

WKF RULES(SHORT)

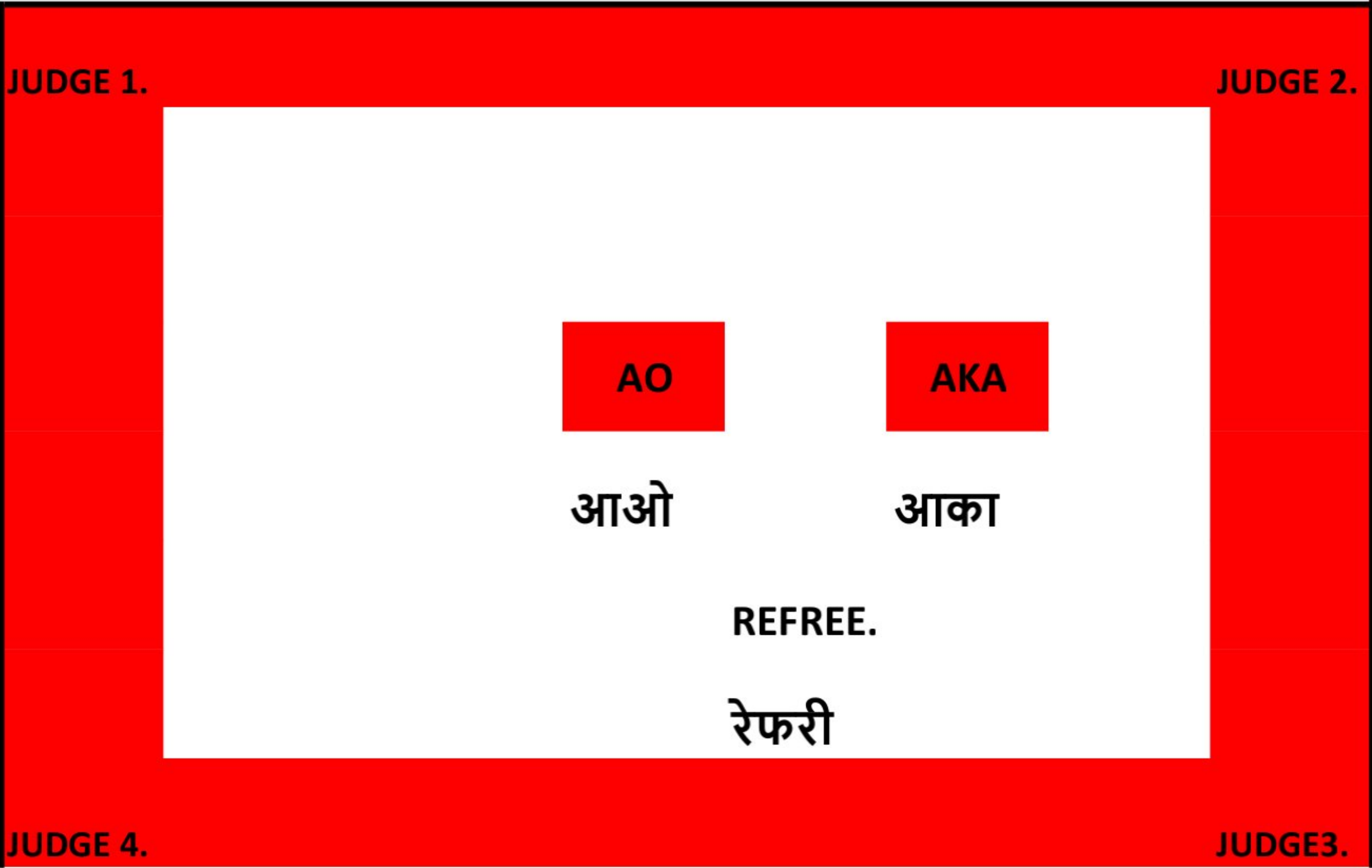
1.AREA

8MTS x 8MTS.

क्षेत्र

JUDGE 1.

JUDGE 2.



EDITED BY DR.VIKRAM SEHGAL.

2.REFREE PANEL.

(EIGHT)

A. REFREE

B. JUDGES

C.MATCH SUPERWISER

SHUSHIN

FUKUSHIN

KANSA

ONE.

FOUR.

ONE.

PENAL TABLE.

2.रेफरी पैनल	PLUS ONE SUPERWISER (आठ) क. रेफरी ख. जज ग मैच सुपरविसेर	& ONE VEDIO SUPERWISER. शुशीन फुकुशीन कासा एक	एक चार
--------------	--	--	-----------

एक सुपरावेसर और विंडो सुपरावेसर

3.TIME.

A.SENIOR CATEGORIES	(MALE)	3MINT.
B.SENIOR CATEGORIES	(FEMALE)	3MINT.
C.JUNIOR CATEGORIES	(MALE & FEMALE)	2 MINT.
D.14 & UNDER 14 CATEGORIES	(MALE & FEMALE)	1.5 MINT.

3MINUTES CAN BE REDUCE TO 2MINUTES.

All the times are counted from **HAJME to YAME** only in lay man language its only the effective time.

३.समय

क.सीनियर कैटेगरी	३मिनट्स
ख.सीनियर कैटेगरी	३मिनट्स
ग.जूनेयर कैटेगरी	२मिनट्स
घ १४ और अंडर १४ कैटेगरी	१.५मिनट्स

३ मिनट्स को २ मिनट्स में बदला जा सकता है।
समय हजमे से यम्हे तक काउंट होगा

4.STARTING,SUSPENSION & ENDING MATCH.

START WITH **SHOMENI REI** THEN **OTOGA NI REI** AND AT THE END IT IS DONE IN OPPOSITE SEQUENCES
FIRST **OTOGA NEI REI** AND THEN **SHOMENI REI**.

BOUT FIRST START **SHOBU HAJIME.**

४.शुरुआत,कुछ समय रोकना और समाप्त।

शुरुआत सोमानी रे फिर ोटोगनी रे और समाप्त ोटोगाणी रे और शोमानी रे।

शुरुआत शोभु हाजमें से हो गी।

5. SCORING

TWO OR MORE JUDGES FLAG ALONG WITH REFEE SCORE WILL BE GIVEN.

CRITERIA

A.GOOD FORM

B.SPORTING ATTITUDE.

C.VIGOROUSE APPLICATION.

D.MAINTAINING AWARENESS OF THE OPPNENT.

E.GOOD TIMMING.

F.CORRECT DISTANCE.

५.स्कोरिंग

मानक /मापदण्ड

दो या दो से ज्यादा जज: और रेफरी से स्कोर दिया जा सकता है।

१. अच्छी फोरम

२. खेल नजरिआय

३. ऊर्जायुक्त और जोरदार

४. प्रतिद्वंदी का ध्यान रख कर किया परिहार

५. अच्छे समय से किया परिहार

६. सही DURI से किया परिहार।

6.SCALES FOR AWARDING POINTS.

YOKO (1 POINT) TSUKI OR UCHI TO SCORING AREA.

WAZA-ARI (2POINTS) CHUDAN KICK.

IPPON(3POINTS) JODAN KICK.

FIRST POINT FOR EITHER AO OR AKA BE GIVEN AS *SANSU POINT* ,WHICH WILL BE CONSIDER WHEN BOUT END EQUALLY.

MORE DETAILS.

** 5CMS OF TARGET FOR KICKS AND 2CMS FOR HAND TECHNIQUES AND MAY DELIVERED LIGHT TOUCH.*

- * UNDER 14 JODAN CAN SCORE 10CMS.FOR KICKS AND 5 CMS.FOR HAND TECHNIQUES.
- * ABOVE 14 LIGHT TOUCH CAN BE THE SCORE.

6.प्वाइंट का मैपडंड

योको(1पॉइंट) त्सुकी या ओयेसुकी चुडन।
वाजा अरी(2पॉइंट) तोचुदानोर सुकी को जुडान पर,सुकी जुडान पे.
इप्पोन(3पॉइंट)जुडान किक।

एओ या एकेए में से किसी एक के लिए पहला **अंक संसू** स्कोर के रूप में दिया जाएगा ,जिस पर समान रूप से अंत होने पर विचार किया जाएगा।

जयादा विवरण

14-18 साल 5 सेमी किक और 2 सेमी पंच और हल्का टच के लिए।
14 साल से नीचे 10 सेमी किक और 5 सेमी पंच और हल्का टच के लिए।
18 साल से ऊपर के वरिष्ठ नागरिकों को हल्का स्पर्श।

7.INVALID POINTS.

- *EXECUTED AFTER YAME.
- *EXECUTED AFTER YOGAI (OUT OF TATAMI).
- *FOLLOWED BY A FOUL(CHUI).
- *ONE TURN BACK AFTER TECHNIQUE.
- *EXCESSIVE CONTACT,HOLDING AND GRABBING ETC.

8.आमन्या स्कोर

यम्ही के बाद का.
टाटामी के भर का(JOGIे)
चुई(फाउल) के बाद का.
तकनीक के बाद पीठ देखना
जायदा जोर से मारना, पकाना और जकारना आदि।

8.WARNING AND PENALTIES.

A.INFORMAL WARNING IS WITHOUT STOPING THE BOUT **TSUZUKETE AND WAKARETE.**

8.चेतावनी

B.OFFICIAL WARNING.

1.CHUI--CAN BE GIVEN FOR THREE TIMES FOR SMALL MISTAKES

2.HANSOKU CHUI--WARNING FOR DISQUALIFICATION,THIS FOR MORE SERIOUS ACT THAT REDUCE THE CHANCES OF OPONET TO WIN.

खेल बिना रोके चेतावनी सुकेते और वाका राते
आधिकारिक चेतावनि

1.छुई(chui) छोटी गलतियोके लिए 3 बार दे जाती है।

2. हंसाकु छुई-बारी गलती कुंजी के लिए देई जाति है, जिससे अयोग्यता भी हो सकती है।

9.PENALITY.

HANSOKU--DISQUALIFICATIO FROM THE BOUT AFTER HANSOKU,CHUI HAS BEEN ALREADY GIVEN.

SHIKKAKU--DISQUALIFICATIO FROM TOURNAMENT,ITS MOSTLY GIVEN WHEN **PARTICIPENT FAILS TO OBEY THE ORDER OF REFREE/JUDGES/MATCH SUPERWISER AND ACT WHICH HARMS *THE PRESTIGE AND HOUNOUR OF KARA***

हंसाकु-- जिस मे पहले छुई(CHUI) दे गए हो गेम से अयोग्य घोषित किया जा सकता है।

शिकाखू--ये टूर्नामेंट से बाहर हो सकता है ये जज, फ्री और किसे ऑफिशियल का कहना ना मनाना और कराटे का सम्मान ना करना।

10.WARNINGS & PENALITY APPLICATION IN

1.EXCESSIVE CONTACT.

2.CONTACT CAUSING INJURY.

3.OBSERVATION AFTER CONTACT.

4.OVER REACTION TO CONTACT.

5.SERIOUS INJURY.

6.CONTACT TO THROAT.

7.THROWING TECHNIQUES.

8.CATCHING KICKS.

9.GRABBING LEGS/HANDS.

10.AVOIDING COMBAT/TIME WASTINGS.

11.EXCESSIVE CELEBRATION BY TEAM AND KARATEKAS ETC.

10.चेतावनी और दंड

1. अत्यधिक संपर्क.
2. संपर्क से चोट लगना।
3. संपर्क के बाद निरीक्षण।
4. संपर्क करने पर अत्यधिक प्रतिक्रिया।
5. गंभीर चोट.
6. गले से संपर्क करें.
7. फेंकने की तकनीक।
8. किक पकड़ना।
9. पैर/हाथ पकड़ना।
10. युद्ध/समय की बर्बादी।
11. टीम और कराटेकारों आदि द्वारा अत्यधिक जश्र।