

ỦY BAN THỂ DỤC THỂ THAO

LUẬT

KARATE - DO



NHÀ XUẤT BẢN THỂ DỤC THỂ THAO

ỦY BAN THỂ DỤC THỂ THAO

LUẬT KARATE-DO

NHÀ XUẤT BẢN THỂ DỤC THỂ THAO
HÀ NỘI - 2002

Hà Nội, ngày 04 tháng 3 năm 2002

QUYẾT ĐỊNH
CỦA BỘ TRƯỞNG - CHỦ NHIỆM ỦY BAN TDTT
V/v: ban hành Luật Karate-Do

BỘ TRƯỞNG-CHỦ NHIỆM ỦY BAN THỂ DỤC THỂ THAO

- Căn cứ Nghị định số 15/CP ngày 2/3/1993 của Chính phủ về nhiệm vụ, quyền hạn và trách nhiệm quản lý Nhà nước của Bộ và cơ quan ngang Bộ.

- Căn cứ Nghị định số 03/1998/NĐ-CP ngày 6/1/1998 của Chính phủ về chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và tổ chức bộ máy của Ủy ban Thể dục Thể thao.

- Xét yêu cầu về phát triển và nâng cao thành tích môn Karate Do ở nước ta.

- Căn cứ vào đề nghị của ông Vụ trưởng Vụ thể thao Thành tích cao I.

QUYẾT ĐỊNH

Điều 1: Nay ban hành theo quyết định này Luật Karate-Do gồm: 2 chương 20 Điều.

Điều 2: Luật Karate-Do được áp dụng trong các cuộc thi đấu Karate - Do từ cơ sở đến toàn quốc và thi đấu quốc tế tại nước ta.

Điều 3: Các cuộc thi đấu toàn quốc có thể đề ra Điều lệ thích hợp với thực tế nhưng không được trái với các Điều ghi trong Luật này.

Điều 4: Luật này thay thế cho các Luật đã in trước đây và có hiệu lực từ ngày ký.

Điều 5: Các ông Vụ trưởng Vụ Thể thao Thành tích cao I, Vụ trưởng Vụ tổ chức Cán bộ - Đào tạo, Chánh văn phòng, Giám đốc các Sở Thể dục Thể thao chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này.

BỘ TRƯỞNG - CHỦ NHIỆM
ỦY BAN THỂ DỤC THỂ THAO
NGUYỄN DANH THÁI (Đã ký)

CHƯƠNG I: LUẬT THI ĐẤU KUMITE

Điều 1: Thảm thi đấu Kumite

1.1. Thảm thi đấu phải bằng phẳng và không có chướng ngại.

1.2. Thảm đấu hình vuông, chiều dài mỗi cạnh là 8m (đo từ mép ngoài của vạch) và cộng thêm 2m về các phía, đó là khu vực an toàn. Thảm đấu có thể làm theo dạng đài đấu với chiều cao là 1m và mỗi chiều ít nhất là 12m bao gồm cả khu vực thi đấu và khu vực an toàn.

1.3. Vạch qui định vị trí của Trọng tài chính (TTC) dài 0,5m và cách tâm thảm là 2m.

1.4. Hai vạch song song có chiều dài 1m và cách tâm thảm 1,5m là vị trí dành cho 2 đấu thủ.

1.5. Các Trọng tài phụ (TTP) ngồi ở khu vực an toàn, một ngồi đối diện với TTC, còn 2 trọng tài kia ngồi ở phía sau của mỗi đấu thủ, vị trí ngồi cách 1m so với vạch vị trí (kể tương xứng ra ngoài thảm) của TTC. Mỗi TTP được trang bị 1 cờ đỏ và 1 cờ xanh.

1.6. Trọng tài giám sát (Kansa) ngồi ở một bàn nhỏ ngay bên ngoài khu vực an toàn, ở phía sau bên trái của TTC. Trọng tài này sẽ được trang bị 1 cờ đỏ hoặc biển hiệu và còi.

1.7. Trọng tài giám sát điểm ngồi ở bàn dành riêng và ở giữa Trọng tài ghi điểm và Trọng tài bấm giờ.

1.8. Đường viền 1m bao bọc quanh thảm phải là màu khác so với phần còn lại của thảm.

Giải thích:

1. Tuyệt đối không được có tấm ngăn, biển, cột quảng cáo... vv trong vòng 1m bên ngoài khu vực an toàn của thảm đấu.

2. Thảm sử dụng không được trơn ở mặt tiếp xúc nhưng phải có độ ma sát thấp. Thảm không dày như thảm Judo vì sẽ gây cản trở cho việc di chuyển. TTC phải chắc chắn các phần ghép của thảm không được xô dịch trong khi thi đấu vì các khe hở có thể gây chấn thương và trở ngại cho vận động viên (VĐV). Mẫu thiết kế phải được công nhận bởi WKF (Liên đoàn Karate thế giới).

Điều 2: Trang phục chính thức

2.1. Các VĐV và trọng tài phải mặc trang phục theo qui định tại Điều luật này.

2.2. Hội đồng trọng tài (HĐTT) có thể truất quyền bất cứ thành viên hoặc VĐV nào không tuân thủ theo qui định này.

2.2.1. Đối với trọng tài:

2.2.1.1. TTC và TTP phải mặc đồng phục do HĐTT qui định. Đồng phục này được mặc trong suốt cả giải và các buổi tập huấn.

2.2.1.2. Đồng phục chính thức được qui định như sau:

- Áo vét màu xanh đen có 2 khuy màu bạc.
- Áo sơ mi trắng cộc tay.
- Cra-vát không được gắn kẹp cài.
- Quần âu màu ghi sáng không gấp nếp ở gấu.
- Tất màu xanh đen hoặc đen. Giày sục đen (không buộc dây) dùng trong thăm thi đấu.
- TTC hoặc TTP là nữ có thể được dùng cặp tóc.

2.2.2 Đối với VĐV:

2.2.2.1. VĐV phải mặc võ phục màu trắng không có kẻ sọc hoặc đường viền, chỉ có biểu tượng hoặc cờ quốc gia của VĐV và nằm ở ngực trái của áo, kích thước không vượt quá 10cm mỗi chiều (100mm x 100mm). Chỉ có nhãn hiệu của nhà sản xuất được may gắn lên nhưng phải ở vị trí mà thường được chấp nhận như ở góc bên phải phía dưới của áo và ở dưới cạp quần. Ngoài ra VĐV có thể đeo số hiệu ở sau lưng do Ban tổ chức phát. Một VĐV đeo đai đỏ và VĐV kia đeo đai xanh. Chiều rộng của đai khoảng 5cm và chiều dài mỗi bên đai là 15cm tính từ đầu đến nút thắt đai.

2.2.2.2. Mặc nhiên không đúng với mục 2.2.2.1 nêu trên nhưng Ban chấp hành Liên đoàn Karate Thế giới (BCH LDKTG) có thể toàn quyền cho phép đeo các mác hoặc nhãn hiệu của nhà tài trợ.

2.2.2.3. Áo của VĐV khi thắt chặt đai quanh thắt lưng phải có chiều dài tối thiểu che được phần hông nhưng không được dài quá 3/4 đùi. Đối với VĐV nữ có thể được mặc áo phong trắng bên trong áo thi đấu.

2.2.2.4. Chiều dài tối đa của tay áo không được dài quá cổ tay và không được ngắn hơn nửa cẳng tay. Tay áo không được xắn lên.

2.2.2.5. Quần thi đấu phải đủ dài để che được ít nhất 2/3 cẳng chân và không được xắn lên.

2.2.2.6. Đầu tóc VĐV phải sạch sẽ, cắt ngắn để không gây trở ngại khi thi đấu. Băng cuốn đầu (Hachimaki) không được phép sử dụng. Nếu như TTC nhận thấy VĐV nào tóc quá dài hoặc không sạch sẽ thì anh ta có thể bị truất quyền thi đấu. Trong thi đấu kumite cấm đeo trâm cài tóc và cặp tóc bằng kim loại, trong thi đấu kata thì được phép sử dụng.

2.2.2.7. VĐV phải cắt móng tay ngắn và không đeo đồ trang sức bằng kim loại hoặc những thứ khác mà có thể gây thương tích cho đối phương, việc sử dụng bọc răng bằng kim loại phải được sự đồng ý của TTC và bác sĩ của BTC. VĐV phải chịu hoàn toàn trách nhiệm cho bất cứ chấn thương nào xảy ra đối với bản thân.

2.2.2.8. WKF công nhận găng tiêu chuẩn dùng cho thi đấu, nhưng bắt buộc 1 VĐV dùng găng màu đỏ còn VĐV kia phải dùng găng màu xanh.

2.2.2.9. Bảo vệ răng bắt buộc phải đeo.

2.2.2.10. Miếng lót và ống lót mềm bảo vệ ống quyển được phép sử dụng. Các dụng cụ bảo vệ cổ chân, mu bàn chân không được phép sử dụng.

2.2.2.11. Kính đeo bị cấm sử dụng, VĐV có thể sử dụng kính áp tròng nhưng phải chịu trách nhiệm về sự rủi ro của mình.

2.2.2.12. Cấm không được mặc quần áo hoặc sử dụng trang bị không được phép. Đối với nữ VĐV có thể được sử dụng thêm trang bị bảo vệ như trang bị bảo vệ ngực.

2.2.2.13. Tất cả các trang bị bảo hiểm phải được WKF công nhận.

2.2.2.14. Việc sử dụng băng gạc, miếng vải mềm hoặc các vật trợ giúp khác trong trường hợp bị chấn thương phải được sự đồng ý của TTC dựa vào ý kiến bác sĩ của giải.

2.2.3 Đối với HLV:

Huấn luyện viên phải mặc quần áo thể thao và đeo thẻ HLV trong suốt thời gian diễn ra giải.

Giải thích:

1. VĐV chỉ được đeo một đai, đai đỏ là AKA và đai xanh là SHIRO. Đai chỉ trình độ VĐV không được phép đeo trong khi thi đấu.

2. Bảo vệ răng phải khít hàm. Không cho phép sử

dụng bảo vệ hạ bộ dạng túi đựng mu nhựa plastic trượt bên trong, nếu VĐV bị phát hiện dùng dụng cụ này thì xem như có lỗi.

3. Có thể sử dụng các vật như khăn cuốn đầu hoặc lá bùi là vì do tôn giáo, nhưng nếu muốn mặc các trang phục không được phép đều phải báo cáo HĐTT trước khi giải diễn ra. HĐTT sẽ xem xét từng trường hợp một cách thỏa đáng. Sẽ không xem xét những người mới nộp danh sách trong ngày mà muốn thi đấu.

4. Nếu VĐV vào thăm thi đấu mà ăn mặc không hợp lệ, VĐV này không bị truất quyền ngay, thay vào đó sẽ được cho 1 phút để sửa sang lại trang phục.

5. Nếu HĐTT đồng ý, các trọng tài có thể được phép cởi áo vét.

Điều 3: Tổ chức thi đấu kumite

3.1. Một giải thi đấu Karate có thể bao gồm thi đấu kumite và thi đấu kata. Thi đấu kumite có thể chia ra thành thi đấu đồng đội và thi đấu cá nhân. Thi đấu cá nhân có thể chia ra theo hạng cân và vô địch tuyệt đối. Các hạng cân được chia ra theo các trận đấu.

3.2. Trong thi đấu cá nhân không được phép thay bằng VĐV khác.

3.3. VĐV tham gia nội dung cá nhân hay đồng đội mà không có mặt khi được gọi thì sẽ bị truất quyền thi đấu (Kiken) ở nội dung đó.

3.4. Trong các trận thi đấu đồng đội, mỗi đội phải có số VĐV là số lẻ. Đồng đội nam gồm 7 VĐV với 5 người thi đấu chính cho một vòng đấu. Đồng đội nữ gồm 4 VĐV với 3 người thi đấu chính cho một vòng đấu.

3.5. Các VĐV đều là thành viên của đội. Không cố định VĐV dự bị.

3.6. Trước mỗi trận đấu, đại diện mỗi đội phải nộp lên bàn thư ký một danh sách đăng ký chính thức ghi rõ họ tên và thứ tự thi đấu của các thành viên trong đội. Các VĐV thi đấu đồng đội được chọn ra từ 7 hoặc 4 thành viên của đội, thứ tự thi đấu của các thành viên có thể được thay đổi ở mỗi vòng đấu, miễn sao thứ tự thi đấu mới phải được thông báo trước nhưng một khi đã thông báo rồi thì sau đó nó sẽ không được thay đổi cho đến khi vòng đấu kết thúc.

3.7. Một đội sẽ bị truất quyền thi đấu nếu như bất cứ thành viên nào hoặc HLV của đội thay đổi thành phần đội hoặc thứ tự thi đấu của thành viên trong đội mà

không được đăng ký bằng văn bản trước khi vòng đấu diễn ra.

Giải thích:

1. Một vòng đấu là từng giai đoạn riêng biệt của giải nhằm để cuối cùng xác định ai được vào chung kết. Trong vòng đấu loại đầu tiên sẽ loại ra 50% VĐV tính cả những VĐV được ưu tiên. Điều này có nghĩa vòng đấu được xem như tương đương với một giai đoạn đấu loại hay là repechage. Thi đấu bằng cách loại trực tiếp (round robin) có nghĩa là trong một vòng đấu tất cả các VĐV sẽ phải đấu một trận.

2. Dùng tên của VĐV sẽ gặp khó khăn trong việc phát âm và định danh nên số đeo của giải sẽ được phát và sử dụng.

3. Khi xếp hàng trước trận đấu mỗi đội sẽ đưa ra những VĐV được đăng ký chính thức của mình. Các VĐV dự bị và HLV sẽ ngồi ở khu vực dành riêng cho họ.

4. Bản đăng ký thứ tự thi đấu của VĐV phải do HLV hoặc 1 VĐV trong đội được chỉ định nộp. Nếu HLV nộp thì phải có chức danh rõ ràng nếu không có thể sẽ bị từ chối. Bản đăng ký bao gồm tên quốc gia, CLB,

màu đai được phát cho đội trong trận đấu đó và thứ tự thi đấu của các thành viên, có cả tên và số đeo của VĐV cùng chữ ký do HLV hoặc người được chỉ định ký.

5. Nếu do sai sót trong danh sách đăng ký thi đấu đã nộp, một VĐV không đứng lượt lên thi đấu thì không cần biết kết quả trận đấu thế nào, trận đấu này sẽ bị hủy bỏ và coi như không có. Để tránh những sai sót như vậy, VĐV phải xác nhận (ký tên) chiến thắng của mình tại bàn thư ký trước khi rời thảm đấu.

Điều 4: Tổ trọng tài

4.1. Tổ trọng tài cho mỗi trận đấu gồm 1 trọng tài chính (Shushin), 3 trọng tài phụ (Fukushin) và 1 trọng tài giám sát (Kansa).

4.2. Ngoài ra để các trận đấu diễn ra một cách thuận lợi sẽ phải có thêm trọng tài thời gian (bấm giờ), phát thanh viên, trọng tài ghi điểm, giám sát ghi điểm.

Giải thích:

1. Bắt đầu một trận đấu kumite, TTC đứng ngoài mép của thảm đấu. Bên trái của TTC là các TTP 1 và 2 còn bên phải của TTC là trọng tài Kansa và TTP thứ 3.

2. Sau khi tổ trọng tài và các đấu thủ cúi chào nhau theo đúng nghi thức, TTC lùi lại một bước, các TTP và trọng tài Kansa quay lại, tổ trọng tài chào nhau rồi tất cả về vị trí của mình.

3. Khi thay đổi tổ trọng tài, tổ trọng tài cũ bước lên một bước và quay sau, đối mặt với tổ trọng tài mới. Hai tổ trọng tài cúi đầu chào nhau theo khẩu lệnh của TTC của tổ mới và theo một hàng dọc quay mặt cùng hướng rồi rời khỏi khu vực thi đấu.

4. Khi thay đổi một TTP, trọng tài mới sẽ đi đến chỗ trọng tài cũ, họ chào nhau và thay đổi vị trí.

Điều 5: Thời gian của trận đấu

5.1. Thời gian của trận đấu được qui định là 3 phút đối với kumite nam tuổi trưởng thành (cả đồng đội và cá nhân) và 2 phút đối với nữ, lứa tuổi trẻ và thiếu niên.

5.2. Thời gian của trận đấu bắt đầu khi TTC ra hiệu bắt đầu và dừng lại khi TTC hô "Yame".

5.3. Trọng tài thời gian sẽ ra hiệu bằng tiếng cồng hoặc chuông điện để báo hiệu còn 30 giây hoặc hết giờ. Tiếng cồng "hết giờ" sẽ báo kết thúc trận đấu.

Điều 6: Ghi điểm

6.1. Điểm ghi được sẽ bao gồm như sau:

- a. SANBON: 3 điểm
- b. NIHON: 2 điểm
- c. IPPON: 1 điểm

6.2. Điểm ghi được sẽ được đánh giá khi một kỹ thuật được thực hiện theo những tiêu chuẩn sau vào vùng ăn điểm:

- a. Đòn thể đẹp
- b. Tinh thần thể thao
- c. Mạnh (có lực)
- d. Ý thức phòng thủ (Zanshin)
- e. Đúng thời điểm
- f. Cụ ly chuẩn

6.3. SANBON được dành cho những kỹ thuật sau:

- a. Các đòn đá Jodan
- b. Quạt hoặc quét ngã đối thủ nằm xuống sàn rồi bồi tiếp bằng một đòn ăn điểm.

6.4. **NIHON** được dành cho những kỹ thuật sau:

- a. Các đòn đá Chudan
- b. Các đòn đâm vào lưng
- c. Các kỹ thuật liên hoàn bằng đòn tay mà mỗi đòn đều ghi được điểm.
- d. Làm đối thủ mất thăng bằng và bồi tiếp một đòn ăn điểm.

6.5. **IPPON** được dành cho các kỹ thuật sau:

- a. Chudan hoặc Jodan Tsuki
- b. Uchi

6.6. Các đòn tấn công được giới hạn trong các vùng sau:

- a. Đầu
- b. Mặt
- c. Cổ
- d. Bụng
- e. Ngực
- f. Lưng
- g. Lườn

6.7. Một kỹ thuật ăn điểm được thực hiện vào đúng lúc có hiệu lệnh dừng trận đấu thì được coi là có giá trị. Một kỹ thuật cho dù có hiệu quả nhưng được thực hiện sau khi có lệnh tạm ngừng trận đấu hoặc chấm dứt trận đấu sẽ không được tính điểm và người thực hiện có thể còn bị phạt.

6.8. Không một kỹ thuật nào cho dù có chuẩn về mặt kỹ thuật sẽ không được tính điểm nếu như nó được thực hiện khi cả 2 VĐV ở ngoài thảm đấu. Tuy nhiên nếu như một trong hai VĐV ra đòn chính xác khi vẫn còn ở trong thảm đấu và trước khi TTC hô "Yame" thì đòn đó sẽ được tính điểm.

Giải thích:

1. Kéo tóm đối thủ và quật có thể được thực hiện nhưng chỉ sau khi một kỹ thuật cơ bản (chính gốc) karate được phát ra trước, hoặc khi phản đòn định ôm quật hoặc ghì của đối thủ.

2. Để an toàn, các đòn quật mà đối thủ bị quật không được giữ; hoặc quật ngã rất nguy hiểm, hay trọng tâm của người bị quật cao hơn hông người quật thì đều bị cấm hoặc bị phạt. Ngoại trừ kỹ thuật quét chân trong karate không đòi hỏi đối thủ phải kiểm soát (kiềm chế) trong khi thực hiện như de Ashi barai, Kouchi gari, kani

waza...vv. Sau mỗi khi đòn quật được thực hiện, TTC sẽ cho phép VĐV được 2 hoặc 3 giây để thực hiện tiếp một kỹ thuật ăn điểm.

3. Một đòn đánh được coi là “đòn đẹp” có nghĩa là nó được đặc trưng bởi tính hiệu quả, hiệu theo quan niệm truyền thống của Karate.

4. Phong cách thể thao cũng là một thành tố của đòn thể đẹp và chỉ thái độ không ác ý với sự tập trung cao độ khi ra đòn ăn điểm.

5. “Đòn mạnh” nghĩa là đòn có lực và có tốc độ thể hiện ý chí rõ ràng là muốn chiến thắng.

6. Ý thức phòng thủ “Zanshin” là một tiêu chuẩn thường bị bỏ qua khi điểm được ghi. Đó là lúc mà VĐV vẫn duy trì được trạng thái tập trung, quan sát và luôn ý thức sẵn sàng trước đòn phản công của đối thủ. Anh ta không được quay mặt đi trong khi ra đòn và ngay cả sau khi ra đòn vẫn phải hướng mặt về phía đối thủ.

7. “Đúng thời điểm” nghĩa là kỹ thuật tung ra đúng lúc để đạt hiệu quả cao nhất.

8. “Cự ly chuẩn” cũng có nghĩa tương tự như kỹ thuật tung ra ở khoảng cách chính xác để đạt hiệu quả cao

nhất. Vì nếu tung một kỹ thuật vào đối thủ di chuyển nhanh thì hiệu quả của đòn sẽ bị giảm xuống.

9. Khoảng cách cũng liên quan đến mục tiêu của một đòn đánh hoàn chỉnh, hoặc chạm hoặc gần chạm. Đòn đâm hoặc đá nhằm vào mục tiêu nào đó ở mặt mà còn cách 2 hoặc 3cm thì đều coi là khoảng cách chuẩn. Tuy nhiên, các đòn đâm Jodan tới mục tiêu ở khoảng cách hợp lý mà làm đối thủ không thể đỡ hoặc tránh được thì sẽ được ăn điểm miễn là đòn đánh này đáp ứng được các tiêu chuẩn khác.

10. Một đòn đánh không có giá trị thì vẫn là không có giá trị cho dù nó được thực hiện ở đâu và như thế nào. Một đòn đánh được thực hiện không đúng kỹ thuật và thiếu lực thì sẽ không ghi được điểm.

11. Các đòn đánh dưới đai có thể tính điểm nếu chúng ở trên phần xương mu. Cổ là vùng ăn điểm và yết hầu cũng vậy. Tuy nhiên không được phép chạm vào yết hầu, điểm có thể được tính cho đòn có khống chế và không chạm đó.

12. Một đòn đánh vào vùng xương bả vai có thể được ăn điểm. Vùng không được tính điểm chính là vai (khóp vai), chỗ nối của xương cánh tay, xương bả vai và xương đòn.

13. Tiếng cồng (chuông) báo hết giờ là chấm dứt mọi khả năng ghi điểm trong trận đấu đó, thậm chí TTC do sơ xuất không dừng ngay trận đấu. Tuy nhiên, nếu tiếng cồng không vang lên thì việc phạt sẽ không được áp dụng. Tổ trọng tài có quyền có thể áp dụng phạt VDV rời thảm đấu sau khi trận đấu kết thúc, còn sau vị trí đó thì phải do Hội đồng trọng tài quyết định.

14. Hiếm có trường hợp Aiuchi thực sự. Không lý nào cả hai đòn trúng mục tiêu cùng một lúc và đều ghi được điểm, mà mỗi đòn đều là đòn đẹp... vv. Hai đòn có thể cùng trúng mục tiêu nhưng hiếm khi đích thực chúng cùng ghi điểm. Vì vậy, TTC không được bỏ qua Aiuchi, một tình huống mà hai đòn ra cùng một lúc, nhưng chỉ duy nhất có một trong hai đòn là thực sự ăn điểm thì chính đó không phải là Aiuchi.

Điều 7: Tiêu chuẩn để quyết định

Kết quả của trận đấu được quyết định khi VDV này dẫn cách biệt VDV kia 8 điểm; hoặc là thời gian trận đấu kết thúc VDV có số điểm cao hơn; hay là theo quyết định Hantei; hoặc VDV thua do phải nhận Hansoku, Shikkaku, hay Kiken.

7.1. Khi trận đấu kết thúc với số điểm bằng nhau,

hoặc không có điểm được ghi thì người thắng cuộc sẽ được quyết định bởi việc biểu quyết của tổ trọng tài (Hantei). Quyết định đó sẽ dựa vào những cơ sở như sau:

a. Tinh thần thái độ thi đấu và thể lực mà VĐV thể hiện trong trận đấu.

b. Ưu thế về chiến thuật và kỹ thuật.

c. VĐV nào thực hiện nhiều đòn đánh hơn.

7.2. Trong các trận đấu cá nhân, nếu kết quả là hòa thì trận đấu sẽ có hiệp phụ nhưng không quá 1 phút (Enchosen). Enchosen là hiệp phụ của trận đấu, tất cả các hình phạt và nhắc nhở trong hiệp đấu trước sẽ được chuyển sang. VĐV nào giành được điểm trước thì sẽ được công bố là người thắng cuộc. Nhưng nếu cả hai VĐV không ai giành được điểm trong hiệp phụ thì quyết định sẽ dựa vào biểu quyết cuối cùng của tổ trọng tài (Hantei). Quyết định này sẽ chỉ ra một VĐV thắng cuộc còn VĐV kia buộc phải tuân theo.

7.3. Trong thi đấu đồng đội sẽ không có hiệp phụ (Enchosen), kể cả ở các trận đấu có kết quả hòa.

7.4. Đội thắng cuộc sẽ là đội có nhiều trận thắng nhất. Có thể là cả hai đội đều có số trận thắng bằng

nhau thì sau đó đội thắng sẽ là đội có nhiều điểm nhất tính cả ở những trận thắng và những trận thua.

7.5. Nếu cả hai đội có số trận thắng và số điểm bằng nhau thì một trận đấu quyết định sẽ được tiến hành. Nếu ở trận đấu này vẫn tiếp tục hòa thì một hiệp phụ không quá 1 phút sẽ diễn ra, VĐV nào ghi được điểm trước thì sẽ chiến thắng. Kết thúc trận đấu mà vẫn không có điểm ghi được thì quyết định sẽ dựa vào việc biểu quyết (Hantei).

7.6. Ở thi đấu đồng đội Nam, đội nào dẫn trước 3 trận thắng thì sẽ được công bố là thắng cuộc; còn ở đồng đội nữ là 2 trận thắng.

Giải thích:

1. Khi quyết định kết quả trận đấu bằng việc biểu quyết Hantei, TTC sẽ lùi ra khỏi thảm đấu hô "Hantei" rồi thổi hai hồi còi, các TTP sẽ bày tỏ quan điểm của mình bằng cờ, còn TTC cũng cùng lúc giơ tay về phía VĐV thi đấu tốt hơn. TTC thổi một tiếng còi ngắn và tiến về vị trí ban đầu rồi công bố người thắng cuộc.

2. Ở những trường hợp kết thúc hòa, TTC sẽ công bố Hikiwake và bắt đầu hiệp phụ nếu như có thể áp dụng được.

3. Ở trường hợp hiệp phụ hòa, TTC trở về vị trí ban đầu, một tay để ngang ngực, đặt khuỷu tay kia lên tạo thành một góc vuông nhằm biểu hiện sự lựa chọn quyết định của mình cho một VĐV, sau đó anh ta sẽ công bố người thắng cuộc theo cách bình thường.

Điều 8: Các hành vi bị cấm

Hành vi bị cấm được chia làm hai loại: loại 1 và loại 2.

- Loại 1: (C1)

1. Các đòn đánh quá mạnh vào vùng ăn điểm và chạm vào yết hầu.

2. Các đòn đánh vào tay hoặc chân, hạ bộ, khớp hoặc mu bàn chân.

3. Các đòn tấn công vào mặt bằng kỹ thuật mở bàn tay.

4. Các đòn quăng quật nguy hiểm hoặc bị cấm, mà nó gây nên chấn thương.

- Loại 2: (C2)

1. Giả vờ hoặc cường điệu hóa chấn thương.

2. Ra ngoài thăm đấu nhiều lần (Jogai).

3. Tự gây nguy hiểm cho mình trong khi đuổi theo đòn để chính mình bị chấn thương, hoặc không để ý để bảo vệ hữu hiệu (Mubobi).

4. Pha đánh nhằm ngăn cản cơ hội ghi điểm của đối phương.

5. Tóm và cố tình quật ngã hoặc làm ngã đối phương mà trước đó không ra đòn tấn công cơ bản của karate, ngoại trừ khi đối thủ cố tình tóm hoặc quật trước, cũng như cấm các kỹ thuật quật có trọng tâm cao hơn hông.

6. Các đòn ôm ghì, vật, đẩy, hoặc tóm không cần thiết và không có đòn đánh nào tiếp theo sau đó.

7. Những kỹ thuật, xét về bản chất không thể khống chế được để đảm bảo sự an toàn cho đối phương, gây nguy hiểm và những đòn tấn công không khống chế cho dù nó có chạm hay không chạm vào đối phương.

8. Tấn công bằng đầu, đầu gối, hoặc cùi chỏ.

9. Nói, hoặc chọc tức đối phương, không chịu chào đáp lễ trọng tài, những hành vi bất lịch sự, khiếm nhã đối với các quan chức trọng tài khác hoặc là những vi phạm thuộc về võ phép.

Giải thích:

1. Những kỹ thuật karate truyền thống được thực hiện hết sức có thể gây chấn thương cực kỳ nghiêm trọng, thậm chí gây tử vong. Thi đấu karate là một môn thể thao, chính vì lẽ đó một số kỹ thuật nguy hiểm phải được loại bỏ và tất cả các đòn đánh nhất thiết phải không chế. Các VĐV được tập luyện có thể chịu đựng được các đòn đánh khá mạnh vào vùng bụng, còn các vùng đầu, mặt, cổ, háng, khớp là những vùng rất dễ bị chấn thương. Vì vậy, bất cứ kỹ thuật nào gây chấn thương đều bị phạt trừ khi do người bị chấn thương gây ra. Các VĐV phải thể hiện được các đòn đánh không chế và đẹp (chuẩn). Nếu như họ không thể, nghĩa là kỹ thuật này không hợp lệ thì rõ ràng họ sẽ bị nhắc nhở hoặc bị phạt.

- Đánh chạm vào mặt - đối với lứa tuổi trưởng thành và lứa tuổi trẻ:

2. Đối với VĐV ở lứa tuổi trưởng thành và lứa tuổi trẻ, đòn đánh không gây chấn thương, chạm nhẹ, không chế nhưng có “chạm” vào mặt, vào đầu và vào cổ thì được phép (nhưng không phải vào yết hầu). Nếu đòn đánh chạm mà TTC cho là nặng, nhưng không đến mức làm mất khả năng giành chiến thắng của VĐV thì việc

nhắc nhở (Chukoku) có thể được đưa ra. Lần thứ 2 đánh chạm như vậy thì sẽ bị phạt Keikoku và đối phương được một Ippon (1 điểm). Vi phạm lần thứ 3, tiếp tục sẽ bị phạt Hansoku Chui và đối phương sẽ nhận thêm một Nihon (2 điểm). Thêm lần vi phạm nữa thì sẽ bị truất quyền thi đấu bằng hình phạt Hansoku.

- Đánh chạm vào mặt - đối với lứa tuổi thiếu niên:

3. Đối với lứa tuổi thiếu niên, tất cả các đòn đánh vào đầu, mặt, cổ phải tuyệt đối khống chế, chỉ cần chạm gắng vào mục tiêu là tổ trọng tài sẽ không cho điểm. Các kỹ thuật đá vào đầu, mặt, cổ thì được phép chạm nhẹ (hiểu theo nghĩa “chạm vào lông chân”). Trong trường hợp các đòn đánh chạm xem như nặng hơn mức nêu trên thì tổ trọng tài sẽ nhắc nhở hoặc phạt. Bất cứ kỹ thuật nào đánh vào đầu, mặt, cổ mà gây nên chấn thương cho dù nhẹ như thế nào thì cũng sẽ bị nhắc nhở hoặc phạt trừ khi lỗi do người bị chấn thương gây ra.

4. TTC không được dời mắt khi quan sát VĐV bị chấn thương. Chỉ một chút chậm chễ trong việc xét đoán thôi cũng đủ để chấn thương nhẹ như chảy máu mũi trở nên nặng hơn. Sự quan sát này sẽ phát hiện ra việc cố tình của VĐV làm cho chấn thương trở nên nặng hơn để đạt lợi thế chiến thuật, ví dụ như đánh vào mũi đã bị chấn thương hoặc trà mạnh vào mặt.

5. Những chấn thương trước đó có thể để lại những hậu quả nặng hơn nhiều so với mức độ các đòn đánh chạm vừa xảy ra, vì vậy các trọng tài phải cân nhắc khi đưa ra các hình phạt thích ứng đối với những đòn đánh chạm tưởng như là mạnh, ví dụ: chỉ mới bị đòn chạm nhẹ đã dẫn đến việc VĐV không thể thi đấu được do ảnh hưởng của chấn thương đã có ở trận đấu trước. Trước khi bắt đầu trận đấu, trọng tài trưởng sàn phải kiểm tra phiếu sức khỏe và phải khẳng định rằng VĐV đủ sức khỏe để thi đấu. Còn TTC thì cũng phải được thông báo nếu như một VĐV đã vừa được chữa trị chấn thương.

6. VĐV giả vờ bị chấn thương trước đòn chạm nhẹ để cố tình làm cho TTC phạt đối phương như việc lấy tay ôm mặt, đi loạng choạng hoặc ngã không cần thiết thì ngay lập tức chính VĐV đó sẽ bị nhắc nhở hoặc bị phạt.

7. Việc giả vờ bị chấn thương mà nó không có thực là một vi phạm luật nghiêm trọng. Hình phạt Shikkaku sẽ được đưa ra đối với VĐV giả vờ chấn thương ví như hành động ngã quy xuống và lăn lộn trên sàn quá mức tưởng tượng mà không được chứng thực theo báo cáo của bác sĩ giải.

Việc cường điệu hóa một chấn thương có thực thì ít nghiêm trọng hơn. Nhắc nhở, hoặc hình phạt sẽ được áp dụng cho việc làm này.

8. Các VĐV mà nhận hình phạt Shikkaku vì giả vờ chấn thương sẽ được đưa ra khỏi sàn đấu và chuyển đến người có thẩm quyền của Ủy ban Y tế của WKF giải quyết bằng cách cho tiến hành cuộc kiểm tra ngay sau đó. Ủy ban Y tế sẽ trình bản báo cáo trước khi kết thúc giải để HĐTT xem xét. Các VĐV giả vờ chấn thương sẽ phải chịu hình phạt nặng nhất kể cả đến việc bị đình chỉ thi đấu vĩnh viễn.

9. Yết hầu là vùng rất dễ bị tổn thương nên dù bị đánh chạm nhẹ nhất cũng sẽ bị nhắc nhở hoặc phạt trừ khi do lỗi của chính VĐV bị chấn thương gây ra.

10. Các kỹ thuật quật được chia làm hai loại. Trong tiềm thức của Karate, các đòn quét chân như de ashi barai, ko uchigari... vv làm cho đối phương mất thăng bằng hoặc bị quật mà không bị tóm trước và loại nữa là những đòn quật mà có kèm theo việc đối phương bị tóm hoặc giữ trong khi quật. Các đòn quật như vậy chỉ được diễn ra sau khi một kỹ thuật karate chính gốc được thực hiện trước, hoặc là khi phản đòn của đối phương tấn công, hoặc phản đòn có quật hoặc ghì của đối phương.

Trọng tâm của đòn quật phải không được cao hơn hông và đối phương phải được giữ an toàn trong khi bị quật. Các đòn quật từ vai trở lên như Seio nage, kata garuma... vv tuyệt đối bị cấm cũng như các đòn “hy sinh” như Tomoe nage, Sumi gaeshi... vv. Nếu đối phương bị chấn thương do đòn quật, tổ trọng tài sẽ quyết định có phạt hay không.

11. Các đòn đánh mở tay vào mặt bị cấm vì sẽ rất nguy hiểm đến mắt của VĐV.

12. Jogai là tình huống khi chân của VĐV hoặc bất cứ phần nào của cơ thể chạm ra ngoài sàn đấu, ngoại trừ khi VĐV bị đối phương dùng sức đẩy hoặc bị quật ra ngoài sàn đấu.

13. Ở thời điểm trọng tài hô “Yame” là để quyết định nếu như có Jogai xảy ra. Nếu Aka thực hiện một đòn đánh ăn điểm và ngay sau đó bước ra ngoài thăm đấu, tiếng hô “Yame” phải xuất hiện ngay sau khi VĐV đó ghi điểm, vì vậy việc ra ngoài thăm xảy ra ngoài thời gian của trận đấu và sẽ không bị phạt. Nếu Aka thực hiện đòn đánh không thành công thì tiếng hô “Yame” sẽ không xuất hiện và việc ra ngoài thăm đấu sẽ được tính. Nếu Shiro ra thăm ngay sau khi Aka tấn công ăn điểm thì trọng tài phải hô “Yame” ngay lập tức để cho

điểm và việc Shiro ra thăm không được tính. Nếu Shiro đang (bước) ra thăm hoặc đã ra thăm đúng lúc Aka ghi điểm (Aka vẫn còn ở trong thăm) thì sẽ tính điểm cho Aka và Shiro vẫn bị phạt Jogai.

14. VĐV lùi liên tục mà không có đòn phản công hiệu quả, thà để cho đối phương nắm cơ hội ghi điểm thì anh ta sẽ bị nhắc nhở hoặc phạt. Điều này thường xảy ra trong những giây cuối cùng của trận đấu. Nếu vi phạm này xảy ra trong thời gian 10 giây cuối hoặc hơn của trận đấu thì trọng tài sẽ nhắc nhở người vi phạm. Nếu như trước đó đã có 1 lần phạm lỗi loại C2 trở lên thì các nấc hình phạt tiếp theo sẽ được áp dụng.

Tuy nhiên, nếu vi phạm xảy ra ở thời điểm ít hơn 10 giây còn lại của trận đấu thì trọng tài sẽ phạt người vi phạm lỗi Keikoku và cho VĐV kia 1 điểm Ippon. Nếu như trước đó đã có 1 lần phạm lỗi loại C2 trở lên thì anh ta sẽ phải nhận tiếp khung hình phạt kế tiếp. Tuy nhiên, trọng tài phải khẳng định rằng VĐV không lùi, có chăng là vì đối phương tấn công một cách thô bạo và nguy hiểm, trong trường hợp này chính người tấn công sẽ bị nhắc nhở hoặc bị phạt.

15. Một ví dụ về Mubobi là khi VĐV lao vào tấn công liên tục mà không chú ý đến sự an toàn của bản

thân. Một số VĐV thường lao theo các đòn tấn công với dài và không thể đỡ được đòn phản công của đối phương, những đòn tấn công hớ như vậy chính là lỗi Mubobi và không thể ghi điểm được. Động tác mang tính “đóng kịch” như một số VĐV thường quay lưng (mặt) lại đối phương sau khi đâm, có ý nhạo báng và như chứng tỏ rằng mình vừa ghi điểm, lúc này họ quên phòng thủ và không hề để ý gì đến đối phương, mục đích của họ là nhằm thu hút sự chú ý của trọng tài đối với cú ra đòn đó. Đây rõ ràng là lỗi Mubobi, người vi phạm sẽ phải chịu một chấn thương, lỗi chính là do anh ta gây nên, nên trọng tài sẽ không phạt VĐV kia.

16. Bất cứ hành vi thô lỗ, thiếu lịch sự của 1 VĐV trong đoàn có thể sẽ dẫn đến việc truất quyền thi đấu của VĐV đó, hoặc của toàn đội, thậm chí của cả đoàn ra khỏi giải.

Điều 9: Các hình phạt

Nhắc nhở (**Chukoku**) được áp dụng cho những vi phạm nhỏ hoặc là lần đầu vi phạm.

Keikoku: đây là hình phạt mà đối phương được cộng thêm điểm Ippon (1 điểm). Keikoku được áp dụng cho

những vi phạm nhỏ mà đã bị nhắc nhở trước đó của trận đấu hoặc những vi phạm chưa đến mức Hansoku - Chui.

Hansoku Chui: đây là hình phạt mà đối phương được cộng thêm điểm Nihon (2 điểm). Hansoku Chui thường được áp dụng cho những lỗi mà đã bị phạt Keikoku trước đó của trận đấu. Hình phạt này có thể được áp dụng ngay cho những vi phạm nghiêm trọng nhưng chưa đến mức phạt Hansoku.

Hansoku: đây là hình phạt tiếp theo được áp dụng cho các lỗi vi phạm cực kỳ nghiêm trọng hoặc là đã bị phạt Hansoku Chui trước đó. Hình phạt này sẽ truất quyền thi đấu của VĐV. Trong các trận thi đấu đồng đội, VĐV bị chấn thương sẽ được nhận thêm 8 điểm (ngoài số điểm của mình ra) và trong trường hợp nếu điểm của đối phương cao hơn (trước khi bị phạt) thì sẽ chỉ cộng thêm số điểm của đối phương.

Shikkaku: đây là việc truất quyền VĐV ra khỏi giải, cuộc đấu hoặc trận đấu. Để xác định giới hạn của Shikkaku cần phải tham khảo ý kiến của HĐTT. Shikkaku có thể được áp dụng khi VĐV không tuân theo hiệu lệnh của trọng tài, có hành động (sát thủ), hoặc những vi phạm mà nó làm hại đến uy tín và danh dự của Karate-do, hoặc khi những hành động khác bị

coi là vi phạm (làm trái) luật và tinh thần của giải. Trong các trận thi đấu đồng đội, một VĐV của đội bị phạt Shikkaku thì đối phương sẽ được nhận thêm 8 điểm (ngoài số điểm của anh ta ra) và trong trường hợp nếu điểm của người bị phạt cao hơn (trước khi bị phạt) thì sẽ chỉ cộng thêm số điểm của người bị phạt Shikkaku.

Giải thích:

1. Các hình phạt loại 1 (C1) và loại 2 (C2) không được tính gộp lại.

2. Hình phạt có thể được áp dụng trực tiếp cho lỗi phạm luật, nhưng một khi vi phạm nhiều lần cùng lỗi đó thì phải bị phạt nặng hơn. Ví dụ: không thể nhắc nhở hoặc phạt cho lỗi đánh mạnh rồi lại chỉ nhắc nhở cho lần thứ 2 vẫn tiếp tục đánh mạnh.

3. Nhắc nhở Chukoku được đưa ra khi rõ ràng đã có vi phạm nhỏ về luật nhưng khả năng giành chiến thắng của VĐV không giảm (theo ý kiến của tổ trọng tài) do lỗi của đối phương.

4. Keikoku có thể được áp dụng ngay mà không cần phải qua lần nhắc nhở trước đó. Keikoku thường được áp dụng khi khả năng giành chiến thắng của VĐV bị

giảm nhẹ (theo ý kiến của tổ trọng tài) do lỗi của đối phương.

5. Hansoku Chui có thể được áp dụng trực tiếp ngay hoặc tiếp theo sau lần nhắc nhở hoặc phạt Keikoku trước đó và nó được áp dụng khi khả năng giành chiến thắng của VĐV bị giảm nghiêm trọng (theo ý kiến của tổ trọng tài) do lỗi của đối phương.

6. Hansoku được áp dụng cho tất cả các lần phạt trước đó gộp lại và có thể được áp dụng ngay cho các vi phạm luật nghiêm trọng. Nó được áp dụng khi khả năng giành chiến thắng của VĐV bị giảm đến mức hầu như không còn (theo ý kiến của tổ trọng tài) do lỗi của đối phương.

7. Bất cứ VĐV nào nhận hình phạt Hansoku vì gây ra chấn thương và theo ý kiến của tổ trọng tài và trọng tài trưởng sán là hành động ác ý, nguy hiểm, hoặc bị coi là không đáp ứng được các đòi hỏi không chế đòn cần thiết theo Luật thi đấu của WKF sẽ được báo cáo lên HĐTT. HĐTT sẽ quyết định VĐV này bị đình chỉ thi đấu trong giải này hoặc là các giải tiếp theo.

8. Shikkaku có thể được áp dụng trực tiếp ngay mà không cần bất cứ loại hình phạt nào đã có trước đó.

VĐV không cần phải làm gì cũng bị phạt mà chỉ cần HLV hoặc các thành viên không thi đấu trong đoàn có các cư xử làm hại tới uy tín, danh dự của Karate-do là đủ. Nếu trọng tài khẳng định rằng một VĐV hành động một cách ác ý (sát thủ) thì không cần xét đến anh ta có gây nên chấn thương cho đối phương hay không về thể chất thì hình phạt chính xác là Shikkaku chứ không phải là Hansoku.

9. Phải thông báo công khai về hình phạt Shikkaku.

Điều 10: Chấn thương và tai nạn trong thi đấu

10.1. Kiken hoặc xử thua là quyết định được đưa ra khi một VĐV hoặc các VĐV không có mặt khi được gọi tên, không thể tiếp tục thi đấu, bỏ cuộc hoặc bị ngừng cuộc theo hiệu lệnh của TTC. Lý do bỏ cuộc có thể là do chấn thương mà không thể đổ lỗi cho đối phương.

10.2. Nếu 2 VĐV gây chấn thương cho nhau hoặc là do bị chấn thương trước đó và các bác sĩ của giải thông báo là không thể tiếp tục thi đấu được thì trận đấu sẽ kết thúc bằng phần thắng thuộc về VĐV nào ghi điểm nhiều hơn. Nếu số điểm bằng nhau thì biểu quyết của tổ trọng tài sẽ quyết định kết quả trận đấu.

10.3. Một VĐV bị chấn thương được bác sĩ của giải thông báo là không đủ sức khỏe thi đấu thì sẽ không được thi đấu tiếp trong giải đó.

10.4. Một VĐV bị chấn thương thắng 1 trận do đối phương bị truất quyền thì sẽ không được thi đấu tiếp nếu không được sự đồng ý của bác sĩ. Nếu VĐV đó bị chấn thương, anh ta thắng ở trận thứ 2 cũng do đối phương bị truất quyền thì ngay lập tức VĐV đó buộc phải rút lui khỏi thi đấu kumite của giải đó.

10.5. Khi VĐV bị chấn thương, ngay lập tức trọng tài dừng trận đấu và gọi bác sĩ. Bác sĩ chỉ có quyền chẩn đoán và chữa trị chấn thương.

10.6. VĐV bị chấn thương trong trận đấu, thời gian điều trị chấn thương được phép là 3 phút, nếu việc điều trị không xong trong thời gian cho phép, TTC sẽ quyết định VĐV đó có thể tiếp tục thi đấu hay không (theo Điều 13.9 mục d) hoặc là cho thêm thời gian để điều trị.

10.7. Bất cứ VĐV nào ngã, bị quật ngã hoặc bị đo ván không thể đứng thẳng dậy được trong vòng 10 giây thì bị coi là không đủ sức để tiếp tục thi đấu và đương nhiên sẽ bị buộc phải rút lui khỏi tất cả nội dung kumite của giải đó. Trong trường hợp VĐV ngã, bị quật ngã hoặc bị đo ván và không thể đứng thẳng lên được ngay

lập tức, trọng tài sẽ thổi còi ra hiệu cho trọng tài bấm giờ bắt đầu bấm 10 giây và cùng lúc đó gọi bác sĩ nếu thấy cần thiết. Trọng tài bấm giờ sẽ cho dừng thời gian khi TTC giờ tay lên.

Giải thích:

1. Khi bác sĩ thông báo VĐV không đủ sức khỏe để thi đấu thì phải viết ghi chú vào giấy sức khỏe của VĐV đó. Khoảng thời gian không thể thi đấu được vì sức khỏe cũng phải ghi rõ để báo cho các tổ trọng tài khác.

2. VĐV có thể thắng cuộc do đối phương bị truất quyền thi đấu vì những lỗi vi phạm nhỏ loại 1 (C1) gộp lại. Có thể người thắng cuộc qua khỏi chấn thương và cố gắng đấu tiếp được, nhưng thắng ở trận thứ 2 cũng tương tự như vậy thì buộc phải dẫn đến ngừng thi đấu cho dù VĐV đó vẫn có khả năng tiếp tục thi đấu được.

3. Trọng tài chỉ gọi bác sĩ khi VĐV bị chấn thương và cần được chữa trị.

4. Bác sĩ có trách nhiệm cho biết chỉ những gì cần làm đúng theo tính chất chuyên môn đối với chấn thương cụ thể của VĐV.

5. Khi áp dụng luật 10 giây, thời gian sẽ do trọng tài

được chỉ định cụ thể thực hiện. Phải có tín hiệu báo khi thời gian đã được 7 giây và hồi chuông kết thúc vào lúc 10 giây. Trọng tài bấm giờ bắt đầu tính giờ khi TTC ra hiệu và dừng lại khi VĐV đứng thẳng dậy hoàn toàn khi TTC giờ tay lên.

6. Tổ trọng tài sẽ quyết định người thắng cuộc dựa vào hình phạt Hansoku, Kiken hoặc Shikkaku tùy theo từng trường hợp.

7. Trong các trận thi đấu đồng đội một VĐV của đội bị nhận Kiken thì đối phương sẽ nhận thêm 8 điểm (ngoài số điểm của anh ta ra) và trong trường hợp nếu điểm của người bị phạt cao hơn (trước khi bị phạt) thì sẽ chỉ cộng thêm số điểm của người bị phạt Kiken.

Điều 11: Khiếu nại

11.1. Không ai có thể phản đối lại phán quyết của các thành viên của tổ trọng tài.

11.2. Nếu việc trọng tài có gì vi phạm Luật thì chỉ có Chủ tịch Liên đoàn hoặc người đại diện chính thức là người duy nhất được phép khiếu nại.

11.3. Đơn khiếu nại dưới dạng văn bản và phải trình ngay lập tức sau trận đấu (ngoại trừ duy nhất việc khiếu

nại liên quan đến sai sót hành chính. Trọng tài trưởng sân sẽ phải lập tức nhận ra ngay những sai sót được phát hiện).

11.4. Đơn khiếu nại phải được trình lên đại diện của Ban kháng nghị. Ban kháng nghị sẽ xem xét lại hoàn cảnh dẫn đến quyết định khiếu nại. Sau khi xem xét những tình tiết có liên quan, họ sẽ lập báo cáo và được giao quyền giải quyết vấn đề này.

11.5. Bất cứ khiếu nại nào liên quan đến việc áp dụng luật đều phải được tuân theo qui định của Ban chấp hành Liên đoàn Karate Thế giới. Đơn khiếu nại trình lên phải bằng văn bản và do một đại diện của đội hoặc một hay nhiều VĐV ký tên vào.

11.6. Đơn khiếu nại phải được nộp cùng với tiền lệ phí theo qui định của BCH WKF. Số tiền và đơn khiếu nại gửi tới đại diện của Ban kháng nghị.

11.7. Ban kháng nghị gồm một đại diện của HĐTT, một của Ủy ban kỹ thuật và một của Ủy ban y tế.

Giải thích:

1. Đơn khiếu nại phải nêu tên của các VĐV, tổ trọng tài điều hành và các chi tiết chính xác có liên quan đến

việc khiếu nại. Sự việc khiếu nại được trình bày chung chung thì sẽ không được chấp thuận là khiếu nại hợp lệ. Chi tiết sự việc chứng minh cho giá trị lời khiếu nại phải được nêu ra cùng với đơn khiếu nại.

2. Ban kháng nghị sẽ xem xét những chứng cứ nêu trong đơn khiếu nại. Ban khiếu nại cũng nghiên cứu bằng hình và đặt câu hỏi cho những người có liên quan nhằm kiểm tra một cách khách quan giá trị của đơn khiếu nại.

3. Nếu Ban kháng nghị cho việc khiếu nại là đúng thì những biện pháp thích đáng sẽ được áp dụng nhằm tránh sự việc tiếp tục tái diễn ở các trận đấu tiếp theo. Số tiền lệ phí khiếu nại sẽ do thủ quỹ hoàn lại.

4. Nếu đơn khiếu nại được chứng minh là không có giá trị thì nó sẽ bị bác bỏ, tiền lệ phí sẽ không được hoàn lại và nộp cho WKF.

5. Để các trận đấu sẽ không bị chậm lại cho dù là đơn khiếu nại được chuẩn bị trước thì trách nhiệm của Kansa là phải khẳng định trận đấu được diễn ra theo đúng luật thi đấu.

6. Trong những trường hợp có sơ xuất về hành chính ở trận đấu đang diễn ra thì HLV có thể thông báo trực

tiếp cho trọng tài trưởng sàn và anh ta sẽ thông báo cho trọng tài chính.

Điều 12: Quyền hạn và trách nhiệm

- Hội đồng Trọng tài: HĐTT sẽ có quyền hạn và trách nhiệm như sau:

1. Bảo đảm công tác chuẩn bị cho mỗi giải thi đấu là tối ưu trong việc cùng bàn bạc với Ban tổ chức về việc bố trí khu vực thi đấu, cung cấp và triển khai các thiết bị, các phương tiện cần thiết và giám sát diễn biến các trận đấu, đảm bảo an toàn... vv.

2. Chỉ định và phân công các trọng tài trưởng sàn cho các sàn đấu để thực thi các nhiệm vụ theo yêu cầu.

3. Giám sát và phối hợp chuyên môn với các trọng tài.

4. Chỉ định các trọng tài thay thế khi cần thiết.

5. Thông qua phán quyết cuối cùng trong trường hợp có một kỹ thuật có thể được xảy ra trong trận đấu mà không qui định trong luật.

Các trọng tài trưởng sàn: có quyền hạn và trách nhiệm như sau:

1. Tham gia, chỉ định, theo dõi các trọng tài chính và trọng tài phụ trong tất cả các trận đấu ở sàn đó.
2. Quan sát việc điều hành trận đấu của TTC, TTP ở trên sàn đấu và đảm bảo rằng các trọng tài được phân công là có khả năng hoàn thành nhiệm vụ được giao.
3. Ra lệnh cho TTC dừng trận đấu khi Kansa ra hiệu việc vi phạm luật.
4. Chuẩn bị văn bản, bản báo cáo cập nhật gửi HĐTT về việc điều hành trận đấu của từng trọng tài kèm theo ý kiến nhận xét nếu cần.

- Các trọng tài chính: có quyền hạn như sau:

1. TTC ("Shushin") có quyền điều khiển trận đấu gồm việc công bố bắt đầu, tạm ngừng và kết thúc trận đấu.
2. Cho điểm.
3. Giải thích cho TT trưởng sàn, HĐTT, Ban kháng nghị về cơ sở của việc phán quyết nếu như cần thiết.

4. Áp dụng các hình phạt và lỗi nhắc nhở trước, trong hoặc sau trận đấu.

5. Tiếp nhận và thực hiện phán quyết trên cơ sở ý kiến của các trọng tài phụ.

6. Công bố hiệp phụ.

7. Điều hành việc biểu quyết của tổ trọng tài và công bố kết quả.

8. Công bố người thắng cuộc.

9. TTC không chỉ giới hạn thẩm quyền trong phạm vi sân đấu mà còn ngay ngoài phạm vi của thảm.

10. TTC là người đưa ra tất cả các hiệu lệnh và khẩu lệnh.

- Các trọng tài phụ: (Fukushin) có quyền hạn như sau:

1. Hỗ trợ cho TTC bằng cờ lệnh.

2. Thực hiện quyền biểu quyết khi phải phán quyết.

Trọng tài phụ phải thận trọng quan sát các hành động của VĐV và ra hiệu cho TTC trong các trường hợp sau:

- a. Khi nhận thấy có đòn ăn điểm.
- b. Khi VĐV có các hành vi hoặc các đòn đánh bị cấm.
- c. Khi VĐV bị chấn thương hoặc bị đuối sức.
- d. Khi cả 2 hoặc 1 VĐV di chuyển ra ngoài khu vực thi đấu (Jogai).
- e. Trong những trường hợp khác khi nhận thấy cần phải ra hiệu để TTC để ý tới.

- Các trọng tài giám sát (Kansa):

TT Kansa có trách nhiệm giúp cho TT trưởng sàn bằng việc quan sát trận đấu đang diễn ra. Nếu quyết định của TTC và TTP không phù hợp với luật thi đấu thì TT Kansa ngay lập tức sẽ giơ cờ đỏ lên hoặc ra hiệu và thổi còi. TT trưởng sàn sẽ yêu cầu TTC dừng trận đấu và sửa chữa sai sót. Biên bản kết quả của trận đấu phải được ký duyệt bởi TT Kansa.

- Các trọng tài giám sát điểm:

TT giám sát điểm vừa phải ghi điểm và vừa phải quan sát công việc của trọng tài thời gian và thư ký ghi điểm khi trận đấu đang diễn ra.

Giải thích:

1. Khi cả 3 TTP cùng ra ký hiệu như nhau hoặc cho điểm chỉ 1 VĐV thì TTC sẽ phải dừng trận đấu và thực hiện theo quyết định đa số. Nếu TTC không dừng trận đấu thì Kansa sẽ giờ cờ đỏ hoặc ra hiệu và thổi còi.

2. Khi cả 2 TTP cùng ra ký hiệu như nhau hoặc cho điểm chỉ 1 VĐV thì TTC sẽ cân nhắc ý kiến của họ nhưng có thể không cần dừng trận đấu nếu TTC cho rằng họ có nhầm.

3. Tuy nhiên, khi trận đấu được dừng lại, phải tuân theo phán quyết đa số. TTC có thể thuyết phục các TTP cân nhắc lại nhưng không thể cho phán quyết ngược với 2 TTP trừ khi TTC có được sự ủng hộ tích cực của Trọng tài thứ 3.

4. TTC có thể thuyết phục các TTP phán quyết lại khi ông ta tin chắc rằng họ có nhầm hoặc khi có đòn đánh vi phạm luật, ví như một đòn đánh quá mạnh, hoặc cho điểm cho VĐV đã ở ngoài thảm đấu (Jogai), hoặc khi TTC cho rằng điểm được tính là quá cao hay quá thấp.

5. Khi cả 3 TTP đưa ra những ý kiến khác nhau, TTC

có thể ra quyết định mà có cùng ý kiến ủng hộ của một trong 3 TTP.

6. Khi hội ý (Hantei), ý kiến biểu quyết của TTC và mỗi TTP là có giá trị ngang nhau. Trong trường hợp ở trận đấu hiệp phụ (Enchosen) có kết quả hòa thì ý kiến TTC sẽ có quyền quyết định.

7. Các TTP chỉ được cho điểm khi thực sự họ nhìn thấy. Nếu họ không chắc chắn đòn đánh thực sự tới vùng ăn điểm thì họ nên ra ký hiệu là không nhìn thấy (Mienai).

8. Vai trò của TT Kansa là phải khẳng định chắc chắn rằng cuộc đấu hoặc trận đấu được diễn ra đúng theo luật thi đấu. Kansa ngồi đó không phải là việc thêm một TT phụ. Kansa không được biểu quyết và cũng không có quyền gì trong việc phán quyết ví như việc tính điểm hay không, hay là Jogai. Trách nhiệm duy nhất của Kansa là chỉ trong việc theo dõi sự phán quyết có tuân thủ theo luật hay không.

9. Trong trường hợp TTC không nghe thấy tiếng chuông báo hết giờ, TT giám sát điểm sẽ thổi còi báo.

10. Khi cần giải thích những điều cơ bản về một phán quyết sau trận đấu thì tổ trọng tài có thể nói với

TT trưởng sàn, HĐTT hoặc Ban kháng nghị, còn lại không cần thiết giải thích cho bất cứ người nào khác.

Điều 13: Bắt đầu, tạm dừng và kết thúc trận đấu

13.1. Các thuật ngữ và động tác được TTC và TTP sử dụng trong khi điều hành trận đấu sẽ được qui định trong phụ lục 1 và 2.

13.2. TTC và TTP ở vào vị trí qui định và sau khi 2 VĐV cúi đầu chào nhau, TTC sẽ hô “Shobu hajime”, trận đấu được bắt đầu.

13.3. TTC sẽ cho dừng trận đấu bằng việc hô “Yame” đồng thời sẽ ra lệnh cho VĐV trở về vị trí ban đầu (Moto no ichi) nếu thấy cần.

13.4. TTC trở về vị trí ban đầu và các TTP sẽ đưa ra ý kiến của mình bằng các ký hiệu. Trong trường hợp điểm được tính TTC sẽ phải nêu rõ VĐV (Aka hoặc Shiro), vùng tấn công (Chudan hoặc Jodan), kỹ thuật ăn điểm (Tsuki, Uchi hay Geri) rồi sau đó mới công bố điểm được tính cho đòn đánh đó cùng với hiệu lệnh tương xứng. TTC sẽ tiếp tục trận đấu bằng lệnh “Tsuzuketehajime”.

13.5. Trong trận đấu khi một VĐV dẫn trước 8 điểm, TTC hô “Yame”, yêu cầu 2 VĐV trở về vị trí ban đầu đồng thời TTC cũng trở về vị trí của mình. TTC sẽ công bố người thắng cuộc bằng cách giơ tay lên về phía VĐV chiến thắng và hô “Shiro” (Aka) Nokachi. Trận đấu đã kết thúc.

13.6. Khi trận đấu hết giờ. VĐV có số điểm nhiều hơn sẽ được tuyên bố là người thắng cuộc, TTC sẽ giơ tay về phía người thắng cuộc và hô “Shiro” (Aka) Nokachi. Trận đấu kết thúc.

13.7. Khi trận đấu hết giờ và tỉ số điểm bằng nhau, hoặc là không có điểm, TTC sẽ hô “Yame” rồi trở về vị trí của mình, sau đó lùi ra ngoài thảm và hô “Hantei” đồng thời thổi hai tiếng còi, TTC và các TTP sẽ cùng lúc đưa ra ý kiến, các TTP thì bằng cờ lệnh còn TTC thì giơ tay lên. Trong trường hợp việc biểu quyết là ngang nhau TTC sẽ công bố kết quả là hòa (Hikiwake) và một hiệp phụ được tiến hành (Enchosen).

13.8. Các TTP và TTC bình đẳng khi biểu quyết ở Hantei, ngoại trừ hết hiệp phụ Enchosen vẫn không phân định thắng bại thì TTC có thể dùng quyền tối ưu để quyết định, chấm dứt việc hòa thêm nữa.

13.9. Khi gặp tình huống sau, TTC sẽ hô "Yame" để tạm dừng trận đấu:

13.9.1. 1 hoặc cả 2 VĐV ở ngoài thảm đấu.

13.9.2. Khi trọng tài chính yêu cầu VĐV chỉnh trang lại võ phục hoặc trang bị bảo vệ.

13.9.3. Khi VĐV vi phạm luật.

13.9.4. Khi TTC xét thấy 1 hoặc 2 VĐV không thể tiếp tục trận đấu vì chấn thương, đuối sức hoặc do các lý do khác. Theo ý kiến bác sĩ của giải, TTC sẽ quyết định trận đấu nên tiếp tục hay không.

13.9.5. Khi VĐV tóm đối phương mà không thực hiện đòn đánh ngay lập tức hoặc đòn quật trong vòng 2 đến 3 giây.

13.9.6. Khi 1 hoặc 2 VĐV ngã hay bị quật ngã mà không có đòn đánh nào được thực hiện trong vòng 2 đến 3 giây.

13.9.7. Khi cả 2 VĐV mắc chân nhau, sau bị ngã hoặc cố quật rồi bắt đầu vật nhau.

13.9.8. Khi cả 3 TTP ra cùng ký hiệu hoặc cùng cho điểm chỉ 1 VĐV.

Giải thích:

1. Khi bắt đầu trận đấu, trước tiên TTC gọi 2 VĐV vào vạch qui định vị trí ban đầu. Nếu VĐV bước vào thảm quá vội vã sẽ phải được nhắc nhở. Các VĐV phải cúi đầu chào nhau cho đúng, các gập đầu vội vã sẽ là thiếu lễ độ và không đúng yêu cầu. TTC có thể ra lệnh chào nhau nếu không VĐV nào tự động bằng cách ra hiệu bằng tay như trong phụ lục 2 của điều luật.

2. Khi tiếp tục trận đấu TTC phải để ý xem 2 VĐV có đứng đúng vị trí qui định và chuẩn bị thi đấu không. Các VĐV nhún nhảy hoặc không đứng yên phải được nhắc nhở trước khi trận đấu được tiếp tục. TTC phải cho tiếp tục trận đấu ngay không chậm trễ.

Điều 14: Sửa đổi

Chỉ có Ủy ban Thể thao, Liên đoàn Karate Thế giới cùng với sự đồng ý của Ban chấp hành Liên đoàn Karate Thế giới mới có quyền sửa đổi các Điều luật thi đấu.

CHƯƠNG II: LUẬT THI ĐẤU KATA

Điều 15: Thảm thi đấu Kata

15.1. Thảm thi đấu phải bằng phẳng và không có chướng ngại.

15.2. Thảm đấu phải đủ diện tích để trình diễn một bài quyền mà không bị gián đoạn.

Giải thích:

Để thích hợp cho việc trình diễn bài quyền yêu cầu thảm phải nhẵn và chắc chắn, thường là được dùng chung với thảm thi đấu kumite.

Điều 16: Trang phục chính thức

16.1. Các VĐV và trọng tài phải mặc đồng phục như đã qui định ở Điều 2 của Luật thi đấu Kumite.

16.2. Bất kỳ người nào không tuân theo qui định này đều có thể bị truất quyền.

Giải thích:

1. Bộ trang phục thi đấu karate không được tung ra trong khi trình diễn bài quyền.

2. Các VĐV mặc võ phục không đúng qui định sẽ cho phép 1 phút để chỉnh trang lại.

Điều 17: Tổ chức thi đấu Kata

17.1. Thi đấu kata gồm hai nội dung: đồng đội và cá nhân. Thi đấu đồng đội là thi đấu giữa các đội (gồm 3 VĐV một đội). Các đội chỉ được phép gồm toàn VĐV là nam hoặc toàn VĐV là nữ. Thi đấu kata cá nhân là thi đấu giữa các cá nhân dành cho nam riêng và dành cho nữ riêng.

17.2. Thi đấu theo thể thức đấu loại với Repechage.

17.3. Các VĐV sẽ phải trình diễn các bài quyền bắt buộc (Shitei) và các bài quyền tự chọn (Tokui) trong thi đấu. Các bài quyền phải thuộc các hệ phái mà WKF chấp nhận, đó là Goju, Shito, Shoto và Wado. Ở 2 vòng đầu tiên thì không cho phép (không chấp nhận) sự chỉnh lý nào về kỹ thuật. Danh bạ các bài kata bắt buộc được ghi trong phụ lục 6 và danh bạ các bài tự chọn được ghi trong phụ lục 7.

17.4. Ở 2 vòng đầu tiên VĐV chỉ được phép chọn bài quyền thuộc trong danh bạ các bài bắt buộc. Không cho phép bất cứ một sự chỉnh lý nào về kỹ thuật cho các bài quyền này.

17.5. Ở các vòng đấu tiếp theo VĐV có thể chọn bài quyền trong danh bạ các bài tự chọn ở phụ lục 7. Sẽ chấp nhận sự chỉnh lý kỹ thuật của bài quyền theo hệ phái mà VĐV được huấn luyện.

17.6. Phải đăng ký tên bài quyền trước mỗi vòng đấu tại bàn thư ký.

17.7. Ở mỗi vòng đấu VĐV phải trình diễn bài quyền khác nhau, một khi bài quyền đã trình diễn rồi thì không thể được lặp lại. Tuy nhiên, tùy thuộc vào số lượng trận đấu có thể ấn định thêm một vòng đấu loại, bài quyền của vòng loại này được chọn từ trong danh bạ các bài bắt buộc và có thể được trình diễn lại ở vòng sau.

17.8. Ở các trận chung kết của thi đấu kata đồng đội, hai đội vào chung kết sẽ trình diễn như thường lệ bài quyền tự chọn trong danh bạ các bài Tokui ở phụ lục 7. Sau đó hai đội sẽ phải biểu diễn phần phân thể về ý nghĩa của bài quyền đó (Bunkai). Thời gian cho phép trình diễn Bunkai là 3 phút.

Điều 18: Tổ trọng tài

18.1. Tổ trọng tài cho mỗi trận đấu sẽ do HĐTT hoặc TT trưởng sàn chỉ định.

18.2. Ngoài ra còn chỉ định người ghi biên bản và phát thanh viên.

Giải thích:

1. Tổ trưởng tổ trọng tài điều hành trận đấu kata sẽ ngồi đối diện với VĐV, còn hai trọng tài kia sẽ ngồi ở bên phải và bên trái, hướng mặt vào trong thảm, ở vị trí 2m cách đường trung tâm của thảm đấu (được hình dung kẻ chia thảm ra thành 2 phần) và nằm về phía ra vào của VĐV. Cả 3 trọng tài đều được trang bị cờ đỏ và cờ xanh.

Điều 19: Tiêu chuẩn để quyết định

19.1. Bài quyền phải được VĐV trình diễn hết khả năng và thể hiện được ý nghĩa sâu xa theo ý niệm truyền thống mà nó chứa đựng. Để đánh giá sự trình diễn của VĐV trọng tài sẽ dựa vào các tiêu chuẩn sau:

19.1.1. Sự thể hiện chân thực ý nghĩa của bài quyền

19.1.2. Hiểu được các kỹ thuật được dùng như thế nào (Bunkai).

19.1.3. Đúng lúc (timing), nhịp điệu, tốc độ, thăng bằng và độ tập trung lực (Kime).

19.1.4. Việc sử dụng hơi thở đúng, hợp lý để hỗ trợ kime.

19.1.5. Nhân pháp chuẩn (Chakugan) và sự tập trung cao.

19.1.6. Tấn chuẩn (Dachi) bởi trọng tâm và chân di chuyển sát mặt sàn.

19.1.7. Thể hiện đan điền (Hara) hợp lý, không nhô lên nhô xuống khi di chuyển.

19.1.8. Thể hiện kỹ thuật chuẩn đặc trưng cho hệ phái.

19.1.9. Việc trình diễn còn được đánh giá với cách nhìn liên quan với một số điểm khác.

19.1.10. Thể hiện sự đồng đều trong thi đấu kata đồng đội không nhờ vào các ám hiệu trợ giúp.

19.2. Ở hai vòng đấu đầu tiên, VĐV thể hiện sự chỉnh lý kỹ thuật của bài quyền thì sẽ bị truất quyền.

VĐV mà dừng lại khi thực hiện bài quyền hoặc là biểu diễn một bài quyền khác với khi đọc tên thì sẽ bị truất quyền.

Giải thích:

1. Bài quyền (Kata) không phải là một điệu múa hay việc thể hiện mang tính sân khấu, nó được gắn liền với các giá trị và nguyên tắc mang tính truyền thống. Nó phải thể hiện được sự thật tính chiến đấu cũng như sự tập trung cao độ, sức mạnh và khả năng đích thực của đòn. Nó phải được thể hiện mạnh, có lực và tốc độ cũng như phong thái, nhịp điệu và sự thăng bằng.

2. Thi đấu kata đồng đội, 3 VĐV sẽ bắt đầu bài quyền bằng việc quay mặt về cùng một hướng và về phía tổ trưởng tổ trọng tài.

3. Ba VĐV của đội phải thể hiện hết khả năng ở tất cả các khía cạnh của bài quyền cũng như phải đều.

4. Ra ám hiệu để bắt đầu và kết thúc việc trình diễn, dậm chân, vỗ vào ngực, tay, vỗ phục, thở ra không hợp lý đều được xem như là việc trợ giúp, nó sẽ được các trọng tài lưu ý tới khi đưa ra quyết định.

Điều 20: Diễn biến trận đấu

20.1. Bắt đầu mỗi trận đấu, khi nghe rồi đáp lại tên được gọi, 2 VĐV, một đeo đai đỏ (Aka) và một đeo đai xanh (Shiro) sẽ đứng thành hàng ngang ở bên ngoài vạch thăm đấu đối diện với tổ trưởng tổ trọng tài. Cúi chào xong tổ trọng tài, Shiro sẽ lùi ra ngoài thăm đấu. Aka tiến vào vị trí chuẩn bị, đọc tên bài quyền và bắt đầu thi đấu. Sau khi kết thúc bài quyền Aka sẽ rời thăm đấu và đợi phần thi đấu của Shiro. Shiro kết thúc, cả hai VĐV sẽ trở về vị trí như lúc đầu và đợi quyết định của tổ trọng tài.

20.2. Nếu như bài quyền không tuân theo luật hoặc có chỗ bất thường thì tổ trưởng tổ trọng tài có thể gọi các trọng tài khác để hội ý.

20.3. Nếu VĐV bị truất quyền thì tổ trưởng trọng tài sẽ dùng cờ lệnh như ký hiệu Torimassen trong thi đấu kumite.

20.4. Sau khi thi đấu xong cả hai bài quyền, 2 VĐV sẽ đứng thành hàng ngang ở ngoài vạch thăm đấu. Tổ trưởng tổ trọng tài sẽ hô Hantei để quyết định và thổi 2 tiếng còi, cùng lúc 3 cờ sẽ giơ lên.

20.5. Tổ trưởng tổ trọng tài sẽ thổi thêm một hồi còi ngắn nữa, sau đó các cờ sẽ được hạ xuống.

20.6. Quyết định sẽ được giành cho Aka hoặc Shiro, không được phép hòa. VĐV giành được 2 hoặc 3 cờ biểu quyết sẽ được phát thanh viên công bố là người thắng cuộc.

20.7. Các VĐV cúi chào nhau, sau đó chào tổ trọng tài và rời khỏi thảm đấu.

Giải thích:

Điểm bắt đầu trình diễn bài quyền là trong phạm vi của thảm đấu.

PHỤ LỤC 1: THUẬT NGỮ TRONG KARATE

SHOBU HAJIME:	Bắt đầu trận đấu: Sau khi hô TTC sẽ lùi lại sau một bước.
ATOSHI BARAKU:	Còn một ít thời gian: TT thời gian cho tín hiệu còn 30 giây nữa sẽ kết thúc trận đấu và TTC sẽ hô "Atoshi baraku".
YAME:	Dừng lại: Tạm dừng hoặc kết thúc trận đấu, khi hô TTC sẽ đánh thẳng tay theo hướng từ trên - về trước.
MOTO NO ICHI:	Vị trí ban đầu: Cả 2 VĐV và TTC đều trở về vị trí ban đầu.
TSUZUKETE:	Tiếp tục thi đấu: Lệnh nhắc nhở tiếp tục đấu khi trận đấu đang diễn ra (chưa có lệnh tạm dừng).
TSUZUKETE HAJIME:	Tiếp tục thi đấu - bắt đầu: TTC đứng tấn trước, khi hô

“Tsuzukete...” hai bàn tay mở hướng về phía 2 VĐV. Khi hô “... Hajime” thì quay lòng bàn tay vào và đưa nhanh chúng lại gần nhau, cùng lúc đó bước về sau.

SHUGO:

Gọi trọng tài phụ: TTC gọi TTP khi trận đấu kết thúc hoặc để hội ý về hình phạt Shikkaku.

HANTEI:

Biểu quyết: TTC yêu cầu biểu quyết, sau một tiếng còi ngắn các TTP sẽ đưa ra quyết định của mình bằng cờ lệnh và cùng lúc đó TTC cũng đưa ra ý kiến của mình bằng cách giơ một tay (hoặc 2) lên.

HIKIWAKE:

Hòa: Trong trường hợp hội ý (Hantei) đưa ra quyết định là hòa TTC sẽ bắt chéo 2 tay trước ngực rồi phất hai tay sang ngang hai bên và lòng bàn tay xoay hướng ra phía trước.

TORIMASEN:

Không chấp nhận kỹ thuật ăn điểm: TTC bắt chéo tay, cắt nhau lòng bàn tay úp xuống.

ENCHOSEN:

Hiệp phụ của trận đấu: TTC bắt đầu lại trận đấu bằng lệnh "Shobu hajime".

AIUCHI:

Các đòn ăn điểm cùng lúc: Sẽ không tính điểm cho cả hai VĐV, TTC sẽ đưa hai năm đầm đối nhau ở trước ngực.

AKA (SHIRO)

NOKACHI:

VĐV đeo đai đỏ (xanh) thắng cuộc: TTC giơ thẳng tay chéo lên trên về phía bên VĐV thắng cuộc.

AKA (SHIRO)

SANBON:

VĐV đeo đai đỏ (xanh) ghi điểm 3 điểm: TTC giơ tay chéo lên trên 45° về phía VĐV ghi điểm.

AKA (SHIRO) NIHON:

VĐV đeo đai đỏ (xanh) ghi được 2 điểm: TTC giơ ngang tay bằng tầm vai về phía VĐV ghi điểm.

AKA (SHIRO) IPPON:

VĐV đeo đai đỏ (xanh) ghi được 1 điểm: TTC giơ tay chéo xuống dưới 45° về phía VĐV ghi điểm.

CHUKOKU:

Nhắc nhở lần đầu trong khung hình phạt loại 1 (C1) hoặc loại 2 (C2): Đối với vi phạm thuộc vào lỗi C1, TTC xoay về phía VĐV vi phạm và để tay bắt chéo trước ngực, còn đối với vi phạm lỗi C2 thì TTC sẽ dùng ngón tay chỉ vào mặt VĐV vi phạm.

KEIKOKU:

Cảnh cáo và phạt 1 điểm: TTC sẽ chỉ ra vi phạm loại C1 hay C2 rồi chỉ ngón tay chỗ chệch xuống dưới 45° về phía VĐV vi phạm và cho VĐV kia điểm Ippon (1 điểm).

HANSOKU CHUI:

Cảnh cáo và phạt 2 điểm: TTC sẽ chỉ ra vi phạm loại C1 hay C2 rồi chỉ ngón tay chỗ ngang thẳng về phía VĐV vi phạm và cho VĐV kia điểm Nihon (2 điểm).

HANSOKU:

Truất quyền thi đấu: TTC sẽ chỉ ra vi phạm loại C1 hay C2 rồi chỉ ngón tay chỗ chệch lên

trên 45° về phía VĐV vi phạm
và tuyên bố VĐV kia thắng
cuộc.

JOGAI:

Ra ngoài thăm đấu: TTC chỉ
ngón tay chỉ ra vạch biên phía
VĐV vi phạm để chỉ cho các
TTP thấy rằng VĐV đó đã ra
ngoài thăm đấu.

SHIKKAKU:

Truất quyền thi đấu “rời khỏi
thảm”: TTC trước tiên sẽ chỉ
tay chéo lên 45° về phía VĐV
vi phạm rồi chỉ ra ngoài và về
phía sau bằng việc hô “Aka
(Shiro) Shikkaku” rồi tuyên bố
cho VĐV kia thắng cuộc.

KIKEN:

Bỏ cuộc: TTC chỉ chéo xuống
dưới 45° về phía vạch ban đầu
của VĐV.

MUBOBI:

Tự gây nguy hiểm: TTC chạm
bàn tay (lòng bàn tay xoay vào
trong) vào mặt mình, đưa đi
đưa lại để chỉ cho các TTP thấy
rằng VĐV đang tự gây nguy
hiểm cho chính mình.

PHỤ LỤC 2: HIỆU LỆNH VÀ CỜ LỆNH

KHẨU LỆNH VÀ HIỆU LỆNH

SHOBU HAJIME

"Trận đấu bắt đầu:

Sau khi hô xong, TTC sẽ lùi về sau 1 bước.



OTAGAI-NI-REI

Động tác của TTC nhắc 2 VĐV chào nhau.



TSUZUKETE HAJIME

Khẩu lệnh "Tsuzukete" phát ra khi TTC đứng tấn trước, hai tay giơ thẳng chéo về 2 VĐV. Khẩu lệnh tiếp theo "Hajime" sẽ cùng lúc với động tác 2 lòng bàn tay xoay vào trong và đưa nhanh chúng vào gần nhau rồi thu chân trước về sau.



YAME

Tạm dừng hoặc kết thúc trận đấu.
TTC hô đồng thời đánh thẳng tay từ trên xuống-về trước.



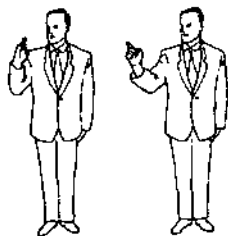
KÝ HIỆU VI PHẠM LỖI C1

TTC bắt chéo 2 cánh tay (lòng bàn tay mở) ở trước ngực.



KÝ HIỆU VI PHẠM LỖI C2

TTC chỉ vào mặt người vi phạm.



ĐÒN ĐÁNH QUÁ MẠNH

TTC chỉ cho các TTP biết rằng đòn đánh quá mạnh, vi phạm lỗi C1.



IPPON

TTC đưa tay chếch 45° xuống dưới về phía VĐV ghi điểm.



NIHON

TTC đưa tay sang ngang tầm vai về phía VĐV ghi điểm.



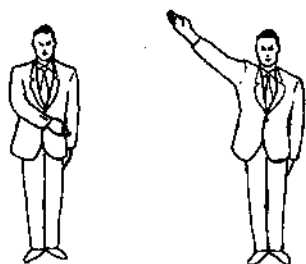
SANBON

TTC đưa tay 45° chếch lên trên về phía VĐV ghi điểm.



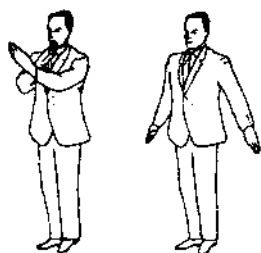
NO KACHI

Kết thúc trận đấu, TTC đưa tay 45° chếch lên trên về phía VĐV thắng cuộc.



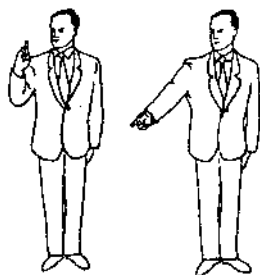
HỦY LỆNH

TTC xoay về phía VĐV "Aka" hay "Shiro", 2 tay bắt chéo trước ngực rồi đánh xuống dưới - sang bên để chỉ hủy lệnh vừa rồi.



KEIKOKU

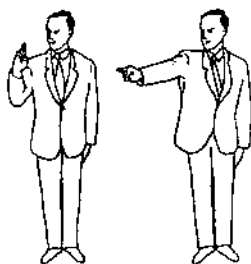
TTC chỉ cho thấy rằng vi phạm lỗi C1 hay C2 bằng việc giơ ngón tay chỗ chếch 45° xuống dưới về phía VĐV vi phạm và cho đối phương điểm Ippon.



HANSOKU CHUI

"Phạt điểm Nihon"

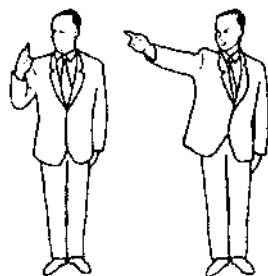
TTC chỉ cho thấy rằng vi phạm lỗi C1 hay C2 bằng việc giơ ngón tay chỗ ngang về phía VĐV vi phạm và cho đối phương 2 điểm.



HANSOKU

"Truất quyền"

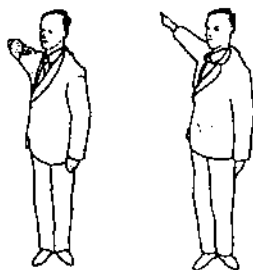
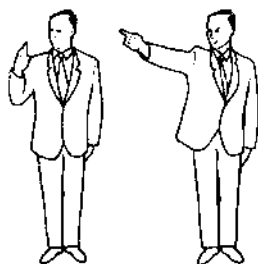
TTC chỉ cho thấy rằng vi phạm lỗi C1 hay C2 bằng việc giơ ngón tay chỗ chệch 45° lên trên về phía VĐV vi phạm và công bố VĐV kia thắng cuộc.



SHIKKAKU

"Truất quyền, rời khỏi sàn đấu"

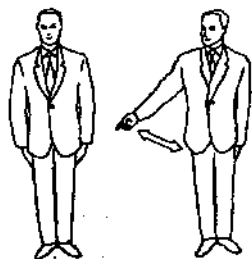
TTC chỉ cho thấy rằng vi phạm lỗi C1 hay C2 bằng việc đầu tiên giơ ngón tay chỗ chệch 45° lên trên về phía VĐV vi phạm, sau đó chỉ ra ngoài và về phía sau cùng lệnh "Aka (Shiro) Shikkaku!" rồi công bố VĐV kia thắng cuộc.



JOGAI

"Ra ngoài thẩm đấu"

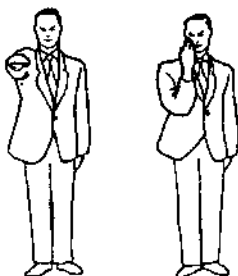
TTC chỉ cho các TTP thấy việc ra
thẩm của VĐV bằng cách chỉ ngón
tay về phía vạch biên của VĐV đó.



SHUGO

"Gọi TTP phụ"

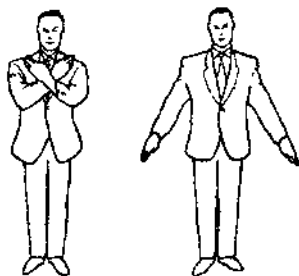
TTC gọi các TTP để thảo luận về
hình phạt Shikkaku.



TORIMASEN

"Không công nhận đòn đánh ăn
điểm"

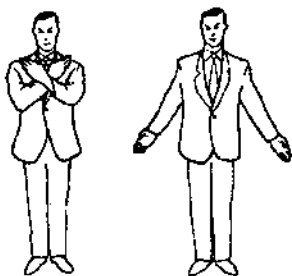
TTC bắt chéo 2 tay trước ngực
rồi đưa xuống dưới - sang bên.



HIKIWAKE

"Hòa"

Trong trường hợp quyết định là hòa TTC bắt chéo 2 tay, đánh mở 2 lòng bàn tay xuống dưới-sang bên.



AIUCHI

"Đòn đánh cùng ghi điểm"

Sẽ không cho điểm cho cả 2 VĐV. TTC để 2 nắm đấm đối nhau.



ĐÒN ĐÁNH BỊ ĐỖ HOẶC KHÔNG CHÍNH XÁC

TTC chạm lòng bàn tay vào khuỷu tay kia để chỉ cho các TTP thấy rằng đòn đánh đó bị đỡ hoặc là đánh vào vùng không ghi điểm.



AKA (SHIRO) GHI ĐIỂM TRƯỚC

TTC chỉ cho các TTP thấy rằng Aka ăn điểm trước bằng cách đâm bàn tay phải vào lòng bàn tay trái. Nếu Shiro ăn điểm trước thì bàn tay trái sẽ chỉ vào lòng bàn tay phải.



MUBOBI

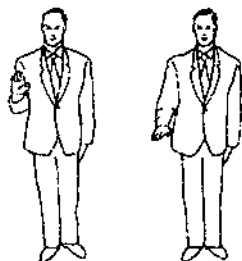
(Tự gây nguy hiểm)

TTC chạm tay vào mặt (lòng bàn tay hướng vào trong), đưa ra đưa vào để chỉ cho các TTP biết rằng VĐV tự gây nguy hiểm cho chính mình.



ĐÒN ĐÁNH KHÔNG ĐỦ LỰC

TTC đưa bàn tay úp lên-xuống để chỉ cho các TTP biết rằng đòn đánh đó chưa đủ lực.



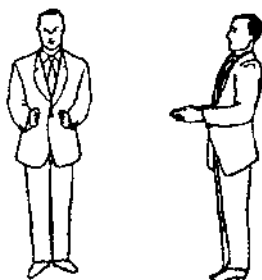
ĐÒN ĐÁNH TRƯỢT

TTC đưa xoay cánh tay nắm đấm từ bên này sang bên kia trước bụng chỉ cho các TTP thấy rằng đòn đánh không chính xác hoặc trượt qua mục tiêu.



KHOẢNG CÁCH KHÔNG CHUẨN (chưa tới mục tiêu)

TTC đưa 2 tay úp vào trong trước bụng, cách nhau chừng 30cm để chỉ cho các TTP thấy rằng đòn đánh đó khoảng cách không chuẩn.



KHOẢNG CÁCH KHÔNG CHUẨN (quá gần)

TTC để chéo 2 tay (quay lưng bàn tay vào nhau) để cho biết đòn đánh quá gần.



PHÁN QUYẾT LẠI

Sau khi cho TTP biết lý do tại sao, TTC sẽ làm động tác yêu cầu phán quyết lại.



KIKEN

"Bỏ cuộc"

TTC chỉ tay vào vạch vị trí của VĐV bỏ cuộc và công bố VĐV kia thắng cuộc.

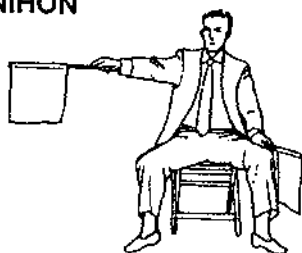


CỜ LỆNH TRỌNG TÀI PHỤ:

IPPON



NIHON



SANBON



LỖI NHẮC NHỞ:

Nhắc nhở lỗi vi phạm. Cờ được xoay tròn, sau đó lỗi loại C1 hay C2 sẽ được chỉ ra.



LỖI C1

Bắt chéo 2 cờ và 2 tay đưa thẳng ra phía trước.



LỖI C2

TTP làm động tác chỉ cờ về phía VĐV vi phạm.



JOGAI

TTP làm động tác chạm cờ nhẹ xuống sàn về phía VĐV vi phạm.



KEIKOKU



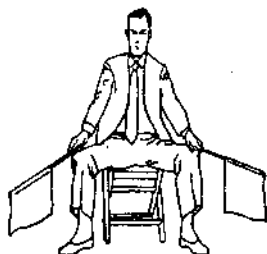
HANSOKU CHUI



HANSOKU



TORIMASEN



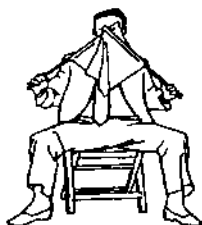
AIUCHI

Hai cờ chồng vào nhau ở phía trước ngực.



MIENAI

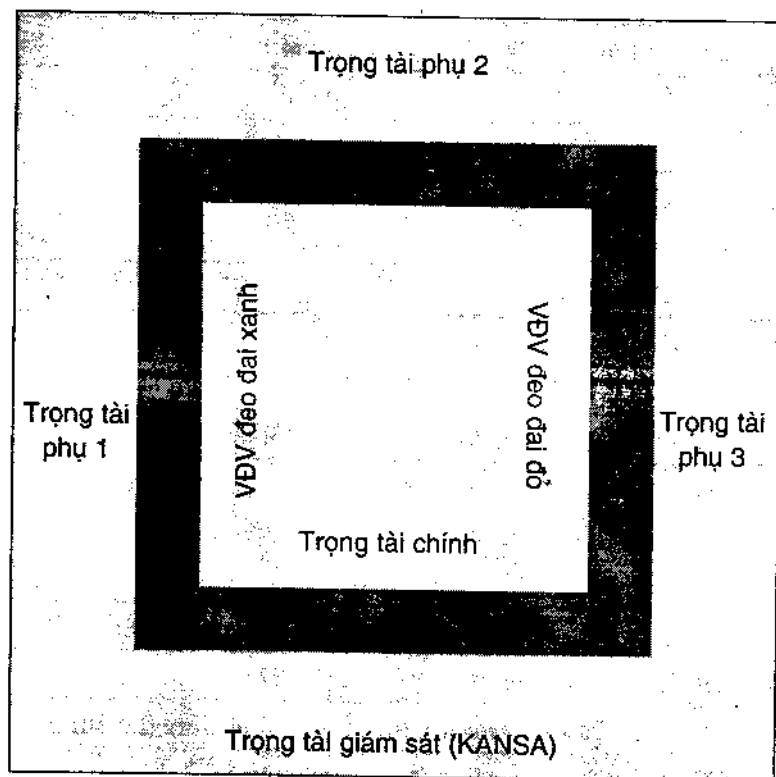
Hai cờ chồng chéo vào nhau che trước mặt.

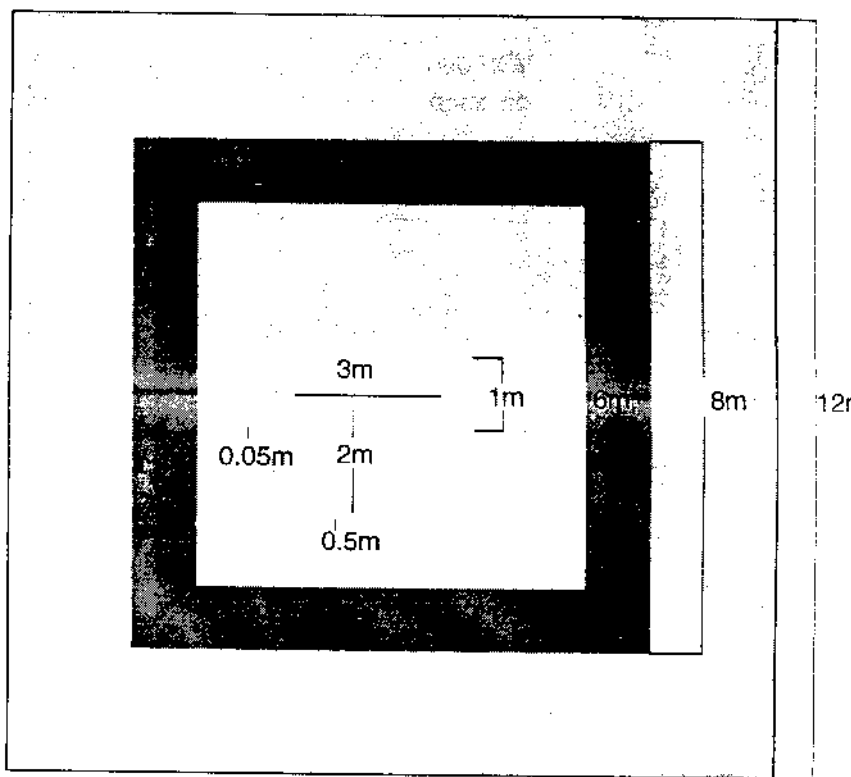


PHỤ LỤC 3: CÁCH GHI ĐIỂM CỦA THU KÝ

●—○	Sanbon	3 điểm
●	Nihon	2 điểm
○	Ippon	1 điểm
□	Kachi	Thắng
×	Make	Thua
▲	Hikiwake	Hòa
C1W	Lỗi C1 - Nhắc nhở	Nhắc nhở phạm luật loại C1
C1K	Lỗi C1 - Keikoku	Cho đối phương 1 điểm
C1HC	Lỗi C1 - Hansoku Chui	Cho đối phương 2 điểm
C1H	Lỗi C1 - Hansoku	Truất quyền
C2W	Lỗi C2 - Nhắc nhở	Nhắc nhở phạm luật lỗi C2
C2K	Lỗi C2 - Keikoku	Cho đối phương 1 điểm
C2HC	Lỗi C2 - Hansoku Chui	Cho đối phương 2 điểm
C2H	Lỗi C2 - Hansoku	Truất quyền
KK	Kiken	Bỏ cuộc
S	Shikkaku	Truất quyền về tư cách

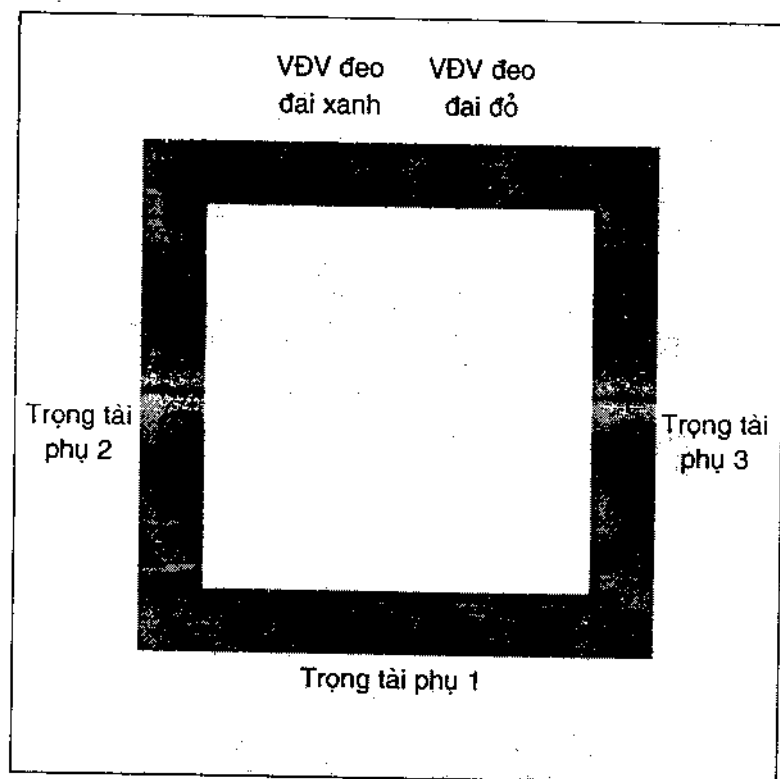
PHỤ LỤC 4: SƠ ĐỒ THẨM THÍ ĐẤU KUMITE





Kích thước thẩm đầu và kích cỡ các vạch qui định

PHỤ LỤC 5: SƠ ĐỒ THẨM THÍ ĐẤU KATA



PHỤ LỤC 6: DANH BẠ CÁC BÀI QUYỀN QUI ĐỊNH (BẮT BUỘC) CỦA WKF

Goju	Seipai Saifa
Shoto	Jion Kanku Dai
Shito	Bassai Dai Seienchin
Wado	Seishan Chinto

PHỤ LỤC 7: DANH BẠ CÁC BÀI QUYỀN PHỔ BIẾN (TỰ CHỌN) CỦA WKF

GOJU-RYU KATAS

1. Sanchin
2. Saifa
3. Seiyunchin
4. Shisochin

WADO-RYU KATAS

1. Kushanku
2. Naihanchi
3. Seishan
4. Chinto

5. Sanseru
6. Seisan
7. Seipai
8. Kururunfa
9. Suparimpei
10. Tensho

5. Passai
6. Niseishi
7. Rohai
8. Wanshu
9. Jion
10. Jitte
11. Suparimpei

SHOTOKAN KATAS

1. Bassai-Dai
2. Bassai-Sho
3. Kanku-Dai
4. Kanku-Sho
5. Tekki - Shodan
6. Tekki - Nidan
7. Tekki - Sandan
8. Hangetsu
9. Jitte
10. Enpi
11. Gankaku

12. Jion
13. Sochin
14. Nijushiho Sho
15. Goju Shiho-Dai
16. Goju Shiho-Sho
17. Chinte
18. Unsu
19. Meikyo
20. Wankan
21. Jiin

SHITO-RYU KATAS

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Jitte | 22. Naifanchin Shodan |
| 2. Jion | 23. Naifanchin Nidan |
| 3. Jiin | 24. Naifanchin Sandan |
| 4. Matsukaze | 25. Aoyagi (Seiryu) |
| 5. Wanshu | 26. Jyuroku |
| 6. Rohai | 27. Nipaipo |
| 7. Bassai Dai | 28. Sanchin |
| 8. Bassai Sho | 29. Tensho |
| 9. Tomari Bassai | 30. Seipai |
| 10. Matsumura Bassai | 31. Sanseiru |
| 11. Kosokun Dai | 32. Saifa |
| 12. Kosokun Sho | 33. Shisochin |
| 13. Kosokun Shiho | 34. Kururunfa |
| 14. Chinto | 35. Suparimpei |
| 15. Chinte | 36. Hakucho |

- | | |
|---------------|-------------------------|
| 16. Seienchin | 37. Pachu |
| 17. Sochin | 38. Heiku |
| 18. Niseishi | 39. Paiku |
| 19. Gojushiho | 40. Annan |
| 20. Unshu | 41. Annanko |
| 21. Seisan | 42. Papuren |
| | 43. Chatanyara Kushanku |

MỤC LỤC

	Trang
Quyết định của Ủy ban Thể dục Thể thao về việc ban hành Luật Karate - Do	3
CHƯƠNG I. LUẬT THI ĐẤU KUMITE	4
Điều 1: Thẩm thi đấu Kumite	4
Điều 2: Trang phục chính thức	6
Điều 3: Tổ chức thi đấu Kumite	10
Điều 4: Tổ trọng tài	13
Điều 5: Thời gian của trận đấu	14
Điều 6: Ghi điểm	15
Điều 7: Tiêu chuẩn để quyết định	20
Điều 8: Các hành vi bị cấm	23
Điều 9: Các hình phạt	31
Điều 10: Chấn thương và tai nạn trong thi đấu	35
Điều 11: Khiếu nại	38
Điều 12: Quyền hạn và trách nhiệm	41

Điều 13:	Bắt đầu, tạm dừng và kết thúc trận đấu	47
Điều 14:	Sửa đổi	50

CHƯƠNG II. LUẬT THI ĐẤU KATA 51

Điều 15:	Thăm thi đấu KATA	51
Điều 16:	Trang phục chính thức	51
Điều 17:	Tổ chức thi đấu Kata	52
Điều 18:	Tổ trọng tài	54
Điều 19:	Tiêu chuẩn để quyết định	54
Điều 20:	Diễn biến trận đấu	57
Phụ lục 1:	Thuật ngữ trong Karate	59
Phụ lục 2:	Hiệu lệnh và cờ lệnh	64
Phụ lục 3:	Cách ghi điểm của thư ký	77
Phụ lục 4:	Sơ đồ thăm thi đấu Kumite	78
Phụ lục 5:	Sơ đồ thăm thi đấu Kata	80
Phụ lục 6:	Danh bạ các bài quyền qui định (bắt buộc) của WKF	81
Phụ lục 7:	Danh bạ các bài quyền phổ biến (tự chọn) của WKF	81

LUẬT KARATE - DO

NHÀ XUẤT BẢN THỂ DỤC THỂ THAO

7 Trịnh Hoài Đức - Hà Nội- ĐT: 8456155 - 8437013

Chi nhánh: 48 Nguyễn Đình Chiểu - Quận I

TP. Hồ Chí Minh - ĐT: 8298378

Chịu trách nhiệm xuất bản: PHI TRỌNG HANH

Biên tập viên: TIẾN MẠNH

Sửa bản in: THU NGÂN

Trình bày bìa: THU TOÀN