



		REGOLAMENTO KUMITE	
Art. 1	AREA DI GARA	Pt. 3	Due tappeti sono invertiti con il lato rosso rivolto verso l'alto a una distanza di un metro dal centro del tappeto in modo da delimitare il confine tra gli atleti. All'inizio o alla ripresa del combattimento gli atleti si posizioneranno, uno di fronte all'altro, nella parte anteriore dei tappeti rossi in modo che la distanza tra di loro sia pari a due metri.
Art. 2	DIVISA UFFICIALE ATLETI	Pt. 2	Per quanto riguarda la divisa ufficiale degli ATLETI, è stato specificato quanto segue: "Gli atleti devono indossare un Karate-gi bianco senza strisce, decori o ricami a parte quelli espressamente permessi dal Comitato Esecutivo WKF."
Art. 2	DIVISA UFFICIALE ARBITRI	Pt. 2	In merito alla divisa ufficiale dei Giudici e degli Arbitri è stato specificato quanto segue: "devono indossare Un cordino bianco per il fischietto "; gli "Arbitri di sesso femminile possono indossare un fermacapelli e, per motivi religiosi, un copricapo del tipo approvato dalla WKF e orecchini discreti "; Arbitri e Giudici possono indossare anche la fede nunziale. " E' stato aggiunto, inoltre, il seguente periodo: Pt. 3 "Per le Olimpiadi, le Olimpiadi giovanili, i Giochi continentali e altri eventi che prevedono più discipline sportive in cui, a spese del Comitato Olimpico Locale, per gli Arbitri viene fornita un'unica divisa per i diversi sport con la "personalizzazione" realizzata per l'evento in questione, è possibile sostituire la divisa ufficiale degli arbitri con la divisa adottata per l'evento, a condizione che l'organizzatore dell'evento ne faccia richiesta per iscritto alla WKF e che tale richiesta riceva l'approvazione formale da parte della WKF."
Art. 2	DIVISA UFFICIALE, ALLENATORI	Pt. 1	Gli Allenatori devono indossare l'abito scuro per tutti gli incontri per le medaglie, non solo per finali.
Art. 3	ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KUMITE	Pt. 7	Al punto 7 è stato specificato che tipo di squalifica viene comminata alla squadra: "Una squadra viene squalificata (SHIKKAKU) se uno qualsiasi dei suoi membri o il suo Allenatore modifica la composizione della squadra o l'ordine di combattimento senza darne comunicazione scritta prima dell'incontro".
Art. 4	GRUPPO ARBITRALE	Pt. 3	Testo aggiunto per precisare il posizionamento degli ufficiali di gara: "Disposizione degli Arbitri e Giudici e assegnazione del gruppo arbitrale: <ul style="list-style-type: none"> • Per le fasi eliminatorie il Segretario della Commissione Arbitrale (CA) fornirà all'addetto al software che gestisce il sorteggio elettronico un elenco degli Arbitri e Giudici assegnati a ciascun Tatami. Questo elenco viene preparato dal Segretario della CA una volta completato il sorteggio degli atleti e al termine del Briefing per gli Arbitri. L'elenco deve contenere solo gli Arbitri presenti al Briefing e seguire i criteri indicati in precedenza. Per il sorteggio degli Arbitri, l'addetto al software inserirà l'elenco nel sistema e, su ciascun Tatami, 4 Giudici e 1 Arbitro saranno selezionati casualmente come Gruppo arbitrale per ogni incontro.

SINTESI DELLE MODIFICHE AL REGOLAMENTO DI GARA WKF IN VIGORE DAL 1° GENNAIO 2018



			<ul style="list-style-type: none"> Per gli incontri per le medaglie, ciascun Tatami Manager fornirà al Presidente e al Segretario della CA un elenco contenente 8 ufficiali di gara selezionati dal proprio Tatami al termine dell'ultimo incontro delle fasi eliminatorie. A seguito dell'approvazione da parte del Presidente della CA l'elenco sarà consegnato all'addetto al software per l'inserimento nel sistema. Il sistema selezionerà casualmente il Gruppo arbitrale, che sarà composto solo da 5 degli 8 ufficiali di gara previamente indicati da ciascun Tatami Manager ."
Art. 4	GRUPPO ARBITRALE	Pt. 4	E' stato specificato il numero delle persone da nominare (per ciascun Tatami): "2 Tatami Manager, 1 Assistente Tatami Manager, 1 Supervisore per il punteggio e 2 Segnapunti"
Art. 6	PUNTEGGIO	Spieg. XIII	L'ultimo periodo della spiegazione XIII "Penalità possono essere imposte dopo di ciò, ma solo dalla Commissione Arbitrale oppure dalla Commissione Legale e Disciplinare" è stato modificato nel modo che segue: "Penalità possono essere imposte dopo di ciò, ma solo dalla Commissione Legale e Disciplinare" vale a dire le penalità successive alla gara possono essere imposte solo dalla CLD.
Art. 7	CRITERI DECISIONALI	Nuovo Pt. 3	E' stato aggiunto un nuovo punto 3 tra gli attuali punti 2 e 3: "Qualora un Atleta, al quale è stato assegnato il SENSU, riceva un richiamo di Categoria 2 per aver evitato il combattimento attraverso i seguenti comportamenti: uscire dall'area di gara, correre intorno per evitare di combattimento, trattenere, spingere, lottare o fermarsi petto contro petto, quando rimangono meno di 15 secondi al termine dell'incontro – l'atleta perderà automaticamente questo vantaggio e l'Arbitro ufficializzerà la decisione eseguendo la gestualità prevista per l'annullamento (TORIMASEN) ed annunciando "AKA/AO SENSU TORIMASEN". In caso di annullamento del SENSU quando mancano meno di 15 secondi al termine dell'incontro, il SENSU non potrà più essere assegnato a nessuno dei due Atleti. Qualora venisse assegnato il SENSU, ma a seguito dell'accoglimento di una protesta video dovesse essere assegnato un punto anche all'avversario, si dovrà utilizzare la medesima procedura per l'annullamento del SENSU poiché il punto che ha portato al SENSU non può essere considerato incontrastato".
Art. 7	CRITERI DECISIONALI GARA A SQUADRE	Pt. 4	E' stato riformulato l'ultimo periodo in: "La massima differenza di punti in ogni incontro è otto."
Art. 8	COMPORAMENTI PROIBITI	Spieg. III	E' stato aggiunto il seguente riferimento: "Per gli Atleti minori di 14 anni, si veda anche l'APPENDICE 10 per ulteriori limitazioni."
Art. 8	COMPORAMENTI PROIBITI	Spieg. IV	Modifica del primo periodo "L'Arbitro deve fermarsi costantemente per controllare l'Atleta infortunato fino alla ripresa dell'incontro" che diventa "L'Arbitro deve continuare a osservare l'Atleta infortunato fino alla ripresa dell'incontro."

SINTESI DELLE MODIFICHE AL REGOLAMENTO DI GARA WKF IN VIGORE DAL 1° GENNAIO 2018



Art. 8	COMPORAMENTI PROIBITI	Spieg. IX	Al periodo: "La Commissione Medica presenta la propria relazione prima del termine della gara, per sottoporla all'attenzione della Commissione Arbitrale" è stato aggiunto il seguente periodo: "che, a sua volta, presenterà la propria relazione al Comitato Esecutivo qualora ritenga che vada comminata un'ulteriore sanzione."
Art. 8	COMPORAMENTI PROIBITI	Spieg. XVI	Modifica del periodo: "Ciò si verifica spesso nei secondi finali di un combattimento. Se l'infrazione avviene a 10 secondi o più dal termine del combattimento..." in "Ciò si verifica spesso nei secondi finali di un combattimento. Se l'infrazione avviene a quindici secondi o più dal termine del combattimento..."
Art. 9	AVVERTIMENTI E PENALITÀ	Sotto titolo	Il testo dello SHIKKAKU è stato modificato : È la squalifica dall'intera gara, compresa qualsiasi ulteriore categoria a cui possa essere iscritto l'atleta che se ne rende responsabile . Lo SHIKKAKU può essere comminato quando l'Atleta non obbedisce agli ordini dell'Arbitro, agisce con intenzionalità, o commette un atto che lede il prestigio e l'onore del Karate-do, oppure quando si ritiene che altre azioni violino le regole e lo spirito della gara. Negli incontri a Squadre, il punteggio dell'Atleta penalizzato viene azzerato e quello dell'avversario viene portato ad otto punti.
Art. 9	AVVERTIMENTI E PENALITÀ	---	Modifica della definizione di SHIKKAKU da "È la squalifica dal combattimento, dall'incontro o dalla gara in corso. Per definire il limite dello SHIKKAKU, è necessario consultare la Commissione Arbitrale" in "È la squalifica dall'intera gara compresa qualsiasi ulteriore categoria a cui possa essere iscritto l'Atleta che se ne rende responsabile."
Art. 9	AVVERTIMENTI E PENALITÀ	Spieg. II	La spiegazione II è stata modificata da "Ci sono due tipi di penalità: HANSOKU e SHIKKAKU, entrambi determinano per l'Atleta che infrange il regolamento la squalifica i) dall'incontro (HANSOKU) - oppure ii) dall'incontro e dall'intera gara (SHIKKAKU) con una possibile sospensione dalle gare per un ulteriore periodo di tempo." a: "Ci sono due tipi di penalità: HANSOKU e SHIKKAKU, entrambi determinano per l'Atleta che viola le regole la squalifica i) dall'incontro (HANSOKU) - oppure ii) dall'incontro e dall'intera gara (SHIKKAKU). In caso di SHIKKAKU ulteriori sanzioni possono essere stabilite dalla Commissione Legale e Disciplinare in funzione dell'esito dei reclami".
Art. 9	AVVERTIMENTI E PENALITÀ	Spieg. IV	Il primo periodo è stato modificato da "Un avvertimento può essere comminato direttamente per l'infrazione del regolamento ma, una volta comminato, se quella categoria di infrazione si ripete, si dovrà comminare un avvertimento più severo". a: "Un avvertimento può essere comminato direttamente per l'infrazione del regolamento ma, una volta comminato, se quella categoria di infrazione si ripete, si dovrà comminare un avvertimento più severo o, a seconda dei casi, si può prendere in considerazione la squalifica".

SINTESI DELLE MODIFICHE AL REGOLAMENTO DI GARA WKF IN VIGORE DAL 1° GENNAIO 2018



Art. 9	AVVERTIMENTI E PENALITÀ	Spieg. X	<p>Testo rivisto:</p> <p><i>Uno SHIKKAKU può essere comminato direttamente senza richiami di nessun tipo. L'atleta può anche non aver fatto nulla per meritarselo: è sufficiente che l'Allenatore o uno dei membri non in gara della delegazione si comportino in modo da ledere il prestigio e l'onore del Karate-Do. Se l'arbitro ritiene che un atleta abbia agito con intenzionalità, causando o meno una lesione fisica, la penalità giusta da imporre è lo SHIKKAKU e non l'HANSOKU.</i></p>
Art. 9	AVVERTIMENTI E PENALITÀ	Nuova Spieg. XI	<p>A questo articolo è stata aggiunta la Spiegazione XII. La Spiegazione XI ora è la seguente:</p> <p><i>"Quando l'Arbitro ritiene che un Allenatore stia interferendo con il combattimento in corso, fermerà l'incontro (YAME), si avvicinerà all'allenatore e mostrerà il segnale di comportamento scortese. L'Arbitro disporrà quindi la ripresa dell'incontro (TSUZUKETE HAJIME). Qualora l'allenatore continui a interferire, l'Arbitro interromperà l'incontro, si avvicinerà di nuovo all'allenatore e gli chiederà di lasciare il tatami. L'Arbitro non farà riprendere l'incontro fino a quando l'allenatore non si sarà allontanato dall'area del Tatami. Questa non viene ritenuta una situazione da SHIKKAKU e l'espulsione dell'allenatore interessa solo il combattimento o l'incontro in questione."</i></p>
Art. 9	AVVERTIMENTI E PENALITÀ	Spieg. VIII	<p>Nella Spiegazione VIII è stato eliminato il riferimento al cumulo di penalità (dal momento che non è più possibile):</p> <p><i>"Un HANSOKU viene imposto per cumulo di avvertimenti, ma può essere imposto anche direttamente per violazioni gravi. Viene comminato quando le possibilità di vittoria di un atleta vengono ridotte a zero dal fallo dell'avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale)."</i></p>
Art. 10	LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA	Pt. 4	<p>Il testo precedente del paragrafo 4:</p> <p><i>"Un Atleta ferito, che si aggiudica un incontro grazie alla squalifica dovuta a lesione, non potrà continuare la gara senza l'autorizzazione del Medico. Se è ferito, può vincere un secondo combattimento per squalifica, ma si procede al suo ritiro immediato da ulteriori gare di Kumite nel torneo in questione"</i></p> <p>è stato modificato in:</p> <p><i>Un Atleta ferito, che si aggiudica un incontro grazie alla squalifica dovuta a lesione, non potrà continuare la gara senza l'autorizzazione del Medico Ufficiale.</i></p> <p>(Spetta al Medico Ufficiale decidere se l'atleta sia in grado di continuare.)</p>
Art. 10	LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA	Pt. 7	<p>Nel paragrafo sette la frase "...inizia il conteggio fino a dieci" è stata modificata nel modo seguente:</p> <p><i>"...inizia il conteggio a voce fino a dieci in lingua inglese"</i></p>

SINTESI DELLE MODIFICHE AL REGOLAMENTO DI GARA WKF IN VIGORE DAL 1° GENNAIO 2018



Art. 11	PROTESTE UFFICIALI	Pt. 5	<p>Il paragrafo 5 è stato modificato come segue: “Ogni protesta che riguarda l’applicazione del regolamento deve essere annunciata dall’Allenatore entro un minuto dalla conclusione del combattimento. L’Allenatore chiederà al Tatami Manager il modulo ufficiale per presentare la protesta e avrà a disposizione quattro minuti per compilarlo, firmarlo e presentarlo al Tatami Manager unitamente alla quota da versare. Il Tatami Manager consegnerà immediatamente il modulo per la protesta compilato al rappresentante della Giuria d’Appello che avrà a disposizione cinque minuti per comunicare la propria decisione. “</p>
Art. 11	PROTESTE UFFICIALI	Pt. 2 e 5	<p>Le uniche persone autorizzate a presentare una protesta sono l’Allenatore o il Rappresentante della Federazione.</p>
Art. 11	PROTESTE UFFICIALI	Pt. 13	<p>Il testo viene ridotto a: “Disposizione speciale per l’uso del Riesame Video” NOTA: Questa disposizione speciale è da intendersi come separata e indipendente dalle altre disposizioni del presente Articolo 11 e dalla relativa spiegazione. In occasione di Campionati del Mondo WKF Seniores, Olimpiadi, Olimpiadi giovanili, Giochi continentali, Campionati Mondiali o Manifestazioni di più discipline sportive di questo tipo, è necessario l’uso del riesame video dei combattimenti. L’utilizzo del riesame video è consigliato anche per altre manifestazioni ogniqualevolta sia possibile.” La procedura per il riesame video viene allegata come APPENDICE 11. “</p>
Art. 12	POTERI E DOVERI	Titolo	<p>La rubrica dell’articolo è stata modificata in “POTERI E DOVERI PER UFFICIALI DI GARA”</p>
Art. 12	POTERI E DOVERI PER UFFICIALI DI GARA		<ul style="list-style-type: none"> • La Commissione Arbitrale designa anche gli Assistenti Tatami Manager • Titolo modificato da “TATAMI MANAGER” a “TATAMI MANAGER E ASSISTENTI TATAMI MANAGER” • Il Tatami Manager e i suoi Assistenti designeranno 2 Arbitri che faranno da Supervisor del riesame video (Supervisor per il riesame video, SRV) • Aggiunta una nuova sezione: “SUPERVISORI DEGLI ALLENATORI” con il testo “i doveri dei Supervisor degli Allenatori sono presentati all’APPENDICE 11 – RIESAME VIDEO.” • Aggiunta una responsabilità per il KANSA: Prima dell’inizio dell’incontro il Supervisore del combattimento verificherà che gli equipaggiamenti e il Karate-Gi degli atleti siano conformi al regolamento di gara WKF. Anche nel caso in cui l’organizzatore esegua un controllo degli equipaggiamenti prima che gli atleti prendano posto nell’area di gara, è <i>comunque responsabilità del Supervisore del combattimento verificare che l’equipaggiamento sia conforme al regolamento.</i> Durante gli incontri di squadra non è prevista la rotazione del Supervisore del combattimento.



		<p>Aggiunta di linee guida dettagliate per il Kansa:</p> <p>Nelle situazioni seguenti il Kansa solleva la bandiera rossa e userà il fischietto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'Arbitro dimentica di indicare il Senshu. • L'Arbitro assegna un punto all'Atleta sbagliato. • L'Arbitro assegna un richiamo/penalità all'Atleta sbagliato. • L'Arbitro assegna un punto a un Atleta e un'esagerazione di Cat. 2 all'altro. • L'Arbitro assegna un punto a un Atleta e Mubobi all'altro. • L'Arbitro assegna un punto per una tecnica eseguita dopo lo Yame o a tempo scaduto. • L'Arbitro assegna un punto realizzato da un Atleta mentre si trova all'esterno del Tatami. • L'Arbitro assegna un avvertimento o una penalità per passività durante l'Atoshi Baraku. • L'Arbitro assegna un avvertimento o una penalità di Cat. 2 sbagliati durante l'Atoshi Baraku. • L'Arbitro non interrompe il combattimento in presenza di due o più bandiere che indicano punto o Jogai per lo stesso Atleta. • L'Arbitro non interrompe il combattimento a seguito della richiesta del Riesame Video da parte dell'Allenatore. • L'Arbitro non segue la maggioranza delle bandiere. • L'Arbitro non richiede l'intervento del medico in una situazione che richiede l'applicazione della regola dei 10 secondi. • L'Arbitro fa Hantei/Hikiwake ma è stato assegnato il Senshu. • Uno o più giudici tengono le bandiere nelle mani sbagliate. • Il tabellone segnapunti non indica le informazioni corrette. • La tecnica richiesta dall'Allenatore è stata eseguita dopo lo Yame o a tempo scaduto. <p>Nelle situazioni seguenti il Kansa non sarà coinvolto nella decisione del Gruppo Arbitrale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I Giudici non segnalano il punto con la bandierina. • I Giudici non segnalano il Jogai con la bandierina. • I Giudici non supportano la richiesta dell'Arbitro di un avvertimento o di una penalità di Categoria 1 o 2. • Il livello di contatto di Cat. 1 deciso dal gruppo arbitrale. • Il livello di avvertimento o penalità di Cat. 2 deciso dal gruppo arbitrale. • Il Kansa non ha alcun voto o autorità nelle questioni che riguardano le decisioni in merito alla validità o meno di un punto. • Qualora l'Arbitro non senta la campanella del time-up, sarà il Supervisore del Punteggio a utilizzare il suo fischietto e non il Kansa.
--	--	--



Art. 13	INIZIO SOSPENSIONE E FINE DI UN COMBATTIMENTO	Pt. 2	Gli atleti adesso devono posizionarsi nella parte anteriore del tappeto loro assegnato quando iniziano l'incontro: "L'Arbitro e i Giudici si dispongono nelle posizioni prescritte e dopo l'inchino tra gli atleti che si trovano nella parte anteriore dei tappeti loro assegnati più vicina all'avversario, l'Arbitro annuncerà "SHOBU HAJIME!" e l'incontro avrà inizio."
REGOLAMENTO DI KATA			
Art. 1	AREA DI GARA KATA	Pt. 1	Il nuovo articolo è: "L'area di gara sarà identica a quella usata per la competizione di Kumite ma per la competizione di Kata i tappeti capovolti per contrassegnare in rosso le posizioni iniziali degli atleti di Kumite devono essere nuovamente capovolti per ottenere una superficie di colore uniforme."
Art. 4	GRUPPO ARBITRALE	Pt. 1	I Giudici di un combattimento/incontro di Kata non devono essere della stessa nazionalità degli atleti o appartenere alla <i>stessa Federazione nazionale</i> di nessuno dei due atleti.
Art. 4	GRUPPO ARBITRALE	Nuovo Pt. 3	Disposizione dei Giudici e assegnazione del gruppo arbitrale: <ul style="list-style-type: none"> • Per le fasi eliminatorie il Segretario della Commissione Arbitrale (CA) fornirà all'addetto al software che gestisce il sorteggio elettronico un elenco degli Arbitri e Giudici assegnati a ciascun Tatami. Questo elenco viene preparato dal Segretario della CA una volta completato il sorteggio degli atleti e al termine del Briefing per gli Arbitri. L'elenco deve contenere solo gli Arbitri presenti al Briefing e seguire i criteri indicati in precedenza. Per il sorteggio degli Arbitri, l'addetto al software inserirà l'elenco nel sistema e, su ciascun Tatami, 4 Giudici e 1 Arbitro saranno selezionati casualmente come Gruppo arbitrale per ogni incontro. • Per gli incontri per le medaglie, ciascun Tatami Manager fornirà al Presidente e al Segretario della CA un elenco contenente 8 ufficiali di gara selezionati dal proprio Tatami al termine dell'ultimo incontro delle fasi eliminatorie. A seguito dell'approvazione da parte del Presidente della CA l'elenco sarà consegnato all'addetto al software per l'inserimento nel sistema. Il sistema selezionerà casualmente il Gruppo arbitrale, che sarà composto solo da 5 degli 8 ufficiali di gara previamente indicati da ciascun Tatami Manager .



Art. 5	CRITERI DECISIONALI		Aggiunti all'elenco ufficiale kata: Sansai Kyan No Wanshu Kyan No Chinto Oyadomari No Passai Chibana No Kushanku Kishimoto No Kushanku (Takemura)
Art. 5	CRITERI DECISIONALI		E' stata modificata la definizione di Conformità (relativa alla performance del Kata) da "Alle tecniche e agli standard dello stile applicabile (Ryu-ha)" a " Consistenza nell'esecuzione del kihon dello stile (ryu-ha) nel kata. "
Art. 5	CRITERI DECISIONALI		Il criterio della Conformità viene inserito come sotto-criterio della Prestazione Tecnica. I due criteri principali diventano quindi "Prestazione Tecnica" e "Prestazione Atletica"
Art. 5		Errori d)	Rafforzamento del testo: "I segnali acustici (da chiunque provengano, compresi gli altri Membri della squadra) o teatrali, come battere i piedi, colpirsi il petto, le braccia, o il Karate-gi, oppure effettuare una respirazione inappropriata, devono essere considerati errori molto gravi dai Giudici nella loro valutazione dell'esecuzione del Kata – allo stesso livello di come verrebbe penalizzata una temporanea perdita di equilibrio. "
APPENDICE 1 – TERMINOLOGIA			
	TORIMASEN		Viene reinserito il termine "TORIMASEN" per l'annullamento: Il punto o la decisione vengono annullati. L'Arbitro (nel Kumite) o il Giudice Centrale (nel Kata) incrocia le braccia facendo un movimento verso il basso.
	ATO SHI BARAKU		Correzione della grafia
	SENSHU		Correzione per l'uso di un nuovo segnale (Pratica già applicate a partire dal 2017)
APPENDICE 2 – GESTI E SEGNALI CON LE BANDIERE			
	SEGNALI CON LA BANDIERA DEL GIUDICE		Aggiunta nota: <i>"Si fa presente che l'Arbitro e i Giudici #1 e #4 terranno la bandiera rossa nella mano destra e i Giudici #2 e #3 terranno la bandiera nella mano sinistra."</i>
	SENSHU		Aggiunta l'immagine relativa alla gestualità del " SENSHU (primo punto incontrastato) "
	ANNULLAMENTO ULTIMA DECISIONE		Il testo del titolo "ANNULLAMENTO DECISIONE" viene modificato in " TORIMASEN / ANNULLAMENTO ULTIMA DECISIONE "
APPENDICE 3 – CRITERI GUIDA PER ARBITRI E GIUDICI			
	CONTATTO ECCESSIVO ED ESAGERAZIONE		L'attuale versione del secondo paragrafo: <i>"Quando un concorrente simula che il contatto è stato eccessivo e i Giudici decidono invece che la tecnica in questione è stata controllata e soddisfa tutti i sei criteri per assegnare un punto, si</i>



		<p><i>procede all'assegnazione del punto e della penalità di Categoria 2 per simulazione. La penalità corretta per aver simulato un infortunio quando i Giudici hanno stabilito che la tecnica in realtà era un punto è Shikkaku."</i></p> <p>viene rivista come segue:</p> <p><i>"Quando un concorrente simula che il contatto è stato eccessivo e i Giudici decidono invece che la tecnica in questione è stata controllata e soddisfa tutti i sei criteri per assegnare un punteggio, viene assegnato il punto e la penalità di Categoria 2 per simulazione. La penalità corretta per aver finto un infortunio quando i Giudici hanno stabilito che la tecnica in realtà era un punto è come minimo Hansoku e nei casi più gravi Shikkaku."</i></p>
APPENDICE 4 – SIMBOLI PER I SEGNAPIUNTI		
	SENSHU	E' stato introdotto il simbolo per il SENSHU, primo punto di vantaggio non contrastato.
APPENDICE 9 – GUIDA AI COLORI DEI PANTALONI DI ARBITRI E GIUDICI		
		E' stata inserita una nuova illustrazione sulla sfumatura dei pantaloni.
APPENDICE 10 – GARE DI KARATE PER I MINORI DI 14 ANNI		
	Kumite per ragazzi tra età compresa tra 12 e 14 anni:	E' stato eliminato il seguente punto elenco: "La suddivisione degli Atleti in categorie dovrebbe basarsi sull'altezza piuttosto che sul peso".
	Kumite per ragazzi minori di 12 anni:	E' stato eliminato il seguente punto elenco: "La suddivisione degli Atleti in categorie dovrebbe basarsi sull'altezza piuttosto che sul peso".
	Kumite per ragazzi minori di 12 anni:	Il seguente punto elenco: "Per i Bambini si usa la maschera facciale e la protezione per il torace WKF" è stato modificato in: "Per i Bambini si usano la maschera facciale e la protezione per il torace WKF ."
APPENDICE 11 – PROCEDURA PER IL RIESAME VIDEO		
		E' stata aggiunta una nuova Appendice.
APPENDICE 12 – MODULO UFFICIALE PER PRESENTARE UNA PROTESTA		
		Come Appendice al Regolamento è stato inserito il Modulo per la presentazione di una protesta ufficiale.
APPENDICE 13 – OPERAZIONI DI PESO		
		E' stata aggiunta un' Appendice relativa alle operazioni di peso.
APPENDICE 14 – ESEMPIO ROUND ROBIN		
		E' stata aggiunta un'Appendice per la formula round robin adottata nelle gare con un numero limitato di atleti.