



WORLD KARATE FEDERATION

PRZEPISY ZAWODÓW KATA

Obowiązujące od 1.1.2024

SPIS TREŚCI

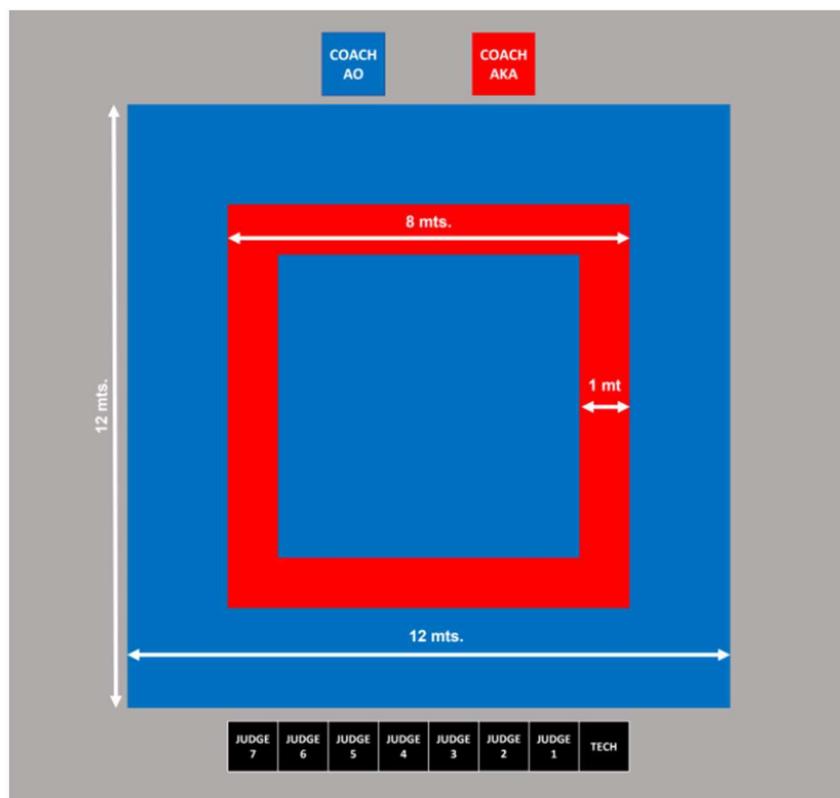
WSTĘP.....	3
ARTYKUŁ 1: POLE WALKI DO KATA.....	4
ARTYKUŁ 2: OFICJALNY STRÓJ	5
ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW KATA	9
ARTYKUŁ 4: PANEL SĘDZIOWSKI	14
ARTYKUŁ 5: PUNKTACJA	15
ARTYKUŁ 6: PROWADZENIE MECZY.....	19
ARTYKUŁ 7: OFICJALNY PROTEST.....	20
ARTYKUŁ 8: PRAWO DO STARTU	23
ARTYKUŁ 9: LOKALNA ADAPTACJA PRZEPISÓW.....	25
ARTYKUŁ 10: KWESTIE SPECYFICZNE NIE UJĘTE W PRZEPISACH.....	26
ZAŁĄCZNIK 1: OFICJALNA LISTA KATA	27
ZAŁĄCZNIK 2: KATEGORIE ZAWODÓW KATA	28
ZAŁĄCZNIK 3: FORMULARZ PROTESTU KATA	29
ZAŁĄCZNIK 4: TABELA SUMARYCZNA KRYTERIÓW ZWYCIĘSTWA I ROZSTRZYGANIA REMISÓW.....	30

WSTĘP

Celem przepisów Kata jest dostarczenie ustandaryzowanych zasad dla wszystkich poziomów Mistrzostw promowanych lub uznawanych przez Światową Federację Karate (WKF), Federacje Kontynentalne WKF i Narodowe Federacje Członkowskie WKF. Intencją Przepisów Zawodów jest zapewnienie, że wszystkie kwestie dotyczące zawodów są prowadzone w bezpieczny, sprawiedliwy i uporządkowany sposób.

ARTYKUŁ 1: POLE WALKI DO KATA

- 1.1 Pole walki będzie kwadratem ułożonym z mat z aprobatą WKF, o bokach równych ośmiu metrów (mierzonych z zewnątrz). Z każdej strony pola walki będzie 2 metrowa strefa bezpieczeństwa.
- 1.2 Sędziowie siedzą za stołem, twarzą do Zawodników mając AO po lewej i AKA po prawej stronie.
- 1.3 W odstępie jednego metra od zewnętrznego obwodu strefy bezpieczeństwa nie mogą się znajdująć żadne reklamy, znaki, ściany, słupy itp.
- 1.4 Trenerzy będą siedzieć poza strefą bezpieczeństwa, po odpowiednich stronach Tatami w kierunku oficjalnego stolika. W przypadkach, gdzie konfiguracja Tatami sprawia, że niepraktyczne jest umieszczenie Trenerów naprzeciw oficjalnego stolika, mogą być umieszczeni po obu stronach oficjalnego stolika.
- 1.5 Następująca ilustracja pokazuje umieszczenie na polu walki.



ARTYKUŁ 2: OFICJALNY STRÓJ

2.1 Sędziowie

2.1.1 Oficjalny strój będzie następujący:

- a) Marynarka jednorzędowa w kolorze granatowym (kod koloru 19-4023 TPX).
- b) Gładkie, jasnoszare spodnie bez podwinięć (kod koloru 18-0201 TPX).
- c) Biała koszula z krótkimi rękawami
- d) Proste, ciemnoniebieskie lub czarne skarpetki i czarne wsuwane buty, do użycia na polu walki.
- e) Oficjalny krawat noszony bez spinki.
- f) Czarny gwizdek z dyskretnym, białym sznurkiem do gwizdka.

2.1.2 Dozwolone są następujące dodatki do stroju:

- a) Zwykła obrączka.
- b) Nieobowiązkowe religijne nakrycie głowy z aprobatą WKF.
- c) Spinka/klamra do włosów i dyskretne kolczyki.
- d) włosy nie mogą opadać na ramiona, a makijaż musi być dyskretny.
- e) Nie mogą być noszone do stroju obcasy wyższe niż 4cm.

Jest zabronione sędziom noszenie smartwatchy oraz używanie prywatnych urządzeń elektronicznych w obrębie platformy startowej.

2.1.3 Sędziowie muszą nosić oficjalny strój na wszystkich turniejach, odprawach i kursach.

2.1.4 W przypadku zawodów multidyscyplinarnych, w których na koszt LKO (Lokalny Komitet Organizacyjny) jest zapewniony strój sędziowski, który ma charakter i wygląd dla danej imprezy, oficjalny strój dla Sędziów może zostać zastąpiony tym wspólnym strojem, pod warunkiem złożenia przez Organizatora pisemnego wniosku do WKF i formalnego zatwierdzenia przez WKF.

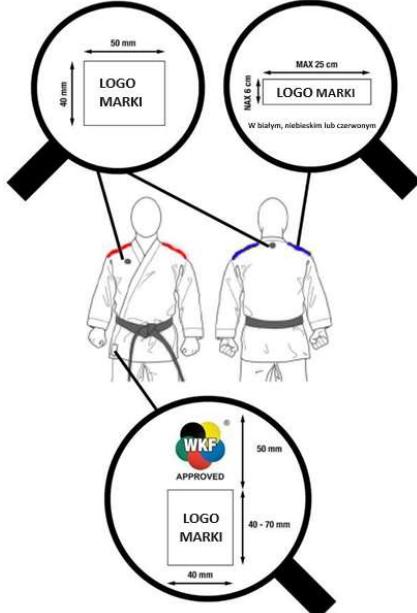
2.1.5 Jeżeli Sędzia Główny się zgodzi, Sędziowie mogą zdjąć marynarki.

2.1.6 Komisja Sędziowska lub Sędzia Główny może odmówić udziału każdemu Sędziemu, który nie przestrzega niniejszych uregulowań.

2.2 Zawodnicy

2.2.1 Zawodnicy muszą nosić białe Karategi z aprobatą WKF bez pasków, lamówek lub osobistych haftów, innych niż specjalnie dozwolone przez Komitet Wykonawczy WKF i określone w biuletynie zawodów

- a) Na wszystkich oficjalnych zawodach WKF (Mistrzostwa Świata i Karate 1 – Premier League, Series A, Youth League) Karategi muszą mieć hafty firmowe na ramionach odpowiednio w kolorze czerwonym lub niebieskim, zgodnie z losowaniem. To stosuje się zarówno do Zawodników jak i Drużyn. Nie ma wymagania ze strony WKF, aby członkowie Drużyny nosili tą samą markę Karategi.
- b) Tylko oryginalne etykiety producenta mogą być umieszczone na Karategi.



- c) Godło narodowe lub flaga kraju będzie noszona na lewej piersi bluzy i nie może przekraczać całkowitych rozmiarów 12 cm x 8 cm.
- d) Dodatkowo na plecach będzie noszony identyfikator wydany przez Komitet Organizacyjny



	PRZESTRZEŃ REKLAMOWA DLA WKF 20x10cm
	PRZESTRZEŃ REKLAMOWA DLA NF 15x10cm
	PRZESTRZEŃ REKLAMOWA DLA ZAWODNIKA 5x10cm
	NUMER TYLNY 30 x 30 cm
	PREZENTACJA 3 LITER KODU KRAJU
	EMBLEMAT NARODOWEJ FEDERACJI 12 x 8 cm
	MIEJSCA NA ZNAKI HANDLOWE PRODUCENTA 5 x 4 cm

- e) Zawodnicy lub Drużyny muszą nosić czerwony (AKA) lub niebieski pas (AO) z aprobatą WKF, zgodnie z losowaniem, bez osobistych haftów, reklam lub oznaczeń (LOGO Marki) innych niż zwyczajowa etykieta producenta. Podczas walki nie mogą być noszone pasy oznaczające stopień.
- f) Czerwone i niebieskie pasy muszą mieć szerokość około pięciu centymetrów i długość wystarczającą do pozostawienia minimalnie piętnastu centymetrów pasa z każdej strony węzła po związaniu, ale nie dłuższe niż trzy czwarte uda.
- g) Bluza, po przewiązaniu talii pasem, musi mieć minimalną długość zakrywającą biodra, ale nie może być dłuższa niż trzy czwarte uda.
- h) Kobiety Zawodniczki mogą nosić zwykły biały T-shirt pod bluzą Karategi.
- i) Nie można używać bluz bez wiązań. Wiązania bluzy muszą być zawiązane na początku walki.
- j) Maksymalna długość rękawów bluzy nie może być dłuższa niż do zgęcia nadgarstka i nie może być krótsza niż do połowy przedramienia.
- k) Rękawy bluzy nie mogą być podwinięte.
- l) Spodnie muszą być wystarczająco długie, by zakryć co najmniej dwie trzecie podudzia i nie mogą sięgać poniżej kostki. Nogawki nie mogą być podwinięte.

- 2.2.2 Komitet Wykonawczy WKF może zezwolić na używanie specjalnych etykiet lub znaków towarowych (LOGO MARKI) zatwierdzonych sponsorów.
- 2.2.3 Zawodnicy mogą używać nieobowiązkowych religijnych nakryć głowy z aprobatą WKF: Czarna chusta na głowę z gładkiego materiału zakrywająca włosy, ale nie szyję i gardło.
- 2.2.4 Okulary są zabronione. Miękkie soczewki kontaktowe mogą być noszone na własne ryzyko Zawodnika.
- 2.2.5 Zawodnicy muszą mieć włosy czyste i przycięte do długości, która nie utrudnia płynnego przebiegu walki. Hachimaki (opaska na głowę) nie będzie dozwolona.
- 2.2.6 Wsuwki do włosów są zabronione, podobnie jak metalowe spinki do włosów. Wstążki, koraliki i inne ozdoby są zabronione. Dozwolona jest jedna lub dwie dyskretne gumki na włosach spiętych w koński ogon.
- 2.2.7 Noszenie jakiegokolwiek nieautoryzowanego ubioru lub sprzętu jest zabronione.
- 2.2.8 Użycie bandaży, podkładek lub podpórek z powodu kontuzji musi być zatwierdzone przez Sędziego Prowadzącego oraz wykonane lub zatwierdzone przez Lekarza Zawodów.
- 2.2.9 W przypadku Federacji Kontynentalnych, ograniczą się one do dostawców i marek już zatwierdzonych przez WKF. Narodowe Federacja muszą również akceptować cały sprzęt zatwierdzony przez WKF dla zawodów lokalnych, regionalnych i krajowych.
- 2.2.10 Zawodnicy, którzy pojawiają się na polu walki w nieprzepisowym stroju, otrzymają jedną minutę czasu na uporządkowanie na stroju, a Trener w oparciu o raport Sędziego Głównego może mieć zawieszoną licencję na okres do 6 miesięcy rozpoczynający się od daty po zakończeniu odnośnego turnieju, chyba że wyposażenie i strój były uprzednio sprawdzone przez Kontrolera WKF.

2.3 Trenerzy

- 2.3.1 Trenerzy muszą przez cały czas trwania zawodów nosić oficjalny dres swojej federacji narodowej, buty i posiadać oficjalny identyfikator. Wyjątkiem są walki o medale podczas oficjalnych imprez WKF, gdzie Trenerzy płci męskiej muszą nosić ciemny garnitur, koszulę i krawat. Trenerzy płci żeńskiej mogą wybrać sukienkę, zestaw składający się ze spodni i dłuższej marynarki z tego samego materiału lub kombinację żakietu i spódnicy w ciemnych kolorach i buty. Sandały oraz jakiekolwiek buty z odkrytymi palcami są zabronione.
- 2.3.2 Ponadto dozwolone są następujące dodatki do stroju:
- Zwykła obrączka.
 - Nieobowiązkowe, religijne nakrycie głowy z aprobatą WKF.
- 2.3.3 Sędzia Główny może zezwolić Trenerom na używanie oficjalnej koszulki Drużyny lub zwykłej koszulki bez napisów i logo, zamiast bluzy dresowej.
-

ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW KATA

3.1 Ogólne

- 3.1.1 Kata to nie taniec lub teatralne przedstawienie. Musi przestrzegać tradycyjnych wartości i zasad. Musi być realistyczne pod względem walki i wykazywać koncentrację, siłę i potencjał uderzenia w swoich technikach. Musi demonstrować siłę, moc i szybkość, jak również wdzięk, rytm i równowagę.
- 3.1.2 Cała konkurencja Kata przybiera formę konkurowania jednego Zawodnika z drugim lub jednej Drużyny z drugą (konkurencja jeden na jednego). Określenie koloru odbywa się na podstawie losowania.
- 3.1.3 Zawodnik lub Drużyna, który został określony jako AKA będzie wykonywał pierwszy.
- 3.1.4 Zawodnicy muszą zawsze stosować się do polecen Sędziego Prowadzącego.

3.2 Definicje

- 3.2.1 „Walka” odnosi się do wykonania jednego kata przez jednego Zawodnika przeciwko drugiemu.
- 3.2.2 „Mecz” odnosi się do wykonania jednego kata, włączając Bunkai w walkach medalowych, przez jedną Drużynę Kata przeciwko drugiej.
- 3.2.3 Określenie „Grupa” jest tutaj używane w odniesieniu do zawodników uczestniczących w jednej z ośmiu lub więcej grup w fazie eliminacji Round-Robin w indywidualnych rozgrywkach lub grupy pięciu drużyn uczestniczących w drużynowej konkurencji Round-Robin,
- 3.2.4 Określenie „Pula” jest używane w odniesieniu do każdej połowy zawodników całkowitej liczby Zawodników w kategorii tworzącej dwie ścieżki dojścia do walk medalowych.

3.3 Formaty zawodów

- 3.3.1 Konkurencje Kata można zorganizować w różnych formatach:
- a) System Eliminacyjny z repasażami dla Zawodników indywidualnych lub Drużyn (o ile nie zostanie inaczej określone dla Zawodów)
 - b) Round-Robin grupach, po którym następuje eliminacja dla Zawodników indywidualnych lub Drużyn (używany w indywidualnych kategoriach podczas Premier League i na Mistrzostwach Świata Seniorów dla zarówno Zawodników indywidualnych jak i Drużyn)
 - c) System Round-Robin z dwoma pulami (używany w igrzyskach multidyscyplinarnych)
- 3.3.2 Konkurencje Kata mają formę meczów Drużynowych lub walk indywidualnych. Mecze Drużynowe polegają na rywalizacji Drużyn składających się z 3 lub 4 zawodników, z których 3 rywalizuje w danym momencie. Każda Drużyna składa się wyłącznie z mężczyzn lub wyłącznie z kobiet. Indywidualne kategorie Kata składają się z występów w oddzielnych kategoriach męskich i żeńskich. Lista oficjalnych kategorii znajduje się w Załączniku 2. Jeśli na konkretnym turnieju ma być zastosowana inna odmiana formatu konkurencji niż opisana w tych przepisach, to musi być to wyraźnie określone w biuletynie zawodów.

3.4 Rozstawienie i kolejność prezentacji

3.4.1 W przypadku Mistrzostw Świata WKF – Faza 2 oraz Karate 1 – Premier League, czterech najwyżej sklasyfikowanych Zawodników, obecnych na zawodach, jest rozstawionych według ich pozycji w Światowym Rankingu WKF na dzień przed zawodami.

3.4.2 Dla Drużynowych Mistrzostw Świata są rozstawiane 2 Drużyny medalowe (złoto, srebro i brąz) oraz przegrany z walki o brąz z poprzednich Mistrzostw Świata.

[Nota przejściowa: Dla pierwszych Drużynowych Mistrzostw Świata następujących po imprezie w Budapeszcie 2023, rozstawianymi Drużynami będą obie Drużyny z medalem brązowym zamiast jednego brązowego zwycięzcy i przegranego z walki o brąz – jako że Budapeszt był ostatnimi Drużynowymi Mistrzostwami Świata z dwoma medalami brązowymi.]

3.5 **Kata Drużynowe**

3.5.1 Drużyny Kata składają się z 3 lub 4 Zawodników, z których 3 rywalizuje w każdej rundzie. Gdy Drużyna składa się z 4 zawodników, w dowolnej rundzie można użyć dowolnych 3 Zawodników. Każda drużyna jest wyłącznie męska lub wyłącznie żeńska.

3.5.2 W Kata Drużynowym wszyscy trzej członkowie muszą rozpoczęć Kata zwróceniami w tym samym kierunku i w stronę Sędziów.

3.5.3 Członkowie Drużyny muszą demonstrować kompetencje we wszystkich aspektach wykonania Kata, jak również synchronizację.

3.5.4 W walkach o medale kategorii Kata Drużynowego, Drużyny wykonują wybrane przez siebie Kata w zwykły sposób. Następnie zaprezentują interpretację Kata (Bunkai).

3.5.5 Nie ma ukłonu między Kata i Bunkai. Oba elementy są częścią tej samej prezentacji.

3.5.6 Całkowity dozwolony czas na prezentację Kata i Bunkai wynosi 5 minut.

3.5.7 Oficjalna osoba mierząca czas uruchomi zegar odliczający czas, gdy członkowie zespołu wykonają ukłon na początku Kata i zatrzymają go podczas końcowego ukłonu po prezentacji Bunkai.

3.5.8 Udawanie nieprzytomnego podczas wykonywania Bunkai nie jest właściwe: po powaleniu Zawodnik powinien unieść się na jedno kolano lub wstać w ciągu 2 sekund.

3.5.9 Chociaż wykonywanie techniki obalenia nożycami w okolice szyi (Kani Basami) podczas BUNKAI jest zabronione, to dozwolone jest obalenie nożycami na korpus lub nogi.

3.6 **Eliminacja z repasażami**

3.6.1 W Eliminacji z repasażami Zawodnicy/Drużyny są podzieleni na 2 pule, gdzie w każdej puli Zawodnicy/Drużyny konkurują ze sobą jeden na jednego, dopóki zwycięzca z każdej puli nie zakwalifikuje się do finału. Ci, którzy przegrali z finalistami utworzą dwie nowe pule i będą współzawodniczyć, dopóki nie zostaną dwaj Zawodnicy/Drużyny w każdej puli, którzy będą walczyć o dwa brązowe medale.

3.7 **Grupy Round-Robin po których następuje Eliminacja – Indywidualna lub Drużynowa**

3.7.1 Zawodnicy lub Drużyny konkurują ze sobą wykonując wybrane przez siebie Kata. W walkach medalowych w konkurencjach Drużynowych po Kata nastąpi Bunkai jako integralna część wykonania.

- 3.7.2 W indywidualnej konkurencji Round-Robin przy użyciu grup z 4 Zawodnikami maksymalnie 32 zawodników jest podzielonych na 8 grup z 4 Zawodnikami lub mniej. Zwycięzca każdej z 8 grup przechodzą do regularnych ćwierćfinałów, półfinałów i finału. Ci, którzy przegrali z finalistą w ćwierćfinałach i półfinałach walczą o brązowe medale.
- 3.7.3 W Fazie 1 Indywidualnych Mistrzostw Świata dla konkurencji Round-Robin Zawodnicy są dzieleni na 6, 8, 12, lub 24 grupy według liczby zarejestrowanych Zawodników i zwycięzcy oraz najlepsi wiceliderzy w każdej grupie tworzą 6 par walczących o 6 miejsc kwalifikujących do Fazy 2 Indywidualnych Mistrzostw Świata.
- 3.7.4 Dla Drużynowych Mistrzostw Świata Seniorów jest stosowany system Round-Robin z następującymi po nich półfinałami i finałem. Do każdej grupy jest przypisywanych 5 drużyn. Zwycięzcy każdej grupy następnie walczą w półfinałach i finale. Po Fazie Grupowej zwycięzcy grup przechodzą do półfinałów skąd zwycięzcy przechodzą do finałów a przegrani przechodzą do meczu o brązowy medal. Zwycięzca finału otrzymuje złoty medal a przegrany otrzymuje srebrny medal. Zwycięzca meczu o brąz otrzymuje brązowy medal podczas gdy przegrana Drużyna nie otrzymuje medalu.
- 3.7.5 Zwycięzca oraz wicelider każdej puli są określani przez większość wygranych walk/meczy. Jeśli liczba zwycięstw jest równa to remis będzie rozstrzygany na podstawie Artykułu 5.
- 3.7.6 W konkurencji indywidualnej Ci, którzy przegrali z finalistami w ćwierćfinałach i półfinałach będą walczyć o brązowe medale (jeden dla grup 1-4 i jeden dla grupy 5-8). W konkurencji Drużynowej te Drużyny, które przegrały z finalistami będą walczyć o brązowy medal.
- 3.7.7 W Round-Robin jest możliwe, że Zawodnik lub Drużyna zostanie zdyskwalifikowana w wykonaniu, ale kontynuuje rywalizację, kończąc pozostałe wykonania w części Round-robin konkurencji. W tym przypadku przeciwnik wygrywa to wykonanie i rezultaty innych walk/meczy pozostają.
- 3.7.8 Jeśli już zakwalifikowany Zawodnik indywidualny jest zdyskwalifikowany za niesportowe zachowanie na koniec rundy Round-Robin (SHIKKAKU)
- Przeciwnik z ćwierćfinału przechodzi do półfinału przez walkower
 - Pozostałych dwóch Zawodników walczy w drugim ćwierćfinale
- 3.7.9 Jeśli już zakwalifikowana Drużyna jest zdyskwalifikowana za niesportowe zachowanie na koniec rundy Round-Robin (SHIKKAKU)
- Przeciwnik z półfinału przechodzi do finału przez walkower
 - Dwie pozostałe Drużyny walczą w drugim półfinale, z którego zwycięzca przechodzi do finału a przegrany otrzymuje brązowy medal
- 3.7.10 Następująca tabela pokazuje przypisanie do grup przy 32 aż do 3 zawodników i określenie kwalifikacji z Round-Robin do następnej rundy

Liczba zawodników/Grup	Zawodników na Grupę								Uwagi
8 Grup	1	2	3	4	5	6	7	8	Uczestnictwo: 24-32 Zawodników
Rozstawienie ►	6	3	7	2	5	4	8	1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	

29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Grup	1	2	3	4	5	6	7	8	Uczestnictwo: 18-23 Zawodników
Rozstawienie ►		3		2		4		1	
23	4	4		4	4	4			3
22	4	4		3	4	4			3
21	4	3		3	4	4			3
20	4	3		3	4	3			3
19	4	3		3	3	3			3
18	3	3		3	3	3			3
5 Grup	1	2	3	4	5	6	7	8	Uczestnictwo: 17 Zawodników
Rozstawienie ►		3		2		4		1	
17		3		3	4	4			3
4 Grupy	1	2	3	4	5	6	7	8	Uczestnictwo: 12-16 Zawodników
Rozstawienie ►		3		2		4		1	
16		4		4		4			4
15		4		4		4			3
14		4		3		4			3
13		3		3		4			3
12		3		3		3			3
3 Grupy	1	2	3	4	5	6	7	8	Uczestnictwo: 9-11 Zawodników
Rozstawienie ►		3		2				1	
11		4		4					3
10		4		3					3
9		3		3					3
2 Grupy	1	2	3	4	5	6	7	8	Uczestnictwo: 6-8 Zawodników
Rozstawienie ►				2				1	
8				4					4
7				4					3
6				3					3
1 Grupa	1	2	3	4	5	6	7	8	Uczestnictwo: 3-5 Zawodników
Rozstawienie ►								1	
5									5
4									4
3									3

Kwalifikuje się Lider z każdej grupy

Kwalifikuje się Lider każdej grupy I dwóch najlepszych Wiceliderów

Kwalifikuje się Lider każdej grupy I trzech najlepszych Wiceliderów

Kwalifikuje się Lider i Wicelider każdej grupy

Kwalifikuje się Lider i Wicelider każdej grupy oraz dwóch najlepszych trzecich.

- 3.7.11 Jeśli obaj Zawodnicy lub drużyny zostaną zdyskwalifikowani przez błąd techniczny podczas walki/meczu medalowego, to będą musieli wykonać dodatkowe kata, aby określić rezultat. W walkach drużynowych nie będzie wymagany dodatkowy Bunkai.

3.8 System Round-Robin z dwoma pulami

3.8.1 W przypadku igrzysk multidyscyplinarnych, takich jak igrzyska kontynentalne, igrzyska olimpijskie lub inne wydarzenia multidyscyplinarne, format zawodów zostanie określony dla każdych zawodów w zależności od warunków i ograniczeń uczestnictwa.

3.9 Konkurencje Kata dla dzieci poniżej 14 lat

3.9.1 Nie ma szczegółowych odstępstw od standardowych przepisów, ale można stosować ograniczenie listy Kata do mniej zaawansowanych Kata.

3.10 Coaching

3.10.1 Na Mistrzostwach Świata coachowie Kumite muszą być członkami delegacji Narodowej Federacji i mieć wymagany poziom certyfikacji Trenerskiej, kiedy działają podczas walki Zawodnika.

ARTYKUŁ 4: PANEL SĘDZIOWSKI

- 4.1 Na wszystkich oficjalnych zawodach WKF panel siedmiu Sędziów dla każdej rundy zostanie wyznaczony losowo przy użyciu programu komputerowego.
- 4.2 Dla każdej maty jeden Sędzia jest wyznaczany jako Szef Tatami, który przejmie przewodnictwo w prowadzeniu wszelkiej komunikacji z Operatorem Systemu i zajmie się wszelkimi nieprzewidzianymi problemami wśród Sędziów.
- 4.3 Selekcja Sędziów i alokacja do paneli do rund eliminacyjnych: Sekretarz Komisji Sędziowskiej dostarczy do Operatora Systemu, obsługującego elektroniczny system losowania, listę zawierającą Sędziów dostępnych na Tatami. Lista ta jest sporządzona przez Sekretarza Komisji Sędziowskiej po zakończeniu losowania Zawodników i na koniec Odprawy Sędziowskiej. Lista ta musi zawierać wyłącznie Sędziów obecnych na Odprawie i musi spełniać wyżej wymienione kryteria. Następnie, podczas losowania Sędziów, Operator Systemu wprowadzi listę do systemu, a 7 Sędziów z każdego zespołu Tatami zostanie losowo przydzielonych do Panelu Sędziowskiego.
- 4.4 Do walk medalowych Menadżerowie Tatami dostarczą Przewodniczącemu oraz Sekretarzowi Komisji Sędziowskiej listę zawierającą dostępnych Sędziów z ich Tatami po zakończeniu ostatniej walki rund eliminacyjnych. Po zatwierdzeniu listy przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej zostaną ona przekazana do Operatora Systemu do wprowadzenia do systemu. Następnie system losowo przydzieli Panel Sędziowski, który będzie się składał tylko z siedmiu Sędziów.
- 4.5 Oprócz Operatora Systemu i Spikera wyników – w przypadku konkurencji Drużynowych, panel do rund medalowych wspomagany jest również przez Osobę mierzącą czas, która śledzi maksymalny czas prezentacji.
- 4.6 W uzasadnionych przypadkach Spiker i Obsługa Techniczna, obsługująca elektroniczny system oceniania, mogą być tą samą osobą.
- 4.7 Ponadto organizatorzy muszą zapewnić Gońców dla każdego pola walki, znających listę Kata WKF, aby zebraли i zapisali wybrane Kata przez Zawodników przed każdą rundą i dostarczyli listę do Operatora Systemu. Menadżer Tatami jest odpowiedzialny za nadzorowanie pracy Gońca.

ARTYKUŁ 5: PUNKTACJA

5.1 Oficjalna lista Kata

- 5.1.1 Można wykonać tylko Kata z oficjalnej listy Kata WKF. Oficjalna lista Kata znajduje się w ZAŁĄCZNIKU 1.
- 5.1.2 Nazwy niektórych Kata są powielane ze względu na odmiany właściwe w pisowni w romanizacji. W kilku przypadkach Kata może być znane pod inną nazwą w zależności od stylu (Ryu-ha) – a w wyjątkowych przypadkach identyczna nazwa może w rzeczywistości być innym Kata w zależności od stylu.

5.2 Liczba wymaganych Kata

- 5.2.1 Zasadniczo, Zawodnik lub Drużyna mają wykonywać inne Kata w każdej rundzie. Jednakże nie wymaga się więcej niż 5 różnych Kata dla ukończenia konkurencji. Jeśli liczba Zawodników w konkurencji wymaga szóstej rundy do zwycięstwa, Kata poprzednio wykonane może zostać powtórzone (tylko dla tego szóstego meczu) o ile tylko żadne Kata nie zostanie wykonane dwa razy z rzędu, runda po rundzie. Ta sama zasada powinna być zastosowana, jeśli jest wymagana siódma runda do zwycięstwa.
- 5.2.2 W kategoriach dla zawodników poniżej 14 roku życia jest wymagane nie więcej niż 4 kata, i powyższa reguła powtarzania będzie miała zastosowanie od piątej rundy z dalszymi powtórzeniami dozwolonymi wg tej samej zasady dla kolejnych rund.
- 5.2.3 Każdy Zawodnik / Drużyna może dowolnie wybrać które Kata użyć w której rundzie, przy założeniu, że stosowne Kata jest zgłoszone dla każdej rundy i spełnia powyższe reguły dotyczące powtarzania. Możliwość powtarzania Kata jest opcją i nie zabrania Zawodnikowi lub Drużynie wykonania nowego Kata dla każdej rundy niezależnie od liczby rund wymaganych do zwycięstwa.

5.3 Ocena

- 5.3.1 Prezentacja oceniana jest od ukłonu rozpoczynającego Kata do ukłonu kończącego Kata, z wyjątkiem Drużynowych meczów medalowych, gdzie wykonanie, jak również pomiar czasu, rozpoczyna się ukłonem na początku Kata i kończy się, gdy Zawodnicy ukłonią się po zakończeniu Bunkai.
- 5.3.2 Będą dozwolone niewielkie różnice jak nauczane w stylu Karate Zawodnika (Ryu-Ha).

5.4 System punktowy

- 5.4.1 Prezentacje są oceniane w skali od 5.0 do 10.0 w odstępach co 0.1 – gdzie 5.0 oznacza najniższą możliwą ocenę dla Kata, które zostało zaakceptowane jako wykonane, a 10.0 oznacza doskonałe wykonanie. Dyskwalifikacja wskazywana jest przez wynik 0.0.
- 5.4.2 System wyeliminuje najwyższy i najniższy wynik.

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL
7.6	7.6	8.2	7.7	7.5	7.8	8.1	38.8

- 5.4.3 Bunkai są wykonywane w walkach o medale i należy dać im równą ważność jak samemu Kata.

5.5 Decyzja

- 5.5.1 Wyniki walki lub meczu są oparte w oparciu o punkty przyznane przez pięciu z siedmiu sędziów eliminując najwyższą i najniższą notę.
- 5.5.2 Jeśli wynik będzie równy, zwycięzcą jest ten mający najwyższy wyniki wliczając także najniższą notę uzyskaną w wykonaniu pomiędzy dwoma (wyniki podane przez 6 z 7 sędziów)
- 5.5.3 Jeśli nadal jest remis po wyłączeniu najniższej noty, zwycięzcą jest ten mający najwyższą notę wliczając zarówno najniższą jak i najwyższą notę uzyskaną w wykonaniu pomiędzy dwoma (wyniki podane przez wszystkich 7 sędziów).
- 5.5.4 Jeśli wynik nadal jest równy po wyłączeniu punktacji 7 sędziów, zwycięzcą jest ten, który ma więcej głosów na zwycięstwo od wszystkich 7 sędziów.
- 5.5.5 W celu jednolitego stosowania skali punktowej stosuje się następującą wytyczną:
- 10 Perfekcyjne
 - 9 – 9.9 Znakomite
 - 8 – 8.9 Bardzo dobre
 - 7 – 7.9 Dobre
 - 6 – 6.9 Akceptowalne
 - 5 – 5.9 Niewystarczające
 - 0 Dyskwalifikacja

5.6 Kryteria oceny

Wykonanie Kata	Wykonanie Bunkai (mające zastosowanie dla wykonień Drużynowych o medale)
<ol style="list-style-type: none">1. Pozycje2. Techniki3. Przemieszczanie się4. Timing i synchronizacja5. Właściwe oddychanie6. Skupienie (KIME)7. Zgodność: Konsekwencja w wykonaniu KIHON8. Siła9. Szybkość10. Balans	<ol style="list-style-type: none">1. Pozycje2. Techniki3. Przemieszczanie się4. Timing i dystans (MA-AI)5. Kontrola6. Skupienie (KIME)7. Zgodność (z Kata): Używanie rzeczywistych ruchów wykonywanych w Kata8. Siła9. Szybkość10. Balans

5.7 Faule

Następujące faule, jeśli są widoczne, muszą być wzięte pod uwagę:

5.7.1 Zapowiedź Kata przed, zamiast po ukłonie

Wersja przepisów 2024.00

- 5.7.2 Niewielka utrata równowagi.
- 5.7.3 Wykonanie ruchu w nieprawidłowy lub niekompletny sposób, np. niewykonanie pełnego bloku lub uderzenie poza cel.
- 5.7.4 Asynchroniczne ruchy, takie jak wykonanie techniki przed zakończeniem przejścia ciała lub w przypadku Kata Drużynowego; niewykonanie ruchu zgodnie.
- 5.7.5 Użycie sygnałów dźwiękowych (od dowolnej innej osoby, w tym innych członków zespołu) lub teatralnych, takich jak tupanie nogami, uderzanie w klatkę piersiową, ramiona lub Karategi lub niewłaściwe oddychanie, musi być uznane przez Sędziów za bardzo poważne faule w ich ocenie wykonania Kata – na takim samym poziomie, na jakim karano by za chwilową utratę równowagi.
- 5.7.6 Pas rozluźniający się podczas wykonania do tego stopnia, że opada z bioder.
- 5.7.7 Marnowanie czasu, w tym przedłużone maszerowanie, nadmierne kłanianie się lub przedłużająca się pauza przed rozpoczęciem prezentacji, włączając użycie więcej niż 35 sekund od ogłoszenia nazwiska Zawodnika/nazwy Drużyny na monitorze do pierwszej techniki Kata.
- 5.7.8 Spowodowanie kontuzji przez brak kontrolowanej techniki podczas Bunkai.
- 5.7.9 Symulowana utrata przytomności przez ponad 2 sekundy w ramach Bunkai.

5.8 Dyskwalifikacja

Zawodnik lub Drużyna Zawodników może zostać zdyskwalifikowana z jednego z następujących powodów:

- 5.8.1 Brak zapowiedzi kata, zapowiedź niewłaściwego kata – lub wykonanie innego kata niż wcześniej zgłoszone do oficjalnego stolika.
- 5.8.2 Brak ukłonu na początku i na końcu wykonania Kata.
- 5.8.3 Nierozpoczęcie Kata twarzą do Sędziów.
- 5.8.4 Wyraźna pauza lub zatrzymanie w wykonaniu.
- 5.8.5 Pomijanie lub dodawanie ruchów – lub w inny sposób istotna zmiana wykonania w stosunku do jego pierwotnej formy.
- 5.8.6 Konieczność wykonania korygującego kroku dla powrotu z całkowitej utraty równowagi lub upadku.
- 5.8.7 Upadek pasa podczas prezentacji.
- 5.8.8 Przekroczenie łącznego limitu czasu trwania 5 minut dla Kata i Bunkai.
- 5.8.9 Wykonywanie techniki obalenia nożycami w okolice szyi w Bunkai (Jodan Kani Basami).
- 5.8.10 Niestosowanie się do poleceń Sędziego Głównego Kata lub inne wykroczenie (SHIKKAKU).

5.9 Nadmierne świętowanie i demonstracje polityczne lub religijne

5.9.1 Oczekuje się, że Zawodnicy będą szanować ceremonię powitania przed i po prezentacji. Wszelkie nadmierne celebrowanie, takie jak padanie na kolana itp., wyrażanie poglądów politycznych lub religijnych w trakcie lub bezpośrednio po prezentacji jest zabronione i podlega karze grzywny w wysokości określonej przez Komitet Wykonawczy dla opłaty protestowej. Menadżer Tatami lub Sędzia Główny poinformuje oficjalny stół.

5.10 Określanie zwycięzcy walki w konkurencji indywidualnej lub meczu Drużynowego przy użyciu systemu eliminacji

5.10.1 Dla zarówno walk indywidualnych jak i meczów Drużynowych używając systemu eliminacji, zwycięzca staje się Zawodnik lub Drużyna który uzyskuje najwyższą notę jak wskazano w 5.5.

5.11 Określanie zwycięzcy grupy Round-Robin i rozstrzyganie remisów w konkurencji indywidualnej

Aby określić zwycięzce grupy indywidualnej konkurencji Round-Robin i rozstrzygnąć remisy są podejmowane następujące kroki w kolejności występowania:

- 1) Większa liczba punktów za zwycięstwo zdobytych we wszystkich walkach
- 2) Zwycięzca bezpośredniej walki między 2 zawodnikami, jeśli remis
- 3) Większa suma sędziów wybierających zawodnika jako zwycięzcę we wszystkich walkach w grupie
- 4) Wyższa pozycja w rankingu WKF
- 5) Wykonanie dodatkowego kata dla zawodników pozostających w remisie

Dla każdego przypadku remisu powrót do kryterium 2

5.12 Określanie zwycięzcy grupy Round-Robin i rozstrzyganie remisów w konkurencji drużynowej

Aby określić zwycięzce grupy indywidualnej konkurencji Round-Robin i rozstrzygnąć remisy są podejmowane następujące kroki w kolejności występowania:

- 1)Więcej punktów za zwycięstwo we wszystkich meczach
- 2) Zwycięzca bezpośredni walki między 2 drużynami
- 3) Większa liczba sędziów wybierających drużynę jako zwycięską
- 4) Wykonania dodatkowego kata

Dla każdego przypadku remisu powrót do kryterium 2

ARTYKUŁ 6: PROWADZENIE MECZY

- 6.1 Przed każdą rundą Zawodnicy lub Drużyny muszą dostarczyć wybrane przez nich Kata wyznaczonym Gońcom, którzy przekażą informację Operatorowi elektronicznego systemu obsługi sędziowania.
- 6.2 Jest wyłączną odpowiedzialnością Trenera, lub w przypadku nieobecności Trenera, odpowiedzialnością Zawodnika lub Drużyny zapewnić, że Kata wskazywane Gońcowi jest odpowiednie dla tej konkretnej rundy.
- 6.3 Jeśli wystąpi jakakolwiek niezgodność między numerem i nazwą Kata rejestrowanego do wykonania, to decydujący będzie numer, tak jak na liście Kata WKF.
- 6.4 Zawodnicy indywidualni lub Drużyny którzy nie stawią się na wezwanie, lub zdecydują nie kontynuować będą zdyskwalifikowani (KIKEN) z tej kategorii. Dyskwalifikacja przez KIKEN oznacza, że Zawodnik został zdyskwalifikowany z tej kategorii, ale to nie wpływa na uczestnictwo w innej kategorii.
- 6.5 Punkt rozpoczęcia wykonania jest gdziekolwiek w obwodzie pola walki.
- 6.6 Tam, gdzie zegar odliczający czas będzie wyświetlony na ekranie, Zawodnik lub Drużyna ma czas 35 sekund od momentu, gdy nazwisko Zawodnika/nazwa Drużyny zostały wyświetcone na ekranie do wykonania pierwszej techniki Kata.
- 6.7 Po ukłonie Zawodnik lub Drużyna musi wyraźnie ogłosić nazwę wykonywanego Kata i rozpocząć wykonanie
- 6.8 Kiedy Zawodnik lub Drużyna jest wywoływany (jak tylko nazwisko Zawodnika/nazwa Drużyny jest wyświetlane na ekranie) Zawodnik lub Drużyna musi szybko skierować się na punkt startowy do kata, twarzą do Sędziów bez żadnego przedłużanego maszerowania. Po ukłonie, będzie ogłoszona nazwa kata i wykonanie rozpocznie się bez dalszej zwłoki.
- 6.9 Mecz rozpoczyna się ukłonem do Sędziów i następnie Zawodnicy kłaniają się sobie. Zawodnik/Drużyna z czerwonym pasem (AKA) wykonuje Kata jako pierwszy, dalej po zakończeniu wykonania Kata przez AKA, następuje wykonanie Zawodnika/Drużyny z niebieskim pasem (AO). Zawodnik/Drużyna niewykonujący ma stać obok obwodu pola walki i powstrzymać się od poruszania i mówienia, aby uniknąć rozpraszanego drugiego Zawodnika przy wykonaniu.
- 6.10 Na koniec wykonania, które jest zdefiniowane jako ukłon końcowy Kata, Zawodnik/(-cy) musi/(-szą) powrócić do brzegu pola walki i oczekwać na ogłoszenie zwycięzcy.
- 6.11 Kiedy Zawodnik lub Drużyna zakończyli wykonanie Sędziowie, włączając Sędziego Prowadzącego ustalają ocenę za pomocą urządzenia elektronicznego lub, jeśli takie nie jest używane, podnosząc flagę dla AKA lub AO.
- 6.12 Po ogłoszeniu zwycięzcy Zawodnicy lub Drużyny na sygnał „OTAGAI NI REI” kłaniają się sobie, i na „SHOMEN NI REI” kłaniają się Sędziom i opuszczają Tatami.

ARTYKUŁ 7: OFICJALNY PROTEST

7.1 Postanowienia ogólne

- 7.1.1 Nikt nie może protestować w sprawie werdyktu do członków Panelu Sędziowskiego.
- 7.1.2 Jeżeli procedura sędziowania wydaje się sprzeczna z przepisami, tylko Trener Zawodnika lub jego/jej oficjalny przedstawiciel mogą złożyć protest.
- 7.1.3 Protest będzie miał formę pisemnego protokołu składanego bezpośrednio po walce, w której protest dotyczy. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy protest dotyczy nieprawidłowości administracyjnej.
- 7.1.4 Protest dotyczący stosowania przepisów nie musi koniecznie wstrzymywać przebiegu zawodów, a zamiar protestu musi zostać ogłoszony przez Trenera lub przedstawiciela Narodowej Federacji niezwłocznie po zakończeniu walki.
- 7.1.5 Trener / przedstawiciel Narodowej Federacji zwróci się z prośbą o oficjalny formularz protestu [ZAŁĄCZNIK 3] do Menadżera Tatami i oczekuje się, że zostanie on niezwłocznie wypełniony, podpisany i dostarczony do Menadżera Tatami wraz z odpowiednią opłatą w ciągu 5 minut od ogłoszenia zamiaru protestu.
- 7.1.6 Niezłożenie protestu przez Trenera / przedstawiciela Narodowej Federacji w terminie, może skutkować jego odrzuceniem, jeżeli takie opóźnienie w ocenie Komisji Odwoławczej jest bezzasadne i utrudnia przebieg zawodów.
- 7.1.7 Menadżer Tatami uzupełni natychmiast wszelkie informacje dotyczące zaangażowanych Sędziów i przekaże wypełniony formularz protestu przedstawicielowi Komisji Odwoławczej. Komisja Odwoławcza bezzwłocznie rozpatrzy okoliczności, które doprowadziły do wydania zaskarżonej decyzji. Po rozważeniu wszystkich dostępnych faktów sporządzają raport i zostaną upoważnieni do podjęcia takich działań, jakie mogą być wymagane. Protest zostanie rozpatrzony przez Komisję Odwoławczą, w ramach tej oceny Komisja zapozna się z ogólnymi dowodami na poparcie protestu.
- 7.1.8 Protest może być również zdecydowany bezpośrednio i zgłoszony Komisji Odwoławczej przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej lub Sędziego Głównego zawodów, w którym to przypadku opłata za protest nie będzie miała zastosowania.
- 7.1.9 W przypadku błędu administracyjnego podczas trwającej walki, Trener może powiadomić bezpośrednio Menadżera Tatami. Z kolei Menadżer Tatami powiadomi Sędziego Głównego.
- 7.1.10 Protest musi zawierać nazwę i kraj Zawodników oraz dokładne szczegóły przedmiotu protestu. Informacje o zaangażowanych Sędziach są uzupełniane przez Menadżera Tatami. Żadne ogólne roszczenia dotyczące ogólnych standardów nie będą akceptowane jako uzasadniony protest. Ciężar udowodnienia zasadności protestu spoczywa na składającym. Protest musi być złożony do przedstawiciela Komisji Odwoławczej przez Menadżera Tatami. W odpowiednim czasie Komisja dokona przeglądu okoliczności prowadzących do zaskarżonej decyzji.
- 7.1.11 Protestujący musi wpłacić opłatę za protest zgodnie z ustaleniami Komitetu Wykonawczego WKF, którą wraz z protestem należy złożyć u Menadżera Tatami, który przekaże ją przedstawicielowi Komisji Odwoławczej.

- 7.1.12 Każdy protest powinien być zgłoszony przez Trenera lub przedstawiciela Narodowej Federacji niezwłocznie po zakończeniu walki.
- 7.1.13 Decyzja Komisji Odwoławczej jest ostateczna i może zostać uchylona jedynie decyzją Komitetu Wykonawczego na wniosek Prezydenta WKF.
- 7.1.14 Komisja Odwoławcza nie może nakładać sankcji ani kar. Ich zadaniem jest wydanie orzeczenia w sprawie zasadności protestu w celu rozpoczęcia wymaganych działań ze strony Komisji Sędziowskiej i Komisji Organizacyjnej w celu podjęcia działań dla naprawienia wszelkich procedur sędziowskich uznanych za sprzeczne z przepisami.
- 7.1.15 Jeżeli protest dotyczy Zawodników w trwającej kategorii, następna runda, w której może uczestniczyć Zawodnik, musi zostać opóźniona do czasu rozpatrzenia odwołania.

7.2 Skład Komisji Odwoławczej

- 7.2.1 Komisja Odwoławcza składa się z trzech przedstawicieli Starszych Sędziów, wyznaczonych przez Komisję Sędziowską lub Sędziego Głównego. Nie można wyznaczyć dwóch członków z tej samej Narodowej Federacji. Członkowie będą ponumerowani od 1 do 3.
- 7.2.2 Komisja Sędziowska wyznaczy również trzech dodatkowych członków o numerach od 4 do 6, którzy automatycznie zastąpią pierwotnie wyznaczonych członków Komisji Odwoławczej w sytuacji konfliktu interesu. To znaczy, jeśli członek Komisji Odwoławczej jest tej samej narodowości, jest spokrewniony lub powinowany z kimkolwiek z zaangażowanych stron lub ma jakikolwiek inny uzasadniony konflikt lub potencjalny konflikt interesów w incydencie, którego protest dotyczy, w tym również wszystkich członków Panelu Sędziowskiego zaangażowanego w protestowany incydent.

7.3 Proces oceny odwołania

- 7.3.1 Obowiązkiem Menadżera Tatami otrzymującego protest jest zebranie Komisji Odwoławczej i zdeponowanie kwoty protestu w WKF za każdy odrzucony protest.
- 7.3.2 Komisja Odwoławcza niezwłocznie przeprowadzi takie zapytania i dochodzenia, jakie uzna za konieczne do potwierdzenia zasadności protestu.
- 7.3.3 Każdy z trzech członków jest zobowiązany do wydania własnego werdyktu co do zasadności protestu. Wstrzymanie się od głosu jest niedopuszczalne.

7.4 Odrzucone i przyjęte protesty

- 7.4.1 Jeżeli protest zostanie uznany za nieuzasadniony, Komisja Odwoławcza wyznaczy jednego ze swoich członków, do ustnego powiadomienia protestującego o odrzuceniu protestu, oznaczy oryginalny dokument napisem „ODRZUCONY”, zapewni podpis każdego z członków Komisji Odwoławczej i poinformuje protestującego o decyzji.
- 7.4.2 W przypadku, gdy protest jest przyjęty, Komisja Odwoławcza wyznaczy jednego ze swoich członków, który ustnie powiadomi protestującego o przyjęciu protestu, opatrzy oryginalny dokument adnotacją „PRZYJĘTY” i zapewni, że zostanie on podpisany przez każdego z członków Komisji Odwoławczej przed złożeniem protestu u Sędziego Głównego i zwróceniem protestu opłaty za protest.
- 7.4.3 Jeżeli protest zostanie przyjęty, Komisja Odwoławcza skontaktuje się z Komisją Organizacyjną i Sędzią Głównym w celu podjęcia praktycznych działań naprawy sytuacji, włączając możliwość:

- Cofnięcie wcześniejszych decyzji, które były sprzeczne z przepisami
 - Unieważnienia wyników rund od punktu przed incydentem
 - Ponowienia walk, na które wpływ miał incydent
 - Wydania rekomendacji dla Komisji Sędziowskiej dla wszystkich zaangażowanych Sędziów ocenianych pod kątem sankcji.
- 7.4.4 Odpowiedzialnością Komisji Odwoławczej jest zachowanie powściągliwości i zdrowego rozsądku w podejmowaniu działań, które w jakikolwiek sposób zakłócają program zawodów. Odwrócenie procesu eliminacji to ostatnia opcja zapewniająca sprawiedliwy wynik.
- 7.5 Raport incydentu**
- 7.5.1 Po rozpatrzeniu protestu w opisany powyżej sposób, Komisja Odwoławcza zbierze się ponownie i sporządzi prosty protokół z protestu, opisujący swoje ustalenia i podający powody przyjęcia lub odrzucenia protestu.
- 7.5.2 Raport ten powinien być podpisany przez wszystkich trzech członków Komisji Odwoławczej i przedłożony Sędziemu Głównemu oraz Komisji Organizacyjnej.

ARTYKUŁ 8: PRAWO DO STARTU

8.1 Wiek

- 8.1.1 Przypisanie do kategorii wiekowej jest określane przez wiek Zawodnika na pierwszy dzień Zawodów
- 8.1.2 Kategorie Seniorów w Kumite i Kata odnoszą się do różnych grup wiekowych. W kategorii Kumite Seniorów Zawodnicy muszą mieć ukończone 18 lat, podczas gdy w Kata Zawodnicy Kategorii Kata Seniorów muszą mieć ukończone 16 lat, wg definicji z punktu 8.1.1
- 8.1.3 Uczestnicy kategorii U21 muszą mieć 18,19,20 lat, kategorii Juniorów muszą mieć 16 lub 17 lat, kategorii Kadetów – muszą mieć 14, 15 lat, i kategorii U14 muszą mieć 12, 13 lat.

8.2 Przydział dla Narodowych Federacji na imprezę

- 8.2.1 Każda Narodowa Federacja na Mistrzostwach Świata Kadetów, Juniorów i U21, na Indywidualnych Mistrzostwach Świata – Faza Finałowa jest ograniczona do 1 Zawodnika, na Drużynowych Mistrzostwach Świata do 1 Drużyny.
- 8.2.2 Specyficzne ograniczenia mogą mieć zastosowanie na Mistrzostwach Świata Seniorów – Faza Kwalifikacyjna. Jeśli Narodowa Federacja ma już zakwalifikowanego Zawodnika w kategorii do Indywidualnych Mistrzostw Świata – Fazy Finałowej, nie może ona rejestrować innego Zawodnika w tej samej kategorii i Indywidualnych Mistrzostwach Świata – Fazie Kwalifikacyjnej
- 8.2.3 Imprezy Karate 1 są otwartymi zawodami, gdzie wszyscy członkowie WKF mają zezwolenie na uczestnictwo bez restrykcji 1 zawodnika na Federację. Nie będąc w sprzeczności, uczestnicy muszą być członkami Narodowej Federacji uznanej przez WKF.
- 8.2.4 Imprezy multidyscyplinarne jak ANOC Beach Games, World Games, Olimpiady mogą stosować inne kryteria zdefiniowane w ich odnośnym Systemie Kwalifikacji.

8.3 Narodowość

- 8.3.1 Z następującymi wyjątkami, tylko Zawodnicy narodowości danego kraju mogą brać udział w Mistrzostwach Świata i oficjalnych imprezach WKF reprezentując swój kraj
- 8.3.2 Jako generalna zasada, Zawodnik, który reprezentował jeden kraj w oficjalnej imprezie WKF lub Mistrzostwach Świata nie może reprezentować innego kraju w imprezie oficjalnej WKF lub na Mistrzostwach Świata
- 8.3.3 Pomimo to, jeśli Zawodnik, który brał udział w jednej z tych imprez uzyska poprzez małżeństwo obywatelstwo małżonka/-i, to może reprezentować kraj małżonka/-i.
- 8.3.4 Zawodnik, który posiada podwójne obywatelstwo (tj. jedno na mocy prawa jednego kraju i drugie na mocy prawa drugiego kraju) może tylko reprezentować jeden kraj, który wybierze. Gdy raz będzie reprezentował oba kraje, zgoda Komitetu Wykonawczego WKF będzie konieczna dla dalszej zmiany, po zgłoszeniu uzasadnionej prośby przez stosowną Federację do Prezydenta WKF.
- 8.3.5 Zawodnik może reprezentować kraj swojego urodzenia i ten którego jest obywatelem, chyba że wybiera obywatelstwo swojego ojca lub matki.

- 8.3.6 Zawodnik naturalizowany (taki, który zmienił swoje obywatelstwo przez naturalizację) nie może uczestniczyć w Mistrzostwach Świata reprezentując swój nowy kraj aż do trzech lat po naturalizacji. Okres następujący po naturalizacji może być skrócony lub nawet anulowany za porozumieniem obu Federacji których to dotyczy i ostatecznego zatwierdzenia przez KW WKF.
- 8.3.7 Jeśli stowarzyszone Państwo, Prowincja lub Departament Zamorski lub była Kolonia uzyskuje niepodległość lub kraj jest włączony do innego kraju z powodu zmiany granic, lub gdy nowa Federacja Narodowa jest uznana przez WKF, Zawodnik może kontynuować reprezentować kraj, do którego należy lub należał. Jednak może on wybrać by reprezentować swój nowy kraj lub nową Federację Narodową w Mistrzostwach Świata.
- 8.3.8 W przypadkach, gdzie WKF uważa więcej niż jedną Narodową Federację, której członkowie posiadają ten sam paszport (tj. dla kraju i jego protektoratów z oddzielnymi ciałami zarządzającymi sportem narodowym), zawodnik może tylko rywalizować dla krajowej Federacji swojej rezydencji, w założeniu, że jeszcze nie rywalizował dla innych Federacji Krajowych w oficjalnych imprezach WKF
- 8.3.9 Abytrzymać transfer do innej Narodowej Federacji, której obywatele posiadają ten sam paszport, będzie wystarczające za porozumieniem pomiędzy dwoma odnośnymi Federacjami potwierdzić każdą zmianę do WKF, dotyczącą statusu Zawodnika. W przypadku niezgodności pomiędzy Federacjami, każda zmiana będzie musiała zostać zatwierdzona przez WKF. W tym przypadku, zawodnik przez swoją Federację będzie musiał udowodnić WKF rezydencję na terytorium danej Federacji lub w innym przypadku relację z inną Federacją, która uzasadnia tę zmianę.
- 8.3.10 Kiedy raz Zawodnik reprezentował wszystkie odnośne Federacje, dla kolejnej zmiany będzie konieczne zatwierdzenie KW WKF.

ARTYKUŁ 9: LOKALNA ADAPTACJA PRZEPISÓW

- 9.1 Narodowe Federacje mogą adaptować niniejsze przepisy na potrzeby zawodów, o ile te adaptacje nie tworzą korzyści lub niekorzyści dla poszczególnych stylów karate.

ARTYKUŁ 10: KWESTIE SPECYFICZNE NIE UJĘTE W PRZEPISACH

Od czasu do czasu mogą wystąpić sytuacje, dla których brak specyficznych instrukcji w niniejszych przepisach, aby rozwiązać problem. W takich przypadkach, gdy zdarzy się to w trakcie imprezy Sędzia Główny danej imprezy ma prawo rozwiązać taki problem stosując analogiczne rozwiązania dla podobnych przypadków znalezionych w przepisach i/lub wg swojego najlepszego osądu. W przypadkach, gdzie problem musi być rozwiązyany poza zawodami problem będzie skierowany do Komisarza Sportowego do konsultacji przed podjęciem decyzji.

ZAŁĄCZNIK 1: OFICJALNA LISTA KATA

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushihō	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushihō Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushihō Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushihō	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

W zgłoszeniu Kata do wykonania należy użyć wyznaczonego numeru. W przypadku niezgodności między numerem, a nazwą Kata, numer będzie uważany za zgłoszone Kata do wykonania.

ZAŁĄCZNIK 2: KATEGORIE ZAWODÓW KATA

Kata Drużynowe seniorów (16 lat i więcej)

Kata Drużynowe seniorek (16 lat i więcej)

Kata Drużynowe kadetów i juniorów (14 - < 17 lat)

Kata Drużynowe kadetek i juniorek (14 - < 17 lat)

Kata indywidualne seniorów (16 lat i więcej)

Kata indywidualne seniorek (16 lat i więcej)

Kata indywidualne U21 (18 - < 21 lat) – Męskie

Kata indywidualne U21 (18 - < 21 lat) - Żeńskie

Kata indywidualne juniorów (16 - < 18 lat)

Kata indywidualne juniorek (16 - < 18 lat)

Kata indywidualne kadetów (14 - < 16 lat)

Kata indywidualne kadetek (14 - < 16 lat)

Kata młodzików U14 (12 - < 14 lat)

Kata młodziczek U14 (12 – 1< 14 lat)

WKF OFFICIAL PROTEST FORM

KATA

The protest must be prepaid



DATE	COMPETITION	PLACE
..... / /		

NAME OF THE COMPETITOR	COUNTRY

PROTEST DESCRIPTION

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as receipt by the WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY

TATAMI N°			TM Manager:				
PANEL	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
NAME							
COUNTRY							

ZAŁĄCZNIK 4: TABELA SUMARYCZNA KRYTERIÓW ZWYCIĘSTWA I ROZSTRZYGANIA REMISÓW

KATA			
Indywidualne		Drużynowe	
Round-robin	Eliminacja	Round-Robin	Eliminacja
Kryteria dla zwycięstwa walki lub meczu			
1. Wyższa nota od 5 sędziów *)	1. Wyższa nota od 5 sędziów *)	1. Wyższa nota od 5 sędziów *)	1. Wyższa nota od 5 sędziów *)
2. Wyższa nota od 6 sędziów **)	2. Wyższa nota od 6 sędziów **)	2. Wyższa nota od 6 sędziów **)	2. Wyższa nota od 6 sędziów **)
3. Wyższa nota od 7 sędziów ***)	3. Wyższa nota od 7 sędziów ***)	3. Wyższa nota od 7 sędziów ***)	3. Wyższa nota od 7 sędziów ***)
4. Większość głosów sędziowskich za - w walce ****)	4. Większość głosów sędziowskich za - w walce ****)	4. Większość głosów sędziowskich za - w meczu ****)	4. Większość głosów sędziowskich za - w meczu ****)
Kryteria dla zwycięstwa w grupie i rozstrzyganie remisów			
1.Więcej punktów Zwycięstwa		1.Więcej punktów Zwycięstwa	
2. Zwycięzca walki między dwoma		2. Zwycięzca walki między dwoma	
3.Więcej głosów sędziowskich za, wszystkie walki ****)		3.Więcej głosów sędziowskich za, wszystkie walki ****)	
4. Wyższa pozycja w Rankingu Światowym		4. Dodatkowa walka - nowe kata	
5. Dodatkowa walka - nowe kata		Dla każdej pary porównanie kryteriów musi być rozważane od początku listy	
Dla każdej pary porównanie kryteriów musi być rozważane od początku listy			
"Wszystkie" oznacza wszystkie walki w grupie zarówno indywidualnie jak i drużynowo		*) Przy odjęciu najwyższej i najniższej noty od 7 sędziów **) Włączając punkty od sędziego z najniższą notą ***) Włączając punkty od wszystkich sędziów, z najniższą jak i najwyższą notą ****) Oznacza wszystkich sędziów, którzy wybrali zawodnika lub drużynę jako zwycięzcę	
Wszystkie kryteria zwycięstwa są listowane numerycznie zgodnie z kolejnością ważności			