari kryesor.*
- III. *Anëtarët e ekipit duhet demastrojnë kompetencën (aftësinë) në ekzekutimin e katës duke i pasur parasysh të gjitha aspektet, si dhe sinkronizimin.*

- IV. *Është përgjegjësi ekskluzive e trajnerit ose garuesit që të verifikojë nëse kata që e ka paraqitur i përgjigjet xhiros përkatëse të garës*
- V. *Edhe pse ekzekutimi i teknikave të fshirjes gërshërë në zonën e qafës (Kani Basami) gjatë Bunkai-t është i ndaluar, teknikat e fshirjes me gërshërë në trup janë të lejuara.*

NENI 6: ZHVILLIMI I GARËS

1. Në fillim të çdo ndeshjeje dy garuesit apo ekipet do t'i përgjigjen thirrjes me emër, duke bartur njeri brezin e kuq (AKA), kurse tjetri të kaltër (AO) dhe do të rreshtohen në vijën e perimetrit të arenës, me fytyrë të kthyer në drejtim të gjyqtarit kryesor. Pasi të përshëndetin panelin e gjyqtarëve dhe njeri-tjetrit, AO do tërhiqet jashtë arenës. Pasi AKA të marrë pozitën startuese do të përshëndet (oss) dhe do ta shqiptojë qartë emrin e Katës që do ta ekzekutojë. Pasi ta përfundojë ekzekutimin e katës, AKA do të përshëndet (oss) në përfundim të katës dhe do ta braktisë arenën dhe do ta presë ekzekutimin e Katës nga AO i cili do të ndjek të njëjtën procedurë si AKA. Pasi edhe AO ta ketë përfunduar paraqitjen, të dy garuesit apo ekipet do të kthehen në vijën e perimetrit të arenës dhe do ta presin vendimin e panelit të gjyqtarëve.
2. Nëse gjyqtari kryesor i Katave mendon se garuesi duhet skualifikuar, ai mundet t'i ftojë (thërras) gjyqtarët tjerë me qëllim të marrjes së vendimit
3. Nëse garuesi është skualifikuar, gjyqtari kryesor do ta kumtojë këtë me kryqëzimin dhe shkryqëzimin e flamujve dhe pastaj ngrit flamurin përkatës dhe shpallë fituesin.
4. Pas ekzekutimit të të dy katave, garuesit do të dalin në vijën e perimetrit të arenës. Gjyqtari kryesor do të kërkojë deklarinimin (HANTEI) dhe do të japë sinjal dy tonësh me bilbil, pas të cilit gjyqtarët do t'i kumtojnë përcaktimet (votat) e tyre. Në rastet kur të dy AKA dhe AO janë skualifikuar në të njëjtën ndeshje, kundërshtari i planifikuar në raundin e ardhshëm do të fitojë pa luftë (Bye) (dhe rezultat nuk shpallet), përveç nëse skualifikimi i dyfishtë (AKA /AO) ndodh në ndeshjet për medalje atëherë fituesi shpallet me HANTEI.
5. Vendimi do të jetë për AKA ose AO, rezultati i barabartë nuk është i mundshëm. Garuesi që merr shumicën e votave do të shpallet fitues.
6. Garuesit në gara individuale apo ekipore që nuk paraqiten kur të thirren do të skualifikohen (KIKEN) nga ajo kategori. Skualifikimi me KIKEN do të thotë që garuesit janë skualifikuar nga ajo kategori dhe nuk ndikon në pjesëmarrje në një kategori tjetër.
7. Në rastet kur duhet të shqiptohet KIKEN për ndonjërin nga garuesit, gjyqtari kryesor duhet të sinjalizoj me flamurin përkatës duke drejtuar flamurin nga pika fillestare e garuesit më pas të sinjalizoj fitore (kachi) për kundërshtarin.
8. Garuesit do të përshëndetën ndërmjet tyre më pas me panelin e gjyqtarëve dhe pastaj lëshojnë arenën.

SQARIM:

1. *Pika fillestare për ekzekutimin e katës është brendi perimetrit të arenës.*

II. Gjyqtari kryesor do të shpallë deklarinimin (HANTEI) dhe do të japë sinjal dytonësh me bilbil. Gjyqtarët njëkohësisht do t'i ngritin flamujt dhe pas një intervali kohor, që do të jetë i mjaftueshëm për t'u numëruar votat (rreth 5 sekonda) pas sinjalit të shkurtër me bilbil do t'i ulin flamujt.

Nëse garuesi ose ekipi nuk i përgjigjen thirrjes, ose nëse tërhiqen (Kiken), fitorja automatikisht do t'i jepet kundërshtarit, i cili nuk do të jetë i obliguar ta ekzekutojë katën e paraqitur paraprakisht. Në rast të tillë, fituesi i ndeshjes individuale ose ekipore, katën e dedikuar për atë raund (xhiro), mund ta ekzekutojë në xhiron e ardhshme.

SHTOJCA 1: TERMINOLOGJIA

SHOBU HAJIME	Fillon ndeshja	Pas shpalljes gjyqtari tërhiqet një hap prapa
ATOSHI BARAKU	Edhe pak kohë e mbetur	Matësi i kohës do të japë sinjal të qartë (audio) 15sek para se ndeshja të përfundojë në kohë të rregullt.
YAME	Ndal, Stop	Përfundimi ose ndërprerja e ndeshjes. Kur gjyqtari thërret YAME njëkohësisht sinjalizon me dorë.
MOTO NO ICHI	Pozicion Startues Pozicion Përkatës	Garuesit dhe gjyqtari pozicionohen në vendet e tyre fillestare të shënuara në arenë (tatami)
TSUZUKETE	Vazhdon ndeshjen	Gjyqtari kryesor urdhëron vazhdimin e ndeshjes, nëse ka ndërprerje të paautorizuar.
TSUZUKETE HAJIME	Rinis-Vazhdo ndeshjen	Gjyqtari kryesor pozicionohet me qëndrim para. Kur ai thërret "tsuzukete" zgjeron duart e shtrira horizontalisht, pasi thërret "Hajime" ai afron duart para vetes të shtrira horizontalisht.
SHUGO	Thërret gjyqtarët anësorë	Gjyqtari kryesor i ndeshjes thërret gjyqtarët anësorë në fund të ndeshjes ose për të shqiptuar SHIKKAKU
HANTEI	Vendim	Gjyqtari kryesor thërret për vendim në fund të ndeshjes me rezultat të barabartë. Pasi që me pip jep tingull dy tonik, gjyqtarët anësorë ngrejë flamujt, ndërsa kryesori dorën
HIKIWAKE	Barazim	Në rastet kur ndeshja përfundon me rezultat të barabartë, gjyqtari kryesor kryqëzon duart, zgjeron llërat e duarve duke treguar shuplakët përpara.

AKA (AO) NO KACHI	I kuqi (kaltri) fitore	Gjyqtari kryesor duhet të ngreh dorë në anën e fituesit
AKA (A0) IPPON	I kuqi (kaltri) poenton 3 pikë	Gjyqtari kryesor ngre dorën anash në kënd 45° në drejtimin e fituesit të pikëve.
AKA (A0) WAZA-ARI	I kuqi (kaltri) poenton 2 pikë	Gjyqtari kryesor ngre dorën anash në kënd 90°
AKA (A0) YUKO	I kuqi (kaltri) poenton 1 pikë	Gjyqtari kryesor shqipton kategorinë e 1 ose 2 të vërejtjeve.
CHUKOKU	Vërejtje	Gjyqtari kryesor shqipton kategorinë e 1 ose 2 të vërejtjeve duke ulur dorën anash në kënd 45° dhe drejton gishtin tregues në drejtim të penalizuesit.
KEIKOKU	Vërejtje	Gjyqtari kryesor shqipton kategorinë e 1 ose 2 të vërejtjeve duke ngritur dorën anash në kënd 90° horizontal dhe drejton gishtin tregues në drejtim të penalizuesit.
HANSOKU-CHUI	Vërejtje për diskualifikim	Gjyqtari kryesor shqipton kategorinë e 1 ose 2 të vërejtjeve duke ngritur dorën anash në kënd 90° horizontal dhe drejton gishtin tregues.
HANSOKU	Diskualifikim	horizontalisht në drejtimin e fituesit të pikëve.

Gjyqtari kryesor ulë dorën anash në kënd 45° në drejtimin e fituesit të pikës.

KOMISIONI I GJYQTARËVE TË KOSOVËS
01.01.2017

JOGAI	Dalja nga arena e ndeshjes që shkaktohet nga kundërshtari	nukGjyqtari drejton gishtin tregues ne drejtim te penalizuesit duke iu treguar gjyqtarëve anësorë se garuesi ka dalë jashtë arenës 8x8.
SENSHU	Avancimi me pikë. Garuesi poentuar i pari ndërsa kundërshtari nuk ka marr pikë	ka Pas ndarjes së pikës në mënyrë të rregullt, gjyqtari kryesor kthehet kah Kansa duke thirrur "Aka (Ao) Senshu" duke mbajtur gishtin e tij tregues ngritur kah ana e garuesit që ka shënuar pikën në atë mënyrë
SHIKKAKU	Diskualifikim "Liro tatamin"	Referi ngrit dorën 45 shkalle dhe me gishtin tregues kah kundërvajtësi tregon largimin nga arena dhe shpall kundërshtarin fitues.
KIKEN	Mos prezenca	Për kumite, gjyqtari kryesor tregon me gishtin tregues poshtë në 45 shkallë në drejtim të garuesit apo ekipit në tatami; për kata gjyqtari kryesor bënë të njëjtin gjest duke përdor flamurin.
MUBOBI	Rrezikim i vetvetes	Referi kryesor prek fytyrën me njërën dore duke e lëvizur para duke sinjalizuar gjyqtaret anësor qe garuesi e ka sjell vetën ne rrezik

SHTOJCA 2: GJESTIKULACIONET DHE SINJALET E GJYQTAREVESHOMEN- NI - REI

Gjyqtari kryesor i shtrin duart para

OTAGAI- NI - REI

Gjyqtari sinjalizon garuesit për tu përshëndetur

SHOBU HAJIME

Fillimi i Ndeshjes

Pas shqiptimit gjyqtari bën një hap mbrapa

YAME

NDAL - STOP

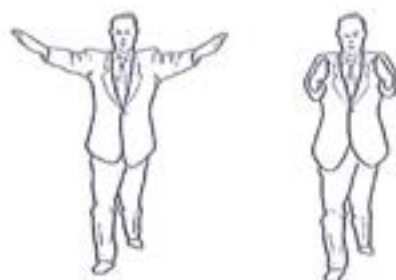
Ndërprerja e ndeshjes ose fundi i saj. Gjyqtari kryesor për të sinjalizuar ndaljen e ndeshjes duhet të shtrijë njëren nga duart në pozitë horizontale para vetes.



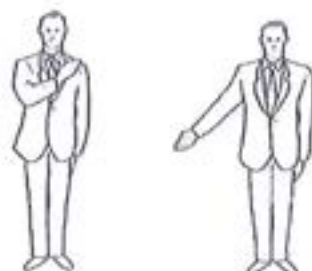
TSUZUKETE HAJIME

Rinisë-Fillon ndeshjen

Gjyqtari kryesor pozicionohet me qëndrim para. Kur ai thërret "tsuzukute" zgjeron duart e shtrira horizontalisht, pasi ai thërret "Hajime" ai ofron duart para vetes të shtrira horizontalisht..

**YUKO (1 pikë)**

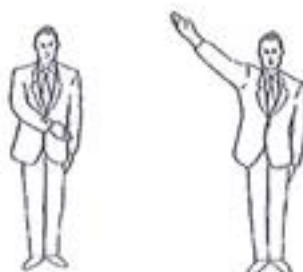
Gjyqtari kryesor ulë dorën anash në kënd 45° në drejtimin e fituesit të pikës.

**WAZA-ARI (2 pikë)**

Gjyqtari kryesor ngre dorën anash në kënd 90° horizontal në drejtimin e fituesit të pikëve.

**IPPON (3 pikë)**

Gjyqtari kryesor ngre dorën anash në kënd 45° në pikëve.



drejtimin e fituesit të

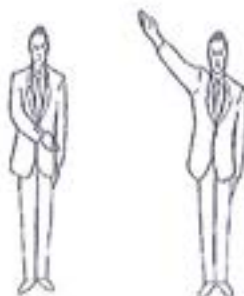
VENDIMI I FUNDIT ANULOHET

Nuk ka pikë apo dënim.

Gjyqtari kryesor me këtë kryqëzon duart ne gjoks zgjeron llërat e duarve duke treguar shuplakët e dorës nga poshtë.

**NO KACHI (Fitore)**

Gjyqtari kryesor ngre dorën anash në kënd 45° në drejtimin e ndeshjes.



fituesit të

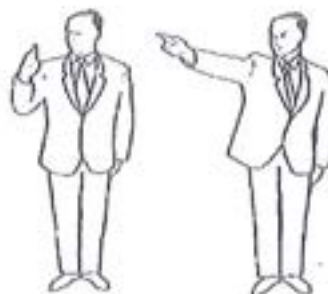
KIKEN

Gjyqtari kryesor ngre dorën anash në kënd 45° në dhe me gishtin tregues kah vija e garuesit dhe kundërshtarin e shpall fitues.

**SHIKKAKU**

Skualifikim " Garuesi largohet nga tatami"

Gjyqtari kryesor me gishtin tregues ne pozicion 45 shkalle ne kah kundërvajtësi me lëvizjen a dorës jashtë dhe mbrapa "AKA (AO) SHIKKAKU, dhe më pas shpall fitues kundërshtarin



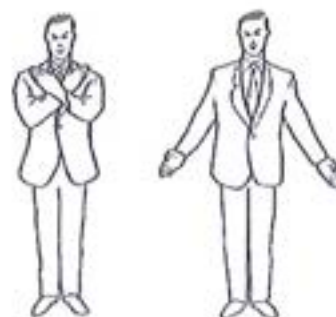
drejtim
shqipton

HIKIWAKE

Barazim

Në rastet kur ndeshja përfundon me rezultat të barabartë, Gjyqtari kryesor i kryqëzon duart zgjeron llërat e duarve duke treguar shuplakët përpara **KATEGORIA 1 E VËREJTJEVE** (e sinjalizuar për shqiptimin e CHUKOKU)

Gjyqtari kryesor i kryqëzon duart me shuplaka të hapura penalizuesit.

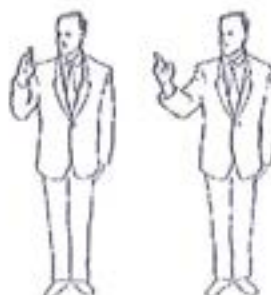


në drejtim të

KATEGORIA 2 E VËREJTJEVE

(e sinjalizuar për shqiptimin e CHUKOKU)

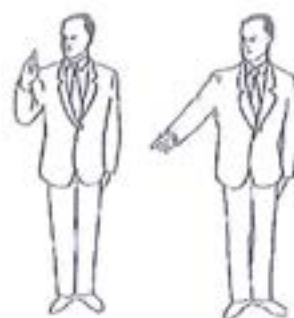
Gjyqtari kryesor drejton llërën e dorës me gishtin tregues penalizuesit.



në drejtim të

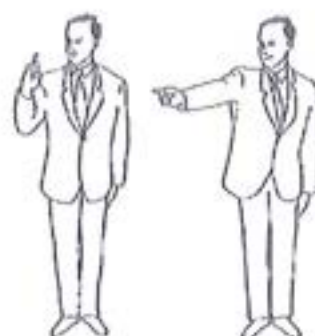
KEIKOKU

Gjyqtari kryesor shqipton kategorinë e 1 ose 2 të vërejtjeve duke ulur dorën anash në kënd 45° dhe drejton gishtin tregues në drejtim të penalizuesit.

**HANSOKU CHUI**

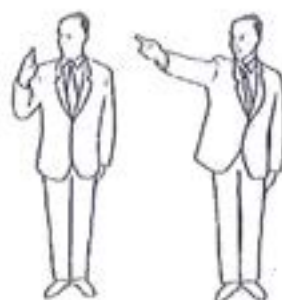
Vërejtje për diskualifikim

Gjyqtari kryesor shqipton kategorinë e 1 ose 2 të vërejtjeve duke ngritur dorën anash në kënd 90° horizontal dhe drejton gishtin tregues në drejtim të penalizuesit

**HANSOKU**

Skualifikim

Gjyqtari kryesor shqipton kategorinë e 1 ose 2 të ngritur dorën anash në kënd 90° horizontal dhe drejton



vërejtje duke gishtin tregues.

PASIVITETI

Gjyqtari kryesor rrotullon duart njërin përmbi tjetrën te afëruar afër gjoksi dhe me këtë tregon kundërvajtje te kategorisë së dyte.



KONTAKT I FORT

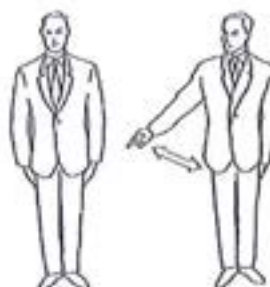
Gjyqtari ju tregon gjyqtarëve anësorë që ka qenë kontakt i fort i kategorisë së parë

**EGZAGJERIM I LENDIMIT**

Gjyqtari kryesor me shuplakët e tij prek faqet ku iu tregon gjyqtarëve anësorë për ekzagjerimi të lëndimit

**JOGAI (DALJE JASHTË ARENËS)**

Gjyqtari kryesor shtrin dorën në 45 shkallë dhe me gisht tregues vija kufizuese e garuesit dhe tregon kundërvajtje (kategoria e



tregon ka
dytë)

MUBOBI

Garuesi e sjell vetën në rrezik

Gjyqtari kryesor e prek fytyrën me dore duke e lëviz para fytyrës anash dhe tregon që garuesi e ka sjell vetvetën në rrezik

**IKJA NGA LUFTA**

Gjyqtari kryesor bën lëvizje rrethore me gishtin tregues të kthyer poshtë që gjyqtarëve anësor të ju tregoj kundërvajtje të kategorisë së dytë



KAPJE APO SHTYRJE, QENDRIMI GJOKS ME GJOKS PA TENTUAR TE EGZEKUTOJ TEKNIKE

Gjyqtari kryesor shtrin duart para pastaj i tërheq ato në lartësi të krahëve duke bërë lëvizje të shtyrjes apo kapjes që të ju tregoj gjyqtarëve anësor kundërvajtje të kategorisë 2



TEKNIKE JASHTË ZONAVE POENTUESE

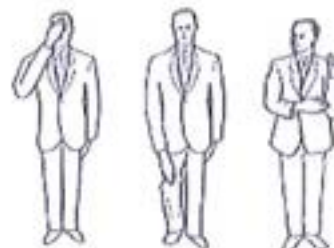
Gjyqtari kryesor lëviz grushtin e shtrënguar para trupit duke u treguar se teknika ka tejkaluar zonën poentuese



gjyqtarëve ndihmës

SULMET E SIMULUARA ME KOKË, GJU DHE BËRRYL

Gjyqtari kryesor prek me dorë të hapur, ballin gjurin dhe bërrylin që të ju tregon gjyqtarëve anësor kundërvajtje të kategorisë 2



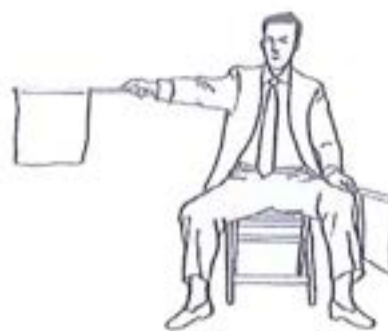
FJALOSJE ME KUNDËRSHTARIN, PROVOKIM I KUNDËRSHTARIT, SJELLJE JOKORREKTE

Gjyqtari kryesor e vendos gishtin tregues në buzët e tij dhe me këtë ju tregon gjyqtarëve anësor kundërvajtje të kategorisë 2



SHUGO

Gjyqtari kryesor i thërret gjyqtarët anësor në përfundim të ndeshjes apo në shqiptimin e Shikkaku-t

**SHTOJCA 3: SINJALIZIMET E GJYQTARËVE ANËSORË ME FLAMUJ****YUKO****WAZARI****IPPON****KUNDERVATJE**

Paralajmërim për kundërvajtje, rrotullohet flamuri adekuat pastaj ipet C1 ose C2

**KATEGORIA 1 VËREJTJEVE**

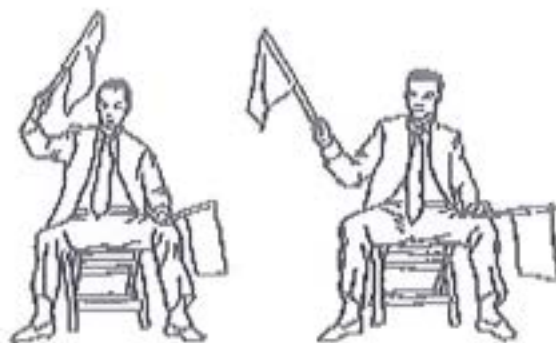
Flamujt kryqëzohen dhe duar shtrihen para

KATEGORIA 2 VËREJTJEVE

Gjyqtari anësor tregon me flamur me dorë të lakuar



JOGAI- DALJE JASHTË VIJËS
Gjyqtari prek tatamin dhe tregon
për dalje jashtë vijës



KEIKOKU



HANSOKUCHUI

HANSOKU



SHTOJCA 4: UDHËZIME OPERACIONALE PËR GJYQTARË

Kjo shtojcë është udhëzim për gjyqtarët kryesorë dhe gjyqtarët anësorë për veprime të cilat nuk gjenden në rregullore.

KONTAKTI I FORTË

Kur garuesi ekzekuton teknikë poentuese dhe menjëherë pason teknika tjetër, e cila shkakton kontakt të forte, gjyqtarët nuk duhet të japin pikë. Në vend të pikës ata do të japin vërejtje apo dënim (përjashtim bëjnë vetëm rastet nëse kontakti është shkaktuar nga vetë i lënduari).

KONTAKTI I FORTË DHE EGZAGJERIMI

Karateja është shkathtësi luftarake dhe prej garuesve pritet sjellje me standard të lartë. Është e papranueshme që garuesi i cili merr goditje të lehtë, të fërkojë fytyrën, të shëtisë përreth, të përkulet, të nxjerrë mbrojtësen e dhëmbëve prej goje dhe në mënyra të ndryshme të shtiret sikur kontakti ka qenë serioz dhe në atë mënyrë të bindë gjyqtarin kryesor që kundërshtarit t'i shqiptojë dënim më të lartë. Këso lloj sjelljesh dhe mashtrimesh e përuhin sportin tonë, këto duhet të dënohen menjëherë.

Kur një garues shtiret se ka pranuar një goditje të tepruar dhe gjyqtarët vendosin ndryshe, që teknika në fjalë ka qenë e kontrolluar, duke përmbyllur të gjitha gjashtë kriteret për poentim, atëherë do të ndahet pikë dhe do të shqiptohet një ndëshkim i Kategorisë 2 për shtirje (trillim). Ndëshkimi (dënimi) i drejtë për shtirje (trillim) të lëndimit kur gjyqtarët kanë përcaktuar që teknika në fakt ka qenë pikë është Shkikkaku.

Situata të vështira paraqiten kur garuesi merr goditje të fortë dhe bie në tatami, nganjëherë ngrihet (që të ndalojë numërimin e 10 sekondave) dhe prapë bie. Gjyqtarët kryesorë duhet të mbajnë mend që goditjet JODAN me këmbë vlejnë 3 pike dhe që një numër i madh i garuesve në gara individuale dhe ekipore marrin premi të mëdha për fitimin e medaljeve andaj të gjitha këto ndikojnë te garuesit që të anojnë nga sjellja jo etike, është me rëndësi shumë që kjo të vërehet dhe të shqiptohen dënimet adekuate.

MUBOBI

Paralajmërim apo dënim për MUBOBI jepet kur garuesi është goditur apo është lënduar me fajin e vet. Kjo mund të ndodhë kur garuesi ia kthen shpinën kundërshtarit, sulmon me Gyaku zuki chudan të gjatë dhe të ulët pa marrë parasysh sulmin JODAN të kundërshtarit, duke ndalur luftën pa thënë gjyqtari kryesor YAME, duke lëshuar duart nga gardi, apo duke përsëritur që të mos vetëmbrohet dhe duke mos bllokuar sulmet e kundërshtarit.

Sqarimi XVIII i Nenit 8 thotë:

Nëse ndodhë që kundërvajtësi të marrë goditje shumë të fortë dhe/ose të marrë lëndim, gjyqtari do t'i shqiptojë vërejtje ose dënim të kategorisë 2 dhe do të refuzojë ta dënojë kundërshtarin.

Nëse një garues është goditur me fajin e vet dhe e ekzagjeron efektin e lëndimit në mënyrë që t'i mashtrtojë gjyqtarët, mund të marrë vërejtje apo dënim MUBOBI, si dhe një dënim tjetër shtesë për shkak të ekzagjerimit të lëndimit, sepse janë shkaktuar dy kundërvajtje.

Duhet të theksohet se një teknike e cila ka shkaktuar kontakt të fortë nuk duhet të poentohet.

ZANSHIN

ZANSHIN definohet si angazhim i pandërprere, gjatë të cilit garuesi mban koncentrim të plote, vëzhgim dhe kujdes të plote nga kundërsulmi i kundërshtarit. Disa garues mbas ekzekutimit të teknikave, një pjesë të trupit të tyre e kthejnë anash nga kundërshtari, por ende janë të vëmendshëm dhe janë gati të zhvillojnë aksion. Gjyqtarët duhet të jenë në gjendje të bëjnë dallimin midis kësaj, kur garuesi ende e ruan gjendjen e gatishmërisë për t'u ndeshur dhe asaj kur garuesi nuk është i përqendruar dhe faktikisht ka hequr dore nga ndeshja.

KAPJA E KEMBES – GODITJET ME KEMBE CHUDAN

A duhet që gjyqtarët ndihmës të japin pikë kur garuesi ekzekuton goditje me këmbë në trup, kurse kundërshtari ia kap këmbën para se garuesi ta tërheq këmbën prapa?

Nëse garuesi i cili godet me këmbë dhe ka ZANSHIN dhe kur goditja i plotëson të gjitha kriteret për vendim, nuk ka ndonjë arsye që kjo teknikë të mos poentohet. Teorikisht, në ndeshje reale goditja e ekzekutuar me këmbë e cila ka shpejtësinë e duhur, thuhet apo mendohet se e pamundëson kundërshtarit dhe për këtë këmba nuk do të kapet. Kontrolli adekuat, zona poentuese dhe plotësimi i të 6 kriterëve është faktori vendimtar nëse ndonjë teknikë do të poentohet apo jo.

HEDHJET DHE LENDIMET

Meqë kapjet, mbajtjet dhe hedhjet e kundërshtarit janë të lejuara në rrethana të caktuara, është detyrë e të gjithë trajnerëve që të vërtetohen që garuesit e tyre të jenë të trajnuar mirë në përdorimin e këtyre teknikave (hedhjes dhe lëshimit të sigurt).

Garuesi i cili tenton të ekzekutoj kësi lloj teknike duhet të plotësojë rregullat e caktuara në sqarimin e neneve 6 dhe 8. Nëse garuesi e hedh kundërshtarit në përputhje me rregullat e caktuara, mirëpo lëndimi shkaktohet si rezultati i rrëzimit të keq të kundërshtarit, atëherë pala e dëmtuar është përgjegjëse dhe garuesi i cili ka ekzekutuar hedhjen nuk duhet të dënohet. Lëndimi për të cilin është përgjegjës garuesi i hedhur mund të ndodhë kur garuesi i hedhur, në vend se të bëjë rënie (hedhjen) e sigurt, pritet me krah të shtirë ose me bërryl, ose kur mbahet për kundërshtarit dhe e tërheq atë.

POENTIMI NE GARUESIN I CILI ESHTHE HEDHUR

Kur garuesi është hedhur apo fshire dhe kur pjesa e epërme e trupit (TORSO) të tij është në tatami, ku me pas pason teknika e kundërshtarit, atëherë do të jepet IPPON.

Nëse garuesi poentohet derisa është në rrëzim e sipër, gjyqtarët anësorë duhet të marrin parasysh drejtimin e rrëzimit, sepse nëse garuesi bie larg teknikes, kjo do të konsiderohet si joefikase dhe nuk do të poentohet. Nëse pjesa e epërme e garuesit nuk është në tatami kur është ekzekutuar teknika, pika do të ndahet në atë mënyrë si është cekur në nenin 6. Mirëpo, nëse pika është realizuar derisa trupi i garuesit ka qenë në rënie e sipër, ulur, galuc ose ka qenë në kërcim e sipër dhe të gjitha situatat tjera kur pjesa e epërme e tij nuk është në tatami, poentimi do të bëhet si vijon:

1. Goditjet JODAN me këmbë, 3 pike (IPPON)
2. Goditjet CHUDAN me këmbë, 2 pike (WAZA-ARI)
3. Goditjet TSUKI, UCHI, 1 pike (YUKO)

PROCEDURA E VOTIMIT

Kur gjyqtari kryesor ndal ndeshjen, thërret YAME, duke përdorur njëkohësisht sinjalin e duhur me dorë. Derisa gjyqtari kryesor merr pozicionin fillestar, gjyqtarët anësorë do të sinjalizojnë mendimin e tyre në lidhje me pikën apo JOGAI-n, dhe nëse kërkohet nga gjyqtari kryesor ata do të sinjalizojnë mendimin e tyre në lidhje me sjelljet e tjera të ndaluara. Gjyqtari kryesor do të marrë vendimin në përputhje me rrethanat.

Pasi që gjyqtari kryesor është i vetmi që ka mundësi të sillet nëpër arenë dhe ka qasje direkt me garues, si dhe të flas me mjekun, gjyqtarët anësorë, para se të marrin vendimin e duhur, duhet seriozisht të marrin parasysh se çka tregon gjyqtari kryesor.

Në situatat kur ka më shumë se një arsye që të ndalet ndeshja, gjyqtari kryesor do të veprojë në harmoni me situatën, p.sh., kur ka pasur një pikë për një garues dhe një kontakt për tjetrin, apo kur ka pasur MUBOBI apo ekzagjerim të lëndimit nga i njëjti garues.

Aty ku përdoret video incizimi, paneli i caktuar për video incizim do ta rishikoj incizimin dhe do ta ndryshoj vendimin vetëm nëse të dy anëtarët e panelit akordohen për ndryshimin. Pas videorishikimit paneli menjëherë do ta kumtojë vendimin e vet tek gjyqtari kryesor, i cili do ta konfirmon ndryshimin nëse do të jetë i pranueshëm.

JOGAI

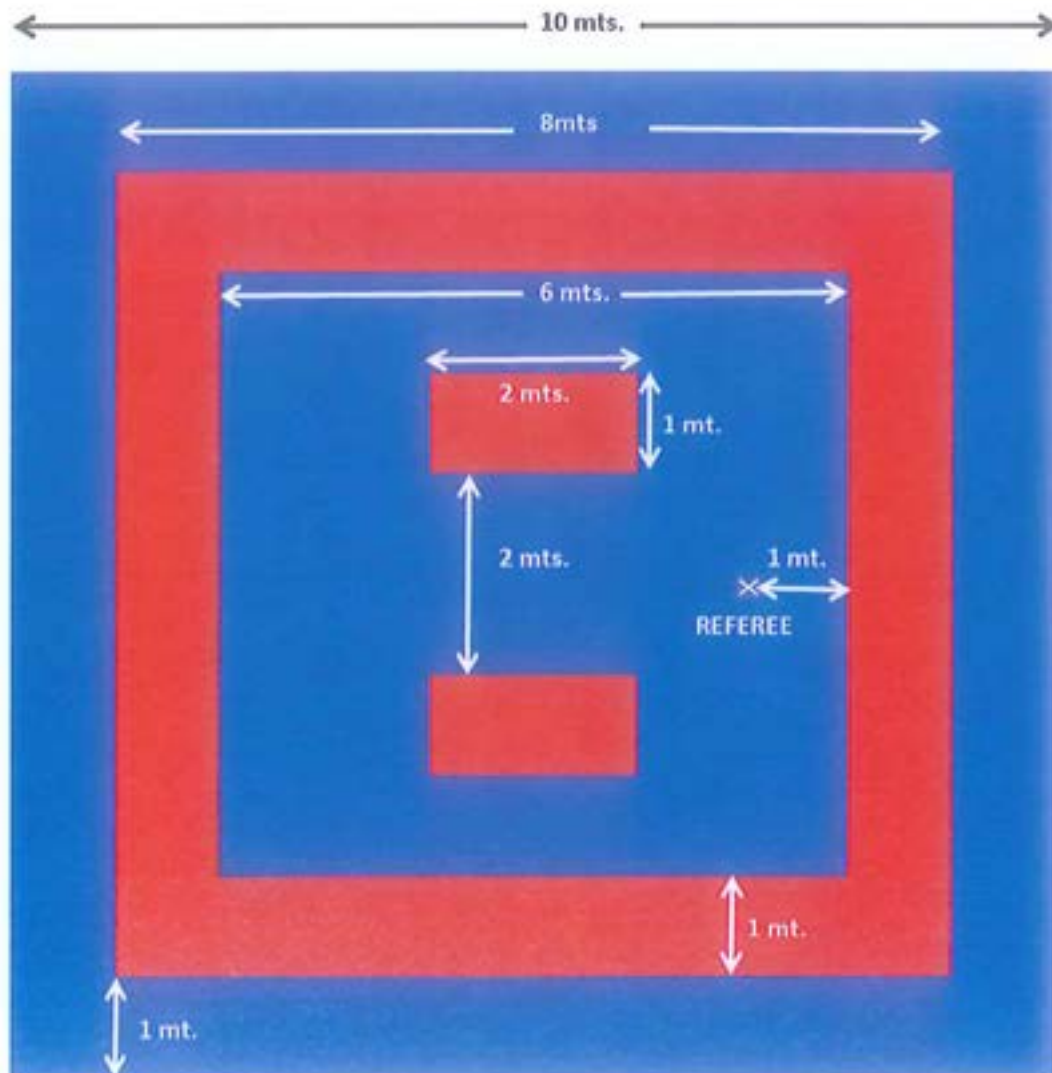
Gjyqtarët anësorë duhet të mbajnë në mend se kur sinjalizojnë JOGAI, duhet të prekin dyshtemenë me flamurin adekuat. Kur gjyqtari kryesor kthehet në pozitën e tij fillestare, do të sinjalizojnë vendimin e tyre të kategorisë së dytë.

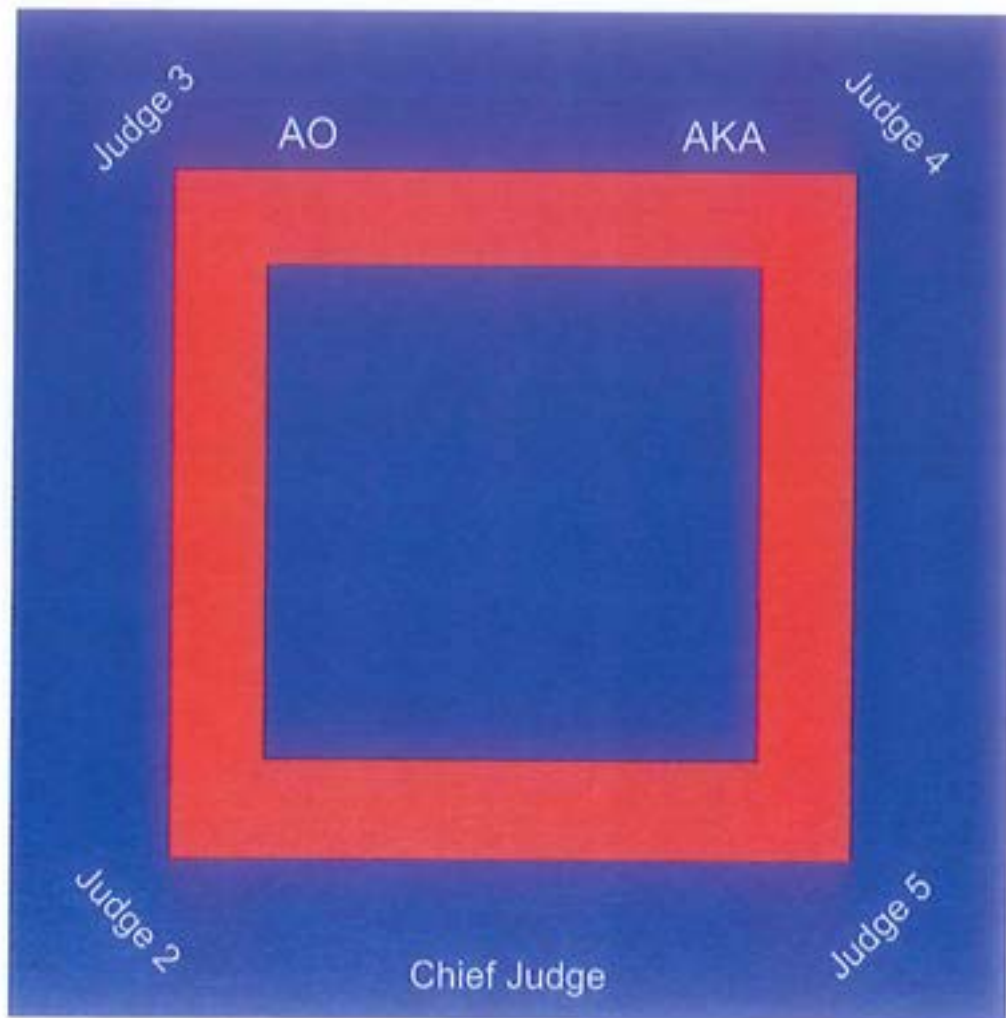
SHENJAT E SHKELJEVE TE RREGULLAVE

Për kategorinë e parë të dënimeve gjyqtari së pari duhet të bëjë lëvizje rrethore me flamurin përkatës, pastaj t'i kryqëzojë ata duke u drejtuar nga ana e majtë për AKA dhe duke mbajtur flamurin e kuq para, si dhe në anën e djathtë për AO, duke mbajtur flamurin e kaltër para. Kjo i ndihmon gjyqtarit kryesor të identifikojë se cili garues ka shkaktuar kundërvajtje.

SHTOJCA 5: SHENJAT PËR PROCESVERBAL

●-○	IPPON	Tri pike
○-○	WAZARI	Dy pike
○	Yuko	Nje pike
□	Kachi	Fituesi
X	Make	Humbesi
▲	Hikiwake	Barazim
C1C	Verejtje e kategorise se pare - Chukoku	Verejteje
C1K	Verejtje e kategorise se pare- Keikoku	Verejtje
C1HC	Verejtje e kategorise se pare- Hansoku-chui	Verejtje per diskualifikim
C1H	Verejtje e kategorise se pare- Hansoku	Diskualifikim
C2C	Verejtje e kategorise se dyte - Chukoku	Verejtje
C2K	Verejtje e kategorise se dyte- Keikoku	Verejtje
C2HC	Verejtje e kategorise se dyte- Hansoku-chui	Verejteje per diskualifikim
C2H	Verejtje e kategorise se dyte- Hansoku	Diskualifikim
KK	Kiken	Mos paraqitje, mos prezenca e garuesit
S	Shikkaku	Diskualifikim

SHTOJCA 6: PLANIMETRIA E ARENËS (TATAMIT) NË KUMITE

SHTOJCA 7: PLANIMETRIA E ARENËS (TATAMIT) NË KATA

:
SHTOJCA 8 KIMONOJA E KARATES



Pjesa per reklama per WKF – 20x10



Pjesa per reklama per Federaten Nacionale – 15x10



Pjesa e pasme e rezervuar per federaten organizatore - 30x30



Emblema e federates nacionale - 12x8



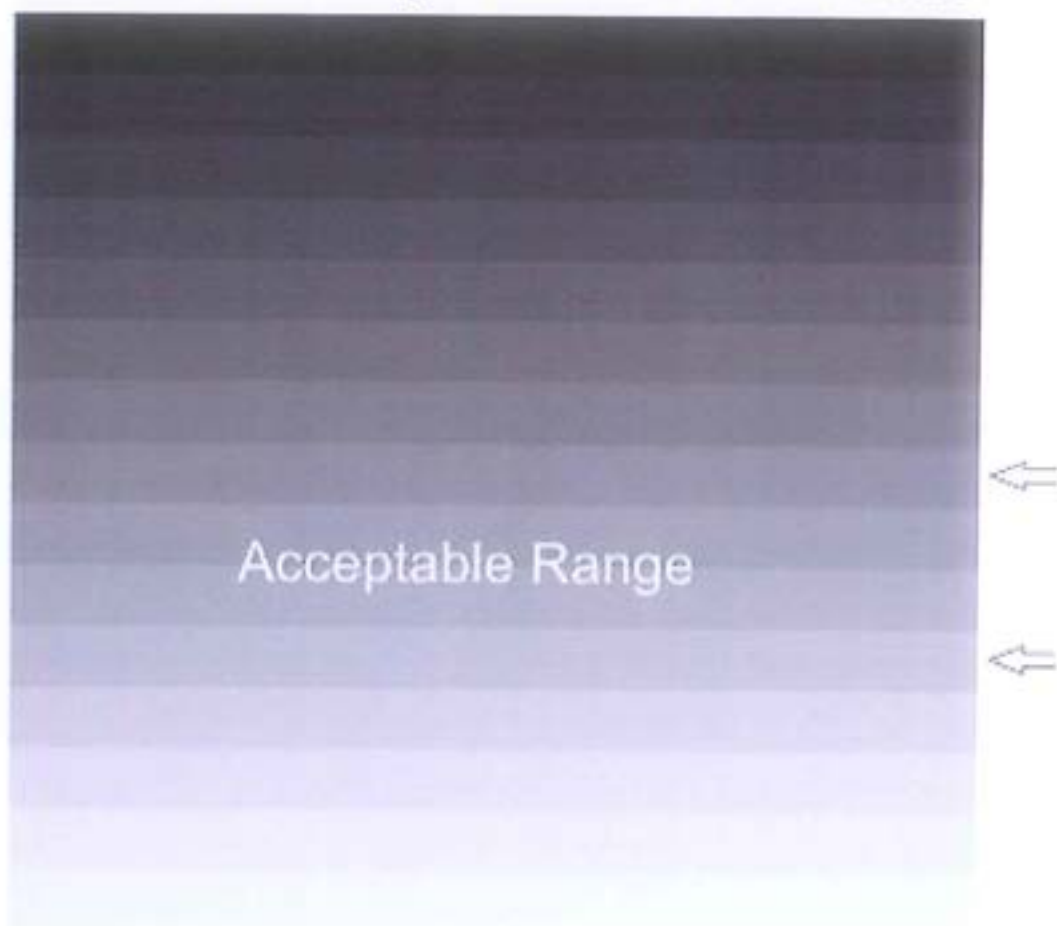
Vendi , apo pjesa e shenjës së prodhuesit - 5x4

SHTOJCA 9 KAMPIONATI BOTEROR: KUSHTET DHE KATEGORITE

WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS		WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS		
GENERAL	CATEGORIES		GENERAL	
	UNDER 21	CADET		JUNIOR
<p>◆ The competition will last for 4 days.</p> <p>◆ Each National Federation can register one (1) competitor per category.</p> <p>◆ 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).</p> <p>◆ The Championships will be displayed in five (5) or six (6) competition areas, depending on the stadium's features.</p> <p>◆ Kumite boots duration will be in all cases 2 minutes for Child and Junior and for female under 21 and 3 minutes for male under 21.</p> <p>◆ Bunkai in Kata team (male & female) to be performed in the final and boots when the round is to determine the winner of a medal.</p>	Individual Kata (age 12, 14, 20)	Individual Kata (age 14-19)	Individual Kata (age 16-17)	
	Male Female	Male Female	Male Female	
	Male Individual Kambu (age 12, 14, 20)	Male Individual Kambu (age 14-19)	Male Individual Kambu (age 16-17)	
	-60 Kg -67 Kg -73 Kg -84 Kg -94 Kg	-52 Kg -57 Kg -63 Kg -70 Kg -79 Kg	-55 Kg -61 Kg -68 Kg -76 Kg -84 Kg	
	Female Individual Kambu (age 12, 14, 20)	Female Individual Kambu (age 14-19)	Female Individual Kambu (age 16-17)	
	-50 Kg -53 Kg -61 Kg -68 Kg	-47 Kg -54 Kg -64 Kg	-48 Kg -53 Kg -59 Kg -69 Kg	
	-60 Kg	/	Team Kata (age 14-17)	
	/	/	Male Female	
	Total	12	10	13
				16

:
SHTOJCA 10 UDHEZUESI I NGJYRES SE PATOLLONAVE PER GJYQTARE

Referees and Judges Trousers Colour Guide



SHTOJCA II: GARAT NE KARATE PER ATA NEN MOSHEN 14 VJEQARE

E Detyrueshme (obligative) për Kampet e të Rinjëve në WKF, e Rekomanduar për Federatat Kontinentale dhe Kombëtare të WKF-it

Kumite për fëmijët në mes të moshave 12 dhe 14:

- Nuk është i lejuar asnjë kontakt me teknikat në kokë dhe qafë (Jodan zona).
- Çfarëdo kontakti në zonën jodan, sado i lehtë që të jetë në parim, do të ndëshkohet.
- Në parim një teknikë e ekzekutuar drejtë në kokë apo qafë do të konsiderohet pikë deri në 10 centimetra distancë.
- Kohëzgjatja e luftës është një minut e gjysmë.
- Ndarja në kategori do të duhej të bëhet sipas gjatësisë jo sipas peshave.
- Nuk përdoren pajisje mbrojtëse të cilat nuk janë të aprovuara nga WKF-i.
- Përdoret maska e WKF-it.
- Kumite për fëmijët nën moshën 12 vjeç:
- Teknikat në të gjitha gjashtë zonat e poentimit (Jodan dhe Chudan) duhet të jenë kontrolluara në goditje.
- Çfarëdo kontakti, në zonën jodan edhe pse i lehtë në parim, do të ndëshkohet.
- Në parim një teknikë e ekzekutuar drejtë në kokë apo qafë do të konsiderohet pikë deri në 10 centimetra distancë.
- Teknikat edhe pse të kontrolluara në trup (zona chudan) në parim nuk do të konsiderohen pikë nëse kontakti është më shumë se prekje në sipërfaqe.
- Nuk lejohen fshirjet, apo teknikat tjera për rrëzim.
- Kohëzgjatja e luftës është një minutë e gjysmë.
- Arena (Tatami) mund të zvogëlohet nga 8x8 metra në 6x6 nëse organizatori i garës dëshiron ashtu.
- Pjesëmarrësit duhet të marrin pjesë në së paku dy ndeshje në garë.
- Ndarja në kategori duhet të bëhet sipas gjatësisë e jo sipas peshës.
- Nuk përdoren pajisje mbrojtëse të cilat nuk janë të aprovuara nga WKF-i.
- Përdoret maska e WKF-it.

Për fëmijët nën moshën 10 vjeç, garat në kumite organizohen një çift kundër një çifti tjetër me demonstrime një minut e gjysmë të sparingut ku secili çift bashkëvepron për të paraqitur teknikat. Performanca gjykohet çifti kundër çiftit me Hantei në bazë të kriterëve të zakonshme për vendimmarrje të Hantei-t në kumite, por këtu bëhet vlerësimi i performancës së njëfit çift ndaj tjetrit.

Garat në kata për garuesit nën moshën 14 vjeç:

Nuk ka shmangie të caktuar nga rregullat standarde, por mund të përdoret një kufizim në listën e katave më pak të avancuara.

Garat në kata për fëmijë nën moshën 12 vjeç:

Nuk ka shmangie të caktuar nga rregullat standarde, por mund të përdoret një kufizim në listën e katave më pak të avancuara.

Pjesëmarrësve të cilët dëshojnë të përfundojnë katën do të duhet t'u jepet një rast i dytë por pa zvoglim të vlerësimit (pikëve).

NENI 14

Rregulloren e interpreton Bordi Ekzekutiv I Federates se Karates se Kosoves.

NENI 15

Rregullorja hynë në fuqi pas aprovimit nga Bordi Ekzekutiv i FKK-së dhe nenshkrimit nga kryetari i FKK-së



Ismet Krasniqi – kryetari

Shkurt 2017