



World Karate Federation 世界空手道聯盟

KATA AND KUMITE COMPETITION RULES

EFFECTIVE FROM 1.1.2017

形與對打競賽規則

2017年1月1日生效



中華民國空手道協會(CTKF)

CONTENTS

第一條：	對打比賽場地	- 3 -
第二條：	正式服裝	- 3 -
第三條：	對打比賽的組織	- 4 -
第四條：	裁判小組	- 5 -
第五條：	比賽時間	- 6 -
第六條：	分數	- 6 -
第七條：	判決之標準	- 8 -
第八條：	禁止行為	- 9 -
第九條：	警告與處罰	- 11 -
第十條：	比賽中受傷和意外	- 12 -
第十一條：	正式抗議	- 13 -
第十二條：	權力與責任	- 14 -
第十三條：	比賽開始、暫停和結束	- 16 -
第一條：	形比賽場地	- 17 -
第二條：	正式服裝	- 17 -
第三條：	形比賽組織	- 17 -
第四條：	裁判小組	- 18 -
第五條：	評估之標準	- 18 -
第六條：	比賽之運作	- 20 -
附錄一：	術語	- 21 -
附錄二：	手勢與旗號	- 22 -
	主審之術語與手勢	- 22 -
	副審之旗號	- 27 -
	WAZA-ARI	- 27 -
	IPPON	- 27 -
附錄三：	主審和副審操作綱領	- 30 -
附錄四：	記分員的符號	- 32 -
附錄五：	對打競賽場地布置	- 33 -
附錄六：	KATA(形)競賽場地佈置	- 34 -
附錄七：	空手道服	- 35 -
附錄八：	世界錦標賽之項目與類別	- 36 -
附錄九：	主審與副審長褲色版	- 37 -
附錄 10:	適用於 14 歲以下之空手道競賽	- 38 -

It should be noted that the male gender used in this text also refers to the female.
本規則中使用的男性性別也是指女性。

本規則之中文整理如有未詳盡之處請以英文版本為主
所有裁判術語與技術術語之中文名稱僅供參考

KUMITE RULES

對打規則

第一條：對打比賽場地

1. 比賽場地必須是平坦且無危險。
2. 比賽場地必須用世界空手道聯盟核准的墊子鋪成正方形，每邊長 8 公尺〔自外緣量起〕再加上每一邊各一公尺的安全區域。在每一邊二公尺為淨空的安全區域。
3. 距離比賽場地中心點一公尺，將二片墊子翻轉成紅色，為選手之間邊線位置。
4. 主審站立於距安全區域一公尺，距離選手之間中心線二公尺處。
5. 副審們將坐在安全區域角落，各配備紅色旗和藍色旗。主審可以在包含安全區域的整個比賽場地移動。
6. 比賽監督將配備紅旗或紅牌和哨子，坐在安全區域外面，於主審的左後方或右後方。
7. 分數監督坐在大會的紀錄台，位於計分員和計時員中間。
8. 教練坐在安全區域外面各自選手邊位置，面向大會紀錄台。當比賽場地為架高時，教練的位置在高架台外面。
9. 比賽場邊界一公尺內，必須為不同顏色的墊子。

解說:

- I. 安全區域外圍一公尺內不得有廣告招牌、廣告牆及廣告柱。
- II. 所使用之墊子鋪在地面不得滑動，且表面為低摩擦係數。墊子不應該和柔道使用的一般厚，而影響空手道的移動。主審要確認墊子於比賽進行中不會分開，因為分開的間隙會構成危險並造成傷害。墊子必須是世界空手道聯盟 (WKF) 核准的設計。

第二條：正式服裝

1. 選手和他們的教練必須穿著如此章節所規定的正式制服。
2. 任何大會隊職員及選手未按規定穿著者，裁判委員會可取消其資格。

裁判

1. 主審與副審於錦標賽與講習會期間必須穿著由裁判委員會所指定之正式制服。
2. 正式制服如下：
 - 單排之深藍色西裝上衣。
 - 白色短袖襯衫。
 - 大會領帶且不戴領帶夾。
 - 單色淺灰之長褲且褲腳不反折。(附錄 9)
 - 單色之深藍色或黑色襪子及用於比賽場地的黑色套入式鞋子。
 - 女性主審和副審可以戴髮夾與世界空手道聯盟核准之宗教強制性的頭巾。

選手

1. 選手必須穿著白色無條紋、滾邊或繡名字之空手道服。國徽或國旗可配著於道服上衣左胸，且外觀尺寸不得超過 12 乘 8 公分(參照附錄 7)，僅有原製造廠之商標可置於道服上。此外，由大會所發出之號碼布須縫於背部。選手一方必須繫紅色腰帶，另一方繫藍色腰帶。腰帶寬度必須大約 5 公分，打結後每邊各留 15 公分但是不可超過大腿四分之三的長度。必須為單色之紅、藍帶，除原廠之商標外，不得有繡名字，廣告或標記在上面。
2. 儘管上述章節 1 所規定，執行委員會有權允許經過核准的贊助單位展示特定的標誌或商標。

3. 道服上衣以帶子在腰部繫緊後，長度至少須遮蓋臀部，但不得超過大腿四分之三。女性選手可於道服裡面穿上純白色之T恤。道服上衣綁繩必須綁緊。不可使用無綁繩道服上衣。
4. 道服上衣的袖長不得超過手腕，且不可短於前手臂之一半，道服袖子不得捲起。
5. 道服長褲之長度必須覆蓋脛骨最少三分之二，且不得超過踝關節骨，褲腳不得捲起。
6. 選手必須保持其頭髮之乾淨且其長度不會妨礙回合賽之順利進行。禁止綁頭帶。如果主審認為選手頭髮太長或不乾淨，可以取消該選手出賽。禁止使用髮夾，如金屬髮夾。禁止使用絲帶、珠飾品或其他裝飾品。**允許單馬尾綁一或二條牢固的橡皮筋。**
7. 女性選手可以穿戴世界空手道聯盟核准之宗教強制性頭飾:黑色平織頭巾覆蓋頭髮，不覆蓋喉嚨部位。
8. 選手指甲必須剪短，且不得穿戴可能傷害對手的金屬或其他飾品。使用金屬齒列矯正器必須經過主審和大會醫生的核准，選手自己完全承擔所造成的任何傷害。
9. 下列護具是強制配戴的：
 - 9.1. 世界空手道聯盟核准的拳套，選手一方配戴紅色另一位配戴藍色。
 - 9.2. 護牙套。
 - 9.3. 世界空手道聯盟核准的身體護具（所有選手），女性選手加穿戴護胸。
 - 9.4. 世界空手道聯盟核准的脛骨護墊，一方選手配戴紅色，另一方配戴藍色。
 - 9.5. 世界空手道聯盟核准的腳部護具，一方選手配戴紅色，另一方配戴藍色。下襠護具非強制使用，如果使用必須是世界空手道聯盟(WKF)核准的型式。
10. 禁止戴眼鏡。可配戴軟式隱形眼鏡，選手須自行承擔風險。
11. 禁止穿戴不合規定之裝飾，服裝或護具。
12. 所有護具須經由世界空手道聯盟(WKF)核准。
13. 比賽或回合賽之前再一次檢查選手是否穿戴核准的裝備是比賽監督（監察）的責任。（在洲際聯盟，國際，或者國家協會的錦標賽必須使用世界空手道聯盟(WKF)核准的裝備，不能拒絕）。
14. 因受傷使用繃帶，護墊或吊帶必須在大會醫師的建議下，得到主審的核准。

教練

1. 錦標賽期間，教練必須穿著自己國家協會的正式運動服並配帶大會證件。除了在世界空手道聯盟(WKF)的正式決賽賽會，男性教練必須穿著深色西裝套裝，襯衫和帶領帶；女性教練可選擇穿著深色裙裝，褲裝或西裝和裙子的組合套裝；女性教練可以穿戴世界空手道聯盟(WKF)為裁判所核准的宗教強制性頭飾。

解說:

- I. 選手必須繫一條腰帶，AKA〔紅方〕繫紅帶，AO〔藍方〕繫藍帶。回合賽時不繫段級的腰帶。
- II. 護齒牙套須配戴適當。
- III. 如果選手穿戴不適當進入比賽場地，他〔或她〕們將不會立即被判失去資格；而給予一分鐘以作補救事件。
- IV. 如果裁判委員會同意，裁判成員可脫去西裝外套。

第三條：對打比賽的組織

1. 空手道錦標賽包含 Kumite(對打)比賽和/或 Kata(形)比賽。Kumite 比賽又可分為團體賽和個人賽。個人賽又區分為**分齡賽**與量級賽。體重分級又分為回合賽。回合賽亦指團體對抗賽中的個人對打賽。
2. 個人組別的比賽經抽籤後不可替換選手。
3. 個人賽之選手或團體賽之隊伍於比賽唱名時沒有出現，將被判 KIKEN(棄權)，失去資格於該項目之比賽。在團體賽中沒有進行的回合賽，分數固定為 8-0。被判 KIKEN(棄權)，**失去資格意指該選手失格於該組別，不會影響參加另一組別之比賽。**

4. 男性團體隊包含七位選手組成，五位為出場選手，女性團體隊包含四位選手組成，三位為出場選手。
5. 參賽者即全隊之隊員，沒有後補選手。
6. 比賽前，各隊代表應從全隊男性七名，女性四名中將出場者名單及攻擊順序提出，填寫於大會所規定之表格中。每一輪新的比賽之參賽隊員與順序得以變更，但提報後即不得變更，直到該輪比賽完全結束。
7. 任何隊員或教練在每一輪比賽前未提出書面名單即擅改出場選手或出場順序時，該隊將被判失去資格。
8. 在團體賽中之個人回合賽，因 Hansoku (犯規) 或 Shikkaku (失格) 之選手的任何分數將為零分，分數記錄固定為 8-0。

解說:

每一輪的比賽為獨立階段，卻是參加決賽的主要依據。Kumite 之淘汰賽中，每一輪淘汰其中百分之五十的選手，不賽而晉級者視同與賽選手。就此而論，每一輪之比賽亦同樣適用於預賽或 repechage (單淘汰敗部復活賽)；在循環賽中，每一輪允許所有選手對戰一次。

- I. 參賽選手由於名字的發音和辨認的問題，大會號碼牌必須分配與使用。
- II. 團體賽比賽前，僅有實際參賽選手可出列在場中，其餘未參賽之選手和教練將坐在指定之位置。
- III. 男性團體隊最少三名選手出場，女性團體隊最少二名選手出場。團體隊少於規定的選手出場，將喪失比賽(Kiken 棄權)。
- IV. 當宣布因 KIKEN (棄權) 喪失資格，主審將以食指指向未出場之選手或團隊宣布 Aka/Ao no Kiken (紅/藍 棄權)，然後朝對手宣布 Kachi (win) (獲勝)。
- V. 出賽順序可由教練或指定參賽之選手提出，若由教練提出，他/她須有可辨認之識別證，否則不被受理。該名單須包含國家或俱樂部名稱，該場次所分配帶子的顏色及選手的出場順序。選手的名字及編號皆須填入並由教練或該隊代表簽名。
- VI. 教練必須將教練認證與選手或團隊證件一起交至紀錄台。教練必須坐在指定的椅子，禁止以語言或行為影響比賽順暢的進行。
- VII. 如因圖表的失誤，導致選手對打配對錯誤，不管比賽結果如何，該回合賽程將被認為無效。為避免這類錯誤發生，每回合/賽程之勝方須向記錄台核對無誤後再行離開。

第四條：裁判小組

1. 每場比賽的裁判小組包括一名主審〔SHUSHIN〕、四名副審〔FUKUSHIN〕和一名比賽監督(KANSA 監察)。
2. 對打回合賽的主審、副審與參賽者不可有相同國籍。
3. 為使比賽順利進行，將指定計時員、報分員、記錄員數名和分數監督員。

解說:

- I. 對打比賽開始時，主審站於比賽場地之外緣。副審 1 和 2 站於主審左邊，副審 3 和 4 站於主審右邊。
- II. 選手和裁判小組正式互相行禮後，主審向後退一步，副審向內轉，互相行禮。然後各就定位。
- III. 當裁判小組替換，除了比賽監督以外，卸任之裁判小組站於開始比賽之位置，互相行禮，然後一起離開比賽場地。

- IV. 當副審個人的替換，上任的副審走向卸任之副審，互相行禮然後替換位置。
- V. 在團體賽之裁判小組成員需擁有必需的資格，每回合輪流擔任主審與副審位置。

五條：比賽時間

1. 每回合對打比賽時間規定成年男性三分鐘〔團體賽和個人賽〕。成年女性對打回合賽二分鐘。二十一歲以下之男性量級三分鐘，女性量級二分鐘。少年和青少年選手每回合二分鐘。
2. 每回合比賽時間之計算，開始於主審下令開始的信號，停止於每次主審喊“YAME(停)”。
3. 計時員應以清晰可聽見之鑼聲或鈴聲表示“還有十五秒”或“時間到”。“時間到”之訊號即表示該回合比賽結束。
4. 比賽之間選手有與比賽相等之休息時間。需要換裝備顏色時延長到五分鐘。

第六條：分數

1. 分數如下：

a)	IPPON	三分
b)	WAZA-ARI	二分
c)	YUKO	一分
2. 一個得分的判定，是當技術的完成而依據下列標準到達得分部位：
 - a) 良好的姿勢
 - b) 運動的態度
 - c) 充沛的運用
 - d) 警覺性(殘心)
 - e) 良好的時機
 - f) 正確的距離
3. **IPPON** 的判定：
 - a) 上段踢
 - b) 任何得分技術施展於被摔倒或倒地的選手。
4. **WAZA-ARI** 的判定：
 - a) 中段踢
5. **YUKO** 的判定：
 - a) 中段或上段直擊
 - b) 上段或中段打擊
6. 攻擊限於下列部位：
 - a) 頭部
 - b) 臉部
 - c) 頸部
 - d) 腹部
 - e) 胸部
 - f) 背部
 - g) 側面
7. 時間到的同時做出有效的攻擊技術，是認為得分有效。下令暫停或停止比賽之訊號發出後，即使做出有效之攻擊，不能算分，但犯規者會受到處分。
8. 雙方選手皆在場外，雖然技術正確，概不計分。無論如何，如果一方選手在主審喊“YAME (停止)”之前，施展有效的技術時仍然在場內，該技術可以得分。

解說:

要獲得分數，技術必須施展在上面第六項所定義的得分部位。必須適當的控制到達攻擊部位的技術，同時必須確實符合前面第二項的六個得分標準。

字義	技術標準
Ippon (三分)的判定：	1. 上段踢。上段的定義是臉部，頭部和頸部。 2. 任何得分技術施展於被摔倒，自己倒地或其他方式倒地的選手。
Waza-Ari (二分)的判定：	中段踢。中段的定義是腹部, 胸部, 背部和側面。
Yuko (一分)的判定：	1. 施展任何直擊(Tsuki)到任何七個得分部位。 2. 施展任何打擊(Uchi)到任何七個得分部位。

- I. 基於安全的理由，抓住對手低於腰部的摔，施展摔時未抓住對方，或是危險的摔，或是超過腰帶軸心的摔法，都是禁止的摔，違反者將會被警告或被處罰。除了傳統的空手道掃腳技術在施展時是不須要抓住對手，例如：de ashi- barai (出足掃)，ko uchi gari (內足掃/小內割)，kani waza (剪技)等技術。選手施展摔技後，立即做出得分的技術。
- II. 當選手依照規則被摔倒、滑倒、倒地或其他方式腳離地被得分，對手將獲判 IPPON。
- III. 一個技術包含“良好的姿勢”，意指在傳統空手道概念架構下能充分表現其效果。
- IV. 運動的態度是良好的姿勢必備之因素，於施展得分技術時明顯表現出全神貫注且不懷惡意的態度。
- V. 充沛的運用，意指明顯表現出成功技術之力量和速度的意圖。
- VI. 殘心 在評估得分時是最經常被忽略的。它是指持續保持警覺對手反擊潛能的狀態。例如：選手施展技術當中不會把臉轉開，而是始終保持面向著對手。
- VII. 良好的時機 意指在施展技術時有最大的潛能效果。
- VIII. 正確的距離 也就是指在準確的距離將最大的潛能效果技術施展出來。但是，如果出擊時對手快速移開，便降低了預期可能的攻擊效果。
- IX. 距離 在重點上同時意指技術完成時能到達或靠近目標。打擊或腳踢時，距離臉部、頭部或頸部的皮膚接觸，和五公分之間，可以說是正確的距離。無論如何，上段的技術，到達目標五公分的距離內，對手並未企圖阻擋或避免被得分，且所施展的技術符合其他的得分標準，將可以得分。在少年與青少年的比賽，臉部、頭部或頸部（或面具）禁止接觸，上段踢僅允許很輕微的接觸（皮膚接觸），與得分的距離增加到十公分。
- X. 無意義的技術即是無用的技術—係指不顧攻擊後之目標及方式。因此，姿勢不良或缺乏力量的技術，將不會得分。
- XI. 技術攻擊在腰帶以下且在恥骨之上，可以得分。頸部和喉嚨是攻擊目標。控制得當的技術可得分，但禁止觸擊到喉嚨。
- XII. 技術擊中肩胛骨可得分。不得分的肩膀部位是上臂骨和肩胛骨及鎖骨的關節處。
- XIII. 時間到之鈴聲響後，儘管因主審的疏忽而未能立即停止回合賽，在這回合已無得分之可能。時間到之鈴響後並不意味著處罰不會被執行。從回合賽結束到選手離場之間，裁判小組仍有權處罰。但在這之後，僅有裁判委員會或紀律和法制委員會可執行罰則。

- XIV. 如果二位選手確實同時攻擊到對方，不符合得分標準之“良好的時機”，正確的判決是沒有得分。如果在喊“yame”（停）和時間訊號之前，選手雙方各自獲得二支分數旗號將獲得各自的分數。
- XV. 果選手在回合賽停止之前施展一支以上之得分技術，選手將獲判高分之得分技術，不用考慮得分技術之先後。例如，手擊技術之後做出踢的技術都得分，不用考慮先得分之手的得分技術，必須判高分之踢的技術得分。

第七條：判決之標準

每一回合的結果，決定於任何一方選手的分數領先八分，或者時間結束時分數最高者；因 HANTEI（判定）結果或因對手 HANSOKU（犯規），SHIKKAKU（失格）或 KIKEN（棄權）而獲勝。

1. 個人回合賽沒有平手。僅有在團體對打之個人回合賽結束後，雙方分數平手或者沒有分數，和沒有選手取得 SENSU(先取)，主審將宣佈平手(HIKIWAKE)。
2. 任何回合比賽時間結束時，雙方得分相同，但是其中一位獲得“先取得分優勢”(SENSHU)，這選手將被宣判為獲勝者。在任何個人回合賽，雙方均未得分或得分相同沒有任何一位獲得“先取得分優勢”，將以主審和四位副審的各自投票為結果。必須以下列標準為依據決定獲勝選手：
 - a) 選手在態度、鬥志和力量的表現。
 - b) 施展戰術和技術的純熟度。
 - c) 那位選手有較多的主動攻擊。
3. 團體賽中，以獲勝人數最多之團隊為優勝隊，這裡包含以 SENSU(先取)獲勝者。如果二隊獲勝人數相同，則將二隊選手獲勝與戰敗之得分合併計算，總分最多之團隊為獲勝。任何回合分數記錄之差距或領先以八分為上限。
4. 如果二隊之獲勝人數及得分均相等，將舉行決定的回合賽。雙方各自指定一位自己的隊員參加額外賽，不用考慮此選手是否已經參加前面二隊之間的比賽。如果此額外賽結束，雙方未能在分數上決定勝負，或是任何一位選手獲得 SENSU(先取)，將依個人賽相同程序之 HANTEI（判定）決定勝負。額外賽之結果同時也是團隊的最終結果。
5. 在團體賽，任何一隊獲得足夠的回合領先，或足夠的分數建立團隊獲勝，比賽宣佈結束，將不進行剩下的回合賽。
6. 如果紅藍雙方選手因 Hansoku (犯規)被判失去資格，下一輪之選手將以輪空獲勝(不須判定勝負)，除非在獎牌賽時雙方失去資格，將以 Hantei (判定)宣判勝方。

解說:

- I. 當以投票(HANTEI 判定)決定回合賽勝負時，主審將退至場邊然後喊“HANTEI(判定)”隨後以哨子吹二響聲，副審則以旗子表示他們的判決，主審同時舉起獲勝邊的手臂參與投票，隨後以哨子吹一短聲，然後回到主審線以一般之方式宣佈獲勝者。
- II. 以“先取得分優勢”(SENSHU)，應該理解在分數訊號之前一位選手從對手身上獲得第一個分數，而對手並未得分。例如在分數訊號之前二位選手同時得分，沒有人可獲得“先取得分優勢”，剩下之回合時間雙方均保留獲得 SENSU 的可能性。

第八條：禁止行為

此處規定二類禁止行為，一類犯規和二類犯規。

一類犯規

1. 攻擊時技術過度觸擊得分部位和觸擊喉嚨。
2. 攻擊手臂或腿部，鼠蹊部，關節，或腳背。
3. 以開掌的技術攻擊顏面部位。
4. 危險或禁止摔的技術。

二類犯規

1. 假裝或誇大傷勢。
2. 不是因為對手的因素離開比賽場地(JOGAI)。
3. 選手在行為上縱容使自己陷入危險，曝露自己而被對手打傷，或疏忽於適當的測量自我保護的距離〔MUBOBI“無防備”〕。
4. 迴避戰鬥，妨礙對手有得分的機會。
5. 消極-沒有參與戰鬥之企圖。(比賽回合最後十五秒鐘內不可以判處)
6. 抱、扭摔、推或站立互相以胸部推擠，沒有企圖得分的技術或拉倒。
7. 雙手抓住對手除了捉住對方的踢腳做出拉倒的動作以外之任何動機。
8. 以單手抓住對手的手臂或道服沒有立即企圖做出得分技術或拉倒。
9. 未能控制之技術，罔顧對手之安危，危險和未能控制之攻擊。
10. 意圖以頭，膝蓋，或手肘攻擊。
11. 辱罵或刺激對手，不服從主審的命令，對大會裁判有不禮貌的行為，或其他的違反規則。

解說:

- I. 空手道競賽是一種運動，基於這個理由，有些非常危險的技術是被禁止的且所有的技術必須要控制。受過訓練之成人選手如腹部的肌肉能夠承受重擊，但是事實上頭部，顏面，頸，鼠蹊部和關節依然是特別容易受傷的。因此任何造成受傷的技術，必須受到判罰，除非是對手自己造成的。選手必須在控制和良好的姿勢下完成所有的技術，如果不能夠，失控的技術必須被判罰警告或處罰。在執行少年與青少年的比賽時必須特別的注意。
- II. **臉部的接觸 - 成年：**對成年選手而言，沒有受傷的，輕微、控制的“輕觸”到臉、頭和頸部是允許的〔但不包含喉嚨〕。如果裁判認為接觸太重，但並不影響對手獲勝的機會，攻擊者將被判口頭警告〔CHUKOKU 忠告〕，同樣的情況下第二次觸擊，攻擊者將被判 KEIKOKU〔警告〕，第三次犯規者將被判 HANSOKU CHUI（犯規注意），第四次觸擊，雖然並不是明顯影響對手獲勝的機會，犯規者將被判 HANSOKU（犯規）。
- III. **臉部的接觸 - 少年與青少年：**對少年與青少年選手而言，所有手部的技術不允許接觸到頭、臉或頸部。任何接觸，不論多輕微將會被判罰，罰則如同前述條款 II，除非是被攻擊者自己造成 (MUBOBI 無防備) 所致。上段踢允許最輕微的接觸（“皮膚接觸”）可以得分。任何超過皮膚接觸，將被判罰警告或處罰，除非是被攻擊者自己造成 (MUBOBI 無防備)。
- IV. 主審必須經常觀察受傷的選手。稍為遲緩的判決可使受傷的徵兆出現，例如鼻血流出。仔細觀察可看清受輕傷之選手，為了戰術上的利益，而使傷勢加重，例如，鼻子已受傷而用力擤鼻涕或以拳套背部激烈搓臉。
- V. 已有舊傷在身之選手，其傷勢和受擊程度將不成比例，因此裁判在因過度接觸判罰時，要將此列入考量。例如，輕微的觸擊造成受傷選手無法繼續比賽，是由於之前的比賽已經持續累積輕微受傷的緣故。比賽或回合賽開始之前，Tatami Manager（場地經理）必須檢查醫療卡確認該選手是否適合出賽。如果選手因受傷經過醫療處理，主審必須被告知。

- VI. 受傷的選手過度反應輕微的觸擊，企圖使對手受到裁判的判罰，例如：搗著臉步履蹣跚，或者沒有意義的倒下，被攻擊的選手將立即被判罰。
- VII. 假裝受傷，在事實上並沒有受傷，是很嚴重的犯規行為，假裝受傷之選手將被判 SHIKKAKU〔失格〕，例如倒地亂滾且無受傷事證足以讓大會醫生證明是受傷所致。
- VIII. 誇大傷勢，是較不嚴重的犯規，但依然是不被接受的行為。第一次的誇大受傷將最少會被判 HANSOKU CHUI（犯規注意），更嚴重的誇大傷勢如搖晃走動、倒地、站立又再倒地等等，依犯規嚴重程度可直接判罰 Hansoku（犯規）。
- IX. 假裝受傷被判處 SHIKKAKU（失格）的選手將被帶離開比賽場地，直接交付世界空手道聯盟醫藥委員會，將立刻完成對該選手的調查。錦標賽結束之前醫藥委員會將提出報告以供裁判委員會查核。假裝受傷之選手將受到最嚴厲的處罰，屢犯者會被判處終身停止參賽。
- X. 喉嚨是特別容易受傷的部位，雖然是最輕微的接觸將被判警告或處罰，除非是被攻擊者自己的過失造成。
- XI. 摔的技術區分為二類。被認定為“傳統”空手道掃腳技術，例如：出足掃，內足掃/小內割等技術，將對手掃腳使失去平衡或者摔倒，是不須要先抓住對手；和那些在執行摔的動作時須要抓住或握住對手。以雙手抓住對手摔之例外為捉住對手的踢腳後施展摔。身體軸心的摔法不能超過施展者的腰帶，而且必須抓住對手，如此才可以安全的落地。超過肩膀的摔，例如過肩摔/背負投，肩車等，是特別禁止的；另外稱為“犧牲”摔，如拋摔/巴投，隅返等，也是同樣禁止的。捉住對手腰部以下抬起來和摔或靠近下方拉對手的腳也是禁止的。如果選手因為摔的技術被造成傷害，裁判小組將決定是否給予判罰。
選手可以一隻手抓住對手手臂或道服執行摔或直接得分技術，但是不允許抓住做連續的技術。單手抓只允許當執行立即得分技術或拉倒或做護身倒法時。雙手抓之狀況，只允許當抓住對手踢的腳時，執行拉倒的技術。
- XII. 開掌攻擊顏面的技術是禁止的，因為會使對手的視力構成危險。
- XIII. JOGAI〔場外〕的狀況意指選手之腳或身體任何部份觸及比賽場地外面。除非是選手被對手以肢體推出或摔出比賽場外。特別注意第一次的出場外必須要警告。JOGAI 的定義不再是屢次出場外，而是“不是因為對手的因素離開比賽場地”。然而在最後十秒鐘時間出場外者最少主審將判處 HANSOKU CHUI（犯規注意）。
- XIV. 選手施展一個得分的技術在主審喊“YAME〔停〕”之前出至場外，應給予有效的得分，且場外不會被判罰。若選手企圖得分不成功且出場外將被記錄 Jogai。
- XV. 如果 AO（藍方）於 Aka（紅方）成功攻擊得分之後出場外，此時因得分時立即喊“Yame（停）”，藍方場外不算。如果紅方得分同時藍方出場外〔紅方依然在场內〕，此時紅方得分，藍方同時將被判 Jogai（場外）的處罰。
- XVI. 了解選手企圖以浪費時間的行為，讓對手失去得分的機會，屬於“迴避戰鬥”之行為是很重要的。選手頻頻寧願退怯而不做出有效的反擊，捉住，扭抱對手，或退出場外，不讓對方有得分的機會，必須受到警告或處罰。這種情形經常發生在比賽即將結束之際。如果犯規的狀況距結束時間在十五秒或者以上，裁判將判罰違規者 CHUKOKU。如果之前已經有違反二類犯規，將判罰 KEIKOKU。無論如何，如果距終場時間在十五秒鐘以內，裁判將判罰違規者 Hansoku Chui（犯規注意）（無論之前是否被處二類犯規 Keikoku “警告”）。如果之前已經被判二類犯規 Hansoku Chui（犯規注意），主審將判罰違規者 Hansoku（犯規），且對手獲判回合勝。因此裁判要確認選手的行為不是防禦過度，而是因為對手的行為魯莽或危險，在此情況下的攻擊者必須判罰警告或處罰。

XVII. 消極的狀況是：雙方選手在一段時間內沒有企圖變換技術。

XVIII. MUBOBI(無防備)的案例，例如：選手在發動攻擊時不注意本身的安全。有些選手做長距離的逆擊時把自己的身體拋出，而失去防守的能力。如此開放無防衛的攻擊方式是無防備的行為，不可能得分。有些選手在戰術上誇大的移動，於展現優勢得分技術後立刻輕敵轉身離開，使本身陷於無防備和喪失警覺心於對手。轉身跑開的目的是要引起主審注意他們的技術，很明顯這是Mubobi(無防備)的行為。無防備者受到過度的接觸和/或受傷，裁判將判罰二類犯規的警告或處罰且裁判不會處罰對手。

XIX. 代表團的任何成員之無禮的行為，可導致選手、團隊或代表團失格退出錦標賽。

第九條：警告與處罰

CHUKOKU:	HUKOKU (忠告) 是判罰第一次輕微違反相關類別。
KEIKOKU:	KEIKOKU (警告) 是判罰是第二次輕微違反類別，或犯規未嚴重到必須被判 HANSOKU-CHUI (犯規注意)。
HANSOKU-CHUI:	這是失去資格的警告，通常的判罰是一回合中先前已經被判處 KEIKOKU (警告)。或嚴重違反規則但尚未達到判 HANSOKU (犯規) 的直接判罰。
HANSOKU:	這是失去資格的處罰，非常嚴重的犯規或是已經被判罰 HANSOKU CHUI (犯規注意) 隨後的處分。在團體賽中，固定為對手獲得八分，犯規者零分。
SHIKKAKU:	這是從錦標賽〔tournament〕，分類賽(competition)或分組賽〔match〕中喪失資格。為了界定 SHIKKAKU (失格) 的限定，必須諮商裁判委員會。SHIKKAKU (失格) 的判罰是當選手不遵守裁判的命令，行為懷有惡意或有損及空手道的威信與榮譽，或其他行為被認為破壞競賽規則和大會精神。在團體賽中，固定為對手獲得八分，犯規者零分。

解說:

- I. 警告有三個程度：CHUKOKU (忠告)，KEIKOKU (警告) 和 HANSOKU CHUI (犯規注意)。警告是明確的告誡選手已經違反競賽規則，但沒有給予立即的處罰。
- II. 處罰有二個程度：HANSOKU (犯規) 和 SHIKKAKU (失格)，這二種會導致違反規則選手失去資格 1) 從回合賽 (HANSOKU “犯規”) 或 2) 從回合賽或整個錦標賽 (SHIKKAKU “失格”)，與可能的額外期間禁賽。
- III. 一類犯規和二類犯規不交叉累積。
- IV. 違反規則可以直接判罰警告，重覆違反同類規則，必須加重警告或處罰。例如因過度接觸被判警告或處分，第二次過度接觸不可只判相同程度的警告。
- VI. CHOKOKU (忠告) 一般的判罰是第一次的違反規則，但被攻擊選手的獲勝機會不因對手的犯規而降低。
- VII. KEIKOKU (警告) 一般的判罰是被攻擊選手之獲勝潛能因對手的犯規而輕微降低 (依副審之觀點)。
- VIII. HANSOKU CHUI(犯規注意) 可以直接或是在 KEIKOKU(警告) 之後判處，是被攻擊選手之獲勝潛能因對手的犯規而嚴重降低(依副審之觀點)。
- IX. HANSOKU(犯規) 是處罰的累積或嚴重的違反規則時直接的處罰。使用在當被攻擊選手獲勝之潛能因對手的犯規而降低至零時(依副審之觀點)。

- X. 任何因使對手受傷而被判處 HANSOKU(犯規)的選手，在依副審們和場地經理的觀點下，被認為行為魯莽或危險或在世界空手道聯盟競賽中缺乏控制的技術，不適宜參加世界空手道聯盟(WKF)的競賽，將報告給裁判委員會。裁判委員會將決定是否暫時停止犯規選手其餘的競賽或其它的競賽。
- XI. SHIKKAKU(失格)可直接判，無須任何的警告。若教練或未上場比賽選手的行為足以損害空手道聲譽者，即使選手本身未做任何事，也會被判 Shikkaku(失格)。如果主審認為選手之行為惡劣，無論是否造成身體的傷害，其正確的判決是 Shikkaku(失格)而非 Hansoku(犯規)。
- XII. Shikkaku (失格) 的判罰必須公開宣告。

第十條：比賽中之受傷和意外事件

1. KIKEN(棄權)或喪失是判給的決定，當選手或多名選手唱名不到或不能繼續、放棄回合賽，或依主審的命令而被取消。棄權的理由有可能包含因傷而不能歸咎於對手的行為。因 KIKEN 被沒收意味著選手從該項目失去資格，但不影響參加另一個項目。
2. 如果二位選手同時受傷或舊傷復發時，經由大會醫師宣佈無法繼續比賽，則以當時累積之點數較高者獲勝。在個人賽若分數相同則以投票(HANTEI 判定)決定勝負，除非其中一位獲得 SENSHU(先取)。在團體賽時主審將宣佈平手(HIKIWAKE)，除非其中一位獲得 SENSHU(先取)。情況發生在團體賽決定性的額外賽時，將以投票(HANTEI 判定)決定勝負，除非其中一位獲得 SENSHU(先取)。
3. 經由大會醫師宣佈不適宜繼續比賽之受傷選手，不得再參加這次的所有對打賽。
4. 已受傷之選手獲勝是因為受傷使對手喪失資格所致，未經大會醫師許可，該受傷選手不得繼續參加所有對打賽。如果該選手第二次獲勝是因受傷使對手喪失資格所致，該受傷選手立刻從這次錦標賽中棄權所有往後之對打比賽。
5. 當選手受傷時，主審應立刻暫停回合賽並請醫生。醫生僅授權作診斷和治療傷勢。
6. 當選手在比賽進行中受傷，須要醫療時，將允許三分鐘的時間處理。如果時間內無法處理好，主審將決定宣佈該受傷選手是否不適宜對打比賽(第十三條，章節 8d)或給予延長時間處理。
7. 任何選手倒下，是被摔倒，或是被擊倒，在十秒鐘內雙腳無法完全站起來，是被認為不適合繼續對打，將自動退出錦標賽中的所有對打比賽。**在比賽中選手倒下，是被摔倒，或是被擊倒，雙腳無法立刻站起來，主審將喊喚醫生，並且同時開始計數到十，以手指顯示每秒計數。**在所有情況下被開始十秒鐘計時的選手，醫生將會被要求檢查，然後才能恢復回合賽。在這十秒鐘規則下意外倒地之選手將就地檢查。

解說:

- I. 當醫生宣佈選手不適合比賽，必須適當的登記在該選手之參賽證上。不適合之程度須清楚記錄以便其他裁判小組得以瞭解。
- II. 選手獲勝是因對手輕微的 Category 1 (一類犯規)累積而喪失資格。也許獲勝者沒有明確的傷勢。第二場仍以相同原因再度獲勝，即使仍有體力出賽，亦應退出比賽。
- III. 當選手受傷與須要醫療時，主審必須以舉手同時喊喚“醫生”。
- IV. 如果受傷之選手體能上允許，必須直接到場外接受醫生之檢查與治療。
- V. 醫生有義務為受傷選手之醫療處理提出適當之安全建議。
- VI. 副審們依照事件的狀況，在 HANSOKU (犯規)，KIKEN (棄權)或 SHIKKAKU (失格)的基礎上決定獲勝者。
- VII. 在團體賽中，隊員被判 KIKEN (棄權)，或失去資格 (HANSOKU 犯規 or SHIKKAKU 失格) 不管原來分數，最後得分為零分，對手可獲得固定的八分。

第十一條：正式抗議

1. 沒有任何人可對裁判小組成員所作之判決抗議。
2. 若裁判過程中出現違反規則之情形，僅有協會的會長或正式的代表可提出抗議。
3. 抗議必須於該回合比賽結束後立刻以書面報告陳述之。(唯一的例外是抗議行政上的疏忽。必須立即通知場地經理“Tatami Manager”查出該行政疏忽)。
4. 抗議書必須送交訴願委員會之代表。訴願委員會將檢視該情況並考慮所有相關資料，對該事件作成報告，並將被授權採取可能被要求的措施。
5. 任何有關規則運用的抗議，須遵循世界空手道聯盟執行委員會所定的程序投訴並由該隊代表或選手代表以確認之表格填寫簽名後提出。
6. 抗議原告必須繳交一筆由世界空手道聯盟執行委員會所規定的抗議費用，連同抗議書存放在訴願委員會的代表處。

7. 訴願小組成員

訴願委員會的成員包含三位由裁判委員會(RC)任命的資深主審代表。不會任命二位有相同國家協會的成員，裁判委員會必須額外的任命指定順序為一到三號的成員，將自動替代原來的成員，因與本身利益相衝突的情況和任何的團體因抗議事件有相同國籍或因血緣或法律上的家庭關連，包括裁判小組所有成員涉及的抗議事件。

8. 訴願審查程序

訴願小組的責任是接收抗議且召集訴願委員會和將抗議保證金交給財務長。

一旦召集，訴願委員會認為必要證實抗議的有效性，將立刻做上述詢問和調查。三名成員必須各自為抗議的有效性提出裁決。棄權之裁決是不被接受的。

9. 抗議駁回

如果抗議被認定無效，訴願委員會將指定他們的一名成員以口頭通知抗議者該抗議已經被拒絕，會在原始文件上註記“DECLINED”(駁回)字樣，然後每位訴願委員在上面簽名，在把保證金交給財務長之前，訴願委員將原始文件交給秘書長。

10. 抗議接受

如果抗議被認定接受，訴願委員會將聯絡組織委員會和裁判委員會就實際上進理事件的補救，措施可能包括：

- 更正先前違反規則的判決
- 在比賽場中被先前事件發生點而影響的比賽結果為無效
- 被事件影響的比賽重新開始
- 做出建議給裁判委員對涉及事件的裁判評估糾正或處罰

訴願委員會以嚴謹和合理的責任去判斷以採取行動，這將抑制任何事件擴大之重要方法。推翻預賽的過程以獲得公正的結果是最後的選擇。

訴願委員會將指定他們的一名成員以口頭通知抗議者抗議已經被接受，會在原始文件上註記“ACCEPTED”(接受)字樣，然後每位訴願委員在上面簽名，在把抗議文件寄放給財務長之前，將退還保證金給抗議者，然後把抗議文件轉交給秘書長。

11. 事件報告

以上面規定的方式處理事件後，訴願委員會將再召集和詳盡闡述一份簡單的抗議事件報告，敘述他們的研究結果和陳述他們接受或者拒絕抗議的原因，訴願委員會全部三名成員應該在報告上簽署並且提交秘書長。

12. 權力和限制

訴願委員會的決定是最後的，決定只有執行委員會能否決。

訴願委員會不能強行制裁或者懲罰。他們的功能是裁決抗議的是非曲直，以及依裁判委員會(RC)和組織委員會(OC)的要求下執行補救的行動以糾正任何違反規則的仲裁。

13. 視像檢視特殊條

註釋:此特殊條款應解釋為單獨與獨立於本規則第十一條之規定與相關之解說

在世界空手道聯盟之世界錦標賽需要使用視像檢視。也建議在其他比賽中使用視像檢視。在使用視像檢視雙方教練給予代表各自選手之紅色或藍色卡片，可用於抗議以教練之角度認為自己選手有效得分但是副審沒有給予。由場地經理指定二位視像檢視小組成員，此小組成員達成一致共識時可改變裁判小組之判決。

如果檢視了視像，裁判小組確認抗議得分，教練將保留卡片，主審將宣判修正之決定。如果抗議被否決卡片將被沒收至其餘之場次，除了選手進入獎牌賽時候才再次給卡允許抗議分數之機會。

解說:

- I. 抗議書上必須寫明選手姓名和該場比賽之副審小組成員和詳細的抗議內容。含糊之抗議內容不被接受。抗議者有提供具體證據之責任。
- II. 抗議將交由訴願委員會覆審之，委員會將研究由抗議者送交之證據。亦將研究大會錄影帶和詢問相關大會人員，以期客觀檢查抗議的有效性。
- III. 若訴願委員會(Appeals Jury)認定抗議有效時，將採取適當的行動。所有的措施將防止下次競賽時類似情形再度發生。保證金由財務部全數退回。
- IV. 若訴願委員會認定抗議無效，將被駁回且保證金則由世界空手道聯盟沒收。
- V. 為確認賽程或回合賽不會延誤，甚至於如果正式的抗議正準備進行，場地經理有責任確保比賽依照競賽規則管理進行。
- VI. 賽程進行中，假如發生行政疏忽，教練可以直接向場地經理提出該項疏忽，隨後場地經理將通知主審。

第十二條：權力和責任

裁判委員會

裁判委員會之權責如下列：

1. 事先會同組織委員會確定錦標賽所須事物正確的準備，有關競賽場地的安排，所須設施的準備和部署，比賽的進行和管理，安全的預防措施等。
2. 任命場地經理(裁判長)至各自負責的區域且依場地經理之報告而採取所須之措施。
3. 監督並協調整個裁判小組成員的整體表現。
4. 必要時，指定替代之正式成員。
5. 比賽中，若發生在規則中沒有規定的技術問題時，做出最終之裁決。

場地經理

場地經理之權責如下：

1. 在他們掌控之場地內所有的比賽，委派，任命，和監督主審與副審。
2. 監督主審和副審在所負責區域裡的職務表現，並確定適任所指派的工作。
3. 當比賽監督出示訊號有違反競賽規則發生，下令主審暫停比賽。
4. 每日準備書寫報告，關於在他們的監督下每位大會職員的表現連同如果任何對裁判委員會的建議。
5. To 指定視像檢視小組成員。

主審

The Referee's powers shall be as follows:

主審之權力如下：

1. 主審有權執行比賽，包括宣佈比賽開始，暫停，和比賽結束。
2. 依照副審之決定宣判得分。
3. 停止比賽，當發現選手受傷生病或無法繼續。
4. 停止比賽，當依主審的意見因得分，犯規或確認選手之安全。
5. 停止比賽，當二位或以上之副審指示得分或場外。

6. 看到犯規(包含場外)做出手勢，請求副審支持。
7. 依主審的意見，在事件發生時要求副審確認判定，請副審再評估警告或處罰之依據。
8. 召集(SHUGO)副審為建議 Shikkaku(失格)事件會議
9. 如有必要時，向場地經理，裁判委員會或訴願委員會解釋判決之依據。
10. 依照副審之決定執行處罰與發出警告。
11. 在團體賽需要時宣佈與開始額外回合賽。
12. 執行副審們和包含自己的投票，(HANTEI 判定)並宣判結果。
13. 解決平手。
14. 宣判獲勝者。
15. 主審之權限不僅限於比賽區域，亦包括整個競賽場周邊，包括控制出現在競賽樓層之教練、其他選手或任何選手隨行人員之行為。
16. 主審將負責指揮一切並宣佈所有事項。

副審

副審的權力如下：

1. 以旗號主動做出得分和場外。
2. 依主審之警告或處罰手勢做出自己之旗號。
3. 行使被採納的任何判決投票權利。

副審應仔細觀察選手之行為，遇有下列情況時，應作出訊號向主審表示意見：

- a) 當看見得分時。
- b) 當選手踏離開比賽場地(JOGAI)。
- c) 當主審要求作出任何其他犯規的判決。

比賽監督

- I. 比賽監督(KANSA 監察)將協助場地經理監督比賽或回合賽的進行。當主審和/或副審未依照競賽規則時，比賽監督將立刻舉起紅旗和吹哨子。場地經理將下令主審暫停比賽或回合賽同時糾正錯誤。比賽紀錄須由比賽監督核准後方成為正式紀錄。比賽或回合賽之前比賽監督將再次確認選手穿戴核准的裝備。在團體賽當中 match Supervisor (比賽監督) 不輪流。

分數監督

分數監督將另外紀錄主審所判給的分數，同時監督指定計時員和計分員的操作。

解說：

- I. 當二位或以上副審給同樣的旗號，或表示同一位選手得分，主審將停止比賽同時表示出主要的判決。當時主審沒有停止回合比賽，比賽監督將立刻舉起紅旗和吹哨子。
- II. 當主審因其他任何原因決定暫停比賽，不是因為二位或以上副審的旗號，主審將喊“YAME”同時做出規定的手勢。副審將做出他們意見的旗號，然後主審將作出二位或以上副審之間達成協議的決定。
- III. 在比賽中選手雙方各獲得二位或以上副審給得分、警告或處罰的旗號，選手雙方將依各自代表之旗號判得分、警告或處罰。
- IV. 如果一位選手有一支以上副審之不同得分或處罰的旗號，如果沒有多數決的相同程度之得分、警告或處罰，較低得分、警告或處罰將被執行。
- V. 如果是多數決，但是在副審間之得分、警告或處罰之意見不一致，多數決之意見將否決得分、警告或處罰，較低得分或處罰將被執行的原則。
- VI. 在 HANTEI (判定)時，四位副審和主審各有一票。
- VII. 比賽監督的角色是確保比賽或回合賽依照競賽規則進行，他不屬於額外的副審；他沒有投票權亦沒有任何事件判決的權力，例如分數的有效或如果 JOGAI (場外)的發生。他唯一的職責是程序事件。在團體賽當中 match Supervisor (比賽監督) 不輪流。

- VIII. 在比賽時，主審未聽到時間到的鈴聲，分數監督將吹他的哨子。
- IX. 比賽後裁判小組可能向場地經理，裁判委員會，或訴願委員會說明判決依據。此外無須向任何人解釋。
- X. 主審可根據自己的判斷，在競賽場樓層禁止任何不符合正當行為的教練，或主審認為干擾比賽的有序行為，會延後回合賽進行直到教練遵守。主審的同一權威延伸到比賽樓層選手的隨行其他成員。

第十三條：比賽開始、暫停和結束

1. 比賽時，主審和副審所使用之術語及手勢，應按照附錄 1 和 2 之規定。
2. 主審和副審將在他們的指定位置，隨後選手們立於指定墊子的中間位置互相行禮；主審將喊“SHOBU HAJIME!”，然後回合賽開始進行。
3. 主審喊“YAME (停)”停止回合比賽。如果有必要，主審將命令雙方選手回到原位 (MOTO NO ICHI)。
4. 主審回到主審位置線，副審將以旗號表示他們的意見。在判定得分的情況時，主審確認選手 (Aka 紅或 AO 藍)，攻擊位置，然後以規定的手勢判出相關的分數。然後主審喊“TSUZUKETE HAJIME”重新開始回合比賽。
5. 當選手在回合賽中的分數確實領先八分，主審將喊“YAME (停)”並命令雙方選手回到原來之開始線，主審回到他的位置。主審舉起自己獲勝邊的手並宣佈勝利者“AO (AKA) NO KACHI [藍 (紅)的勝]”。此時回合賽結束。
6. 當時間到時，分數比較多的選手為獲勝者，主審舉起自己獲勝邊的手並宣佈勝利者“AO (AKA) NO KACHI [藍 (紅)的勝]”。此時回合賽結束。
7. 比賽結束平手，裁判小組 (主審與四位副審) 將以 HANTEI (判定) 決定比賽結果。
8. 當面對下列情況時，主審將喊“YAME! (停)”，暫時停止回合賽。
 - a. 當選手一方或雙方出場外時。
 - b. 當主審命令選手整理道服或護具時。
 - c. 當選手出現犯規的情形時。
 - d. 當主審認為選手一方或雙方因受傷，生病或其他因素而不能繼續回合賽時，在聽取大會醫生之意見後，主審將決定是否繼續回合賽。
 - e. 當選手抓住對方且未執行立即的技術或摔。
 - f. 當一方或雙方倒地，或被摔倒，沒有設法立即隨後的得分技術。
 - g. 當雙方選手互相抓或扭抱，沒有立即完成摔或得分的技術。
 - h. 當雙方選手互相以胸部的推，沒有立即企圖摔或其他的技術。
 - i. 當雙方選手失去平衡倒地時，或企圖摔時已經開始扭摔。
 - j. 當二位或以上副審旗號指示同一位選手得分或場外。
 - k. 當主審的意見，得分或犯規發生時；或因安全理由暫停比賽。
 - l. 當場地經理要求時。

解說:

- I. 當回合賽開始時，主審先召喚選手就他們的開始位置。如果選手太早進入場地，他們必須離開。選手必須互相適度的行禮，快速的點頭是無禮且不適當的。主審可依照規則附錄 2 作出手勢，要雙方再次行禮。
 - II. 當重新開始回合賽時，主審應查看選手已就原位並已穩定。跳躍不定或煩躁的選手，必須要平穩後才可繼續比賽。重新回合賽時主審不可延遲。
- XVI. 回合賽開始與結束，選手必須互相行禮。

KATA RULES

形規則

ARTICLE 1: KATA COMPETITION AREA 第一條：形比賽場地

1. 比賽場地須平坦且無危險。
2. 比賽場地必須為適當的尺寸以容許不間斷的表演形。
3. 形比賽，將對打選手開始位置的紅色墊子翻轉過來形成同樣顏色的表面。

EXPLANATION 解說:

- I. *For the proper performance of Kata a stable smooth surface is required. Usually the matted Kumite areas will be suitable.*
為了適當的表演形，需要穩固平順的表面。一般來說鋪墊子對打場地是合適的。

ARTICLE 2: OFFICIAL DRESS 第二條：正式服裝

1. 選手和裁判必須穿著正式服裝，如對打規則第二條中所規定。
2. 任何人不遵守此項規則，會被取消資格。

EXPLANATION 解說:

- I. 形表演當中，不得脫掉空手道服上衣。
- II. 選手穿著不適當之服裝出場，將給予一分鐘時間做補救。

ARTICLE 3: ORGANISATION OF KATA COMPETITION 第三條：形比賽組織

1. 形比賽分團體賽及個人賽。團體賽每隊三人，分男子組與女子組。個人形區分男子組與女子組。
2. 單淘汰敗部復活賽(repechage)的系統將被使用。
3. 允許選手之空手道派別(流-派)所教形的稍微變化。
4. 在每一輪比賽所選擇的形，要事先告知計分台人員。
5. 選手於每一回合必須表演不同的形。一但表演過的形不能重覆。
6. 如果選者在對手開始表演之後退出，則對手在後續任何回合中可以重新使用表演過的形，因為這種情況被認為是 Kiken 獲勝。
7. 個人賽之選手或團體賽之隊伍於比賽唱名時沒有出現，將被判 KIKEN(棄權)，失去資格於該項目之比賽。被判 KIKEN(棄權)，失去資格意指該選手失格於該組別，不會影響參加另一組別之比賽。
8. 在團體形的獎牌賽，二隊將以一般的方式表演他們選擇的形。他們隨後將演武形的意義(BUNKAI“分解”)。形與 BUNKAI(分解)的表演時間總共允許六分鐘。大會的計時員將開始倒數計時於團體隊員開始表演形敬禮時，時間停止計時於 BUNKAI(分解)結束後敬禮時。團隊表演開始與結束沒有行禮或超過所允許的六分鐘將被判失去資格。不允許使用傳統武器，輔助的配備或者附加的衣物。

解說:

1. 所需形的數量是依照下列圖表中個人選手或團體的參賽數量而定，輪空不用比賽而晉級者視同與賽選手或團體。

選手或團體	形數量要求
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

第四條：裁判小組

1. 每場比賽之五位裁判小組，由場地經理指派。
2. 形的裁判不可與參賽者有相同國籍。
3. 另外必須指定記時員，記分員及報分員。

解說:

- I. 主審裁判坐在面對選手的中間位置，另外四位裁判各坐在比賽場的四個角落。
- II. 每一位裁判拿著紅色和藍色旗子，如果使用電子計分板則拿著輸入盒。

第五條：評估之標準**Official kata list(形)正式列表**

Only kata from the official kata list may be performed:

只有在正式列表中的 kata(形)可以表演

Anan 安南	Jion 慈恩	Papuren 百步連
Anan Dai 安南大	Jitte 十手 / 術手	Passai 拔塞
Annanko 安南光	Jyuroku 十六	Pinan 1-5 平安 1-5
Aoyagi 青柳	Kanchin 完戰	Rohai 鷺牌
Bassai Dai 拔塞大	Kanku Dai 觀空大	Saifa (Saiha) 碎破 / 砦破
Bassai Sho 拔塞小	Kanku Sho 觀空小	Sanchin 三戰
Chatanyara Kushanku 北谷屋良公相君	Kanshu 完周	Sanseiru 三十六
Chinte 珍手 / 鎮定	Kosokun (Kushanku) 公相君	Sanseru 三十六
Chinto 鎮東 / 鎮党	Kosokun (Kushanku) Dai 公相君大	Seichin 十戰
Enpi 燕飛	Kosokun (Kushanku) Sho 公相君小	Seienchin 征遠鎮 / 制引鎮
Fukyugata 1-2 普及型 1-2	Kosokun Shiho 公相君四方 ***	Seipai 十八
Gankaku 岩鶴	Kururunfa 久留頓破	Seirui 十六
Garyu 臥龍	Kusanku 公相君	Seisan (Seishan) 十三
Gekisai (Geksai) 1-2 擊碎 1-2	Matsumura Rohai 松村鷺牌	Shinpa 心波
Gojushiho 五十四步	Mattskaze 松風	Shinsei 新生
Gojushiho Dai 五十四步大	Matusumura Bassai 松村拔塞	Shisochin 四巷鎮
Gojushiho Sho 五十四步小	Meikyo 明鏡	Sochin 莊鎮
Hakucho 百鳥	Myojo 明星 / 明淨	Suparinpei 一百零八
Hangetsu 半月	Naifanchin (Naihanshin) 1-3 內步進 1-3	Tekki 1-3 鐵騎 1-3
Haufa (Haffa) 白鳥	Nijushiho 二十四步	Tensho 轉掌
Heian 1-5 平安 1-5	Nipaipo 二十八步	Tmorai Bassai 泊拔塞
Heiku 黑虎	Niseishi 二十四	Useishi (Gojushiho) 五十四步
Ishimine Bassai 石嶺拔塞	Ohan 鷺牌	Unsu (Unshu) 雲手
Itosu Rohai 1-3 糸洲鷺牌	Pachu 巴球	Wankan 王冠
Jiin 慈陰 / 慈允	Paiku 白虎	Wanshu 腕秀 / 汪輯

註釋:由於羅馬拼音在習慣性的變化，因此有些 kata(形)的名字是重複的。在一些情況下 kata(形)在各流派之間會有不同的名稱，且在特殊情況下，相同的名稱在各流派之間是不同的 kata(形)。

評定

在評定選手或團隊之表現，裁判將以三個主要標準的平均比重為評估基礎(符合一致性，技術表現，運動表現)。

表演的評估是從行禮開始表演形到結束行禮之間，例外是在團體形獎牌賽時，計時員開始計時是在開始表演形行禮時，停止計時於 Bunkai(分解)結束行禮時。

所有三個主要標準在評估表現時，必須給予平均比重衡量。

BUNKAI(分解)視同 kata(形)一般的同等重要。

Kata Performance 形的表現	Bunkai Performance 分解的表現 (適用於團體獎牌回合賽)
1. Conformance 符合一致性 符合一致適用於自己流派的標準	1. Conformance (to kata) 符合一致性(形) 形表演時使用正確的動作方式
2. Technical performance 技術表現 a. Stances 步法 b. Techniques 技術 c. Transitional movements 動作的轉換 d. Timing/Synchronisation 時機/同步 e. Correct breathing 正確呼吸 f. Focus (kime) 目標 (決定) g. Technical difficulty 技術難度	2. Technical performance 技術表現 a. Stances 步法 b. Techniques 技術 c. Transitional movements 動作的轉換 d. Timing 時機 e. Control 控制 f. Focus (kime) 目標 (決定) g. Difficulty of techniques performed 技術難度之表現
3. Athletic performance 運動表現 a. Strength 力量 b. Speed 速度 c. Balance 平衡 d. Rhythm 節奏	3. Athletic performance a. Strength 力量 b. Speed 速度 c. Balance 平衡 d. Timing 時機

Disqualification 失去資格

A competitor or a team of competitors may be disqualified for any of the following reasons:

選手或團隊會由於以下的理由被判失去資格：

1. 表演錯誤的形或喊錯形的名字。
2. 開始表演形和結束表演形沒有行禮。
3. 在表演時明顯的暫停或停止。
4. 裁判功能被干擾 (例如：由於安全理由裁判必須移動或肢體被接觸)。
5. 表演當中腰帶掉落。
6. Kata (形) 與 Bunkai (分解) 的總共時間超過六分鐘。
7. 在分解表演對頸部區域執行剪倒的技術 (Kani Basami) (蟹挾)。
8. 不服從主審的指示或其他不遵守的行為。

Fouls 犯規

如果出現以下的犯規必須納入上列標準的評估：

- a) 稍微失去平衡。
- b) 以不正確或不完整之方式做動作，例如沒有完全做出擋或打擊不在目標上。
- c) 動作的不同步性，例如在身體的轉換前已經完成施展技術，或在團體形時無法做到動作之一致性。
- d) 使用聲音效果 (來自任何人，包括其他隊員) 或戲劇效果，例如：頓足，拍打胸部、手臂或道服和不相稱的吐氣聲。裁判在 kata(形)的技術表現分數會自動全部扣除 (因此會失去總分三分之一的表現分數)。
- e) 表演當中腰帶鬆脫至臀部位置。

- f) 浪費時間，包括拖延的行進，過度的行禮，開始表演前過長的暫停。
- g) 在對手表演時走動而分散裁判的注意力。
- h) 在 Bunkai (分解) 當中因技術疏忽控制造成受傷。

解說:

- I. 形不是舞蹈或戲劇的表演。它必須固守傳統的價值和基本原理。它必須有真實的戰鬥情境，和展現出技術的專注，爆發力，和打擊的潛力。它必須展現出力量、爆發力和速度，如同表現優雅、節奏和平衡一般。
- II. 在團體形，開始表演形時，三位選手必須同一方向面對主審。
- III. 團體形的隊員必須展現形各方面及一致性的能力。
- IV. 確認告知紀錄臺當回合適當的形，是教練和選手自己的責任。
- V. 雖然頸部區域表演剪倒的技術 (Kani Basami) (蟹挾) 是禁止對，但是對身體做剪倒的技術是允許的

第六條：比賽之運作

1. 在每一回合賽開始時，選手回答唱名，一位繫紅色帶(AKA)，另一位繫藍色帶(AO)，排列成行在比賽場邊面向形主審裁判。隨後向裁判小組行禮然後再互相。藍方(AO)先退後離開比賽場地，紅方(AKA)移動至開始位置，行李然後清楚喊出 Kata(形)的名稱，然後開始表演。紅方(AKA)完成 Kata(形)的表演後行禮再離開比賽場等待藍方(AO)表演。藍方(AO)依照相同的程序表演他的 Kata(形)。藍方(AO)完成 Kata(形)的表演後，雙方回到比賽場邊等候裁判小組的判決。
2. 如果主審認為選手必須判失去資格，將召集副審們以達到一致的裁決。
3. 如果選手被判失去資格，主審將以旗子做出交叉然後不交叉的旗號，然後舉旗指示出獲勝者。
4. 二位選手完成 Kata(形)的表演後，選手將並列站在場邊。主審裁判將喊 HANTEI (判定)然後以哨子吹二響聲，然後裁判們將舉出他們的投票。如果紅藍雙方選手同時失去資格，下一輪之選手將不戰而勝(不須判定)，除非在獎牌賽時雙方失去資格，將以 Hantei (判定)宣判勝方。
5. 必須是 AKA(紅)或 AO(藍)獲勝，不允許平手。獲得多數票選手將由報分員宣佈為獲勝者。
6. 個人賽之選手或團體賽之隊伍於比賽唱名時沒有出現，將被判 KIKEN(棄權), 失去資格於該項目之比賽。被判 KIKEN(棄權), 失去資格意指該選手失格於該組別，不會影響參加另一組別之比賽。
7. 當宣布 KIKEN 取消資格時，主審將以旗子指示有問題選手的起始位置，然後向對手做出 Kachi (勝利) 的旗號。
8. 選手將互相行禮，然後向裁判小組行禮，隨後離開比賽場地。

EXPLANATION 解說:

- I. 形表演的開始位置是在比賽場地裡面。
- II. 主審裁判將喊 HANTEI (判定)然後以哨子吹二響聲。裁判們將同時舉起旗子。在適當的時間統計票數後 (大約五秒鐘)，以一短聲哨子聲放下旗子。

如果選手或團隊在唱名時沒有出現或放棄 (Kiken)，則該對手將自動判獲勝，而不需要表演先前報知的 Kata(形)。在這種情況下，獲勝的對手或團隊可以使用該場的 Kata(形)於後續的回合。

附錄一：術語

SHOBU HAJIME 勝負開始	回合賽開始	喊出術語後，主審後退一步。
ATOSHI BARAKU 剩下一點時間	還剩下一點時間	計時員在回合賽結束前十五秒以可聽見的訊號通知，主審同時喊“Atoshi Baraku”
YAME 停	停止	中止，或是回合賽結束。主審喊停的同時以他的手做出往下砍。
MOTO NO ICHI 回原位	原來位置	選手和主審各自回原位。
TSUZUKETE 繼續	繼續對打	命令繼續對打，當未經許可而中止的情況。
TSUZUKETE HAJIME 繼續開始	再繼續對打 — 開始	主審站前屈立喊“Tsuzukete”時，舉起手臂雙手掌向著選手雙方，喊“Hajime”時，快速轉手掌使相對，同時退後步伐。
SHUGO 召集	召集副審	主審於比賽結束或建議 SHIKKAKU（失格）時，召集副審。
判定	判決	主審在沒有確定結果的比賽而喊；在短哨子聲之後，副審以旗號做出他們的投票，主審舉起手臂做出投票。
HIKIWAKE 平手	平手	在平手的回合，主審將手臂交叉，然後伸展，手掌向前。
AKA (AO) NO KACHI 紅〔藍〕勝	紅〔藍〕勝	主審斜的舉起他的手臂向優勝者的一方。
AKA (AO) IPPON 紅〔藍〕一本	紅〔藍〕方獲得三分	主審以手臂向上 45 度伸向得分之一方。
AKA (AO) WAZA-ARI 紅〔藍〕技有	紅〔藍〕方獲得二分	主審以肩膀高度伸出手臂向得分之一方。
AKA (AO) YUKO 紅〔藍〕有效	紅〔藍〕方獲得一分	主審以手臂向下 45 度伸向得分之一方。
CHUKOKU 忠告	警告	主審表示出一類或二類犯規。
KEIKOKU 警告	警告	主審表示出一類或二類犯規，然後以食指 45 度朝下指向犯規者。
HANSOKU-CHUI 犯規注意	失去資格的警告	主審表示出一類或二類犯規，然後以食指水平指向犯規者。
HANSOKU 犯規	失去資格	主審表示出一類或二類犯規，然後以食指 45 度朝上指向犯規者，隨後宣佈對方獲勝。
JOGAI 場外	離開比賽場地不是因為對手造成的	主審以他的食指指向犯規者邊，告知副審選手跑出場地。
SHIKKAKU 失格	喪失資格“退出比賽場地”	主審首先以 45 度朝上指向犯規者，然後再伸向後方，同時喊出“Aka (AO) SHIKKAKU!”隨後宣佈對手獲勝。
KIKEN 棄權	放棄	在對打主審以 45 度朝下指向選手或團隊邊的墊子，在形時主審以旗子做出和手勢相同的旗號。
MUBOBI 無防備	使自己陷入危險	主審先以手接觸自己的臉，然後轉動手刀向前，往左右移動，告知副審選手使自己陷入危險。

附錄二：手勢與旗號

主審術語與手勢

SHOMEN-NI-REI 正面禮

主審手掌向前將手臂推出。



OTAGAI-NI-REI 互相行禮

主審的手勢指示選手互相行禮。



SHOBU HAJIME 勝負開始

“比賽開始”

宣佈之後，主審後退一步。



YAME 停

“停止”

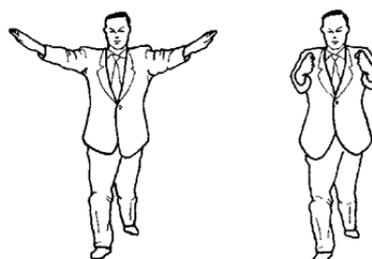
中止，或是回合賽結束。主審喊停同時以他的手往下砍。



TSUZUKETE HAJIME 繼續開始

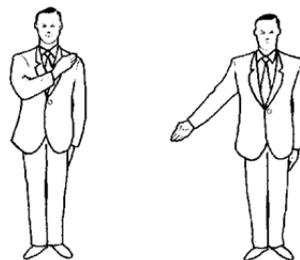
“重新開始對打 — 開始”

主審站前屈立喊“Tsuzukete”時，舉起手臂
雙手掌向著選手雙方，喊“Hajime”時，快速轉
手掌使相對，同時退後步伐。

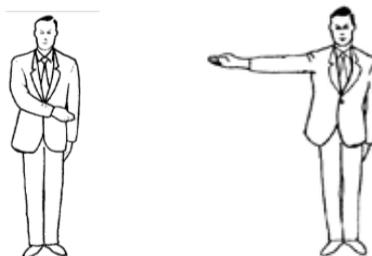


YUKO (one point) (一分)

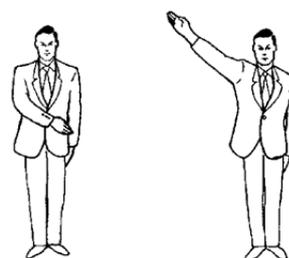
主審以手臂向下 45 度伸向得分之一方。

**WAZA-ARI (Two Points) (二分)**

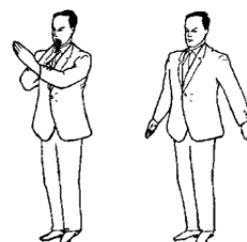
主審以肩膀高度伸出手臂向得分之一方。

**IPPON (Three Points) (三分)**

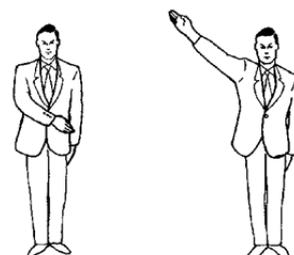
主審以手臂向上 45 度伸向得分之一方。

**取消上次的判決**

當判決或處罰錯判時，主審轉向選手，喊出“**Aka(紅)**”或“**Ao(藍)**”，二手臂交叉，手掌向下做出切的動作，告知取消上次的判決。

**NO KACHI (Win)勝 (贏)**

在比賽或回合賽結束，宣佈“**紅(或藍)勝**”。主審以手臂向上 45 度伸向獲勝之一方。

**KIKEN 棄權**

“放棄”

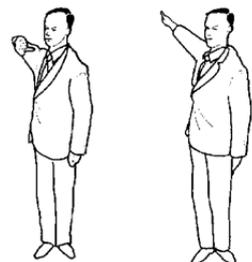
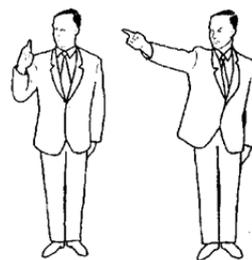
主審以食指指向棄權選手的開始線，然後宣佈對手獲勝。



SHIKKAKU 失格

“喪失資格，退出場地”

主審首先以 45 度朝上指向犯規者，然後再伸向後方，同時喊出“Aka (AO) Shikkaku! 紅(藍)失格”隨後宣佈對手獲勝。

**HIKIWAKE 平手**

“平手”（僅適用於團體賽）

當時間到且分數平手，或者沒有分數時。

主審手臂交叉於胸前，然後張開手臂，手掌向前。

**CATEGORY 1 OFFENCE****一類犯規**

(做 CHUKOKU 後續不需要有其他手勢)

主審二手開掌然後以手腕側在胸前高度交叉。

**CATEGORY 2 OFFENCE****二類犯規**

(做 CHUKOKU 後續不需要有其他手勢)

主審面對同時以手臂彎曲指向犯規者。

**KEIKOKU 警告**

“警告”

主審表示出一類或二類犯規，然後以食指 45 度朝下指向犯規者。

**HANSOKU CHUI 犯規注意**

“失去資格的警告”

主審表示出一類或二類犯規，然後以食指水平指向犯規者。



HANSOKU 犯規

“失去資格”

主審表示出一類或二類犯規，然後以食指 45 度朝上指向犯規者，隨後宣判對方獲勝。

**消極**

主審雙手握拳在胸前互相圓形環繞，指示出二類犯規。

**過度接觸**

主審告知副審已經過度接觸或其他的一類犯規。

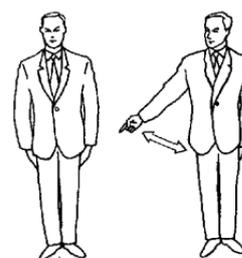
**假裝或誇大受傷**

主審以雙手固定的放在臉上告知副審二類犯規。

**JOGAI 場外**

“離開比賽場地”

主審以他的食指指向犯規者之邊界，告知副審出場外。

**MUBOBI (Self Endangerment)**

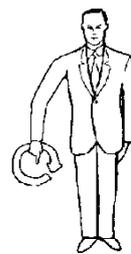
無防備（使自己陷入危險）

主審先以手接觸自己的臉，然後轉動手刀向前，往左右移動，告知副審選手使自己陷入危險。



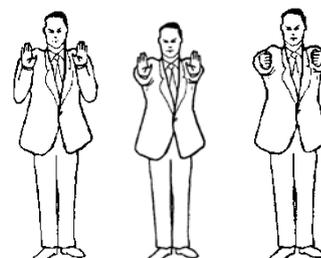
迴避戰鬥

主審以食指朝下做劃圓形動作，告知副審二類犯規。



推，抓或站立互相以胸部推擠，未企圖立即做出技術或拉倒

主審固定握住雙拳在肩膀高度或者以開掌做出推的動作，告知副審二類犯規。



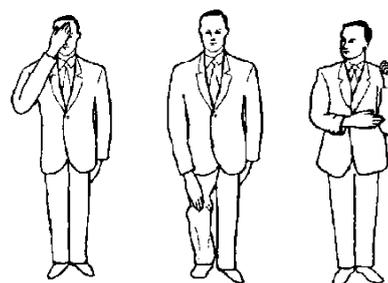
危險性和沒有控制的攻擊

主審以握拳的手在頭一邊的側面通過，告知副審二類犯規。



意圖以頭部，膝蓋或手肘攻擊

主審以開掌接觸額頭，膝蓋或手肘，告知副審二類犯規。



辱罵或刺激對手與不禮貌的行為

主審以將他的食指放在自己的嘴唇上，告知副審二類犯規。



SHUGO 召集

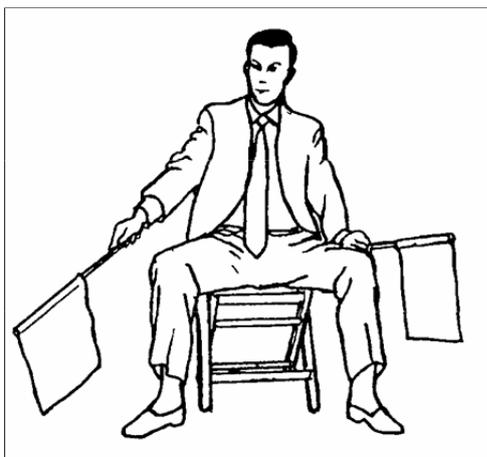
“召集副審”

主審於比賽結束或建議“Shikkaku (失格)”時召集副審。

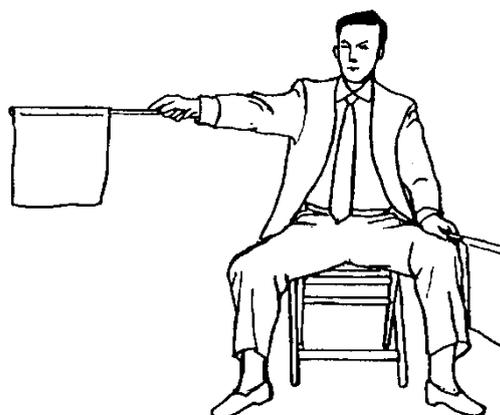


副審的旗號

YUKO(一分)



WAZA-ARI(二分)



IPPON(三分)



FAULT 犯規

犯規的警告。發生一類或二類犯規時，適當的以旗子揮動劃圓。



CATEGORY 1 OFFENCE**一類犯規**

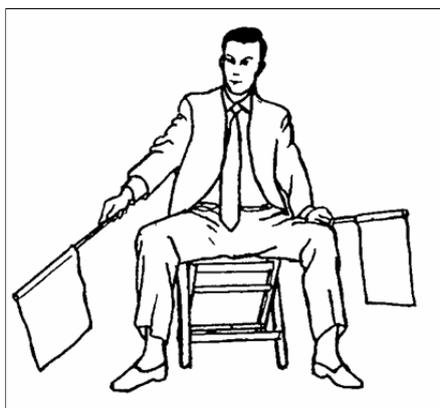
手臂伸直，旗子交叉。或朝向犯規的紅（藍）方。

**CATEGORY 2 OFFENCE****二類犯規**

副審彎曲手臂以旗子表示。



JOGAI 場外
副審以旗子適當的輕拍地上。



KEIKOKU 警告



HANSOKU CHUI
犯規注意



HANSOKU
犯規



附錄三：主審和副審操作綱領

在規則裡或解說中沒有明確的遵循綱要時，本附錄是給予主審和副審的協助。

過度接觸

當選手做出得分的技術時，隨後做出另一個過度接觸，副審不會判分，而是做出一類犯規的警告或處罰(除非是受傷者自己的過失)。

過度接觸和誇大

空手道是期望從選手展現出高標準行為的武術。承受輕微的觸擊然後搓揉自己的臉，蹣跚搖晃，彎腰向下，拿出或吐出護齒，和其他假裝受到重擊，使裁判相信而給予對手重罰，這種選手是不被接受的；這是種欺騙與貶損空手道的行為，必須要立即給予處罰。

當一位選手假裝承受過度接觸，副審們認為該技術是有控制的，且符合六個得分的標準，將判予得分，且將處罰二類犯規的假裝。當副審確定該技術實際上是一個得分時，假裝受傷害的正確懲罰是 Shikkaku。

比較困難的狀況發生在，當選手受到重擊而倒地，有時候會站立起來（為了要讓十秒鐘計時停止），然後又再倒地。主審與副審必須記得上段踢是獲得三分，個人或團隊屈服於獎牌獎金的誘惑下，不道德的行為會更為強烈；能認清事實而給予適當的警告或處罰這是很重要的。

無防備

無防備的警告或處罰，是當選手被打擊或受傷是由於自己的過失或疏忽。第八條解說 XVIII 中所陳述：以長而低的中段逆擊攻擊而不注意對手的中段反擊，在主審喊“Yame（停）”之前停止戰鬥，失去防備與專注和屢次的失敗、疏於阻擋對手的攻擊，這些會造成使自己的背部朝向對手。

被攻擊者承受過度接觸而受傷，主審將判處二類犯規警告或處罰，且不會對攻擊者給予處罰。

選手由於自己的過失遭到打擊而且誇大效果以誤導副審，會因 Mubobi（無防備）被警告或處罰，再加上誇大傷勢的處罰，因為觸犯了二種犯規。

必須要注意過度接觸的技術是不可以判分數。

ZANSHIN 殘心

Zanshin（殘心），是指攻擊後保持全神貫注鏗而不捨並隨時觀察，警覺對手之反擊的狀態。有些選手施展技術後會把部分身體轉離開對手，但是始終保持面向著對手，而且隨時待命繼續的動作。裁判小組必須能夠辨別，隨時待命的狀態與選手轉身離開失去防備與專注且失去戰鬥二者的區分。

捉住中段踢

當選手施展中段踢在收腳前被對手抓住，副審是否可以給分？

施展踢的時候選手保持著 ZANSHIN（殘心）且這個技術符合所有六個得分的標準，沒有理由不判分。理論上，在實戰的情況，完全強力的踢被認為會使對手殘廢，因此腳不會被捉住。適當的控制，目標位置，符合所有六個得分的標準是決定任何技術是否得分的要素。

摔和受傷

由於在某些條件下允許抓住對手和摔之後，要確定他們的選手有能力使用護身倒法/安全著地的技術，是所有教練的義務。

選手企圖使用摔的技術時，狀況必須符合第六條和第八條中的解說。如果選手完全符合摔的要求，對手無法做出適當的護身倒法而造成受傷，施展摔的選手不會被處罰。被摔的選手在摔發生時不做出護身倒法，而是以手臂或手肘著地，或抱住對手倒地使對手壓在自己上面，這些是造成自己受傷的原因。

潛在的危險情況發生在當選手抓住對手的雙腿將他們的背摔向後面，或者當選手在摔之前蹲下以他身體抬起對手時。第8條，解說 XI 指出“..... 必須抓住對手，如此才可以安全的落地。”由於難以確保安全著陸，所以這樣的摔屬於禁止類別。

得分於倒地的選手

當選手被摔倒地或掃倒地且身體軀幹（上半身或軀幹）在墊子上然後被得分，分數將是 IPPON（三分）。

選手被技術打到時倒下，副審將考慮到選手倒下之方向，如果遠離技術，這將考慮是無效的技術不會得分。

當有效的得分技術發生時，選手倒下、坐下、跪下、站立或跳在半空中，但是在所有狀況選手身體軀幹沒有在墊子上，分數的判定將依照第六條中陳述如下：

1. 上段踢， 三分(IPPON)
2. 中段踢， 二分(WAZA-ARI)
3. 直擊或打擊，一分(YUKO)

投票程序

當主審暫停回合賽時，將喊“YAME(停)”同時做出規定的手勢。當主審回到主審線，副審將做出相關得分與場外的旗號，或依主審之要求做出相關禁止行為之意見。主審將執行對應的判決。因為主審是唯一在場內移動，可直接接近選手，與醫生交談，副審們做出最後決定前，應慎重考慮主審所傳達的訊息，因為不允許重新再考慮。

主審會因為一種以上原因喊停，主審會逐一表示。例如：一位選手得分另外一位過度觸擊，或同一位選手 MUBOBI（無防備）且誇大傷勢。

當使用視像檢視，只有視像檢視小組都同意才能改變決定。審視之後他們立即將裁決傳達給主審，主審將宣判適用的改變。

JOGAI 場外

副審們必須記住，當指出 Jogai(場外)時，要以適當的旗子輕敲地面。當主審停止比賽且回到他的開始位置後，副審們必須作出意見表示二類犯規。

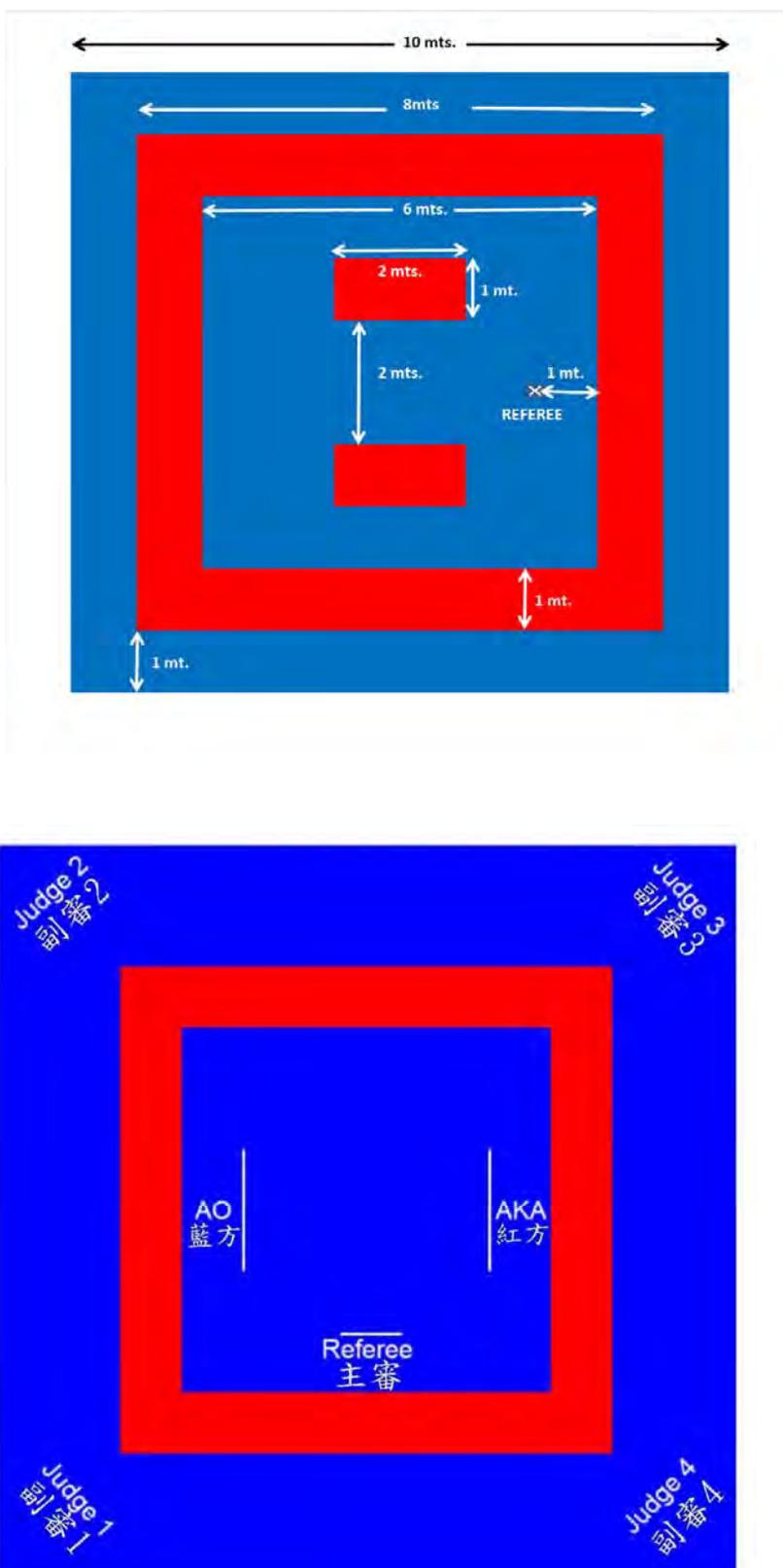
指示出違反規則

一類犯規，副審伸出交叉的旗子往左邊紅旗在前面為 Aka 紅方往，右邊藍旗在前面為 Ao 藍方，如此可讓主審看清楚是那邊選手犯規。

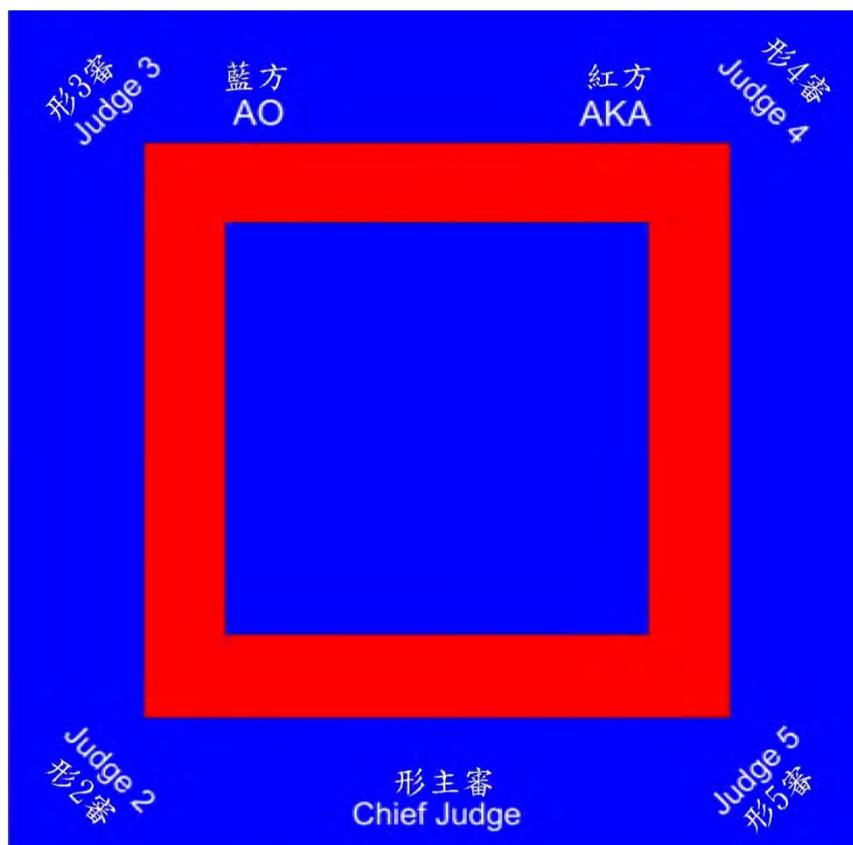
APPENDIX 4: SCOREKEEPERS MARKS 附錄四：記分員的符號

●—○	IPPON	Three Points Score 三分
○—○	WAZA-ARI	Two Points Score 二分
○	YUKO	One Point Score 一分
□	KACHI 勝	Winner 勝方
X	MAKE 敗	Loser 敗方
▲	HIKIWAKE 平手	Draw (Tie) 平手
C1C	Category 1 Foul — CHUKOKO 一類犯規 - 忠告	Warning 警告
C1K	Category 1 Foul — KEIKOKU 一類犯規 - 警告	Warning 警告
C1HC	Category 1 Foul — HANSOKU CHUI 一類犯規 - 犯規注意	Warning of disqualification 失去資格的警告
C1H	Category 1 Foul — HANSOKU 一類犯規 - 犯規	Disqualification 失去資格
C2C	Category 2 Foul — CHUKOKU 二類犯規 - 忠告	Warning 警告
C2K	Category 2 Foul — KEIKOKU 二類犯規 - 警告	Warning 警告
C2HC	Category 2 Foul — HANSOKU CHUI 二類犯規 - 犯規注意	Warning of disqualification 失去資格的警告
C2H	Category 2 Foul — HANSOKU 二類犯規 - 犯規	Disqualification 失去資格
KK	KIKEN 棄權	Forfeiture 放棄
S	SHIKKAKU 失格	Serious Disqualification 嚴厲的取消資格

附錄五：對打競賽場地



附錄六：KATA(形)比賽場地的佈置



 附錄七：空手道服



Karate

124



ADVERTISING SPACE FOR WKF, size 20 x 10 cm.

世界空手道聯盟 (WKF) 廣告位置 - 尺寸 20 X 10 公分

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

國家協會廣告位置 - 尺寸 15 X 10 公分

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

主辦協會預留位置 - 尺寸 30 X 30 公分

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

國家協會標誌 - 尺寸 12 X 8 公分

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

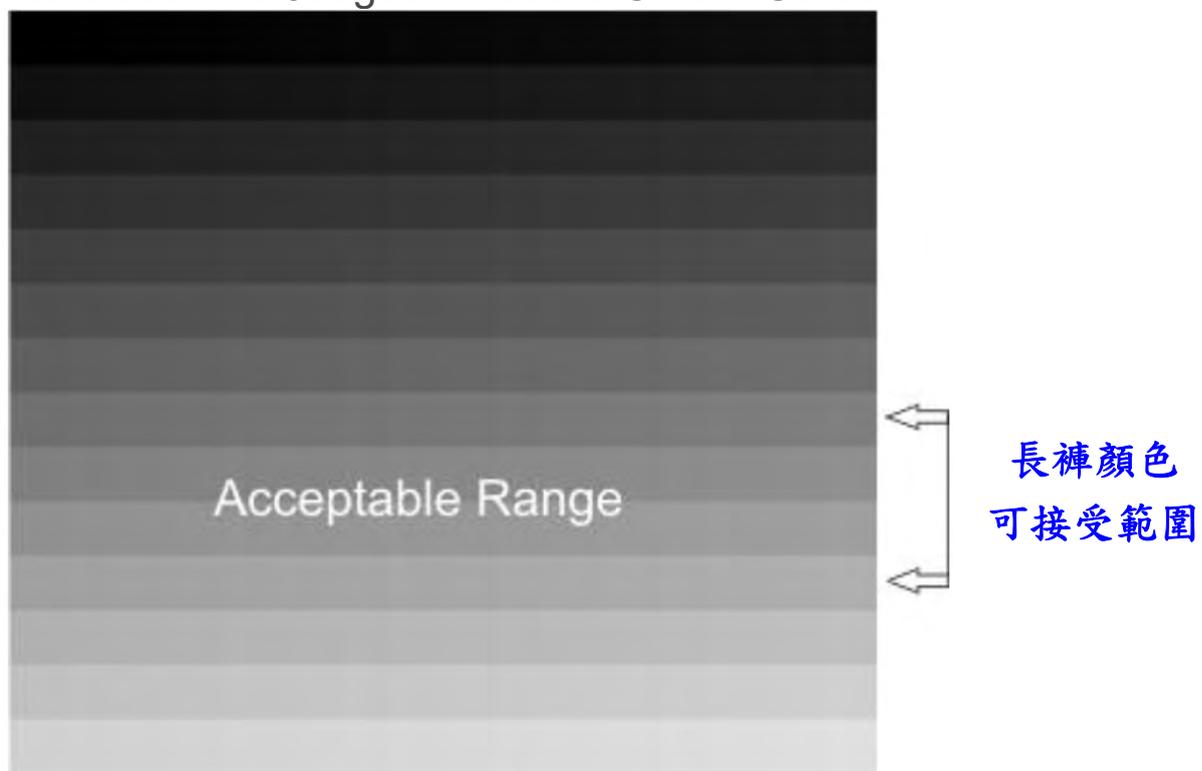
製造商註冊商標位置 - 尺寸 5 X 4 公分

附錄 8：世界錦標賽之項目與類別

WORLD CHAMPIONSHIPS 世界錦標賽					
WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS 世界少年、青少年與 21 歲以下錦標賽				WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS 世界成人錦標賽	
GENERAL 總則	CATEGORIES 類別			GENERAL 總則	CATEGORIES 類別
<ul style="list-style-type: none"> ❖ The competition will last for 4 days. 競賽將持續四日。 ❖ Each National Federation can register one (1) competitor per category. 每個國家協會在每一類別可以註冊一位選手。 ❖ 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). 在抽籤時，上一屆參賽獲獎之四位選手必須儘量完全分開（個人賽與團體賽）。 ❖ The Championships will be displayed in five (5) or six (6) competition areas, depending on the stadium's features. 錦標賽將依體育館之設施而設置 5 或 6 個比賽場地。 ❖ Kumite bouts duration will be in all cases 2 minutes for Cadet and Junior and for female under 21 and 3 minutes for male under 21. 所有少年與青少年對打比賽時間為 2 分鐘。21 歲以下女性 2 分鐘，男性 3 分鐘。 ❖ Bunkai in Kata team (male & female) to be performed in the final and bouts when the round is to determine the winner of a medal. 分解實施於所有團體形之獎牌賽（男性與女性）。 	UNDER 21 21 歲以下組	CADET 少年組	JUNIOR 青少年組	<ul style="list-style-type: none"> ❖ The competition will last for 5 days. 競賽將持續五日。 ❖ Team Kumite eliminations will be held after the individual eliminations. 團體賽預賽將在個人賽預賽之後舉行。 ❖ Each National Federation can register one (1) competitor per category. 每個國家協會在每一類別可註冊一位選手。 ❖ At the draw, the four finalists of the previous Championships will be split as much as possible. (The competitors in the case of individual events and the National Federations in the case of team events). 在抽籤時，上一屆參賽獲獎之四位選手必須儘量完全分開（個人賽與團體賽）。 ❖ The Championships will be displayed in four (4) competition areas in line (3 days) and in one (1) elevated area for the medal bouts and the finals (2 days) 錦標賽將 4 個比賽場地一排列設置 (3 天) 與一個獎牌賽和決賽的高架場地 (2 天) ❖ For catering service of referees and officials, specific areas and timetables must be provided. 必須為裁判與大會職員提供餐飲指定場所與時間表。 ❖ Kumite bouts duration will be 3 minutes for male and 2 minutes for female categories, 對打比賽時間男性為 3 分鐘，女性為 2 分鐘 ❖ Bunkai in Kata team (male & female) to be performed in the final and bouts when the round is to determine the winner of a medal. 團體形之分解，實施於所有獎牌賽（男性與女性）。 ❖ NOTE: Allocation to age category is determined by the age of the athlete at the first day of the applicable event (i.e. the first competition day for the specific category.) 註釋：分齡賽配置是依選手年紀符合賽事的第二天算起（比賽的第一天為指定的類別） 	Individual Kata (age +16) 個人形 (16 歲以上)
	<i>Individual Kata (age 18, 19, 20)</i> 個人形 (18, 19, 20 歲)	<i>Individual Kata (age 14/15)</i> 個人形 (14/15 歲)	<i>Individual Kata (age 16/17)</i> 個人形 (16/17 歲)		Male/Female 男性/女性
	Male/Female 男性/女性	Male/Female 男性/女性	Male/Female 男性/女性		Male individual Kumite (age +18) 男性個人對打 (18 歲以上)
	Male Individual Kumite (age 18,19,20) 男性個人對打 (18/19/20 歲)	Male Individual Kumite (age 14/15) 男 性個人對打 (14/15 歲)	Male Individual Kumite (age 16/17) 男性個人對打 (16/17 歲)		- 60 Kg. - 67 Kg. - 75 Kg. - 84 Kg. + 84 Kg.
	- 60 Kg. - 67 Kg. - 75 Kg. - 84 Kg. + 84 Kg.	- 52 Kg - 57 Kg - 63 Kg. - 70 Kg. + 70 Kg.	- 55 Kg - 61 Kg - 68 Kg. - 76 Kg. + 76 Kg.		Female individual kumite (age+18) 女性個人對打 (18 歲以上)
	Female Individual Kumite (age 18,19,20) 女性個人對打 (18/19/20 歲)	Female Individual Kumite (age 14/15) 女 性個人對打 (14/15 歲)	Female Individual Kumite (age 16/17) 女性個人對打 (16/17 歲)		- 50 Kg - 55 Kg - 61 Kg. - 68 Kg. + 68 Kg.
	- 50 Kg - 55 Kg - 61 Kg. - 68 Kg. + 68 Kg.	- 47 Kg - 54 Kg. + 54 Kg.	- 48 Kg - 53 Kg - 59 Kg. + 59 Kg.		Team Kata (age +16) 團體型 (16 歲以上)
	/	/	Team Kata (age 14/17) 團體形 (14/17 歲)		Male/ Female 男性/女性
	/	/	Male / Female 男性/女性		Team Kumite (age +18) 團體對打 (18 歲以上)
	/	/	Male / Female 男性/女性		Male 男性 Female 女性
Total 總人數	12	10	13	16	

附錄 9：主審與副審長褲色版

Referees and Judges Trousers Colour Guide



附錄 10:適用於 14 歲以下之空手道競賽

**世界空手道聯盟青年訓練營強制使用
國家協會與洲聯盟建議使用**

適用介於 12 至 14 歲之兒童對打

- 攻擊頭與頸部上段之技術不允許接觸。
- 任何接觸到上段之範圍，不論多輕微，原則上必須被處罰。
- 正確施展技術到頭與頸部在十公分內，原則上將被認為是得分。
- 回合比賽時間是一分半。
- 基本上以身高代替體重分組。
- 不使用未經世界空手道聯盟認證的護具。
- 使用世界空手道聯盟認證的面罩。

適用於 12 歲以下之兒童對打

- 所有得分區域 (Jodan 和 Chudan) 的技術都被控制在目標之外。
- 任何接觸到上段之範圍，不論多輕微，原則上必須被處罰。
- 正確施展技術到任何得分部位在十公分內，原則上將被認為是得分。
- 雖然是控制的技術到達身體(中段區域)，如果超過表面接觸原則上不考慮為得分。
- 不允許使用掃腳或使倒地之技術
- 回合比賽時間是一分半。
- 依籌備會的需求，比賽場地可從 8x8 公尺縮減為 6x6 公尺。
- 每一組別的比赛，參賽者最少要比賽二回合。
- 基本上以身高代替體重分組。
- 不使用未經世界空手道聯盟認證的護具。
- 使用世界空手道聯盟認證的面罩。

對於十歲以下兒童之對打比賽為二人對二人一組之對抗賽，在一分半時間二人合作表現對打技術；*Hantei*(判定)時以一般對打判定標準評估決定。

適用於 14 歲以下之 Kata(形)競賽:

與標準規則沒有特別差異，但是可以限制使用形列表中低階的形。

適用於 12 歲以下之 Kata(形)競賽:

與標準規則沒有特別差異，但是可以限制使用形列表中低階的形。
參賽者無法完成形必須給予第二次機會，而不會扣分。