



# **WORLD KARATE FEDERATION**

## **REGULAMENTUL DE COMPETITIE KATA SI KUMITE**

**VERSIUNEA 9.0**

**VALABIL DIN 01.01.2015**

**CUPRINS:**

<b>REGULAMENTUL DE KUMITE</b>	<b>4</b>
ARTICOLUL 1: SUPRAFATA DE COMPETITIE – KUMITE .....	4
ARTICOLUL 2: TINUTA OFICIALA .....	4
ARTICOLUL 3: ORGANIZAREA COMPETITIILOR DE KUMITE .....	6
ARTICOLUL 4: COMPLETUL DE ARBITRAJ .....	8
ARTICOLUL 5: DURATA LUPTEI .....	8
ARTICOLUL 6: PUNCTARE .....	9
ARTICOLUL 7: CRITERII DE DECIZIE .....	11
ARTICOLUL 8: COMPORTAMENT INTERZIS .....	12
ARTICOLUL 9: AVERTISMENTE SI PENALIZARI .....	15
ARTICOLUL 10: LEZIUNI SI ACCIDENTE IN COMPETITIE .....	17
ARTICOLUL 11: PROTESTE OFICIALE .....	18
ARTICOLUL 12: COMPETENTE SI OBLIGATII .....	20
ARTICOLUL 13: INCEPEREA, SUSPENDAREA SI INCHEIEREA MECIURILOR	23
 <b>REGULAMENTUL DE KATA</b>	 <b>25</b>
ARTICOLUL 1: SUPRAFATA DE COMPETITIE – KATA .....	25
ARTICOLUL 2: TINUTA OFICIALA .....	25
ARTICOLUL 3: ORGANIZAREA COMPETITIEI DE KATA .....	25
ARTICOLUL 4: COMPLETUL DE ARBITRAJ .....	26
ARTICOLUL 5: CRITERII DE EVALUARE .....	27
ARTICOLUL 6: DESFASURAREA MECIURILOR .....	29
 <b>ANEXE</b>	
ANEXA 1: TERMINOLOGIE .....	30
ANEXA 2: GESTURI SI SEMNALE CU STEAGURILE .....	31
Anunturile si gesturile arbitrilor .....	31
Semnale cu steaguri ale judecatorului .....	38
ANEXA 3: GHID OPERATIV PENTRU ARBITRI SI JUDECATORI	39

<b>ANEXA 4: SEMNELE SCORERILOR .....</b>	<b>42</b>
<b>ANEXA 5: AMPLASAREA SUPRAFETEI DE COMPETITIE PENTRU KUMITE</b>	<b>43</b>
<b>ANEXA 6: AMPLASAREA SUPRAFETEI DE COMPETITIE PENTRU KATA</b>	<b>44</b>
<b>ANEXA 7: KARATE-GI .....</b>	<b>45</b>
<b>ANEXA 8: CATEGORII SI CONDITII PENTRU CAMPIONATELE MONDIALE</b>	<b>46</b>
<b>ANEXA 9: GHIDUL DE CULOARE AL PANTALONILOR PENTRU ARBITRI SI JUDECATORI..</b>	<b>47</b>

Trebuie remarcat faptul ca acest text este valabil atat pentru genul masculin cat si pentru cel feminin.

# REGULAMENTUL DE KUMITE

---

## ARTICOLUL 1: SPATIUL DE COMPETITIE KUMITE

---

1. Suprafata de competitie trebuie sa fie plata si lipsita de pericole.
2. Suprafata de competitie va fi un patrat format din bucati de tatami, dupa tipul aprobat de WKF, cu latura de 8 metri (masurata din exterior) si cu un spatiu aditional de doi metri pe contur, ca suprafata de siguranta. Cei doi metri ai zonei de siguranta nu trebuie sa prezinte niciun obstacol.
3. Cate doua bucati din tatami, de culoare rosie, sunt asejate la o distanta de un metru fata de centrul intregii suprafete de lupta pentru a determina distanta dintre cei doi sportivi.
4. Arbitrul central este situat intre cele doua saltele, la un metru fata de zona de siguranta.
5. Fiecare judecator va fi asezat in colturile tatami-ului in suprafata de siguranta. Arbitrul poate sa se miste de jur imprejurul intregului tatami, incluzand chiar si zona de siguranta in care se afla judecatorii. Fiecare judecator va avea cate un steag rosu si unul albastru.
6. Supervizorul de meci va sta in exteriorul suprafetei de siguranta, in spate, la stanga sau la dreapta arbitrului. El va avea un steag sau un semn rosu si un fluier.
7. Supervizorul de scor va fi asezat la masa oficiala, intre scorer si cronometrul.
8. Antrenorii vor fi asezati in afara suprafetei de siguranta, pe partea competitorului lor, la marginea tatami-ului, cu fata catre masa oficiala. Daca tatami-ul este mai inalt decat restul suprafetei pe care este asezat, antrenorii vor fi asezati in afara suprafetei ridicate.
9. Suprafata de granita de un metru (care face parte din suprafata de lupta – nota traducatorului) va fi colorata diferit fata de restul suprafetei de lupta.

### PRECIZARI:

- I. Nu trebuie sa existe panouri publicitare, pereti, stalpi, etc., la mai putin de un metru de exteriorul suprafetei de siguranta.
- II. Suprafata de competitie nu trebuie sa alunece in cazul in care este pusa pe podea, dar trebuie sa aiba un coeficient redus de frecare pe partea superioara. Nu trebuie sa fie groasa ca suprafata de judo, fiindca ingreuneaza miscarile de karate. Arbitrul trebuie sa se asigure ca modulele din care este alcatuita suprafata (de regula patrate, cu latura de 1metru – nota traducatorului) nu se deplaseaza una fata de alta in timpul competitiei, deoarece orice spatiu liber poate provoca raniri si constituie un pericol. Design-ul lor trebuie sa fie aprobat de WKF.

---

## ARTICOLUL 2: TINUTA OFICIALA

---

1. Concurentii si antrenorii lor trebuie sa poarte uniforma oficiala asa cum este ea definita in continuare.
2. Comisia de arbitraj poate sa excluda orice oficial sau concurent care nu se conformeaza cu aceasta regula.

## ARBITRII

1. Arbitrii si judecatorii trebuie sa poarte uniforma oficiala stabilita de Comisia Arbitrilor. Aceasta uniforma se va purta la toate concursurile si stagiile.
2. Uniforma oficiala va fi dupa cum urmeaza:
  - a) un sacou bleumarin cu doi nasturi argintii pe un singur rand
  - b) o camasa alba cu maneci scurte
  - c) o cravata oficiala, purtata fara ac de cravata
  - d) pantaloni simpli gri deschis, fara mansete (Anexa 9)
  - e) sosete simple de culoare albastru inchis sau negru si pantofi negri fara toc, pentru a fi purtati pe suprafata de competitie
  - f) femeile arbitru pot purta agrafe (sau cleme) de prins parul precum si articole religioase, pentru a acoperi capul, aprobate de WKF.

## CONCURENTII

1. Concurentii trebuie sa poarte karate-gi alb, fara dungi, mesaje (reclame) sau imprimeuri personalizate. Stema sau steagul tarii se pot purta pe pieptul stang al bluzei si nu pot sa depaseasca o dimensiune totala de 12 cm pe 8 cm (vezi Anexa 7). Pe costumul de karate pot fi puse doar etichetele originale ale fabricantului. De asemenea poate fi purtat pe spate numarul de identificare emis de Comitetul de Organizare. Unul dintre concurenti va purta o centura rosie, iar celalalt una albastra. Centurile rosii si albastre trebuie sa aiba aproximativ cinci centimetri latime si o lungime suficienta care sa permita ca de fiecare parte a nodului sa atarne cincisprezece centimetri. Centurile trebuie sa fie simple, de culoare rosie si albastra, fara niciun imprimeu personalizat, reclame sau semne, altele decat etichetele obisnuite ale fabricantului.
2. Cu toate ca intra in contradictie cu prevederile paragrafului 1 de mai sus, Comitetul Executiv poate permite afisarea de etichete speciale sau marci ale sponsorilor acceptati.
3. Bluza, cand este stransa cu centura in jurul taliei, trebuie sa aiba o lungime minima care sa acopere soldurile, dar nu mai mult de trei sferturi din lungimea coapselor. Concurente pot purta pe sub jacheta de karate un tricou simplu alb cu maneca scurta. Jacheta de Karate trebuie sa aiba legaturile stranse (innodate), altfel aceasta nu poate fi purtata.
4. Lungimea maxima a manecilor jachetei nu trebuie sa fie mai mare de incheietura mainii si nici mai scurta de jumatatea inferioara a antebratului. Manecile jachetei nu trebuie sa fie suflecate.
5. Pantalonii trebuie sa fie suficient de lungi astfel incat sa acopere cel putin doua treimi din tibie dar nu trebuie sa ajunga sub glezna. Nu se permite suflecarea pantalonilor.
6. Concurentii trebuie sa aiba parul curat si taiat la o lungime care sa nu le impiedice miscarile. Nu se va permite purtarea de hachimaki (legatura de cap). Daca arbitrul considera ca unul dintre concurenti are parul prea lung si/sau murdar poate elimina concurentul din competitie. In kumite este interzis sa se prinda parul cu accesorii metalice. Panglici, margele si alte decoratii sunt interzise. Se permite purtarea unei bentite elastice negre discrete, sau a unui elastic de par. Competitoarele isi pot acoperi capul din motive religioase, cu o bandana aprobata de WKF.
7. Competitoarele isi pot acoperi capul cu o esarfa din tesatura neagra, aprobata de WKF, dar nu isi pot acoperi beregata
8. Concurentii trebuie sa aiba unghiile taiate scurt si sa nu poarte obiecte metalice sau de orice alt fel care ar putea rani adversarul. Folosirea de aparate metalice dentare trebuie aprobata de arbitru si medicul oficial. Concurentii isi vor asuma intreaga responsabilitate pentru orice fel de vatamari.

9. Urmatoarele protectii sunt obligatorii :

- 9.1 Manusi aprobate WKF, un competitor va purta manusi rosii iar celalat va purta manusi albastre.
- 9.2 Protectie dinti (proteza dentara).
- 9.3 Protectii de corp, aprobate de WKF (pentru toti sportivii), plus protectii de piept pentru concurente.
- 9.4 Protectii pentru tibie, aprobate de WKF, rosii pentru un competitor si albastre pentru celalalt.
- 9.5 Protectii pentru laba piciorului, aprobate de WKF, rosii pentru un competitor si albastre pentru celalalt.
- 9.6 In plus fata de cele mentionate mai sus, cadetii vor purta masca de fata omologata de WKF. (Doar pana la 31.12.2015, de la 01.01.2016 sunt eliminate).

Cochiliile sunt facultative, dar daca vor fi purtate, ele trebuie sa fie omologate de WKF.

10. Este interzisa purtarea de ochelari. Pe riscul concurentului se pot purta lentile de contact.
11. Este interzisa purtarea de echipament sau imbracaminte neautorizata.
12. Toate echipamentele de protectie trebuie sa fie omologate de WKF.
13. Este obligatia Supviziului de Meci (Kansa) sa se asigure inainte de fiecare meci sau lupta ca sportivii poarta echipament omologat de WKF (este de remarcat faptul ca in campionatele Continentale, Internationale si cele ale Federatiilor Nationale, echipamentul omologat WKF trebuie acceptat si nu poate fi refuzat).
14. Folosirea de bandaje, invelitori vatuite sau sustineri datorita unor vatamari trebuie sa fie aprobate de Arbitru la indicatia Medicului Oficial al competitiei.

## ANTRENORII

1. Pe tot parcursul competitiei antrenorii vor purta un trening cu insemnele oficiale ale Federatiei lor Nationale, si sa arate identificarea oficiala, exceptie se face la meciurile din finale cand acestia trebuie sa poarte un costum negru, camasa si cravata, antrenoarele pot alege sa poarte o rochie sau pantaloni de costum, sau un sacou cu fusta de culoare neagra. Femeile antrenor pot deasemenea din motive religioase sa-si acopere capul conform regulilor WKF.

## PRECIZARI:

- I. Concurentul trebuie sa poarte o singura centura. Aceasta va fi rosie pentru AKA si albastra pentru AO. Centurile de grade nu trebuie sa fie purtate in timpul meciului.
- II. Protezele dentare trebuie sa fie fixate corespunzator.
- III. Daca un competitor se prezinta la suprafata de competitie cu o tinuta necorespunzatoare, el nu va fi descalificat imediat; i se va acorda un minut pentru a remedia situatia.
- IV. Cu acordul Comisiei de Arbitraj, Arbitri Oficiali pot sa isi scoata sacoul.

---

## ARTICOLUL 3: ORGANIZAREA COMPETITIILOR DE KUMITE

---

1. Un turneu de karate poate sa cuprinda o competitie de Kumite si/sau o competitie de Kata. In plus, competitia de kumite poate fi impartita in intreceri pe echipe si intreceri individuale. Intrecerile individuale pot fi si ele impartite la randul lor in categorii de varsta si greutate. Categoriile de greutate se impart, in cele din urma, in meciuri (lupte). Termenul de „lupta” descrie de asemenea si competitii individuale de Kumite intre perechi opuse ale aceleiasi echipe.

2. Nici un concurent nu poate fi inlocuit de un altul intr-un meci individual dupa ce tragerea la sorti a fost efectuata.
3. Concurentii individuali sau echipele care nu se prezinta atunci cand sunt chemate vor fi descalificati/e (KIKEN) din categoria respectiva. In competitiiile pe echipe scorul pentru luptele care nu au loc datorita neprezentarii unui concurent, se va stabili la 8-0 in favoarea celeilalte echipe.
4. Echipele masculine contin sapte membri dintre care cinci participa la o runda. Echipele feminine contin patru membri, dintre care trei participa la o runda.
5. Toti concurentii au calitatea de membri ai unei echipe. Nu exista rezerve stabilite.
6. Inaintea fiecarui meci, reprezentantul echipei trebuie sa prezinte la masa oficiala un formular tipizat in care este specificat numele si ordinea de lupta a membrilor echipei. Participantii stabiliti din echipa de sapte sau de patru membri, precum si ordinea lor de lupta pot fi schimbati inainte de fiecare runda, cu conditia ca ordinea noua sa fie mai intai anuntata si, odata facut anuntul, nu mai poate fi schimbata pana se termina runda respectiva.
7. Echipa va fi descalificata daca antrenorul sau oricare dintre membrii modifica alcatuirea echipei sau ordinea de lupta fara sa fi anuntat in scris acest lucru inainte de runda.
8. In competitiiile pe echipe in care unul dintre concurenti pierde prin Hansoku sau Shikkaku, orice scor al concurentului descalificat va fi adus la 0, iar scorul de 8-0 la fi inregistrat in favoarea celeilalte echipe.

### **PRECIZARI:**

- I. „Runda” este o etapa distincta intr-o competitie care duce la identificarea eventualilor finalisti. Intr-o competitie de Kumite eliminatorie, in cadrul unei runde sunt eliminati 50% dintre concurenti, numarandu-i si pe cei care au tur liber. In acest context, runda se refera atat la stadiul de eliminari preliminare cat si la stadiul de calificari (repasaj). Intr-un sistem turneu, runda le permite tuturor concurentilor sa lupte pe rand o data.
- II. Folosirea numelor concurentilor poate provoca dificultati de pronuntare si identificare. Se vor distribui si se vor folosi numere de competitie.
- III. Cand se aliniaza inaintea inceperii meciului, echipa isi prezinta competitorii care lupta efectiv. Luptatorii care nu sunt folositi, precum si antrenorul nu vor fi inclusi in aceasta prezentare si vor sta intr-un spatiu alaturat.
- IV. Pentru a intra in competitie echipele masculine trebuie sa prezinte cel putin trei concurenti, iar cele feminine cel putin doi. O echipa cu un numar mai mic de concurenti decat cel precizat mai sus isi va pierde dreptul de participare la meci (KIKEN).
- V. Formularul cu ordinea de lupta poate fi prezentat de antrenor sau de un concurent numit din cadrul echipei. Daca formularul este prezentat de antrenor, el trebuie sa se identifice ca atare, altfel poate fi respins. Lista trebuie sa cuprinda numele tarii sau al clubului, culoarea centurii repartizata echipei pentru meciul respectiv si ordinea de lupta a membrilor echipei. Formularul trebuie sa cuprinda numele concurentilor si numerele lor de competitie si sa fie semnat de antrenor sau de o persoana desemnata.
- VI. Antrenorii trebuie sa prezinte la masa oficiala acreditarea lor si cea a competitorilor sau echipei. Antrenorul va ramane asezat pe scaunul pus la dispozitie si nu poate interveni prin actiunea sau cuvintele sale in buna derulare a unui meci.
- VII. Daca, printr-o eroare de planificare se intrec in mod gresit concurentii, atunci, indiferent de rezultat, meciul va fi declarat nul si neavenit. Pentru a diminua astfel de erori, castigatorul fiecarui meci, inainte de a parasi suprafata de competitie, trebuie sa confirme victoria la masa de control.

---

## ARTICOLUL 4: COMPLETUL DE ARBITRAJ

---

1. Completul de arbitraj pentru fiecare meci se compune dintr-un Arbitru (Sushin), patru Judecatori (Fukushin) si un Supervizor de meci (Kansa).
2. Arbitrul si Judecatorii de la un meci de Kumite nu trebuie sa fie de aceeaasi nationalitate cu nici unul dintre concurenti.
3. Suplimentar, pentru usurarea operatiunilor din timpul meciurilor, vor mai fi desemnati diferiti cronometrori, crainici si scoreri.

### **PRECIZARI:**

- I. La inceputul unui meci de Kumite, Arbitrul sta pe marginea exterioara a suprafetei de lupta. La stanga Arbitrului stau Judecatorii cu numarul 1 si 2, iar la dreapta stau Judecatorii cu numarul 3 si 4.
- II. Dupa schimbul oficial de saluturi dintre concurenti si Completul de Arbitri, Arbitrul face un pas inapoi, Judecatorii se intorc spre interior (catre Arbitru) si toti se saluta inclinandu-se, apoi Judecatorii pleaca si fiecare isi ocupa pozitia lui.
- III. La schimbarea intregului Complet de Arbitri, oficialii care pleaca, cu exceptia Supervizorului de Meci, ocupa pozitiile pe care le-au avut la inceputul meciului sau luptei, se inclina unul fata de celalalt si apoi pleaca impreuna din suprafata de lupta.
- IV. Cand se schimba Judecatorii in mod individual, cel care vine se duce in fata celui care pleaca, amandoi se saluta inclinandu-se si isi schimba pozitiile.
- V. In competitii pe echipe, cu conditia ca intregul complet de arbitraj respecta calificarile necesare, arbitrul si judecatorii isi pot schimba pozitia (prin rotire) dupa fiecare meci.

---

## ARTICOLUL 5: DURATA LUPTEI

---

1. Durata unei lupte Kumite este stabilita la trei minute pentru Seniori Masculin (atat la individual cat si la echipe). Meciurile pentru Seniori Feminin sunt de doua minute. Meciurile pentru categoria Tineret (sub 21 de ani) masculin sunt de 3 minute si doua minute pentru feminin. Meciurile intre Cadeti si Juniori sunt de doua minute.
2. Cronometrarea unui meci incepe cand arbitrul da semnalul de incepere si inceteaza ori de cate ori Arbitrul striga „YAME”.
3. Cronometrul va da in mod clar semnale cu un gong auzibil sau un buzzer, indicand „inca 10 secunde pana la final” si „sfarsitul timpului”. Semnalul „sfarsitul timpului” marcheaza sfarsitul luptei.
4. Concurentii au dreptul la o perioadă de timp între meciuri, egal cu timpul standard durata meciului, în scopul de odihnă și schimbarea de echipament. Singura excepție la prezentul regulament este în timpul repasajului, atunci cand în cazul schimbării de echipament (protecții de alta culoare), perioada de timp este marita la cinci minute.



## ARTICOLUL 6: PUNCTARE

1. Punctajele sunt urmatoarele: IPPON – trei puncte  
WAZA-ARI – doua puncte  
YUKO – un punct
2. Punctajul se acorda atunci cand o tehnica este executata in conformitate cu urmatoarele criterii pentru zonele de punctare:

- I. Forma buna
- II. Atitudine sportiva
- III. Aplicare viguroasa
- IV. Stare de vigilență (Zanshin)
- V. Timing bun
- VI. Distanța corectă

3. IPPON se acorda pentru: a) Lovituri cu piciorul Jodan  
b) Toate tehnicile valabile realizate asupra unui adversar proiectat sau cazut la sol.
4. WAZA-ARI se acorda pentru: Lovituri cu piciorul Chudan.
5. YUKO se acorda pentru: a) Chudan sau Jodan Tsuki  
b) Jodan sau Chudan Uchi
6. Atacurile se limiteaza la urmatoarele zone: a) Capul, b) Fata, c) Gatul, d) Abdomenul, e) Pieptul, f) Spatele, g) Zonele laterale.
7. O tehnica eficace aplicata in acelasi moment cand este semnalat sfarsitul meciului este considerata valabila. Chiar daca este eficace, o tehnica aplicata dupa un ordin de suspendare sau oprire a luptei, nu va fi punctata, si poate duce la penalizarea contravenientului.
8. Nicio tehnica, chiar daca este corecta din punct de vedere tehnic, nu va fi punctata daca a fost aplicata cand cei doi concurenti se aflau in afara spatiului de competitie. Totusi daca unul dintre concurenti aplica o tehnica eficace cand inca se afla in interiorul spatiului de competitie si inainte ca Arbitrul sa strige YAME, va primi punct/e pentru aceasta tehnica.

### PRECIZARI:

Pentru a fi punctabila, o tehnica trebuie aplicata pe o zona de punctare definita in paragraful 6 de mai sus. Tehnica trebuie corespunzator controlata in raport cu zona atacata si trebuie sa satisfaca toate cele sase criterii de la paragraful 2 de mai sus.

Vocabular	Criterii tehnice
<b>Ippon (3Puncte)</b> se acorda pentru :	1. Lovituri de picior Jodan (Jodan definit ca : fata, cap si gat). 2. Orice tehnica valida, asupra unui adversar aruncat, cazut din propria vina, sau care nu sta pe propriile picioare.
<b>Waza-Ari (2 Puncte)</b> se acorda pentru :	1. Lovituri de picior Chudan (Chudan definit ca : abdomen, piept, spate si zonele laterale).
<b>Yuko (1 Punct)</b> se acorda pentru :	1. Orice lovitura de pumn (tsuki) executata pe oricare din cele sapte zone de punctare. 2. Orice lovitura (uchi) executata pe oricare din cele sapte zone de punctare.

- I. Din motive de siguranta, sunt interzise si vor atrage avertismente sau penalizari, aruncarile in care adversarul nu a fost tinut, aruncarile periculoase, sau aruncarile in care punctul de pivotare este deasupra nivelului centurii. Fac exceptie tehnicile de karate conventionale de secerare cu piciorul, care nu necesita tinerea adversarului in timp ce se executa secerarea, ca de exemplu: ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Dupa executarea unei aruncari, arbitrul va permite concurentului sa execute imediat o tehnica punctabila.
- II. Cand un concurent este aruncat conform regulamentului, cade, aluneca sau isi pierde echilibrul ca urmare a propriei actiuni si este punctat de catre adversar, punctajul va fi Ippon.
- III. O tehnica cu „forma buna” se considera a avea caracteristicile care ii confera o eficacitate probabila in cadrul conceptelor traditionale de Karate.
- IV. „Atitudine sportiva” este o componenta a formei bune si se refera la o atitudine lipsita de rautate, de mare concentrare evidenta in timpul aplicarii tehnicilor punctabile.
- V. „Aplicare viguroasa” defineste puterea si rapiditatea unei tehnici, precum si vointa concreta de a reusi.
- VI. Stare de vigiletia (ZANSHIN) este acel criteriu care deseori este uitat cand este evaluat un punctaj. Reprezinta starea de angajare continua in care concurentul isi pastreaza total concentrarea, spiritul de observatie si vigiletia, si constientizeaza potentialul de contra-atac al adversarului. El nu intoarce fata de la adversar cand executa o tehnica si ramane cu fata catre el si dupa ce a executat tehnica.
- VII. „Sincronizare buna” inseamna aplicarea unei tehnici atunci cand are cel mai mare efect potential.
- VIII. „Distanta Corecta” inseamna in mod similar aplicarea unei tehnici de la distanta din care ar avea efect potential maxim. Astfel, daca tehnica este aplicata unui adversar care se deplaseaza rapid inapoi, efectul potential al loviturii este redus.
- IX. Distanta este de asemenea legata de punctul in care tehnica savarsita ajunge sa se aplice pe/sau aproape de tinta. Un pumn sau o lovitura cu piciorul care ajunge undeva intre fata si la 5 centimetri de fata, de cap sau de gat poate fi considerata ca fiind o distanta corecta. Totusi tehnicile jodan care ajung la o distanta de 5 centimetri fata de tinta, fara ca adversarul sa aiba vreo tentativa de blocaj sau eschiva, sunt punctate cu conditia ca ele sa indeplineasca si celelalte criterii. In competitii Cadeti si Juniori nu este permis contactul la cap, fata sau gat (sau masca); se permite contactul usor (atingerea pielii) pentru tehnicile de picior jodan si distanta cand punctele pot fi acordate se maresta la 10 centimetri.
- X. O tehnica fara valoare este o tehnica nefolositoare – indiferent de unde sau cum a fost aplicata. O tehnica deficitara din punct de vedere al criteriului forma buna sau care este lipsita de forta, nu va fi punctata.
- XI. Tehnicile care ajung sa fie date sub centura pot fi punctate atat timp cat ele sunt deasupra osului pubian. Gatul si beregata sunt zone punctabile. Totusi nu se admite contactul cu beregata, cu toate ca se poate puncta o tehnica bine controlata in care aceasta nu este atinsa.
- XII. Se poate puncta o tehnica ajunsa pe omoplat. Partea de la umar care nu se puncteaza o reprezinta articulatia dintre partea superioara a bratului cu omoplatul si clavicula.

- XIII. Semnalul de sfarsit indica incheierea posibilitatilor de a lua puncte in acea lupta, chiar daca Arbitrul, neintentionat, nu a oprit imediat lupta. Semnalul de sfarsit de lupta nu inseamna totusi ca nu pot fi impuse penalizari. Penalizarile pot fi aplicate de Comisia de Arbitraj pana cand concurentii parasesc suprafata de competitie dupa terminarea luptei. Penalizari mai pot fi impuse si dupa aceea, dar numai de catre Comisia Arbitrilor sau Comisia de Disciplina.
- XIV. Daca doi concurenti se lovesc reciproc in acelasi timp, criteriul de ``sincronizare buna`` nu a fost indeplinit prin definitie si decizia corecta este sa nu se acorde niciun punct. Ambii concurenti pot totusi sa primeasca puncte pentru propria tehnica daca fiecare are cate doua stegulete in favoarea lui si puncteaza inainte sa se strige „yame” si inaintea semnalului care anunta finalul timpului alocat meciului.
- XV. Daca un concurent puncteaza cu mai multe tehnici consecutive inainte ca meciul sa fie oprit, concurentul va obtine punctele pentru tehnica punctata cel mai bine, indiferent de ordinea tehnicilor cu care a punctat. De exemplu, daca o lovitura de picior este precedata de o lovitura de pumn reusita, lovitura de picior va fi punctata, chiar daca lovitura de pumn a fost prima, intrucat pentru lovitura de picior se acorda mai multe puncte.

---

## ARTICOLUL 7: CRITERII DE DECIZIE

---

Rezultatul unei lupte este stabilit de un concurent care conduce cu o diferenta de opt puncte sau, la terminarea partidei are cel mai mare numar de puncte, obtine o decizie (HANTEI) sau in situatii de HANSOKU, SHIKKAKU sau KIKEN impuse impotriva adversarului.

1. Nicio lupta individuala nu se poate termina la egalitate. Numai in competitii pe echipe, cand, la sfarsitul luptei este egalitate de puncte sau nu s-a punctat, arbitrul anunta egalitate (HIKIWAKE)..
2. In luptele individuale, daca la sfarsitul meciului nu s-a punctat deloc sau scorul este egal, decizia va fi luata prin votul final al Arbitrului si a celor patru Judecatori, fiecare exprimandu-si propriul vot. Este obligatoriu sa se ia o decizie in favoarea unuia dintre concurenti care va avea la baza urmatoarele criterii:
  - a) atitudinea, spiritul de lupta si forta demonstrate de concurenti;
  - b) superioritatea tacticilor si tehnicilor prezentate;
  - c) care dintre concurenti a initiat majoritatea actiunilor;
3. Echipa castigatoare este cea cu cele mai multe lupte castigate. In cazul in care cele doua echipe au acelasi numar de victorii, castigatoare va fi echipa cu cele mai multe puncte, luandu-se in considerare atat luptele pierdute cat si cele castigate. Diferenta maxima de puncte inregistrate intr-o lupta este de opt.
4. Daca doua echipe au acelasi numar de victorii si puncte, atunci va avea loc o lupta decisiva. Fiecare echipa poate numi pe oricare dintre membrii sai pentru a o reprezenta in lupta decisiva, indiferent daca acesta a mai luptat intr-un meci precedent dintre cele doua echipe. In cazul in care nu se castiga la puncte nici in aceasta lupta, castigatorul va fi decis prin HANTEI, potrivit acelorasi criterii ca in cazul meciului individual. Rezultatul HANTEI-ului pentru meciul decisiv va determina rezultatul final al meciului pe echipe.
5. La meciurile pe echipe, cand o echipa a obtinut suficiente victorii sau are un punctaj suficient ca sa fie declarata invingatoare, se va declara meciul incheiat si nu vor mai avea loc alte lupte.

6. În cazurile în care atât AKA dar și AO sunt descalificați în același meci prin Hansoku, adversarul programat pentru următoarea rundă va avea tur liber (și nu se anunța nici-un rezultat), cu excepția cazului în care dubla descalificarea se aplică într-un meci pentru medalie, caz în care câștigătorul va fi desemnat prin Hantei.

### **PRECIZARI:**

- I. Când rezultatul unei întâlniri este decis prin vot (HANTEI) la sfârșitul unui meci nedecis, Arbitrul va ieși din suprafața de luptă și va striga „HANTEI”, urmat de un fluierat pe două tonuri. Judecătorii își vor exprima opiniile cu ajutorul steagurilor, iar Arbitrul își va exprima votul în același timp prin ridicarea mâinii de pe partea concurentului preferat. Arbitrul va fluiera scurt, se va întoarce la locul lui, va anunța decizia și va arăta învingătorul.

---

## **ARTICOLUL 8: COMPORTAMENT INTERZIS**

---

Există două categorii de comportamente interzise, Categoria 1 și Categoria 2.

### **CATEGORIA 1**

1. Tehnicile care fac uz de contact excesiv în raport cu zona de punctaj atacată, precum și tehnicile de contact la beregată.
2. Atacurile la brațe sau picioare, vîntre (zona de sub osul pelvian), încheieturi sau gleznă.
3. Atacuri la față prin tehnici cu mâinile (palmele) deschise.
4. Tehnici de aruncare primejdioase sau interzise.

### **CATEGORIA 2**

1. Simularea sau exagerarea vătămarilor.
2. Ieșiri repetate din suprafața de competiție (JOGAI) neprovocate de către adversar.
3. Comportament voit de autoexpunere la primejdii, care expune concurentul la vătămări din partea adversarului, sau eșecul în a adopta măsuri adecvate de auto-protecție (MUBOBI).
4. Evitarea luptei ca modalitate de a împiedica adversarul să aibă ocazia de a puncta.
5. Pasivitate - încercarea de a nu se angaja în luptă.
6. Agatarea, lupta corp la corp, împingerea, apucarea sau statul piept în piept, fără a se încerca vreodată aruncare sau aplicarea unei tehnici.
7. Prinderea piciorului adversarului cu ambele mâini din alte motive decât acela de a face o secerare.
8. Prinderea adversarului de mână sau de kimono cu o singură mână fără a realiza imediat o tehnică validă sau o secerare.
9. Tehnici care, prin natură lor nu pot fi controlate pentru siguranța adversarului precum și atacurile primejdioase și necontrolate.
10. Simularea atacurilor cu capul, genunchii sau coatele.

11. Adresarea catre adversar sau intaratarea acestuia, nerespectarea ordinelor Arbitrului, comportament necivilizat fata de Arbitrii oficiali sau alte incalcari de la normele de comportament.

### **PRECIZARI:**

- I. Competitia de karate este un sport si pentru acest motiv sunt interzise unele dintre cele mai primejdioase tehnici si trebuie tinute sub control toate tehnicile. Concurentii adulti antrenati pot absorbi lovituri destul de puternice la nivelul unor zone musculare, ca de exemplu zona abdominala, insa ramane faptul ca in mod deosebit sunt susceptibili la vatamari in zona capului, fetei, gatului, zona de sub osul pelvian si incheieturilor. In concluzie, orice tehnica al carei rezultat conduce la vatamari poate fi penalizata, numai daca nu a fost cauzata de primitor. Concurentii trebuie sa execute toate tehnicile cu control si forma buna. Daca nu pot, atunci, indiferent de tehnica utilizata in mod abuziv, trebuie sa li se aplice un avertisment sau o penalizare. O atentie deosebita trebuie avuta in competitia de Cadeti si Juniori.
- II. **CONTACTUL LA FATA – SENIORI:** se permit „atingeri” usoare si controlate la fata, cap si gat (dar nu si la beregata). Acolo unde contactul este considerat de arbitru a fi prea puternic, dar fara sa diminueze sansele de castig ale concurentului, se poate da un avertisment (CHUKOKU). Un al doilea contact in circumstante asemanatoare va fi penalizat cu KEIKOKU. Pentru a treia abatere se va acorda HANSOKU CHUI. O a patra abatere, chiar daca nu este suficienta pentru a diminua sansele de castig ale adversarului, va duce la descalificare prin HANSOKU.
- III. **CONTACTUL LA FATA – CADETI SI JUNIORI:** pentru cadeti si juniori nu este permis contactul cu tehnicile de pumn la fata, cap si gat (inclusiv masca de fata). Orice contact, indiferent cat este de usor, va fi penalizat ca in paragraful II de mai sus, atata timp cat nu este provocat de adversar (MUBOBI). Tehnicile de picior Jodan care ating foarte usor zona de tinta („skin touch”) vor fi punctate. Orice contact care este mai mult decat o atingere usoara („skin touch”) va fi sactionata cu avertisment sau penalizare, in afara cazului in care a fost provocata de catre adversar (MUBOBI).
- IV. Arbitrul trebuie in permanenta sa fie atent la concurentul vatamat. O scurta intarziere in luarea unei decizii va permite simptomului, cum ar fi curgerea sangelui din nas, sa se manifeste. Observarea atenta va scoate la iveala si orice eforturi pe care le-ar face concurentul sa-si agraveze cele mai usoare vatamari pentru obtinerea de avantaje tactice. Exemple in acest caz ar fi lovirea violenta a unui nas vatamat sau frecarea cu asprime a fetei.
- V. Vatamarile existente in prealabil pot produce simptome de proportii, indiferent de gravitatea contactului, iar Arbitrii trebuie sa tina seama de acest lucru cand acorda penalizari pentru ceea ce, aparent, pare un contact excesiv. De exemplu ceea ce pare a fi un contact relativ usor poate duce la situatia ca un concurent sa nu mai poata fi in stare sa continue datorita efectului cumulat al vatamarilor suportate intr-o lupta anterioara. Inainte de inceperea unui meci sau a unei lupte, Tatami Manager trebuie sa examineze fisele medicale si sa se asigure ca ambii concurenti sunt apti pentru lupta. Arbitrul trebuie sa fie informat daca un concurent a fost tratat pentru o vatamare.
- VI. Concurentii care reactioneaza puternic la un contact usor, numai pentru a-l determina pe arbitru sa penalizeze adversarul, cum ar fi sa se tina de fata si sa se clatine sau sa cada daca nu este necesar, vor fi imediat penalizati.
- VII. Simularea unei vatamari care nu exista, constituie o abatere grava de la regulament. Concurentilor care simuleaza o vatamare li se impune SHIKKAKU, de exemplu cand

- caderea si rostogolirea pe podea nu sunt sustinute de probe corespunzatoare ale vatamarii care sunt semnalate de un cadru medical neutru.
- VIII. Exagerarea efectului unei vatamari existente este mai putin grava dar este totusi privita ca un comportament neadecvat si, ca urmare, la prima abatere, concurentul care simuleaza va primi minim HANSOKU CHUI. Pentru exagerarile mai grave, cum ar fi pierderea echilibrului, caderea pe podea, ridicarea si caderea din nou, si altele de acest gen, se poate primi HANSOKU direct, in functie de gravitatea infractiunii.
- IX. Concurentii care primesc SHIKKAKU pentru simularea de vatamari corporale vor fi scosi din suprafata de competitie si pusi direct la dispozitia Comisiei Medicale a WKF, care va efectua imediat un examen medical al concurentului respectiv. Comisia Medicala isi va depune raportul inaintea incheierii campionatului pentru a fi studiat de Consiliul Arbitrilor. Concurentii care simuleaza ca au suferit vatamari vor primi cele mai drastice penalizari, mergand pana la suspendarea pe viata daca au abateri repetate.
- X. Beregata este o zona vulnerabila in mod deosebit, si chiar cel mai usor contact va fi avertizat sau penalizat, cu exceptia cazului in care este din vina celui ce a suferit contactul.
- XI. Tehnicile de aruncare se impart in doua grupe. Tehnicile de karate conventional recunoscute, de secerare cu piciorul, ca de exmplu De Ashi Barai, Ko Uchi Gari, etc., unde adversarul este dezechilibrat prin secerare sau aruncat fara sa fi fost apucat mai intai – si acele aruncari care necesita ca adversarul sa fie apucat sau tinut atunci cand se executa aruncarea. Punctul de pivotare al aruncarii nu trebuie sa fie deasupra taliei (deasupra centurii) sportivului care o initiaza, iar adversarul trebuie sa fie tinut tot timpul astfel incat sa poata ateriza in siguranta. Aruncarile peste umar cum ar fi Seoi Nage, Kata Guruma, etc., sunt in mod expres interzise, precum si aruncarile „de sacrificiu” cum ar fi Tomoe Nage, Sumi Gaeshi, etc. Este de asemenea interzis sa se prinda adversarul de sub talie, sa fie ridicat si aruncat sau sa se aplece unul dintre competitori si sa ii traga adversarului picioarele de sub el. Daca un adversar este ranit ca urmare a unei tehnici de aruncare, Completul de Arbitri va stabili daca se va impune o penalizare.
- XII. Tehnicile la fata cu mana deschisa sunt interzise datorita faptului ca pun in pericol vederea concurentului.
- XIII. JOGAI se refera la situatia in care piciorul concurentului sau oricare parte a corpului atinge podeaua in afara suprafetei de lupta. Face exceptie cazul cand concurentul este impins fizic sau aruncat din suprafata de catre adversar. Este de mentionat faptul trebuie acordat un advertisment pentru prima abatere JOGAI. Definitia JOGAI nu mai este de „iesiri repetate”, ci de „iesiri neprovocate de adversar”. Daca totusi sunt mai putin de 10 secunde pana la finalul meciului, Arbitrul va acorda direct HANSOKU CHUI contravenientului.
- XIV. Unui concurent care aplica o tehnica punctabila si apoi iese din suprafata de lupta inainte ca Arbitrul sa strige YAME, i se va acorda valoarea punctajului si nu va fi avertizat pentru JOGAI. Daca incercarea concurentului de a puncta nu este reusita, iesirea sa va fi inregistrata ca JOGAI.
- XV. Daca AO iese imediat dupa ce AKA a punctat cu un atac reusit, atunci se va striga YAME imediat ce s-a punctat, iar iesirea lui AO nu va fi inregistrata. Daca AO iese sau a iesit in timp ce AKA puncta (AKA ramanand in suprafata de lupta), atunci se va acorda punctajul pentru AKA iar AO va fi penalizat cu Jogai.
- XVI. Este important sa se inteleaga ca „Evitarea Luptei” se refera la situatia in care competitorul incearca sa impiedece adversarul sa puncteze, tragand de timp. Concurentul care se retrage in mod constant fara a contracara un atac eficace, care tine, intra in clinchuri sau iese din suprafata mai degraba decat sa-i permita adversarului ocazia sa puncteze, trebuie sa fie avertizat sau penalizat. Acest lucru se intampla de obicei in ultimele secunde inainte de incheierea luptei. Daca abaterea are loc cand au mai ramas

zece sau mai multe secunde din meci, iar concurentul nu avea niciun avertisment de Categoria 2, arbitrul va avertiza vinovatul cu CHUKOKU. Daca vinovatul a avut una sau mai multe abateri anterioare din Categoria 2, va fi avertizat cu KEIKOKU. Daca totusi sunt mai putin de zece secunde, Arbitrul il va acorda vinovatului direct HANSOKU CHUI (indiferent daca aceasta a avut sau nu vreun avertisment de Categoria 2 : CHUKOKU sau KEIKOKU). Daca a mai avut o avertizare anterioare de Categoria 2 HANSOKU CHUI, Arbitrul il va penaliza pe vinovat cu HANSOKU si il va desemna castigator pe adversar. Totusi, Arbitrul trebuie sa se asigure ca acest comportament defensiv nu se datoreaza faptului ca adversarul actioneaza intr-un mod neglijent si periculos, situatie in care atacantul trebuie avertizat sau penalizat.

- XVII. Pasivitatea se refera la situatia cand ambii concurenti nu incearca sa puncteze o perioada indelungata de timp.
- XVIII. Un exemplu de MUBOBI este situatia in care concurentul se lanseaza intr-un atac fara sa tina seama de siguranta personala. Unii concurenti se arunca intr-un schimb indelungat de pumni si nu mai sunt in stare sa blocheze adversarul. Astfel de atacuri deschise constituie MUBOBI si nu pot fi punctate. Cu o miscare tactica teatrala, unii concurenti se intorc imediat dupa un atac, afisand si simuland o atitudine dominatoare care sa demonstreze ca atacul a fost reusit. Ei coboara garda si nu constientizeaza prezenta adversarului. Scopul acestei intoarceri este de a atrage atentia Arbitrului asupra tehnicii executate. Acesta este un act clar de Mubobi. Unui competitor care procedeaza in acest mod si primeste o lovitura mai puternica si/sau sufera o vatamare, arbitrul trebuie sa ii acorde un avertisment sau o penalizare de Categoria 2 si poate refuza penalizarea adversarului.
- XIX. Orice comportament necivilizat din partea unui membru al unei delegatii oficiale poate duce la descalificarea din turneu a unui concurent, a intregii echipe sau a delegatiei.

---

## ARTICOLUL 9: AVERTISMENTE SI PENALIZARI

---

- CHUKOKU:** CHUKOKU se acorda prima data pentru infractiuni minore din categoria respectiva.
- KEIKOKU:** KEIKOKU se acorda a doua oara pentru infractiuni minore din categoria respectiva, sau pentru infractiuni care nu sunt suficient de grave ca sa merite HANSOKU CHUI.
- HANSOKU-CHUI:** Acesta este un avertisment de descalificare, acordat, de obicei, pentru infractiuni la care s-a acordat mai inainte KEIKOKU in aceeasi lupta, cu toate ca se poate acorda si direct, pentru abateri serioase care nu merita HANSOKU.
- HANSOKU:** Aceasta este o penalizare de descalificare care urmeaza dupa o foarte serioasa infractiune sau dupa ce a fost acordat HANSOKU CHUI. In meciurile pe echipe, competitorului agresat i se vor acorda opt puncte, iar punctajul agresorului va fi redus la zero.



**SHIKKAKU:** Aceasta constituie o descalificare din turneul, competitia sau meciul respectiv. Ca sa se defineasca limitele unui SHIKKAKU, este necesar sa se consulte Comisia de Arbitri. SHIKKAKU poate fi invocat atunci cand un concurent nu asculta de ordinele Arbitrului, actioneaza cu rautate sau comite o fapta care dauneaza prestigiului si onoarei de Karate-do sau cand acele acte sunt considerate ca violeaza regulamentul si spiritul competitiei. In meciurile pe echipe, competitorului agresat i se vor acorda opt puncte, iar punctajul agresorului va fi redus la zero.

### **PRECIZARI:**

- I. Exista trei nivele de avertismente: CHUKOKU, KEIKOKU si HANSOKU CHUI. Un avertisment este o corectie acordata concurentului, care il face sa inteleaga faptul ca a incalcat regulile competitiei, dar fara sa i se impuna o penalizare imediata.
- II. Exista doua nivele de penalizari: HANSOKU si SHIKAKU, amandoua atranagand descafilicarea concurentului care a incalcat regulile din: i) meci (HANSOKU) sau ii) din intreaga competitie (SHIKAKU) cu posibilitatea suspendarii din activitatea competitiva pentru o perioada suplimentara de timp.
- III. Penalizarile din Categoria 1 si Categoria 2 nu se cumuleaza intre ele.
- IV. O penalizare se poate aplica direct pentru o incalcare a regulamentului, dar odata ce a fost acordata, repetarea infractiunii din aceeasi categorie trebuie sa fie insotita de sporirea avertismentului sau penalizarii impuse. De exemplu, nu este posibil sa se acorde avertisment sau penalizare pentru contact excesiv, iar apoi sa se acorde un alt avertisment de acelasi nivel pentru a doua situatie de contact in exces.
- V. CHUKOKU este acordat, in mod obisnuit, pentru prima infractiune a unui competitor, care nu a redus sansele de victorie ale adversarului sau.
- VI. KEIKOKU este acordat, in mod obisnuit, in cazul in care potentialul de a invinge al unui competitor este usor diminuat (in opinia judecatorilor) de greseala adversarului.
- VII. HANSOKU CHUI se poate acorda direct, sau ca urmare a unui KEIKOKU si se impune in cazul in care potentialul de a invinge al unui competitor este serios redus (in opinia judecatorilor) de greseala adversarului.
- VIII. HANSOKU se acorda pentru avertismente cumulate, dar poate fi impus si direct, pentru incalcari grave ale regulamentului. Se impune in cazul in care potentialul de a invinge al unui competitor s-a redus efectiv la zero (in opinia judecatorilor) de greseala adversarului.
- IX. Orice concurent care primeste HANSOKU pentru provocarea de vatamari si care in opinia judecatorilor si a Managerului de Tatami a actionat nesabuit sau primejdios, ori care este considerat ca nu detine abilitatea de a se controla intr-o competitie WKF va fi raportat Consiliului Arbitrilor. Acesta va hotari daca acel concurent va fi suspendat din acea competitie si/sau din competitii ulterioare.
- X. SHIKKAKU se poate acorda direct, fara niciun avertisment de vreun fel. Concurentul nu este nevoie sa fi facut ceva care sa merite aceasta – este suficient ca antrenorul sau membrii non-combatanti ai delegatiei sale sa se comporte de o asemenea maniera incat sa prejudicieze prestigiul si onorea Karate-Do. Daca Arbitrul crede ca un concurent a actionat malitios, indiferent daca a provocat sau nu vatamari corporale, penalizarea corecta va fi SHIKKAKU si nu HANSOKU.
- XI. SHIKKAKU trebuie anuntat public.



---

## ARTICOLUL 10: LEZIUNI SI ACCIDENTE IN COMPETITIE

---

1. KIKEN sau pierderea dreptului de a lupta este o decizie luata cand un concurent sau concurentii nu se prezinta cand sunt chemati, sunt incapabili sa continue, abandoneaza lupta sau sunt retrasi la ordinul Arbitrului. Motivul abandonului poate include vatamari care nu sunt atribuite actiunilor adversarului.
2. Daca doi concurenti se ranesc reciproc sau sufera efectele unor vatamari din infruntarile precedente si sunt declarati de Medicul Turneului ca fiind incapabili sa continue, victoria se acorda concurentului care a adunat cele mai multe puncte. La meciurile individuale, daca punctajul este egal, rezultatul luptei se va decide prin vot (HANTEI). La meciurile pe echipe Arbitrul va anunta egalitate (HIKIWAKE). In situatia in care are loc un meci decisiv din cadrul competitiei pe echipe, rezultatul va fi hotarat prin vot (HANTEI).
3. Un concurent ranit care a fost declarat inapt pentru lupta de catre medicul turneului, nu va mai putea lupta in acea competitie.
4. Unui concurent ranit, care castiga o lupta prin descalificare datorita ranilor, nu i se mai permite sa lupte din nou in competitie fara a avea acordul medicului. Daca el este ranit, mai poate castiga prin descalificare si a doua lupta, dar va fi imediat retras din alte intreceri de Kumite ale turneului respectiv.
5. Cand un concurent este ranit, Arbitrul va opri imediat lupta si va chema medicul. Medicul este autorizat doar sa puna diagnosticul si sa trateze ranile.
6. Unui concurent care este ranit in timpul unei lupte si solicita o ingrijire medicala, i se vor permite trei minute ca sa o primeasca. Daca tratamentul nu se incheie in timpul acordat, Arbitrul va decide daca va fi declarat inapt pentru lupta (Articolul 13, paragraful 8d) sau va prelungi timpul de acordare a ingrijirilor medicale.
7. Orice concurent care cade, este aruncat sau doborat si care nu revine complet in picioare in decurs de 10 secunde, va fi considerat inapt sa continue lupta si va fi automat retras din toate evenimentele de Kumite din turneul respectiv. In situatia in care un concurent cade, este aruncat sau doborat si nu revine imediat in picioare, Arbitrul va semnala catre cronometrul sa inceapa numaratoarea celor zece secunde printr-un fluierat si ridicarea mainii si apoi va chema medicul conform punctului 5 de mai sus. Cronometrul va opri cronometrul atunci cand arbitrul ridica bratul. In toate situatiile in care cronometrul a fost pornit pentru cele 10 secunde, doctorului i se va cere sa examineze concurentul. Pentru situatiile in care se aplica regula celor 10 secunde concurentul poate fi examinat pe suprafata de lupta.

### **PRECIZARI:**

- I. Cand medicul declara un concurent inapt sa lupte, trebuie operata mentiunea corespunzatoare pe cardul de monitorizare al concurentului. Perioada de incapacitate trebuie precizata in mod clar si celorlalte Completuri de Arbitri.
- II. Un concurent poate castiga prin descalificarea adversarului pentru acumularea de abateri minore de Categoria 1. Este posibil ca invingatorul sa nu aiba rani semnificative. O a doua victorie in acelasi mod trebuie sa conduca la retragerea concurentului, chiar daca el poate fi apt din punct de vedere fizic sa continue lupta.
- III. Cand un concurent este ranit si necesita ingrijiri medicale, Arbitrul trebuie sa cheme medicul ridicand mana si strigand „doctor”.
- IV. Daca este capabil din punct de vedere fizic, concurentul ranit trebuie scos de pe suprafata de lupta pentru a fi examinat si tratat de catre medic.

- V. Medicul este obligat sa faca recomandari referitoare la siguranta numai daca se refera la ingrijirea medicala a respectivului concurent ranit.
- VI. Cand se aplica „Regula celor 10 Secunde” timpul va fi cronometrat de cronometrul numit in acest scop. La sapte secunde se va da un avertisment sonor care va preceda sunetul final la zece secunde. Cronometrul va porni ceasul numai la semnalul Arbitrului. Cronometrul va opri ceasul atunci cand concurentul sta drept in picioare, iar Arbitrul isi ridica bratul.
- VII. Judecatorii vor decide invingatorul prin HANSOKU, KIKEN, sau SHIKKAKU, dupa caz.
- VIII. In meciurile pe echipe, daca un membru al echipei primeste KIKEN, sau este descalificat (HANSOKU sau SHIKKAKU) scorul lui pentru acel meci, oricare ar fi el, va fi redus la zero, iar scorul adversarului va fi fixat la opt puncte.

---

## **ARTICOLUL 11: PROTESTE OFICIALE**

---

1. Nimeni nu poate protesta cu privire la decizia data de membrii Completului de Arbitri.
2. Daca o procedura de arbitraj pare sa contravina regulamentului, numai Presedintelui Federatiei, sau reprezentantului sau oficial, i se permite sa formuleze un protest.
3. Protestul va avea forma unui raport scris si va fi depus imediat dupa lupta care l-a generat. (Singura exceptie este atunci cand protestul se refera la o disfunctionalitate administrativa. Managerul de Tatami va fi anuntat imediat ce problema administrativa a fost identificata).
4. Protestul trebuie inaintat unui reprezentant al Juriului de Apel. Juriul va revizui circumstantele care au dus la decizia generatoare de protest in timp util. Luand in considerare toti factorii aflati la dispozitie, ei vor intocmi un raport si vor fi imputerniciti sa adopte acele masuri pentru care au fost convocati.
5. Orice protest legat de aplicarea regulamentului trebuie facut in conformitate cu procedura de reclamatii definita de WKF CE. Acesta trebuie depus sub forma scrisa si semnat de reprezentantul oficial al echipei sau concurentului (-ilor).
6. Reclamantul trebuie sa depuna o taxa de protest asa cum a fost stabilita de WKF CE, iar aceasta, impreuna cu protestul, trebuie inaintate unui reprezentant al Juriului de Apel.
7. **Componenta Juriului de Apel**  
Juriul de Apel este compus din trei reprezentanti ai Arbitrilor Seniori, desemnati de catre Comisia de Arbitraj. Cei trei membri desemnati trebuie sa faca parte din Federatii Nationale Diferite. Comisia de Arbitraj trebuie sa desemneze suplimentar alti trei membri, carora li se vor atribui numere de la 1 la 3, care vor inlocui automat pe oricare dintre membri initial desemnati ai Juriului de Apel cand exista un conflict de interese sau cand un membru al juriului are aceasi nationalitate sau relatii familiale cu una dintre partile implicate in incident, incluzand toti membrii Completului de Arbitraj implicati in incident.
8. **Procesul de Evaluare a Apelului**  
Partea care depune plangerea este obligata sa se adreseze Juriului de Apel si sa depuna suma stabilita la Trezorer. Inainte de a se reuni, Juriul de Apel va face imediat anchetele si cercetarile pe care le considera necesare pentru justificarea protestului. Fiecare dintre cei trei membri ai Juriului de Apel este obligat sa-si prezinte opinia asupra validitatii protestului. Nu sunt admise abtineri.
9. **Refuzarea Protestului**  
Daca un protest este considerat nejustificat, Juriul de Apel va desemna pe unul dintre membri sai pentru a-l anunta verbal pe reclamant ca protestul sau a fost respins, scriind pe documentul original cuvantul „REFUZAT”, iar documentul va fi semnat de catre fiecare membru al

Juriului de Apel, înainte de a fi depus la Trezorer, care, la randul sau il va inmana Secretarului General.

#### 10. **Acceptarea Protestului**

Daca un protest este acceptat, Juriul de Apel va lua legatura cu Comisia de Organizare si Comisia de Arbitraj pentru a lua masurile necesare rezolvarii situatiei, care pot fi :

- a) schimbarea deciziei anterioare care incalca regulile
- b) anularea rezultatelor meciurilor afectate de incident, conform punctului a) de mai sus
- c) refacerea acelor meciuri care au fost afectate de catre incident
- d) recomanda Comisiei de Arbitraj sa sanctioneze arbitri implicati

Este responsabilitatea Juriului de Apel sa recurga la restrictii si sa judece rezonabil in luarea masurilor impotriva celor care perturba programul evenimentului in orice mod semnificativ.

Refacerea meciurilor este ultima decizie care trebuie luata.

Juriul de Apel va desemna pe unul dintre membrii sai pentru a-l anunta verbal pe reclamant ca protestul a fost acceptat scriind pe documentul original cuvantul „ACCEPTAT”, iar documentul va fi semnat de catre fiecare membru al Juriului de Apel, înainte de a fi depus la Trezorer, care va returna protestatarului suma depusa, si va inmana documentul Secretarului General.

#### 11. **Raportul de Incident**

Dupa solutionarea incidentului in modul prezentat mai sus, Juriul de Apel va face un raport simplu al incidentului, descriind constatările si specificand ratiunea/ile dupa care au condus la acceptarea sau refuzarea protestului. Raportul va fi semnat de catre cei trei membri ai Juriului de Apel si va fi inmanat Secretarului General.

#### 12. **Puteri si limite**

Decizia Juriului de Apel este finala si nu poate fi schimbata decat prin decizia Comitetului Executiv. Juriul de Apel nu poate impune sanctiuni sau penalitati. Functia sa este de a judeca situatiile care au dus la protest si de a cere Comisiei de Arbitraj si Comisiei de Organizare sa ia masuri pentru a corecta si indrepta orice procedura de arbitraj care a dus la incalcarea regulilor.

#### 13. **Dispozitii speciale pentru utilizarea Video Review**

Nota : Aceste dispozitii pot fi interpretate atat separat cat si independent de celelalte dispozitii referitoare la explicatiile Articolului 11.

La Campionatele Mondiale WKF utilizarea Video Review este obligatorie. Utilizarea Video Review este recomandata pentru a fi folosita si in alte competitii de fiecare data cand este posibil. Fiecare antrenor primeste cate un cartonas rosu (pentru AKA) sau albastru (pentru AO) care poate fi folosit pentru protest in cazul in care in opinia antrenorului, sportivul a realizat un scor iar arbitrii nu l-au acordat.

O comisie formata din doua persoane numite de catre Tatami Manager va examina inregistrarea video si in cazul in care acestia au aceeasi opinie pot modifica decizia.

Daca la examinarea video comisia desemnata pentru a analiza inregistrarea ACCEPTA protestul antrenorului atunci Referee este obligat sa acorde scorul aferent si antrenorul pastreaza cartonasul. Daca protestul este RESPINS atunci antrenorul isi pierde cartonasul nemaiastrand dreptul sa protesteze. In meciurile pentru medalie fiecare antrenor primeste cartonasul si astfel poate protesta din nou.

### **PRECIZARI:**

I. Protestul trebuie sa cuprinda numele competitorilor, Completul de Arbitri care a oficiat si detalii precise cu privire la obiectul protestului. Nu vor fi acceptate, drept protest legitim, solicitarile generale cu privire la standardele obisnuite. Sarcina dovedirii legalitatii protestului revine reclamantului.

II. Protestul va fi studiat de Juriul de Apel si, ca parte a acestei examinari, Juriul va studia dovezile aduse in sprijinul protestului. Juriul va mai putea studia inregistrările video si va intreba Oficialii, in efortul de a examina in mod obiectiv legalitatea protestului.

III. Daca protestul este considerat valabil de catre Juriul de Apel, vor fi adoptate masurile corespunzatoare. In plus, toate aceste masuri vor fi luate pentru a se evita repetarea lor in competitiiile viitoare. Reclamantului i se va returna suma platita la Trezorerie.

IV. Daca protestul nu este validat de catre Juriul de Apel, acesta va fi respins, iar taxa platita va fi retinuta de WKF.

V. Meciurile sau luptele urmatoare nu vor fi intarziate, chiar daca se pregateste un protest oficial. Este responsabilitatea Supervizorului de Meci sa se asigure ca intrecerile se desfasoara in conformitate cu Regulamentul Competitiei.

VI. In cazul unei disfunctionalitati administrative pe parcursul unui meci in plina desfasurare, antrenorul poate anunta direct pe Managerul de Tatami. La randul sau, Managerul de Tatami il va anunta pe Arbitru.

---

## **ARTICOLUL 12: COMPETENTE SI OBLIGATII**

---

**COMISIA DE ARBITRAJ** – Competentele si obligatiile CA sunt dupa cum urmeaza:

1. Sa asigure pregatirea corecta a fiecarui turneu, in urma consultarii cu Comitetul de Organizare, cu privire la aranjarea spatiului de competitie, furnizarea si implementarea tuturor echipamentelor si facilitatilor necesare, desfasurarea si supravegherea meciurilor, masuri de siguranta, etc.
2. Sa numeasca si sa repartizeze pe Managerii de Tatami (Arbitri Sefi) la suprafetele lor, sa actioneze in consecinta si sa adopte toate masurile care sunt solicitate prin rapoartele Managerilor de Tatami respectivi.
3. Sa coordoneze si sa supravegheze activitatea generala a Arbitrilor oficiali.
4. Sa numeasca inlocuitorii oficialilor acolo unde este necesar.
5. Sa adopte decizia finala cu privire la problemele tehnice care pot aparea pe parcursul unui meci si pentru care nu exista nimic stipulat in regulament.

**MANAGERII DE TATAMI** - Competentele si obligatiile MANAGERILOR DE TATAMI sunt dupa cum urmeaza:

1. Sa delege, sa numeasca si sa supravegheze pe Arbitrii si Judecatorii la toate meciurile de pe suprafata care se afla sub controlul lor.

2. Sa supravegheze activitatea Arbitrilor si a Judecatorilor din suprafetele lor si sa se asigure ca oficialii numiti sunt capabili pentru indeplinirea sarcinilor care le-au fost incredintate.
3. Sa ceara Arbitrului sa opreasca meciul cand Supervizorul de Meci semnaleaza o incalcare a regulamentului competitiei.
4. Sa pregateasca zilnic un raport scris cu privire la activitatea fiecarui oficial aflat sub supravegherea sa, impreuna cu recomandarile sale, daca este cazul, facute catre Comisia de Arbitri.
5. Sa numeasca arbitrii pentru Video Review.

**ARBITRII** – Competentele Arbitrilor sunt dupa cum urmeaza:

1. Arbitrul („SHUSHIN”) va avea competenta de a conduce meciurile, inclusiv sa anunte inceperea, suspendarea si sfarsitul meciului.
2. Sa acorde puncte pe baza deciziei judecatorilor.
3. Sa opreasca meciul atunci cand se produce o accidentare sau observa incapacitatea unui concurent de a continua lupta.
4. Sa opreasca meciul cand arbitrul este de parere ca s-a punctat, cand s-a comis o infractiune, sau pentru a se asigura protectia competitorilor.
5. Sa opreasca meciul cand doi sau mai multi judecatori indica un punct sau jogai
6. Pentru a indica accidentarile observate (inclusiv Jogai), solicitând astfel acordul judecătorilor.
7. Sa ceara confirmarea verdictului judecatorilor in situatiile in care, potrivit opiniei arbitrului, judecatorii au motiv sa-si reevalueze decizia asupra unui avertisment sau a unei penalizari.
8. Sa cheme arbitrii judecatori (SHUGO) pentru a dezbate recomandarea unui Shikkaku.
9. Sa explice, daca este necesar, Managerului de Tatami, Comisiei de Arbitri sau Juriului de Apel, temeiul deciziilor adoptate.
10. Sa acorde avertismente si penalizari in concordanta cu decizia arbitrilor judecatori.
11. Sa anunte si sa incepa un meci aditional in competitie pe echipe.
12. Sa conduca votarea efectuata de Completul de Arbitri, incluzand si propriul sau vot (HANTEI) si sa anunte rezultatul.
13. Sa solutioneze meciurile care se termina la egalitate.
14. Sa anunte castigatorul.
15. Autoritatea Arbitrilor nu se limiteaza numai la suprafata de competitie, ci si la perimetrul sau imediat.
16. Arbitrul va da toate comenzile si va face toate anunturile.

**JUDECATORII** (FUKUSHIN) - Competentele Judecatorilor sunt dupa cum urmeaza:

1. Sa semnalizeze puncte si Jogai (iesire din suprafata de lupta) din proprie initiativa
2. Sa semnalizeze propria opinie pentru avertismentele si penalizarile propuse de Referee.
3. Exercita dreptul de vot pentru adoptarea unei decizii.

Judecatorii vor observa cu atentie actiunile concurentilor si vor semnaliza Arbitrilor o opinie in urmatoarele situatii:

- a) cand se observa ca s-a punctat.
- b) Cand un concurent a parasit suprafata de lupta (JOGAI).
- c) La solicitarea refereei privind alte abateri.

## **SUPERVIZORII DE MECI**

1. Supervizorul de meci (KANSA) va ajuta Managerul de Tatami la supravegherea unui meci sau a unei lupte in desfasurare. Daca decizia Arbitrului si/sau a Judecatorilor nu este in concordanta cu regulamentul competitiei, Supervizorul de Meci va ridica imediat un steag rosu si va semnaliza cu un fluier. Managerul de Tatami va instiinta Arbitrul sa opreasca meciul sau lupta si sa corecteze inadvertenta. Evidentele tinute in timpul meciului vor deveni inregistrari oficiale dupa ce au primit aprobarea Supervizorului de Meci. Inainte de inceputul fiecarui meci Supervizorul de Meci se va asigura ca ambii concurenti poarta echipamentul aprobat. Supervizorul de Meci nu se va roti pe parcursul meciurilor pe echipe.

## **SUPERVIZORII DE SCOR**

Supervizorii de Scor vor tine o evidenta separata a punctajului acordat de Arbitru si in acelasi timp vor supraveghea activitatea cronometrilor si a scorerilor desemnati.

### **PRECIZARI:**

- I. Cand doi sau mai multi Judecatori dau acelasi semnal sau indica un scor pentru acelasi concurent, Arbitrul va opri lupta si va da decizia in consecinta. Daca Arbitrul nu opreste lupta, Supervizorul de Meci va ridica steagul rosu si va da un semnal din fluier.
- II. Cand doi sau mai multi Judecatori dau acelasi semnal sau indica un scor pentru acelasi concurent, Arbitrul trebuie sa opreasca meciul si sa anunte decizia data de catre judecatori.
- III. Cand Arbitrul decide sa opreasca lupta pentru orice alt motiv in afara de semnalul dat de 2 sau mai multi Judecatori, el striga „YAME” si executa in acelsi timp gestul corespunzator cu mana. Judecatorii semnaleaza apoi opinia lor si Arbitrul va lua decizia care este in asentimentul a doi sau mai multi Judecatori.
- IV. In cazul in care ambii concurenti au punctaj, avertisment sau penalizare indicate de 2 sau mai multi Judecatori, ambii concurenti vor primi respectivele puncte, avertismente sau penalizari.
- V. Daca un concurent are un punctaj, avertisment sau penalizare indicat de mai mult de un judecator si punctajul sau penalizarea difera intre Judecatori, in cazul in care nu exista o majoritate pentru un nivel de punctaj, avertisment sau penalizare, se acorda cel mai mic nivel de punctaj, avertisment sau penalizare.
- VI. Daca exista majoritate, dar Judecatorii nu sunt de acord asupra unui nivel de punctaj, avertisment sau penalizare, opinia majoritatii va trece peste principiul aplicarii nivelului cel mai mic al punctajului, avertismentului sau penalizarii.
- VII. La HANTEI Arbitrul si cei patru Judecatori au fiecare cate un vot.
- VIII. Rolul Supervizorului de Meci este sa se asigure ca meciul sau lupta se desfasoara in conformitate cu Regulamentul Competitiei. El nu se afla acolo ca un Judecator suplimentar. El nu are drept de vot si nici nu are vreo autoritate in luarea deciziilor, cum ar fi daca un scor este sau nu valabil, sau daca a fost sau nu JOGAI. Singura sa responsabilitate este in probleme de procedura. Supervizorul de Meci nu se va roti pe parcursul meciurilor pe echipe.
- IX. In cazul in care Arbitrul nu a auzit semnalul de terminare a meciului, Supervizorul de Scor va sufla din fluier.
- X. Cand dau explicatii, dupa meci, cu privire la temeiul unei decizii adoptate, Judecatorii se pot adresa Managerului de Tatami, Comisiei de Arbitri sau Juriului de Apel. Ei nu isi vor da explicatii intre ei si nici unei alte persoane.

## **ARTICOLUL 13: INCEPEREA, SUSPENDAREA SI INCHEIEREA MECIURILOR**

1. Termenii si gesturile folosite de Arbitru si Judecatori in desfasurarea meciului vor fi prezentate in Anexele 1 si 2.
2. Arbitrii si Judecatorii isi vor ocupa pozitiile stabilite, dupa care va urma un schimb de saluturi intre concurenti; Arbitrul va anunta „SHOBU HAJIME!” si lupta va incepe.
3. Arbitrul va opri lupta anuntand „YAME”. Daca este necesar, Arbitrul va cere concurentilor sa revina pe pozitiile initiale (MOTO NO ICHI).
4. Cand Arbitrul revine in pozitia sa, Judecatorii isi exprima opinia cu ajutorul unui semnal. In cazul unui punctaj care urmeaza a fi acordat, Arbitrul indentifica concurentul (Aka sau Ao), zona atacata, apoi acorda punctajul respectiv folosindu-se de gestic stabilita. Dupa aceea Arbitrul reincepe lupta strigand „TSUZUKETE HAJIME”.
5. Cand un concurent a stabilit, pe parcursul unei lupte, o diferenta de opt puncte, Arbitrul va striga „YAME” si va cere concurentilor sa revina pe liniile lor de start, iar el se va intoarce pe a sa. Este declarat atunci castigatorul si indicat de Arbitru prin ridicarea mainii de pe partea castigatorului declarand: „AO (AKA) NO KACHI”. Lupta se incheie in acest moment.
6. Cand se termina timpul de lupta, concurentul care a obtinut cele mai multe puncte este declarat castigator, fiind indicat de arbitru prin ridicarea mainii de pe partea castigatorului, si declarand „AO(AKA) NO KACHI”. Lupta se incheie in acest moment.
7. In cazul unui meci care se termina la egalitate, sau fara a se puncta, Completul de Arbitri (Arbitrul si cei patru Judecatori) vor desemna castigatorul prin HANTEI.
8. Cand se confrunta cu una dintre situatiile urmatoare, Arbitrul va striga „YAME” si va opri lupta temporar:
  - a) cand unul sau ambii concurenti se afla in afara suprafetei de lupta;
  - b) cand Arbitrul cere concurentului sa-si aranjeze imbracamintea (karate-gi) sau echipamentul de protectie;
  - c) cand un concurent incalca regulamentul;
  - d) cand Arbitrul considera ca unul sau ambii concurenti nu pot continua lupta din cauza vatamarilor, bolii sau altor cauze. Tinand seama de opinia medicului turneului, Arbitrul va decide daca lupta va continua;
  - e) cand un concurent il apuca pe adversar si nu executa imediat o tehnica sau o aruncare;
  - f) cand unul sau ambii concurenti cad sau sunt aruncati si nu se executa imediat nici un fel de tehnici eficiente;
  - g) cand ambii competitori se fixeaza (intra in clinch) si se apuca fara a incerca imediat executarea unei proiectari sau a unei tehnici;
  - h) cand ambii competitori stau piept in piept fara a incerca imediat executarea unei proiectari sau a unei tehnici;
  - i) cand ambii concurentii se afla pe sol in urma unei caderi sau a unei tentative de proiectare si incep sa se lupte corp la corp;
  - j) cand 2 sau mai multi Judecatori indica punctajul sau incalcarea regulamentului de catre acelasi concurent;
  - k) cand, potrivit opiniei Arbitrului, s-a punctat sau s-a incalcat regulamentul – sau situatia cere oprirea meciului din motive de siguranta;
  - l) cand se cere sa se procedeze astfel de catre Managerul de Tatami.

**PRECIZARI:**

- I. Cand incepe lupta, Arbitrul cheama mai intai concurentii la liniile lor de start. Daca un concurent intra in suprafata mai devreme, el trebuie sa fie dat afara. Concurentii trebuie sa se incline corect unul catre celalat – o inclinare rapida din cap este insuficienta si nepoliticoasa. Arbitrul poate cere concurentilor sa se salute, daca niciunul dintre ei nu ia initiativa, folosind gestica indicata in Anexa 2 a regulamentului.
- II. Cand reincepe lupta, Arbitrul va verifica daca ambii concurenti se gasesc pe liniile lor si sunt aranjati in mod corespunzator. Concurentii care sar sau se agita trebuie sa fie linistiti inainte ca lupta sa reinceapa. Arbitrul trebuie sa reinceapa lupta cu minimum de intarziere.
- III. Competitorii se saluta reciproc la inceputul si sfarsitul fiecarui meci.



## REGULAMENTUL DE KATA

---

### ARTICOLUL 1: SUPRAFATA DE COMPETITIE

---

1. Suprafata de competitie trebuie sa fie plata si lipsita de pericole.
2. Suprafata de competitie trebuie sa aiba o marime suficienta ca sa permita o executie neintrerupta a unui kata.

#### **PRECIZARI:**

- I. Pentru o executie adecvata de kata este necesara o suprafata neteda si stabila. De obicei materialul folosit la suprafata de kumite este potrivit si pentru kata.

---

### ARTICOLUL 2: TINUTA OFICIALA

---

1. Concurentii si Judecatorii trebuie sa poarte imbracamintea oficiala asa cum a fost definita in Articolul 2 din Regulamentul de Kumite.
2. Orice persoana care nu se supune acestei reguli poate fi exclusa.

#### **PRECIZARI:**

- I. Bluza de karate-gi nu poate fi scoasa in timpul executiei de kata.
- II. Concurentilor care se prezinta imbracati necorespunzator li se va acorda un minut pentru a se schimba.

---

### ARTICOLUL 3: ORGANIZAREA COMPETITIEI DE KATA

---

1. Competitia de kata se compune din intreceri individuale si pe echipe. In intrecerile pe echipe, o echipa este alcatuita din trei persoane. Fiecare echipa este exclusiv masculina sau exclusiv feminina. Intrecerea individuala de kata consta in executii individuale pe categorii separate, masculin si feminin.
2. Se va aplica sistemul de eliminari cu recalificari.
3. Sunt permise variatii asa cum au fost predate la Stilul (RYU – HA) concurentului.
4. Inainte de fiecare runda, pe tabela de scor va fi anuntat numele kata-ului care urmeaza a fi executat.
5. Concurentii trebuie sa execute un kata diferit in fiecare runda. Odata executat un kata nu mai poate fi repetat.
6. In luptele pentru medalii la kata pe echipe acestea vor executa kata ales in mod obisnuit. Vor executa apoi o demonstratie a semnificatiei kata-ului (bunkai). Timpul total permis pentru executia combinata de **kata si bunkai** este de 6 minute. Cronometrul oficial va porni cronometrul cand membrii echipei executa salutul la intrarea pe tatami si il va opri la salutul final, dupa executia bunkai-ului. Echipa care nu executa salutul la finalizarea executiei sau depaseste cele 6 minute permise va fi descalificata. Nu este permisa folosirea de arme traditionale, echipamente auxiliare sau suplimentare de imbracaminte.

**PRECIZARI:**

Numarul de kata cerute depinde de numarul de concurenti individuali sau de echipe inscise, dupa cum se arata in tabelul de mai jos. Cei care au tur liber sunt luati in calcul ca echipe sau concurenti.

CONCURENTI SAU ECHIPE	KATA CERUTE
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

---

**ARTICOLUL 4: COMPLETUL DE ARBITRI**


---

1. Completul de cinci Judecatori pentru fiecare meci va fi desemnat de catre Managerul de Tatami.
2. Judecatorii meciului de kata nu trebuie sa aiba nationalitatea niciunuia dintre concurenti.
3. In plus, vor fi desemnati cronometrori, scoreri si crainici.

**PRECIZARI:**

- I. Judecatorul principal va sta in pozitie centrala, cu fata catre concurenti, iar ceilalti patru judecatori vor sta asezati la colturile suprafetei de competitie.
- II. Fiecare judecator va avea cate un steag rosu si unul albastru, sau, daca se folosesc panouri de marcaj electronice, cate un terminal de legatura.

## ARTICOLUL 5: CRITERII DE EVALUARE

### Lista Kata oficiale

#### Sunt permise doar Kata-surile din lista oficiala

Annan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukyugata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai 1-2)	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matsumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushuho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tmorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

Nota: Unele Kata-uri au acelasi nume datorita transrierii romanice.

In unele cazuri un Kata poate fi cunoscut sub nume diferite de la stil la stil si in cazuri exceptionale un kata poate diferi de la stil la stil chiar daca are acelasi nume.

## EVALUARE

In aprecierea performantei unui concurent sau a unei echipe, Judecatorii vor evalua executia in functie de pricipalele criterii avand aceeasi pondere.

Evaluarea unui kata se face de la Salutul de inceput pana la salutul de final cu expeptia meciurilor pentru medalii la echipe, unde cronometrul se porneste la salutul de inceput si se opreste la salutul de la finalul bunkai-ului.

Toate cele trei criterii principale au importanta egala in evaluarea executiei unui kata.

Bunkai-ului trebuie sa i se acorde importanta egala ca si la kata-ul in sine.

<b>PERFORMANTA KATA</b>	<b>PERFORMANTA BUNKAI</b> (se aplica la echipe, in luptele pentru medalii)
<b>1. Conformitatea</b> cu forma si standardele <i>fiecarui stil</i>	<b>1. Conformitate (la kata)</b> folosind miscari reale, executate in kata.
<b>2. Performante Tehnice:</b> a. Pozitii b. Tehnici c. Miscari tranzitorii d. Timing / Sincronizare e. Respiratie corecta f. Concentrare (kime) g. Dificultate tehnica	<b>2. Performante Tehnice</b> a. Pozitii b. Tehnici c. Miscari tranzitorii d. Sincronizare e. Control f. Concentrare (kime) g. Dificultatea tehnicilor executate
<b>3. Calitati atletice</b> a. Forta b. Viteza c. Echilibru d. Ritm	<b>3. Calitati atletice</b> a. Forta b. Viteza c. Echilibru d. Sincronizare

## DESCALIFICARE

Un concurent sau o echipa poate fi descalificat/a pentru oricare din urmatoarele motive:

1. Executa un kata gresit sau anunta un alt kata.
2. Uita sa execute salutul la inceputul sau la sfarsitul executiei unui kata.
3. Face o pauza distincta sau se opreste.
4. Intra in spatiul functional al Judecatorilor (si atunci judecatorul trebuie sa se mute cu scaunul din motive de siguranta, sau intra in contact fizic cu judecatorii).
5. Cade centura in timp ce executa kata.
6. Depaseste timpul limita de 6 minute pentru Kata si Bunkai.
7. Nerespectarea instructiunilor Judecatorului principal sau alte abateri.

## GRESELI

Urmatoarele greseli, în cazul în care apar, trebuie să fie luate în considerare la evaluare, în conformitate cu criteriile de mai sus.

- a) Dezechilibrari usoare.
- b) Executarea incorecta sau incompleta a miscarilor cum ar fi esecul in a executa complet un blocaj, sau lovituri care trec prin tinta.
- c) Miscari asincrone, cum ar fi trimiterea unei tehnici inainte de a se termina tranzitia corpului, sau in cazul echipelor, esecul de a face o miscare la unison.
- d) Utilizarea indiciilor auditive (de la oricare alta persoana, inclusiv alti membrii ai echipei) sau trucuri, cum ar fi lovire in podea cu piciorul, lovirea pieptului, a bratelor sau a karate gi-ului, sau expiratie inadecvata este automat penalizata cu scaderea procentajului din criteriul performante tehnice (se scade o treime din scorul total acordat performantei tehnice).
- e) Centura se desface si ajunge pe sold in timpul executiei
- f) Pierderea timpului, incluzand prelungirea pasilor, plecaciune excesiva la salut sau prelungirea pauzei inainte de a incepe executia.
- g) Producand o leziune datorita lipsei de control a tehnicii in timpul Bunkai-ului.

## **PRECIZARI:**

- I. Kata nu este un dans sau un spectacol teatral. Trebuie sa fie in acord cu valorile si principiile traditionale. Trebuie sa fie o lupta reala, sa se observe concentrarea, forta si impactul potential al tehnicilor. Trebuie sa demonstreze rezistenta, putere si viteza – precum si gratie, ritm si echilibru.
- II. Fiecare Judecator va aprecia daca sunt permise variatiile kataului executat sunt in conformitate cu kata-urile din lista oficiala WKF.
- III. In kata pe echipe toti cei trei membrii ai echipei trebuie sa inceapa kata in aceeasi directie si cu fata spre Judecatorul principal.
- IV. Membrii echipei trebuie sa demonstreze competenta sub toate aspectele executiei kata-ului, precum si o buna sincronizare.
- V. Este obligatia numai a antrenorului sau a concurentului sa se asigure ca acel kata mentionat pe tabela de marcaj este cel corespunzator pentru runda respectiva.

---

## **ARTICOLUL 6: DESFASURAREA MECIURILOR**

---

1. La inceputul fiecarui meci si ca raspuns la numele lor, cei doi concurenti, unul purtand centura rosie (AKA) si celalalt purtand centura albastra (AO), se vor alinia in zona perimetrului suprafetei de competitie, cu fata catre Judecatorul principal de Kata. Dupa inclinarea de salut, catre Completul de Judecatori si unul fata de celalalt, AO va pasi in afara suprafetei de competitie. Dupa deplasarea pe pozitia de start si anuntarea clara a numelui kata-ului kata pe care il va efectua, AKA saluta din nou si va incepe. La incheierea executiei, AKA va executa salutul de final si paraseste suprafata si va astepta executia lui AO. Dupa ce si AO va incheia executia kata-ului, ambii se vor intoarce in zona perimetrului suprafetei de competitie si vor astepta decizia Judecatorilor.
2. In cazul in care Judecatorul principal considera ca sportivul trebuie descalificat ii poate chema pe ceilalti Judecatori pentru a se ajunge la un verdict.
3. Daca un concurent este descalificat, Judecatorul principal va incrucisa si descrucisa steguletele (ca la semnalul Torimasen din Kumite – nota traducatorului) si apoi ridica steagul pentru a indica invingatorul.
4. Dupa terminarea ambelor kata, concurentii vor sta unul langa altul in perimetrul suprafetei. Judecatorul principal va cere decizia (HANTEI) si va sufla din fluier pe doua tonuri, dupa care Judecatorii isi vor exprima voturile. In cazul in care ambii sportivi sunt descalificati in acelasi meci castigatorul din runda urmatoare va castiga automat (fara a se mai face anuntul). Daca este un meci pentru medalie si ambii sportivi ar trebui descalificati decizia se ia prin vot – HANTEI.
5. Decizia se va lua in favoarea lui AKA sau AO. Nu se admite egalitate. Concurentul care primeste cele mai multe voturi va fi declarat invingator.
6. In cazul in care un sportiv se retrage inainte ca adversarul sa apuce sa execute Kata, adversarul poate sa repete kataul anuntat in oricare din rundele urmatoare deoarece meciul respectiv a fost castigat prin abandon KIKEN.

7. Concurentii se vor saluta unul pe celalalt, apoi Completul de Judecatori, si vor parasii suprafata de competitie.

### **PRECIZARI:**

- I. Punctul de pornire a executiei unui kata se afla in interiorul perimetrului suprafetei de competitie.
- II. Judecatorul principal va cere decizia (Hantei) si va sufla in fluier pe doua tonuri. Judecatorii vor ridica simultan steagurile. Dupa ce a trecut suficient timp astfel incat voturile sa fie numarate (aproximativ 5 secunde), steagurile vor fi coborate dupa o scurta suflare in fluier.
- III. In cazul in care concurentul sau echipa nu a reusit sa ajunga atunci cand a fost chemat/a sau in caz de retragere (KIKEN), decizia se va lua automat in favoarea adversarului, fara sa mai fie nevoie ca acesta sa execute kata-ul specificat anterior. In acest caz, competitorul sau echipa invingator/oare poate executa kata-ul pe care intentiona sa il execute in aceasta runda, in runda urmatoare.

### **ANEXA 1: TERMINOLOGIE**

<b>SHOBU HAJIME</b>	Incepe meciul sau lupta	Dupa anunt, Arbitrul face un pas inapoi.
<b>ATOSHI BARAKU</b>	A mai ramas putin timp	Cronometrul va da un semnal acustic cu 10 de secunde inainte de sfarsitul efectiv al luptei, iar Arbitrul va anunta „Athoshi Baraku”.
<b>YAME</b>	Stop	Intreruperea sau sfarsitul unei lupte. Atunci cand face anuntul, Arbitrul face o miscare scurta de taiere cu mana, de sus in jos.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Pozitia initiala	Concurentii si Arbitrul revin la pozitiile de start.
<b>TSUZUKETE</b>	Continua lupta	Comanda de reluare a luptei, cand a avut loc o intrerupere neautorizata.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Reia lupta - Incepe	Arbitrul sta in pozitia inainte. Atunci cand spune „Tsuzukete”, intinde bratele cu palmele orientate spre exterior, catre concurenti. Cand spune „Hajime”, isi intoarce rapid palmele una catre cealalta si in acelasi timp paseste in spate.
<b>SHUGO</b>	Chemarea Judecatorilor	Arbitrul cheama Judecatorii la sfarsitul meciului sau luptei, sau pentru a propune Shikkaku.
<b>HANTEI</b>	Decizie	Arbitrul cere luarea unei decizii la sfarsitul unui meci neconvingator. Dupa un fluierat scurt, Judecatorii isi exprima votul printr-un semnal cu steagul, iar Arbitrul, in acelasi timp, isi exprima votul sau prin ridicarea mainii.
<b>HIKIWAKE</b>	Egalitate	In caz de meci egal, Arbitrul isi incruciseaza bratele, apoi le intinde cu palmele in fata.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Rosu (Albastru) a invins	Arbitrul ridica oblic bratul de pe partea castigatorului.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Rosu (Albastru) trei puncte	Arbitrul ridica bratul in sus, la 45 grade, pe partea sportivului care a punctat.
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Rosu (Albastru) doua puncte	Arbitrul intinde bratul la nivelul umarului, pe partea sportivului care a punctat.
<b>AKA (AO) YUKO</b>	Rosu (Albastru) un punct	Arbitrul intinde bratul in jos, la 45 de grade, pe partea sportivului care a punctat.
<b>CHUKOKU</b>	Avertisment	Arbitrul indica o infractiune din Categoria 1 sau 2.
<b>KEIKOKU</b>	Avertisment	Arbitrul indica o infractiune din Categoria 1 sau 2, pozitionand degetul arator in jos, la 45 de grade, in

		directia vinovatului.
<b>HANSOKU- CHUI</b>	Avertisment de descalificare	Arbitrul indica o infractiune din Categoria 1 sau 2, pozitionand degetul aratator orizontal, in directia vinovatului.
<b>HANSOKU</b>	Descalificare	Arbitrul indica o infractiune din Categoria 1 sau 2, pozitionand degetul aratator in sus, la 45 de grade, in directia vinovatului; si anunta ca adversarul este invingator.
<b>JOGAI</b>	Iesire din suprafata de lupta, care nu este cauzata de adversar	Arbitrul pozitioneaza degetul aratator pe partea sportivului vinovat, pentru a arata Judecatorilor ca sportivul a iesit din suprafata de lupta.
<b>SHIKKAKU</b>	Descalificare „Paraseste suprafata”	Arbitrul ridica bratul mai intai in sus, la 45 de grade, in directia celui vinovat, apoi il misca in spate, indicand parasirea suprafetei, simultan cu anuntul „AO (AKA) Shikaku!” Dupa aceea anunta victoria adversarului.
<b>KIKEN</b>	Renuntare	Arbitrul pozitioneaza degetul aratator in jos, la 45 de grade, in directia liniei de start a concurentului.
<b>MUBOBI</b>	Autoexpunere la pericole	Arbitrul isi atinge fata, apoi intoarce palma cu muchia in afara si o misca inainte si inapoi, pentru a arata Judecatorilor ca sportivul s-a pus singur in pericol.

## ANEXA 2: GESTURI SI SEMNALE CU STEAGURI

### ANUNTURILE SI GESTURILE ARBITRULUI



#### SHOMEN-NI-REI

Arbitrul intinde bratele cu palmele spre in fata.



#### OTAGAI-NI-REI

Gestul Arbitrului care cere concurentilor sa se incline unul fata de celalalt.



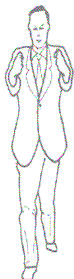
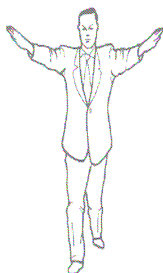
#### SHOBU HAJIME

„Incepe meciul”. Dupa anunt, Arbitrul face un pas inapoi.



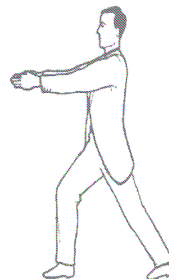
### **YAME**

„Stop”. Intreruperea sau sfarsitul unui meci sau lupte. Atunci cand face acest anunt, Arbitrul face o miscare de taiere cu mana de sus in jos.

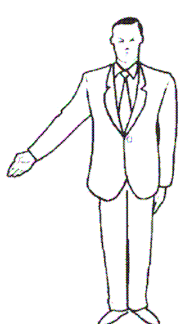


### **TSUZUKETE HAJIME**

„Reluati lupta – Incepeti”. Cand spune „Tsuzukete, si sta in pozitia in fata, Arbitrul intinde bratele in fata,



cu palmele catre concurenti. Cand spune „Hajime”, isi intoarce palmele una catre cealalta si in acelasi timp paseste in spate.



### **YUKO (Un Punct)**

Arbitrul isi intinde bratul in jos, la 45 de grade, pe partea celui care a punctat.



### **WAZA-ARI (Doua Puncte)**

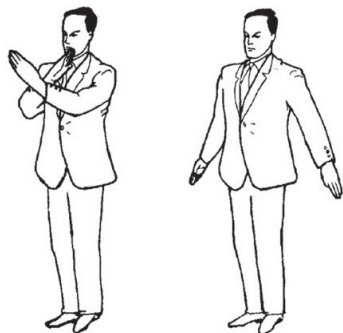
Arbitrul isi intinde bratul la nivelul umarului pe partea celui care a punctat.



### **IPPON (Trei Puncte)**

Arbitrul isi intinde bratul in sus, la 45 grade, pe partea celui care a punctat.





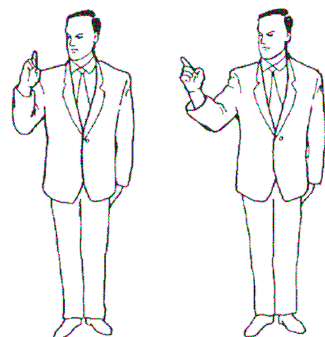
## ANULAREA ULTIMEI DECIZII

**Cand a fost acordata din greseala o penalizare sau un punctaj**, Arbitrul trebuie sa se intoarca spre concurent, sa anunte „AKA” sau „AO”, sa isi incruciseze bratele, apoi sa face o miscare de taiere, cu palmele in jos, ca sa indice faptul ultima decizie a fost anulata.



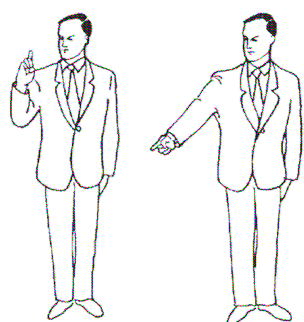
## ABATERE DE CATEGORIA 1 (folosita fara semnal suplimentar pentru CHUKOKU)

Arbitrul isi incruciseaza mainile deschise, cu incheietura uneia peste cealalta, la nivelul pieptului.



## ABATERE DE CATEGORIA 2 (folosita fara semnal suplimentar pentru CHUKOKU)

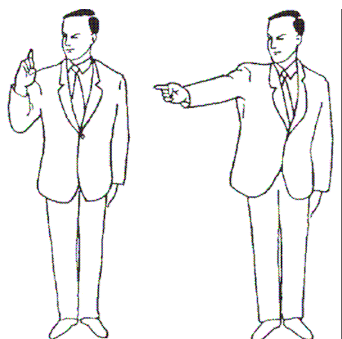
Arbitrul pozitioneaza bratul indoit catre fata celui vinovat.



## KEIKOKU

„Avertisment”

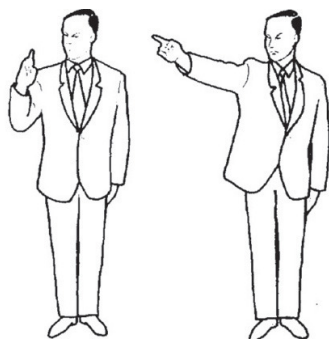
Arbitrul indica o abatere de Categoria 1 sau 2, apoi pozitioneaza degetul arator la 45 grade, in jos, in directia celui vinovat.



### **HANSOKU CHUI**

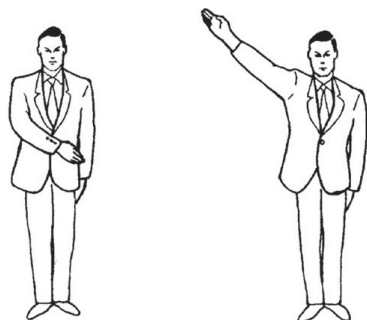
„Avertisment de descalificare”

Arbitrul indica o abatere de Categoria 1 sau 2, apoi pozitioneaza degetul aratator orizontal, in directia celui vinovat .



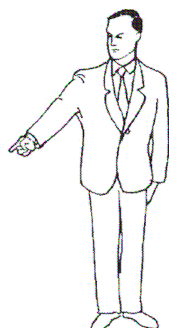
### **HANSOKU**

„Descalificare”. Arbitrul indica o abatere de Categoria 1 sau 2, pozitioneaza degetul aratator la 45 de grade, in sus, in directia celui vinovat, si anunta victoria adversarului.



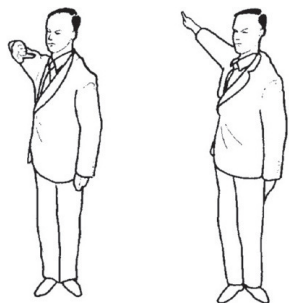
### **NO KACHI (Victorie)**

La sfarsitul meciului sau luptei, Arbitrul anunta „AKA (sau AO) No Kachi” si isi intinde bratul in sus, la 45 de grade, pe partea castigatorului.



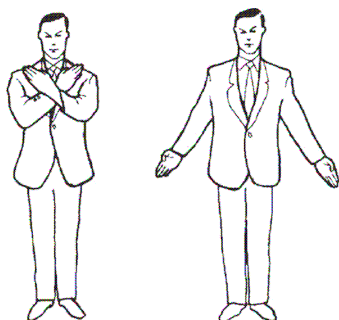
### **KIKEN**

„Renuntare”. Arbitrul pozitioneaza degetul aratator in fata, spre linia competitorului care a renuntat, dupa care anunta victoria adversarului.



### SHIKKAKU

„Descalificare. Paraseste suprafata”. Arbitrul ridica bratul mai intai in sus, la 45 de grade, in directia celui vinovat, apoi il misca in spate, indicand parasirea suprafetei, simultan cu anuntul „AO (AKA) Shikaku!” Dupa aceea anunta victoria adversarului.



### HIKIWAKE

„Egalitate” (Se aplica numai in meciurile pe echipe). Cand timpul s-a incheiat si scorul este egal, sau nu au fost acordate puncte. Arbitrul isi incruciseaza bratele si apoi le intinde cu palmele in fata.



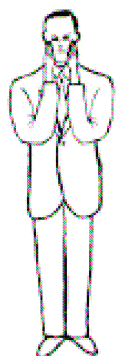
### PASIVITATE

Arbitrul roteste pumnii unul fata de altul, in fata pieptului, si va arata o abatere de Categoria 2.



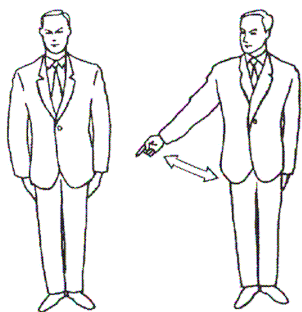
### CONTACT EXCESIV

Arbitrul indica Judecatorilor ca a existat un contact excesiv sau o alta abatere de Categoria 1.



### MIMAREA SAU EXAGERAREA UNEI RANIRI

Arbitrul isi atinge fata cu ambele palme pentru a arata Judecatorilor o abatere de Categoria 2.



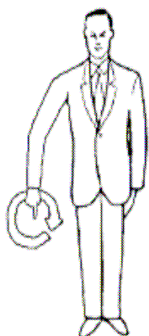
### JOGAI

„Iesire din suprafata de lupta“. Arbitrul indica Judecatorilor o iesire positionand degetul aratator, catre granita suprafetei de lupta de pe partea contravenientului.



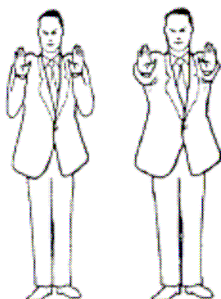
### MUBOBI (Autoexpunere la pericole)

Arbitrul isi atinge fata, apoi intoarce palma cu muchia In afara si o misca inainte si inapoi, pentru a arata Judecatorilor ca sportivul s-a pus singur in pericol.



### EVITAREA LUPTEI

Arbitrul face cu degetul aratator orientat in jos o miscare circulara, pentru a indica Judecatorilor o abatere de Categoria 2.



### IMPINGERI, PRINDERI, SAU STAT PIEPT IN PIEPT FARA A SE INCERCA EXECUTAREA UNEI TEHNICI IN LIMITA A DOUA SECUNDE

Arbitrul tine ambii pumni stransi la nivelul umerilor, sau face o miscare de impingere cu ambele maini deschise, pentru a indica Judecatorilor o abatere de Categoria 2.



### **ATAC PERICULOS SI NECONTROLAT**

Arbitrul duce pumnul strans dincolo de partea laterala a capului, pentru a indica Judecatorilor o abatere de Categoria 2.



### **ATACURI SIMULAT CU CAPUL, GENUNCHI, SAU COATELE**

Arbitrul isi atinge fruntea, genunchiul sau cotul cu mana deschisa, pentru a indica Judecatorilor o abatere de Categoria 2.



### **VORBIREA CU SAU INTARATAREA ADVERSARULUI SI COMPORTAMENT NEPOLITICOS**

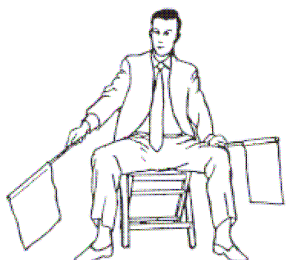
Arbitrul isi pune degetul aratator pe buze, pentru a indica Judecatorilor o abatere de Categoria 2.



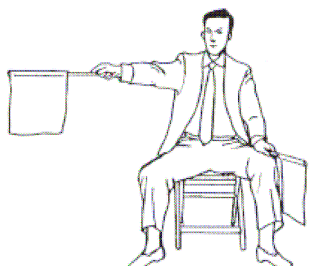
### **SHUGO**

„Judecatorii sunt chemati”.  
Arbitrul cheama judecatorii la sfarsitul meciului sau luptei sau  
Pentru a propune SHIKKAKU.

## SEMNALELE CU STEAGURI ALE JUDECATORULUI



**YUKO**



**WAZA-ARI**

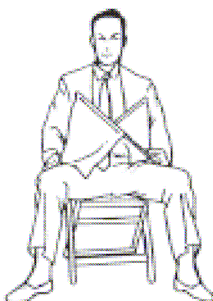


**IPPON**



**GRESEALA**

Avertisment pentru greseala. Steagul corespunzator este fluturat circular, apoi se arata semnalul pentru Categoria 1 sau 2.



**ABATERE DE CATEGORIA 1**

Steagurile sunt incrucisate si intinse drept in fata, spre AKA (AO), in functie de cine a produs contraventia.



**ABATERE DE CATEGORIA 2**

Judecatorul pozitioneaza steagul cu bratul indoit.



**JOGAI**

Baterea podelei cu steagul



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



PASIVITATE

Steagurile se rotesc unul fata de celalalt in fata pieptului

### ANEXA 3: GHID OPERATIV PENTRU ARBITRI SI JUDECATORI

Aceasta anexa este menita sa ajute Arbitrii si Judecatorii atunci cand indrumarile din Regulament sau Precizari nu sunt prea clare.

**CONTACTUL EXCESIV.** Cand un concurent realizeaza o tehnica de punctabila urmata imediat de alta care produce un contact prea mare, Judecatorii nu acorda punctajul, ci aplica un avertisment sau o penalizare de Categoria 1 (cu exceptia cazului cand vina apartine propriei greseli a celui agresat).

**CONTACT EXCESIV SI EXAGERARE.** Karate este o arta martiala, si un nivel foarte ridicat al comportamentului este cerut din partea competitorilor. Nu poate fi acceptat ca acestia, cand primesc un contact lejer, sa-si frece fata, sa cada, sa se aplece, sa scuie sau sa arunce proteza dentara pretinzand astfel ca a fost un contact puternic, pentru a convinge Arbitrul sa acorde adversarului o penalizare mai mare. Aceasta forma de comportament este o inselatorie si trebuie rapid penalizata.

Cand un competitor pretinde ca a primit un contact excesiv si Judecatorii decid in schimb ca tehnica adversarului a fost controlata si respecta cele 6 criterii pentru a fi punctabila, atunci punctul va fi acordat si se va da o penalizare de Categoria 2 pentru simulare sau exagerare (totdeauna luam in considerare ca in cazurile severe de simulare a leziunii este justificata penalizarea cu SHIKKAKU).

Situatia devine complicata in cazul in care un competitor primeste un contact excesiv si cade pe sol, uneori se ridica (pentru a opri cronometrul inainte de cele 10 secunde) si cade din nou. Arbitrul si Judecatorii trebuie sa tina cont ca o lovitura de picior Jodan valoreaza 3 puncte si ca numarul echipelor si sportivilor care primesc premii in bani pentru medaliile obtinute este in crestere, atunci tentatia pentru un comportament lipsit de etica devine mai puternica. Este deci important sa se recunoasca asemenea comportamente si sa se aplice avertismentele sau penalizarile corespunzatoare.

**MUBOBI.** Se aplica unui concurent un avertisment sau o penalizare de Mubobi atunci **cand el este lovit sau vatamat din cauza greselilor si neglijentei sale.** Acest lucru se poate intampla daca intoarce

spatele adversarului, ataca printr-un Gyaku Zuki chudan jos si lung, fara sa tina seama de contraatacul adversarului la jodan, se opreste din lupta inainte ca Arbitrul sa fi strigat „Yame”, isi coboara garda sau isi pierde concentrarea, greseste in mod repetat sau refuza sa blocheze atacurile adversarului. Explicatia XVIII din Articolul 8 spune: **„cand vinovatul receptioneaza un contact excesiv si/sau este ranit, Arbitrul il avertizeaza sau penalizeaza cu C2 si poate refuza penalizarea adversarului”**.

Un competitor care primeste o lovitura din propria sa vina si care exagereaza efectul pentru a induce in eroare Judecatorii, poate primi un avertisment sau o penalizare pentru MUBOBI si, **in plus**, o penalizare pentru exagerare, pentru ca a comis ambele infractiuni.

Trebuie subliniat ca nu exista posibilitatea sa fie punctata o tehnica, al carei efect a produs un contact excesiv.

**ZANSHIN.** Zanshin este descris ca o stare de angajament continuu, in care concurentul isi mentine concentrarea totala, spiritul de observatie si vigilența fata de potentialul adversarului de a contraataca. Unii concurenti, dupa ce au efectuat o tehnica, intorc partial corpul intr-o parte din fata adversarului, dar vegheaza inca si sunt gata sa continue lupta. Judecatorii trebuie sa fie in stare sa deosebeasca între starea continua de vigilența si starea in care competitorul se intoarce in fata adversarului, coboara garda sau isi pierde concentrarea, incetand astfel sa mai lupte.

**PRINDEREA UNEI LOVITURI CHUDAN.** Ar trebui ca Judecatorii sa acorde punctaj atunci cand un concurent executa o lovitura de picior chudan, iar adversarul ii prinde piciorul inainte ca el sa apuce sa il retraga?

In situatia in care concurentul care loveste isi pastreaza starea de ZANSHIN, nu exista nici un motiv pentru care aceasta tehnica sa nu fie punctata, daca ea indeplineste toate cele 6 criterii de punctaj. Teoretic, intr-o lupta reala, o lovitura data cu toata puterea se considera ca il face pe adversar incapabil sa mai lupte, asadar acesta nu ar mai fi avut cum sa apuce piciorul. Factorii decisivi care determina ca o tehnica sa fie sau nu punctata sunt controlul corespunzator, zona de tinta si indeplinirea celor sase criterii.

**ARUNCARI SI VATAMARI.** Avand in vedere faptul ca este permisa apucarea, tinerea si aruncarea adversarului in anumite situatii, se impune ca toti antrenorii sa se asigure ca sportivii sunt antrenati pentru a fi in stare sa execute tehnici de cadere/aterizare in siguranta. Un concurent care incearca o tehnica de aruncare trebuie sa respecte anumite conditii impuse in precizarile de la Articolul 6 si Articolul 8. Daca un concurent isi arunca adversarul in conformitate cu cerintele stipulate, dar se produce o vatamare din cauza ca adversarul nu a reusit sa execute o cadere corespunzatoare, atunci este raspunzatoare partea vatamata, iar cel care a executat aruncarea nu trebuie penalizat. Auto-vatamarile pot sa se produca atunci cand un concurent, fiind aruncat, in loc sa execute o aterizare cade pe bratul sau cotul intins sau se tine de cel care il arunca si il trage jos peste el.

O situatie potential periculoasa apare cand un concurent apuca ambele picioare si arunca adversarul pe spate, sau cand un competitor se apleaca, prinde si ridica adversarul, dupa care il arunca. In Articolul 8 la Precizari se spune: *„...si adversarul trebuie tinut tot timpul, pentru a putea sa aiba o aterizare sigura”*. Deoarece este dificil de asigurat o aterizare in siguranta, o aruncare de acest fel face parte din categoria celor interzise.

**MARCAREA PUNCTELOR ASUPRA UNUI ADVERSAR LA SOL.** Cand un concurent este aruncat, este baleiat si isi pierde echilibrul, si este punctat cand partea superioara a corpului (trunchiul) se afla pe tatami, se acorda IPPON. Daca un concurent primeste o lovitura in timp ce este inca in cadere, Judecatorii vor tine cont de directia caderii, intrucat daca competitorul cade si este departe de locul unde ajunge lovitura, tehnica va fi considerata ineficienta si nu va fi punctata. Daca partea superioara a corpului (trunchiul) unui competitor nu este pe tatami in momentul in care o tehnica este



eficienta, punctele sunt acordate conform Articolului 6. Deci, punctele acordate cand un competitor primește o lovitură în timp ce cade, este deja la sol, sta în genunchi, este în picioare sau sare, și, în toate situațiile trunchiul sau nu este pe tatami, vor fi următoarele:

1. Lovituri de picior jodan, 3 puncte (IPPON)
2. Lovituri de picior chudan, 2 puncte (WAZA-ARI)
3. Tzuki și Uchi, un punct (YUKO)

**PROCEDURI DE VOT.** Când Arbitrul oprește un meci, el striga „YAME” și, în același timp, utilizează gestul de mână corespunzător. Când Arbitrul revine la poziția inițială, Judecătorii semnalizează opiniile lor și Arbitrul va da decizia în consecință. Arbitrul este singurul care se poate mișca în jurul suprafeței, se poate apropia direct de competitori și poate vorbi cu medicul. Judecătorii vor lua serios în considerare ceea ce le comunică Arbitrul înainte de a lua decizia finală, pentru că reconsiderarea nu este permisă.

În situațiile în care există mai mult de un singur motiv pentru a opri lupta, Arbitrul se va ocupa de fiecare motiv în parte. De exemplu dacă un competitor a punctat și celălalt a realizat contact, sau în caz de MUBOBI și exagerare a leziunilor din partea aceluiași competitor.

**JOGAI.** Judecătorii trebuie să țină că atunci când indică Jogai li se cere să bată podeaua cu steagul corespunzător. Când arbitrul oprește lupta și revine la poziția inițială, ei trebuie să semnalizeze opinia, indicând o abatere de Categorie 2.

**INDICAREA ABATERILOR DE LA REGULAMENT.** Pentru abaterile din Categorie 1, Judecătorii trebuie mai întâi să rotească steagurile de culoare corespunzătoare, apoi să întindă steagurile încrucișate în stânga lor pentru AKA, punând stegulețul roșu în față, iar în partea lor dreaptă pentru AO, punând stegulețul albastru în față. Acest lucru permite arbitrului să vadă clar care concurent este considerat vinovat.

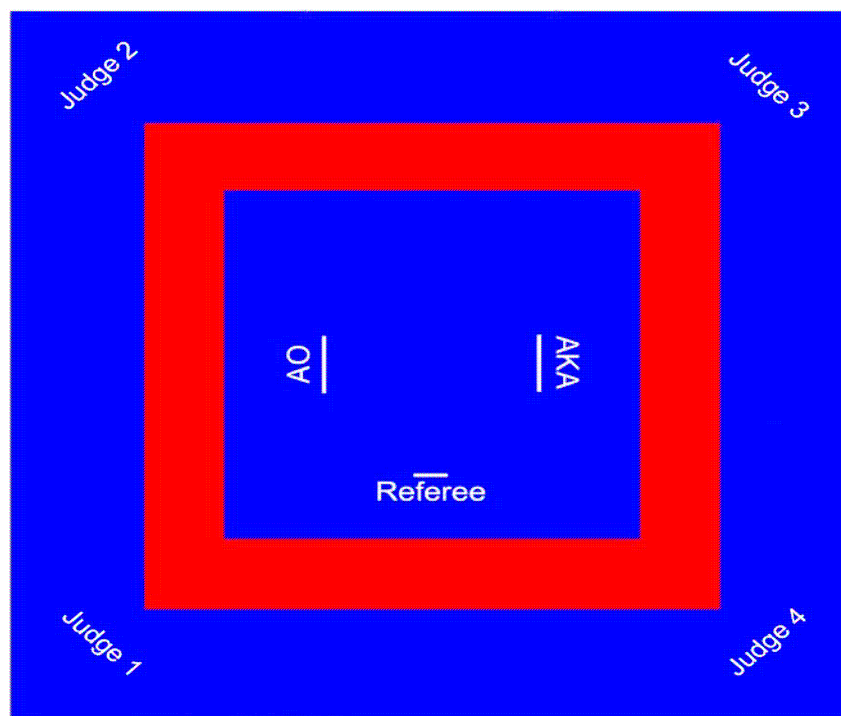
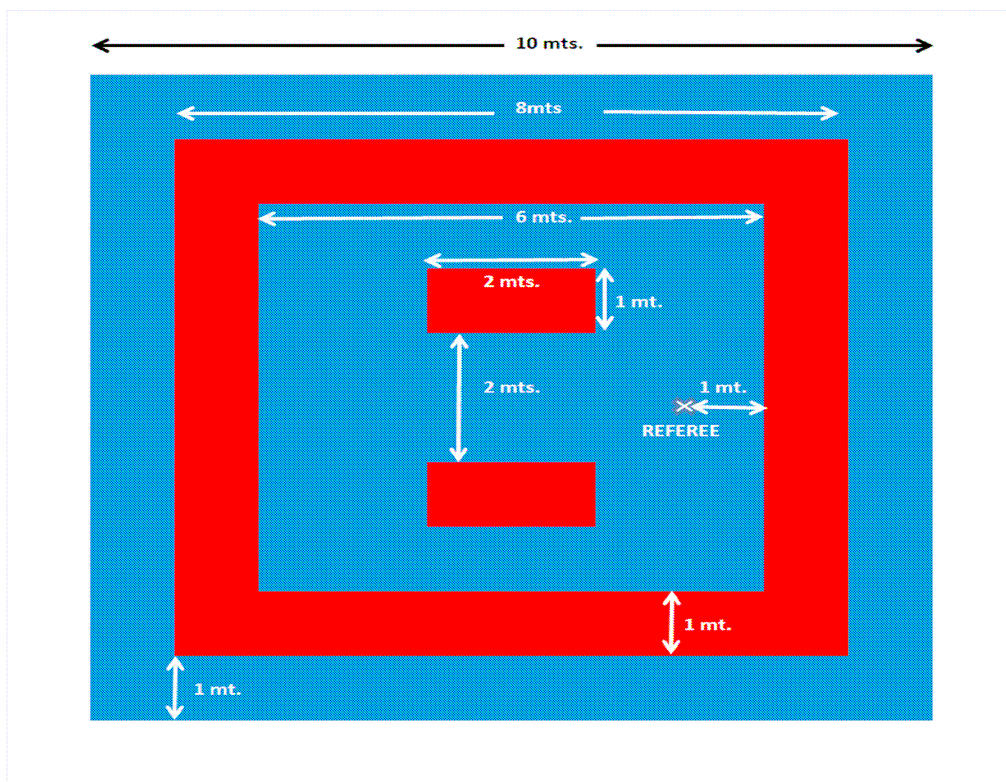
---

**ANEXA 4: SEMNELE SCORERILOR**


---

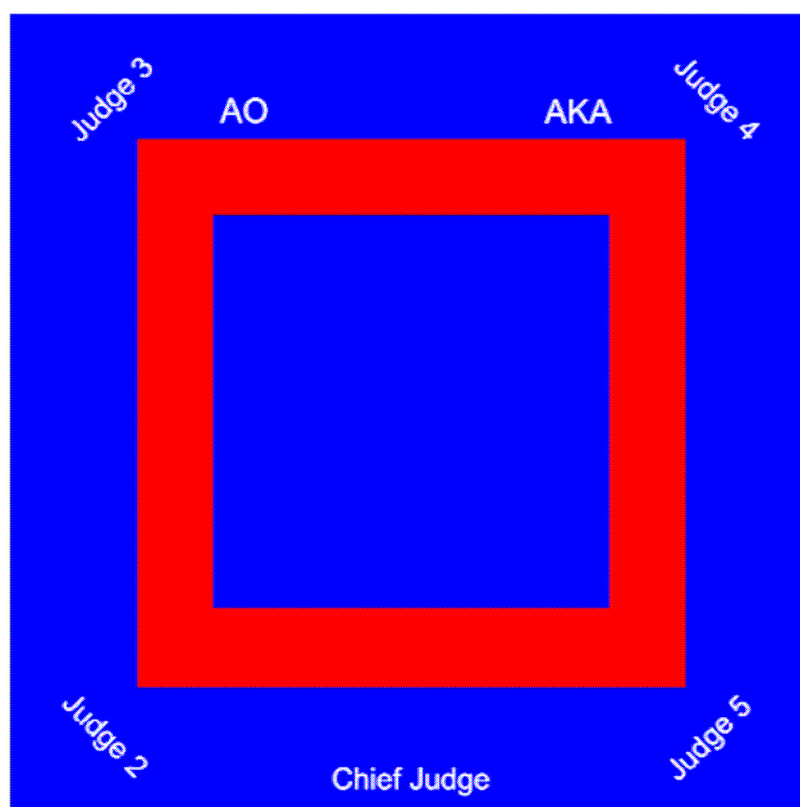
●—○	<b>Ippon</b>	<b>Trei puncte</b>
○—○	<b>Waza-ari</b>	<b>Doua puncte</b>
○	<b>Yuko</b>	<b>Un punct</b>
□	<b>Kachi</b>	<b>Invingator</b>
x	<b>Make</b>	<b>Invins</b>
▲	<b>Hikiwake</b>	<b>Egalitate (Egalitate de Puncte/Voturi)</b>
<b>C1C</b>	<b>Penalizare Categoria 1- Avertisment</b>	<b>Avertisment</b>
<b>C1K</b>	<b>Penalizare Categoria 1-Keikoku</b>	<b>Avertisment</b>
<b>C1HC</b>	<b>Penalizare Categoria 1-Hansoku Chui</b>	<b>Avertisment</b>
<b>C1H</b>	<b>Penalizare Categoria 1-Hansoku</b>	<b>Descalificare</b>
<b>C2C</b>	<b>Penalizare Categoria 2-Avertisment</b>	<b>Avertisment</b>
<b>C2K</b>	<b>Penalizare Categoria 2-Keikoku</b>	<b>Avertisment</b>
<b>C2HC</b>	<b>Penalizare Categoria 2-Hansoku Chui</b>	<b>Avertisment</b>
<b>C2H</b>	<b>Penalizare Categoria 2-Hansoku</b>	<b>Descalificare</b>
<b>KK</b>	<b>Kiken</b>	<b>Abandon</b>
<b>S</b>	<b>Shikkaku</b>	<b>Descalificare Serioasa(din Competitie)</b>

## ANEXA 5: AMPLASAREA SUPRAFETEI DE COMPETITIE PENTRU KUMITE





## ANEXA 6: AMPLASAREA SUPRAFETEI DE COMPETITIE PENTRU KATA



## ANEXA 7: KARATE GI



ADVERTISING SPACE FOR WKF, size 20 x 10 cm.



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



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



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



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



## ANEXA 8: CATEGORII SI CONDITII PENTRU CAMPIONATELE MONDIALE

WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS			WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS	
GENERAL	CATEGORIES		GENERAL	CATEGORIES
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ The competition will last for 4 days.</li> <li>♦ Each National Federation can register one (1) competitor per category.</li> <li>♦ At the draw, the four finalists of the previous championships will be split as much as possible. (The competitions in the case of individual events and the National Federations in the case of the team events).</li> <li>♦ The Championships will be displayed in five (5) or six (6) competition areas, depending on the stadium's features.</li> <li>♦ Kumite bouts duration will be in all cases 2 minutes for Cadet and Junior and for female under 21 and 3 minutes for male under 21.</li> <li>♦ Bunkai in Kata team (male &amp; female) to be performed in the final and bouts when the round is to determine the winner of a medal.</li> </ul>	UNDER 21	CADET	JUNIOR	Individual Kata (age +16)
	Individual Kata (age 18, 19, 20)	Individual Kata (age 14/15)	Individual Kata (age 16/17)	Male Female
	Male Female	Male Female	Male Female	Male Female
	Male Individual Kumite (age 18, 19, 20)	Male Individual Kumite (age 14/15)	Male Individual Kumite (age 16/17)	Male Individual Kumite (age +18)
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ At the draw, the four finalists of the previous championships will be split as much as possible. (The competitions in the case of individual events and the National Federations in the case of the team events).</li> <li>♦ The Championships will be displayed in five (5) or six (6) competition areas, depending on the stadium's features.</li> <li>♦ Kumite bouts duration will be in all cases 2 minutes for Cadet and Junior and for female under 21 and 3 minutes for male under 21.</li> <li>♦ Bunkai in Kata team (male &amp; female) to be performed in the final and bouts when the round is to determine the winner of a medal.</li> </ul>	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
	Female Individual Kumite (age 18, 19, 20)	Female Individual Kumite (age 14/15)	Female Individual Kumite (age 16/17)	Female Individual Kumite (age +18)
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.
	Team Kata (age 18, 19, 20)	Team Kata (age 14/15)	Team Kata (age 16/17)	Team Kata (age +16)
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ For catering service of referees and officials, specific areas and timetables must be provided.</li> <li>♦ Kumite bouts duration will be 3 minutes for male and 2 minutes for female categories.</li> <li>♦ Bunkai in Kata team (male &amp; female) to be performed in the final and bouts when the round is to determine the winner of a medal.</li> </ul>	/	/	Male Female	Male Female
	/	/	Male Female	Male Female
	Team Kumite (age +18)	Team Kumite (age +18)	Team Kumite (age +18)	Team Kumite (age +18)
	Male Female	Male Female	Male Female	Male Female
Total	12	10	13	16

NOTE: Allocation to age category is determined by the age of the athlete at the first day of the applicable event.

---

**ANEXA 9: GHIDUL DE CULOARE AL PANTALONILOR PENTRU ARBITRI SI JUDECATORI**

---

### Referees and Judges Trousers Colour Guide

