



WUKF

Karate for All

REGULAMENT DE ARBITRAJ 2023

Traducere din Limba Engleza

Sever Cucu
Nicolae Craciun
Dorel Suci
Adrian Gherman

PARTEA 1: ORGANIZARE

CAPITOLUL 1: REGULILE DE ORGANIZARE ALE COMPETITIEI

ART.1: STRUCTURA COMPETITIILOR

- 1.1 Competitiile WUKF sunt impartite in doua mari categorii: **KATA si KUMITE**
- 1.2 Fiecare competitie de KATA si KUMITE va fi impartita la randul ei in diferite categorii : masculin si feminin, individual si echipe;
- 1.3 De asemenea, fiecare competitie de Kata si Kumite va fi impartita in mai multe categorii de varsta dupa cum urmeaza:

CATEGORIA	VARSTA				
COPII	6 - 8 ani	9 ani	10 ani	11 ani	12 ani
MINI-CADETI	13 ani				
CADETI-B	14 -15 ani				
CADETI-A	16 - 17 ani				
JUNIORI	18 - 20 ani				
SENIORI	21 - 35 ani				
VETERANI	36 ani si peste				

Nota: concurentii dintr-o categorie de varsta nu trebuie sa fi implinit varsta urmatoarei categorii, la data inscrierii in competitie. Ex.: concurentii de la 6-8 ani, sa nu aiba impliniti 9 ani la data inscrierii

1.4 Categoriile competitiei de KATA WUKF

- 1.4.1 Competitia de KATA Copii va fi organizata pe categorii de varsta. In cadrul fiecarei categorii de varsta vor participa, IMPREUNA, toate stilurile. Fiecare categorie de varsta va fi divizata pe grade corespunzatoare cularii centurilor (KYU- sistem de grade al JKA):

- Centura alba, galbena, portocalie (9 – 7 kyu)
- Centura verde, albastra (6 – 4 kyu)
- Centura maro, neagra (3 kyu – DAN)

- 1.4.2 Copiii au voie sa execute Kata **NUMAI** din listele SHITEI sau SENTEI.

Exceptie - La categoria 12 ani, incepand de la gradul de 3 kyu in sus, copiii au voie sa execute **in finala** (Turul 3) si Kata din lista **Tokui**.

- 1.4.3 Pentru mini-cadeti, cadeti, juniori, seniori si veterani, vor fi **2** tipuri de categorii de Kata:

- **Stiluri principale** (separat, pe fiecare stil): Shotokan, Wado Ryu, Goju Ryu, Shito Ryu si Shorin Ryu;
- **Other Styles** (toate celelate stiluri impreuna): Uechi Ryu, Kyokushinkai, Shukokai, Sankukai, Gosoku Ryu, Budokan, etc.

- 1.4.3.1 Categoriile de kata lindividual sau echipe, din cadrul „Stiluri principale”, care nu intrunesc numarul de competitori necesari validarii (vezi Art. 2.1) vor fi incluse in „Other Styles”

- 1.4.4 Competitia de KATA Veterani va fi organizata pe categorii de varsta. In cadrul fiecarei categorii de varsta vor participa, IMPREUNA, toate stilurile si toate gradele.
- 1.4.4.1 Veteranii pot concura doar la o singura categorie de varsta
- 1.4.5 Un competitor poate concura DOAR la un singur stil de kata si poate executa un kata numai dintr-un stil care apare in lista oficiala de kata WUKF, validata de catre Comisia de Arbitraj.
- 1.4.6 In toate categoriile de kata (indiferent de varsta sau grad) concurentii trebuie sa prezinte un kata din stilul lor (inregistrat la inscriere). Silul competitorului trebuie inscris pe ecuson si trebuie afisat pe ecranul de la Tatami.
- 1.4.7 Ce trebuie sa intelegem prin "kata permis intr-un tur" din Shitei kata, Sentei kata sau Tokui kata :
- a) Shitei kata permis: concurentul poate executa orice kata din aceasta lista , cu restrictiile de repetare specificate.
 - b) Sentei kata permis: concurentul poate executa orice kata din aceasta lista sau din lista anterioara de Shitei, cu restrictiile de repetare specificate.
 - c) Tokui kata permis: concurentul poate executa orice kata (fie din Tokui, fie din Sentei, fie din Shitei), cu restrictiile de repetare specificate.
- 1.4.8 Competitia de Kata (individual sau echipe) va fi organizata in cadrul a 3 tururi, dupa cum urmeaza:
- a) Daca sunt 30 sau mai putini competitori in turul 1 a unei categorii de kata ($N \leq 30$)
 Turul 1: primii 12 competitori, cu cele mai mari note, vor trece in Turul 2.
 Turul 2: primii 6 competitori, cu cele mai mari note, vor trece in Turul 3 (Finala).
 Turul 3: cei mai buni 3 competitori vor primii medalii.
 - b) Daca sunt mai multi de 30 de competitori in Turul 1 a unei categorii de kata ($N \geq 30$)
 Turul 1: primii 18 competitori, cu scorul cel mai mare, trec in Turul 2.
 Turul 2: primii 6 competitori, cu scorul cel mai mare, merg in turul 3 (Finala).
 Turul 3: cei mai buni 3 competitori vor primii medalii.
- (Art. 68.1.1: *Daca sunt mai putini de 12 competitori in Turul 1, atunci Turul 1 se poate omite. Astfel vom avea doar 2 Tururi.*)**

1.5 Competitiile de KUMITE WUKF se impart in:

- SHOBU IPPON (Individual, Echipe, Echipe Rotativ)
- SHOBU NIHON (Individual, Echipe Rotativ)
- SHOBU SANBON (Individual, Echipe, Echipe Rotativ)

- 1.5.1 Competitia de Kumite WUKF **COPII pana la 9 ani**, se va organiza pe categorii de varsta (6—8; 9 ani). In cadrul acestor categorii de varsta, toti vor concura IMPREUNA , indiferent de grad sau inaltime.
- 1.5.2 Competitia de Kumite WUKF **COPII incepand cu 10 ani**, se va organiza pe categorii de varsta (10, 11, 12 ani) si inaltime, astfel:
- | | | |
|----------|-----------------|------------------|
| • 10 ani | -145cm / +145cm | Masculin/Feminin |
| • 11 ani | -150cm / +150cm | Masculin/Feminin |
| • 12 ani | -155cm / +155cm | Masculin/Feminin |
- 1.5.3 Toti concurentii de la categoriile de Kumite, trebuie sa aiba greutatea sau inaltimea verificata in ziua înscrierii.
- 1.5.4 Dacă un concurent nu are ecusonul de identitate ștampilat, atestand verificarea greutatii sau înălțimii, sau dacă Greutatea sau Înălțimea reală este diferită de cea de pe Ecusonul de identificare, concurentului nu i se va permite sa concureze în această categorie.

ART.2: REGULI DE PARTICIPARE

- 2.1** O categorie WUKF (kata sau kumite) va fi valida daca are minimum **3** competitori (individual) sau 3 echipe (la echipe);
- 2.1.1 Daca aceasta conditie minima nu este indeplinita (§2.1), categoria se va comasa. În circumstanțe speciale, atunci când comasarea nu poate fi realizată, decizia va aparține Biroului federal (**BF**).
- 2.2. BF va lua în considerare circumstanțele speciale.
- 2.3 Competitorii vor trebui sa aleaga sa concureze **sau** in categorii de Kumite Shobu Ippon **sau** in categorii de Kumite Shobu Sanbon. Nu este permis sa concureze „amestecat”, **si** in categorii de Ippon, **si** in categorii de Sanbon (ex.: nu poti concura la Ippon individual si apoi la Sanbon echipe sau invers; nu in individual Sanbon si apoi in rotativ Ippon, sau invers).
- 2.3.1 Un concurent trebuie sa aleaga o singura categorie pentru Kata sau/si o singura categorie pentru Kumite (atat la individual cat si la echipe).
- Excepție:** Concurenții pot intra, de asemenea, la categoria „OPEN”, atât în Kumite, cât și în Kata
- 2.3.1.1 Concurenții trebuie să aleagă să concureze fie în categorii generale, fie în categorii inclusive.
- 2.4 Toti competitorii vor concura NUMAI la propria categorie de varsta, inaltime, greutate, grad/culoare de centura, etc., cu unele exceptii, specificate mai jos. Juniorii nu au voie sa concureze la seniori

Exceptii:

- a) Cu exceptia echipelor de Kata Veterani, toate celelalte echipe de kata si kumite pot folosi:
- 3 sportivi de aceiasi varsta
 - Sau 1 sportiv din categoria de varsta si 2 sportivi de varsta inferioara. Bineinteles echipa poate fi compusa din 2 Juniori si 1 cadet de asemenea.
- Exemplu:** Echipa de Kata Juniori poate fi formata din 1 Juniori si 2 Cadeti A, dar nu Mini-cadeti.
- b) Veteranii pot concura **sau** la Veterani, **sau** la Seniori, dar nu in ambele categorii de varsta. Este interzis „amestecul” intre categoriile de individual si echipe, de ex.: individual Kumite Veterani si echipe Kumite Seniori .
- c) **Excepție:** Veteranii pot concura in Individual Ippon event **si** in Team Veteran Sanbon.

ART. 3: PERSONALUL COMPETITIEI

- 3.1 **Directorul Competitiei:** este nominalizat de catre Biroul Federal .El va conduce si va supraveghea evolutia competitiei, dar nu va putea interveni in regulile de arbitraj. El va fi ajutat de catre personalul competitiei.
- 3.2 **Doctorul Competitiei:** este numit de catre organizator. El/ea va administra (reglementa) toate problemele medicale din timpul competitiei. El/ea va inregistra accidentarile/ranirile sportivilor pe “Formularul de accidentari”. El/ea e autorizat(a) sa-si spuna parerea, daca sportivul este sau nu apt sa evolueze sau sa continue un meci in acel tur sau/si in competitie.
- 3.3 **Echipa de Prim Ajutor:** va fi pregatita sa actioneze impreuna cu Doctorul Competitiei in cazuri de accident sau imbolnavire.
- 3.4 **Echipa de Securitate:** ea nu va permite ca persoane neautorizate sa intre in aria de competitie. Organizatorul turneului va numi aceasta echipa.
- 3.5 Nici o competitie nu va incepe fara Doctorul Competitiei si Echipa de Prim Ajutor.

ART. 4: UNIFORME OFICIALE

UNIFORMA ARBITRULUI

- 4.1 Toti arbitrii trebuie sa poarte uniforma oficiala desemnata de catre WUKF-ExCom. Aceasta uniforma trebuie purtata la toate turneele, cursurile si examinarile.
- 4.2 Uniforma oficiala de Arbitraj este compusa din:
- Un sacou albastru-marin avand doi nasturi argintii;

- Emblema **FRK /WUKF** ;
- O camasa alba WUKF;
- O cravata rosie WUKF;
- Pantaloni gri deschis;
- Sosete negre acoperind 2/3 din tibie;
- Pantofi negri de sport.

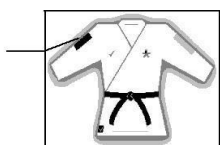
4.3 Cand arbitreaza in tatami, arbitrii nu vor purta ceasuri, bratari, pixuri, telefoane mobile, ac de cravata sau alte obiecte care pot cauza rani si nu vor vorbi la telefon.

UNIFORMA COMPETITORULUI

4.4 Toti competitorii vor purta un Karate-Gi (pantaloni si jacheta) alb, curat, care poate include brandul/logo-ul producatorului

4.4.1 Karate Gi-ul poate sa aiba broderie, adica dunga sau numele producatorului

4.5 Unui sportiv ii este permis sa aiba pe Karate Gi doar urmatoarele obiecte de publicitate: steagul tarii (maximum 10 cm²), logoul WUKF pus pe partea dreapta in partea de jos a bluzei, logoul federatiei/clubului pe partea stanga a pieptului (**Fig.1**) si o singura reclama pe spatele Gi-ului, in partea de sus. El trebuie sa fie la inaltimea umarului, masurand maximum 30 x 15 cm (**Fig.2**).



(Fig.1)



(Fig.2)

4.6 Jacheta Gi-ului, cand este legata cu centura in jurul taliei, trebuie sa aiba o lungime care acopera soldul, dar sa nu atinga genunchiul .

4.7 Centura trebuie sa aiba o lungime totala care sa lase 15-30 cm la ambele capete dupa ce a fost legata corespunzator in jurul taliei, dar sa nu ajunga la genunchi.

4.8 Manecile jachetei trebuie sa ajunga la jumatatea antebratului, dar nu mai lunga decat incheietura pumnului. Manecile sa nu fie suflecate.

4.9 Pantalonii trebuie sa fie destul de lungi incat sa acopere 2/3 din tibie, dar sa nu atinga glezna. Pantalonii sa nu fie suflecati.

4.10 Femeile musulmane pot folosi o esarfa alba sau Chador.

4.11 Doar competitorii femei pot purta un tricou alb sub bluza de Karate-Gi.

4.12 La kata competitorii trebuie sa poarte propria centura de grad in karate.

4.13 Pentru identificare, cand se folosesc steaguri la meciurile de kata si kumite, fiecare competitor va purta o centura alba/rosie in jurul taliei, inlocuind centura lor de grad.

4.14 Daca un competitor este echipat necorespunzator, arbitrul central ii va acorda 2 minute ca sa schimbe uniforma in conformitate cu regulile WUKF. Daca dupa aceasta perioada (2 minute) competitorul nu a reusit sa-si schimbe uniforma, Arbitrului Central va anunta descalificarea competitorului . Antrenorul competitorului este responsabil de a asigura echiparea corespunzatoare a sportivului in competitie.

Exceptie: pentru inlocuirea Karate Gi-ului sau pentru a repara stricaciuni aparute in meciul propriu zis.

4.14.1 Numarul de concurs poate fi purtat pe spatele jachetei Gi. In cazul lipsei numarului, la cerere, concurentul și/sau antrenorul trebuie să poată arata numarul inainte de inceperea categoriei sau a turului respectiv

4.14.2 Logo-urile altor organisme mondiale de karate nu sunt permise pe uniforme si echipamentele utilizate în competiții. Trebuie să fie îndepărtate sau acoperite cu autocolante WUKF furnizate fiecărui tatami. Eticheta cu logo-ul WUKF nu este obligatorie, dar recomandata.

UNIFORMA ANTRENORULUI

4.15 In timpul competitiei, toti antrenorii trebuie sa poarte treningul national/clubului (sau pantaloni si tricou polo) cu numele tarii/federatiei/ emblema clubului si talonul primit la inregistrare.

- 4.15.1 La tatami, antrenorii nu au voie sa poarte Karate-Gi, chiar daca au o bluza de trening pe deasupra.
- 4.15.2 De asemenea, este interzisă purtarea jachetei de trening în jurul șoldurilor, sau rucsaci in spate, aparat foto, etc
- 4.16 Antrenorii echipati necorespunzator vor primi 2 minut pentru a se schimba. Daca dupa aceste 2 minute, antrenorul nu s-a putut echipa corespunzator, va fi invitat sa paraseasca suprafata de competitie.
- 4.17 Atat oficialii WUKF/FRK cat si Directorul de Competitie pot sa excluda din competitie pe oricine nu respecta Regulamentul (oficiali sau sportivi).

ART. 5: ECHIPAMENT DE PROTECTIE

In competitile FRK/ WUKF, se poate folosi urmatorul echipament de protectie:

- 5.1. **Manusi:** albe pentru Shiro, rosii pentru Aka, corespunzand culorii centurii de Kumite in acel tur.
- 5.1.1 Se pot folosi manusi speciale, cu aprobarea WUKF ExCom/Biroului Federal (numit in continuare BF).
- 5.2 **Protectii dentare:** pot fi albe sau transparente. Arbitrii trebuie să verifice culoarea înainte de începerea meciului. Dacă sunt colorate, concurentul trebuie să le schimbe.
- 5.3 **Cochilie** purtata sub Karate-Gi.
- 5.4 **Protectii pentru piept** (la Kumite feminin – mini-cadete, cadete, junioare, senioare, veterane) trebuie sa fie de culoare alba si purtate sub bluza.
- 5.5 **Protectii corp** (pentru copii la Kumite Nihon) trebuie sa fie albe sau cu dubla feta, alba/rosie (se recomanda) ca sa corespunda centurii purtate in acel tur. Pot fi purtate peste Gi.
- 5.5.1 **Casca** (pentru copii la Kumite Nihon) trebuie sa fie alba.
Totusi, se poate purta o casca de culoare rosie corespunzator centurii de Kumite purtate in acel tur.
- 5.6 Intregul echipament de protectie trebuie sa fie aprobata de ExCom/BF .
- 5.7 **ECHIPAMENT OBLIGATORIU:**
- Manusi (Sanbon, Nihon si Ippon Kumite / pentru Ippon Kumite sunt manusi WUKF speciale sau modele similare cu acestea, cum ar fi mănușile tradiționale plate din material alb)
 - Protectie dentara (Sanbon si Ippon Kumite)
 - Cochilie (Sanbon, Nihon si Ippon Kumite Masculin)
 - Protectie piept (Ippon si Sanbon Kumite Feminin)
 - Protectie corp (Nihon Kumite Copii)
 - Casti (Nihon Kumite Copii)
 - Protecții laba piciorului (Rosii permise pentru concurentul AKA), Nihon și Sanbon Kumite
- 5.8 **ECHIPAMENT PERMIS**
- Ochelari sport (aprobați de medicul competiției) sau lentile de contact pe propriul risc în timpul competiției de kata și kumite.
 - Protectii dentare (Nihon Kumite)
 - Protecții pentru tibie (alb sau roșu) (Nihon și Sanbon Kumite)
- 5.9 **ECHIPAMENT INTERZIS:**
- Ochelari (sticla sau plastic) la Kumite.
 - Protectii tibie la Ippon Kumite
 - Protectii laba piciorului pentru Ippon Kumite
- 5.9.1 Este obligatoriu ca antrenorul sa-l informeze pe Doctorul Competitiei despre orice afectiune medicala, articol sau dispozitiv medical (stimulator cardiac, dispozitiv de supraveghere, lentile de contact, etc) purtat de sportiv. Daca arbitrul central descopera un articol de acest fel care este neautorizat de Doctorul FRK /WUKF, sportivul va fi descalificat.
- 5.9.2 Competitorii au nevoie de aprobarea scrisa a Doctorului Competitiei pentru a purta ochelari speciali sau orice alt articol sau dispozitiv medical (vezi §5.9.1).

UNGHII, OBIECTE METALICE, PAR SI BANDAJE

- 5.10 Toti competitorii trebuie sa aiba unghiile taiate scurt la maini si picioare, astfel incat să nu depășească extremitatea degetelor de la mâini sau de la picioare si nu vor purta obiecte metalice sau gene false, care ar putea cauza raniri pentru ei sau pentru adversar.
- 5.11 Fiecare competitor trebuie sa aiba parul curat si tuns sau prins, de o lungime care sa nu incurce prestatia sau sa-l puna pe el sau pe oponent in pericol, in timpul meciului.
- 5.12 In competitia de Kata fetele pot purta clipsuri discrete (nemetalice)
- 5.13 Competitorii nu pot purta bandaje sau alte materiale ajutatoare decat cu permisiunea Doctorului Competitiei.
- 5.14 Competitorii nu vor purta Hachimaki, amulette, bratari la incheietura mainilor.
- 5.15 Daca un competitor vine la suprafata de lupta nerespectand regulile de mai sus, arbitrul central ii va acorda 2 minute pentru a remedia problemele conform regulamentului WUKF. In caz contrar, competitorul in cauza va primi Kiken. Antrenorul sportivului este responsabil ca sa se asigure ca acesta (competitorul) nu incalca regulile.

ART. 6: DIMENSIUNILE SUPRAFETEI DE MECI

- 6.1 Suprafetele de **tatami** sunt obligatorii. Ele trebuie sa fie delimitate ca in Fig. 3.
- 6.2 **Kumite**: Marimea suprafetei de lupta trebuie sa fie de 8 x 8 m pentru Ippon si Sanbon kumite cu un minimum de 6 x 6 m pentru Copii (Nihon Kumite). Trebuie sa fie si o suprafata de siguranta de cel putin 1 m de jur imprejurul tatamiului.
- 6.3 **Kata**: Marimea suprafetei trebuie sa fie destul de mare pentru a permite sportivilor sa execute Kata in siguranta

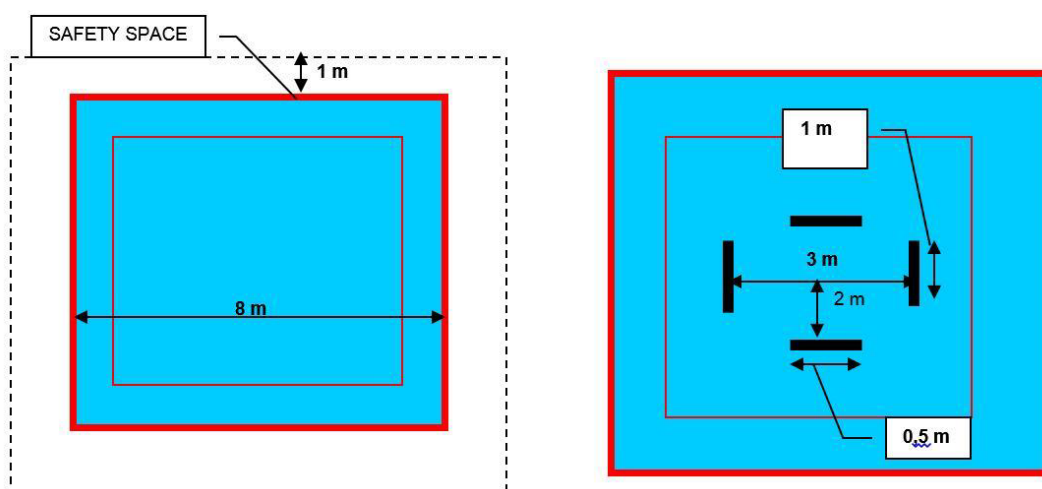


Fig. 3

ART. 7: ECHIPAMENTUL DE COMPETITIE

- 7.1 Echipamentul de competitie va fi pregatit de catre gazda concursului si organizatorul WUKF.
- 7.2 Cate 5 steaguri albe si rosii, la fiecare tatami.
- 7.3 5 tabele de scor/cu note la fiecare tatami.
- 7.4 Echipament de inregistrare: tabele de scor, forme de inregistrare, pixuri, calculatoare, etc.
- 7.5 Centuri albe si rosii la fiecare tatami.

- 7.6 Sistemul WUKF computerizat este obligatoriu. Organizatorii nazionali vor asigura ca acesta este transportat in siguranta si este folosit cum trebuie.
- 7.7 Fluiere, gonguri pentru a semnala timpul la proba de Kumite.

ART. 8: PROTEST IMPOTRIVA DECIZIEI SI REVIZUIREA DECIZIEI

- 8.1 Competitorii nu pot protesta personal impotriva deciziei echipei de arbitraj.
- 8.2 Doar antrenorul echipei in cauza poate protesta catre **Managerul de tatami (TM)** impotriva unei decizii, cand decizia data de echipa de arbitri e considerata ca incalca regulile de meci sau regulile de arbitraj.
 - 8.2.1 Antrenorii nu trebuie sa intrerupa activitatea celor de la masa de arbitraj, cerand verificarea numelui, a turului, explicatii, etc.
 - 8.2.2 Antrenorul poate atrage atentia **TM** in timpul meciului, daca este o greseala administrativa (lupta un concurent in locul altuia, sunt puncte sau avertismente inscrise gresit, timp inregistrat gresit, etc.)
 - 8.2.3 Antrenorul poate protesta, in scris, catre Comisia de Arbitraj a FRK/ WUKF, dar numai dupa ce meciul s-a incheiat.
 - 8.2.4 Daca categoria s-a incheiat si medaliații au fost anunțați, nimeni nu poate contesta decizia.

PROCEDURA DE PROTEST:

- 8.3 Antrenorul il anunta pe **TM** ca are intentia de a depune un protest (dupa ce meciul s-a incheiat).
- 8.4 **TM** va opri intregul tur si va informa Comisia de Arbitraj despre asta.
- 8.5 Inainte de protest, antrenorul va plati taxa corespunzatoare catre casierul FRK. Taxa va fi returnata daca protestul e validat.
- 8.6 Antrenorul va completa "Formularul de protest" si il va inmana TM care il va da Comisiei de Arbitraj
- 8.7 Comisia de Arbitraj va analiza plangerea si dovezile care o sustin si poate cere explicatii de la TM sau de la Echipa de Arbitri de la acel tatami.
- 8.8 Daca ei considera decizia data este evident contrara Regulamentului, pot cere ca echipa de Arbitri sa-si revizuiasca decizia si sa corecteze greseala.
- 8.9 Antrenorul este cel responsabil pentru a oferi dovezi in sprijinul protestului.
- 8.10 Comisia de Arbitraj, va comunica decizia finala catre TM, dupa aprobarea BF. TM va informa antrenorul despre decizia finala.
- 8.11 Comisia de Arbitraj poate penaliza arbitrul (arbitrii) care a stat la baza depunerii protestului.
- 8.12 Antrenorul ii poate aduce la cunostinta TM orice greseala administrativa imediat ce este detectata.
- 8.13 Pentru a reduce orice greseala de la masa de inregistrare a rezultatelor, castigatorul fiecarui meci trebuie sa confirme numele sau la Masa Juriului inainte de a parasii zona .
- 8.14 Dovada video , in ceea ce priveste o presupusa evaluare tehnica eronata, nu este accepta ca proba pentru protest.
- 8.14.1 Sunt acceptate dovezi video doar pentru erori administrative si doar daca incidentul este vizibil clar pe inregistrare.

ART. 9: ALTE MENTIUNI:

- 9.1 In caz de situatii neprevazute in aceste reguli sau in caz de indoiala despre aplicabilitatea acestor reguli intr-o situatie data, TM si echipa de arbitri se vor consulta intre ei pentru a gasi solutia acelei situatii specifice.
 - 9.1.1 Decizia trebuie aprobata de Comisia de Arbitraj si de catre **Birul Federal (BF)**. Toti oficialii vor fi anuntati asupra deciziei si se va face un anunt public (referitor la problema in cauza).
- 9.2 Toti Karate-ka, incluzand competitori, antrenori, manageri, sau oricine avand legatura cu sportivul, arbitri si alti oficiali, trebuie sa urmeze idealurile Karate-Do-ului de bun caracter, sinceritate, efort, eticheta si auto-control.
- 9.3 Antrenorilor, presedintilor de federatii si spectatorilor, nu le este permis sa piarda vremea (sa „supravegheze”, sa se plimbe in jurul tatami-ului sau mesei de jurizare), la fel cum nu le este permis sa vorbeasca sau sa distraga atentia arbitrilor, oficialilor de la masa.
- 9.4 Antrenorilor nu le este permis sa stea langa competitor pe suprafata de concurs la categoria de Kata.
Exceptie: Cu acordul TM, un antrenor poate acompania un sportiv cu dizabilitati.

CAPITOLUL 2: REGULI DE JURIZARE

ART. 10: MENTIUNI GENERALE

- 10.1 Toate activitatile Arbitrilor vor fi in conformitate cu regulile WUKF si vor fi coordonate de Comisia de Arbitraj. Comisia de Arbitraj va fi alcatuita din 3 membri si va fi condusa de Responsabilul de arbitraj .
- 10.1.2 In absenta Responsabilului de arbitraj, toate responsabilitatile lui/ei vor fi delegate automat unui vice presedinte sau altor membri ai Comisia de Arbitraj .
- 10.3 Toate activitatile de la tatami vor fi conduse de Managerul de Tatami (TM).TM is un titlu, o nominalizare atribuit la fiecare competitie
- 10.3.1 Asistentul TM il va ajuta in activitatile de la tatami
- 10.4 Echipa de arbitri la Kumite Sanbon va fi: Arbitrul Central (**SUSHIN**), Arbitrul "Oglinda" (**FUKUSHIN**), Arbitrul de Scaun (**KANSA**) si Arbitrul de margine ("**Moving Kansa**")
- 10.4.1 Echipa de Arbitri la Kumite Ippon va fi: Arbitrul Central (**SUSHIN**), 4 Arbitri de Colt (Judges)
- 10.5 Masa Juriului va fi formata din: oficialul IT (ce opereaza aplicatia) si crainicul (ce anunta numele sportivilor si notele)
- 10.6 Toti arbitrii trebuie sa aleaga intre a fi arbitru sau competitor. Nu pot concura si arbitra in aceasi competitie.
Exceptie: Competitorii Veterani pot arbitra la aceeasi competitie , DUPA ce propria categorie de veterani s-a terminat, in ziua respectiva.
- 10.7 Arbitrii trebuie sa evite sa arbitreze un meci de kumite daca un competitor din clubul lor este implicat. acestia trebuie sa-l informeze pe TM despre aceasta situatie. In functie de situatie, TM il va putea inlocui pe arbitrul in cauza cu unul neutru (daca este posibil), sau poate decide sa-l foloseasca in continuare.
- 10.8 Toți membrii Comisiei de Arbitri trebuie să asigure ordinea în jurul tatami-ului și tot ceea ce este necesar pentru o buna si fluida desfășurare a concursului.
- 10.9 Comisia de arbitri se va asigura că aceste reguli sunt aplicate imparțial pe Tatami.

ART. 11: NOMINALIZARI

- 11.1 Responsabilul Comisiei de Arbitraj WUKF este numit de Biroul Federal
- 11.2 Componenta Comisiei de Arbitraj va fi propusa de catre Responsabilul de arbitraj si va fi supusa aprobarii Biroului Federal .
- 11.3 Tatami Managerul si echipa de Arbitri pentru fiecare Tatami sunt nominalizati de catre Comisia de Arbitraj-
- 11.4 Arbitrul Central (SUSHIN), Arbitrul "Oglinda" (FUKUSHIN), Arbitrul de scaun (KANSA), Arbitrul de margine (MK) , Arbitrii de Colt vor fi numiti de catre TM din grupul de arbitrii.
- 11.5 Personalul de la Masa Juriului va fi numit de organizatorul (gazda) competitiei.

ART. 12: INDATORIRI GENERALE ALE ARBITRILOR PRINCIPALI (SUSHIN) SI ALE ARBITRILOR JUDECATORI (FUKUSHIN)

Arbitrul Central (**SUSHIN**), Arbitrul "Oglinda" (**FUKUSHIN**), Arbitrul de scaun (**KANSA**), ARBITRUL DE MARGINE, Arbitrii de Colt au urmatoarele indatoriri:

- 12.1 Sa invete si sa stie regulamentul WUKF pentru competitia de Karate;
- 12.2 Sa fie obiectivi, imparziali si corecti;
- 12.3 Sa arate respect si intelegere;

- 12.4 Sa aiba o scara laraga de evaluare;
- 12.5 Sa se comporte cu demnitate si sa demonstreze respect pentru competitori si oficiali;
- 12.6 Miscarile lor in timpul meciului trebuie sa fie viguroase, agile, rafinate, rapide, pline de incredere si precise, mentinand o atitudine convenita pentru un oficial WUKF;
- 12.7 Ei trebuie sa-si concentreze intreaga atentie asupra meciului, observand atent fiecare competitor si judecand corect fiecare actiune a sportivilor;
- 12.8 In timpul meciului nu vor vorbi cu nimeni altcineva decat cu TM, asistentul TM, ceilalti arbitrii, cu competitorii sau cu Comisia de Arbitraj, cu personalul medical.

ART. 13 RESPONSABILITATI SI INDATORIRI ALE MANAGERULUI DE TATAMI (TM)

- 13.1 Sa asigure managementul activitatilor de la tatami (organizeaza, coordoneaza si supravegheaza)
- 13.2 TM poarta responsabilitatea tuturor deciziilor privind activitatea desfasurata in si in jurul tatamiului;
- 13.3 TM poate chema arbitrii din tatami pentru a discuta o situatie aparuta
- 13.4 TM trebuie sa se asigure ca meciurile sunt conduse corespunzator Regulilor de Competitie si, daca ca vrea un incident are loc, TM isi va baza decizia pe aceste reguli;
- 13.5 TM poate opri meciul si poate cere echipei de arbitraj sa revizuiasca o eroare administrativa;
- 13.6 TM indruma si conduce arbitrii de la tatami sau;
- 13.7 TM il va numi pe Arbitrul Central, Arbitrul "Oglinda", Kansa, Arbitrul de margine si Arbitrii de Colt inainte de fiecare meci;
- 13.8 Daca e necesara inlocuirea unuia din ei in timpul meciului, TM va opri meciul imediat si va alege un inlocuitor, fara a pierde timpul;
- 13.9 TM supervizeaza activitatea de la masa juriului
- 13.10 TM observa si evalueaza prestatia arbitrilor pe tot parcursul zilei de concurs, prezentand zilnic un raport scris despre arbitri si despre eventualele incidente (daca au fost) de la tatami-ul sau.
- 13.11 Trebuie să dea dovada de diplomatie pentru a rezolva neînțelegerile care apar în și în jurul tatami-ului său.
- 13.12 Trebuie să găsească soluții la toate problemele, situațiile și să promoveze rezolvarea rapidă în conformitate cu Regulile.
- 13.13 TM distribuie sarcini arbitrilor (control, chemarea concurenților, liste, scaune, cafea, ordine etc.

Responsabilități pe care Managerul Tatami trebuie să le delege comisiei de arbitri:

- 13.14 Asigurarea ordinii și securității în/în jurul tatami.
- 13.15 Verificarea ecusoanelor de identificare ale antrenorilor și concurenților.
- 13.16 Verificarea categoriilor de concurs, prezența concurenților
- 13.17 Verificarea listei categoriilor și fișelor de accidentare a concurenților.
- 13.18 Asistentul TM trebuie să îndeplinească toate sarcinile delegate de TM și trebuie să fie pregătit să înlocuiască TM și sa preia toate responsabilitățile și atribuțiile de mai sus, în absența TM.

ART. 14: RESPONSABILITATI SI INDATORIRI ALE ARBITRULUI CENTRAL (SUSHIN)

Arbitrul Central are urmatoarele sarcini:

- 14.1 Sa conduca meciurile, incluzand start si stop;
- 14.2 Sa anunte decizia echipei de arbitri;
- 14.3 Sa explice, daca este necesar, motivele pe baza carora s-au luat deciziile;
- 14.4 Sa anunte incalcarile de regulament si sa emita avertismente (inainte, in timpul sau dupa meci);
- 14.5 Sa ia alte masuri disciplinare (ex. sa suspende/ excluda un competitor din meci);
- 14.6 Sa primeasca informatii de la Arbitrul "Oglinda", Kansa, arbitrul de margine sau Arbitrii de Colt;

14.7 Sa decida victoria prin majoritate , bazat pe tabela de judecare. (vezi Fig. 4);

14.8 Sa extinda durata unui meci;

14.9 Sa consulte TM cand are dificultati in luarea deciziilor;

ART. 15: RESPONSABILITATI SI INDATORIRI ALE ARBITRULUI "OGLINDA" (FUKUSHIN), ALE ARBITRILOR DE COLT SI ALE ARBITRULUI DE SCAUN (KANSA)

15.1 Sa-l sprijine, sa-l ajute si sa-l informeze pe Arbitrul Central;

15.2 Sa-si exercite dreptul de vot in luarea unei decizii in timpul unui meci;

15.3 Sa evalueze prestatia competitorilor;

15.4 Arbitri de Colt vor observa atent actiunile competitorilor in raza lor de vizibilitate.

In urmatoarele cazuri, ei vor semnala imediat catre Arbitrul Central prin steaguri, fluier si/sau mana dandu-si parerea in mod corect;

a. Daca observa o ranire sau imbolnavire a unui competitor, inainte ca Arbitrul Central sa remarce asta;

b. Cand remarca o actiune care, considera ei , merita recompensata cu Ippon sau Waza-Ari;

c. Cand un competitor e pe punctul de a comite, sau a comis un act interzis, o tehnica interzisa, ori are un comportament necorespunzator;

d. Cand unul sau ambii competitori au iesit din spatiul de competitie (Tatami);

e. In toate cazurile cand este necesar sa atraga atentia Arbitrului Central;

15.5 Fiecare arbitru va evalua in mod continuu maiestria (superioritatea tehnica) si sportivitatea competitorilor si isi vor semnala parerea independent, in maniera prescrisa.

15.6 Dacă Arbitrul oglindă observă ceva neobișnuit și care nu este prevăzut în aceste reguli va semnala Centralului sa opreasca meciul, palma întinsă îndreptată către arbitrul central

ARBITRUL DE MARGINE (MK)

15.7 MK se deplasează în afara zonei de meci, pe marginea tatami-ului

15.8 MK informează TM cu privire la orice problemă de disciplină

15.9 MK va observa atent si va anunta (prin fluier) orice iesire de pe suprafata de lupta aparuta in aria sa de supraveghere.

15.10 MK se va concentra asupra meciului si isi va exprima opinia numai cand Arbitrul Central o cere.

Participa la acordarea unei decizii cand ii este solicitata de ARBITRUL CENTRAL si la decizia HANTEI.

15.11 MK isi exercita dreptul de vot la decizia de Hantei.

ARBITRUL DE SCAUN (KANSA):

15.12 Este responsabil de rezultatul oficial al unui meci.

15.13 Il va informa pe TM despre orice problema disciplinara.

15.14 Va tine o inregistrare clara, marcand corect punctele, avertismentele si penalitatile.

15.15 Controleaza si verifica ca Juriul sa inscrie corect pe display punctele, avertismentle sau penalitatile date.

15.16 Anunta Atoshi Baraku prin fluier sau prin cuvinte daca Arbitrul Central nu aude semnalul de la Masa Juriului.

15.17 Nu are drept de vot la decizia de Hantei.

15.18 TABELA DE SCOR A LUI KANSA (Fig.4)

Numarul sportivului	SHIRO PUNCTE SI PENALITATI					HANTEI (Rezultat)		AKA PUNCTE SI PENALITATI					Numarul sportivului
	ATENAI	A	ACH	AH			ATENAI	A	ACH	AH			
1125	KINSHI	K 1	K 2	KCH	KH		X	KINSHI	K 1	K 2	KCH	KH	345
PUNCTE	○	●											PUNCTE

WAZA ARI (○)
IPPON (●)
NO KACHI (CASTIGATOR) (□)
HIKIWAKE (EGALITATE) (△)
INVINS (X)

ART. 16: RESPONSABILITATI SI INDATORIRI ALE MESEI JURIULUI

- 16.1 Oficialul IT va păstra pe computer o înregistrare exactă a timpului meciului, a punctelor și penalităților.
- 16.1.1 Oficialul IT trebuie să fie o persoană calificată care cunoaște programul IT pentru masa juriului și Regulile WUKF, cu bune abilități de comunicare.
- 16.2 Oficialul de înregistrare va anunța numele fiecărui concurent sau echipă pentru fiecare meci și se asigură că concurentul sau echipa corectă este pe Tatami.
- 16.3 Înainte de fiecare rundă, oficialul de înregistrare va verifica foaia de tragere la sorți și orice fișă de accidentare relevantă atașată.
- 16.3.1 El trebuie să examineze foaia de accidentări și să informeze Managerul Tatami despre accidentele anterioare suferite de un sportiv.
- 16.3.2 Oficialul de înregistrare trebuie să trimită orice „Fișă de accidentare” la masa principală la sfârșitul meciului.

CAPITOLUL 3: TERMINOLOGIE SI GESTICA

ART. 17: INSEMNATATEA TERMENILOR FOLOSITI SI A GESTURILOR (comenzi, penalitati, anunturi) folosite in meciurile de Kumite sunt dupa cum urmeaza:

AIUCHI	Lovituri simultane. Nu se acorda puncte	Centralul aduce pumnii unul contra celuilalt, in fata pieptului (“pumn in pumn”)
AKA (SHIRO) NO KACHI	Victorie pentru rosu/alb	Centralul ridica si intinde bratul mai sus decat umarul, la „45°”, spre competitorul care a punctat
ATENAI	Avertisment pentru atacuri interzise	Centralul ridica o mana cu pumnul inchis, acoperit cu cealalta palma, la nivelul pieptului, catre sportivul avertizat
ATOSHI BARAKU	Inca putin timp ramas (15 secunde)	Va fi dat un semnal sonor de la masa Juriului, cand mai sunt 15 secunde pana la finalul meciului
AWASETE IPPON	2 Waza-Ari recunoscute ca 1 Ippon	Centralul ridica si intinde bratul mai sus decat umarul, la „45°”, spre competitorul care a punctat
CHUI	Avertisment final	Centralul arata cu degetul aratator catre pieptul celui avertizat
ENCHO-SEN	Prelungire	Centralul reporneste meciul, comandand, din „Yoi”, “Shobu Hajime”
HANSOKU	Descalificare	Centralul indreapta degetul aratator catre fata contravenientului si anunta victoria pentru adversar
HANTEI	Judecata, decizie	Centralul cere decizia fluierand, iar ceilalti arbitrii isi exprima votul ridicand mana/steagul
HAYAI	Primul a marcat... (cel mai rapid)	Palma, deschisa vertical si indreptata spre sportiv, atinge cu degetele cealalta palma, deschisa vertical si indreptat spre fata
HIKIWAKE	Meci egal	Centralul desface ambele brate lateral, in jos la „45°”, cu palmele spre fata.
IPPON	1 punct	Centralul ridica si intinde bratul mai sus decat umarul, la „45°”, spre competitorul care a punctat
JOGAI.	lesire in afara suprafetei de concurs, cu atingerea podelei	Centralul indreapta degetul aratator intr-un unghi de „45°”, spre linia de margine a suprafetei de lupta, pe partea competitorului care a iesit afara.

KIKEN	Renuntare (abandon)	Arbitrul Central indreapta degetul aratator spre picioarele competitorului
KINSHI	Avertizare pentru comportament interzis	Arbitrul central indica in aer cu degetul aratator la un unghi de 60° pe partea contravenientului
MAAI	Distanta incorecta	Ambele maini sunt ridicate orizontal spre fata, paralele cu solul si cu palmele deschise cu fetele una spre alta
MOTONOICHI	Pozitia originala	Arbitrul Central, Judge si concurentii se reintorc la liniile de start initiale
MUBOBI		Arbitrul își îndreaptă degetul arătător în aer la un unghi de 60 de grade pe partea celui care urmeaza sa primeasca un avertisment/penalitate (numai în Ippon Kumite)
NUKETE IMASU	Tinta ratata	Pumnul inchis trece prin fata corpului (asemanator cu Kagi Zuki)
SHIKAKU	Eliminare din turneu	Arbitrul central indreapta intai aratatorul spre fata contravenientului, apoi oblic in sus si spre spate, in afara spatiului de lupta
SHOBU (Sanbon/ Nihon/Ippon) HAJIME	Inceperea meciului.	Arbitrul Central invita sportivii sa inceapa lupta
SHOBU HAJIME	Inceperea prelungirii meciului	Arbitrul Central sta pe linia oficiala (Yoi) invita sportivii sa inceapa lupta
SHUGO	Chemarea arbitrilor	Arbitrul Central intinde ambele maini si cu palmele spre fata si apoi le aduce spre el cu palmele intoarse spre fata lui.
SOREMADE	Sfarsitul meciului	Arbitrul Central intinde bratul spre fata, cu fata palmei vertical spre inainte, intre competitori
TIME WASTING	Refuzul luptei	Pe partea celui sanctionat, Arbitrul va face, cu degetul aratator spre podea, o mică mișcare circulară. Apoi, Arbitrul își îndreaptă degetul arătător în aer la un unghi de 60 de grade si impune un avertisment Kinshi (in Sanbon și Nihon Kumite) sau Mubobi (în Ippon Kumite)
TORIMASEN	Inacceptabil ca punctare	Semnalul este ca acela pentru Hikiwake, dar tehnica se termina cu palmele cu fata in jos
TSUZUKETE	Continuati lupta	Reinceperea luptei, comandata dupa o intrerupere neautorizata care a avut loc
TSUZUKETE HAJIME	Reinceperea meciului	Arbitrul Central sta pe linia oficiala, paseste inapoi in Zenkutsu-Dachi si intinde palmele mainilor una spre cealalta spre fata
UKE IMASU	Tehnica blocata	Arbitrul se intoarce spre cel care a atacat cu cotul dinspre el atingand palma deschisa al celui alt brat .
TEHNICA NECONTROLATA	Atac care depaseste tinta	De partea celui sanctionat, arbitrul strânge pumnul și își întinde pumnul pe langa partea laterală a capului. Apoi Arbitrul ridica arătătorul în aer la un Unghi de 60 de grade și impune un avertisment sau o penalizare Kinshi (Sanbon și Nihon Kumite) sau Mubobi (în Ippon Kumite)

WAZA-ARI	Jumatate de punct	Referee plaseaza bratul cu palma spre umar si apoi isi intinde bratul la 45 , in lateral, in cealalta parte a corpului, pe partea competitorului marcator
YAME	Oprere temporara a meciului	Cronometrul opreste meciul pentru Shobu Nihon si Sanbon
YOWAI	Tehnica prea slaba	Palma deschisa coboara in jos

ART. 18: GESTICA ARBITRULUI CENTRAL

ART. 18.1 Gesturile Arbitrului Central trebuie sa fie clare si ample (largi) (vezi Fig. 5)





Fig. 5

ART. 19: GESTICA ARBITRULUI IN OGLINDA

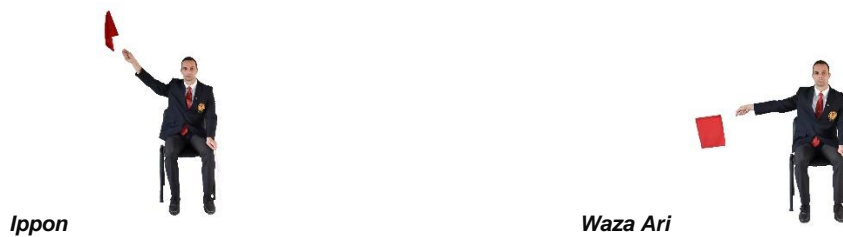
Art. 19. Gesturile Arbitrului in "Oglinda" trebuie sa fie scurte, clare, discrete si pline de curtoazie (Fig.6)



Fig. 6

ART. 20: SEMNALELE (SAU SEMNALARI)

Art. 20.1 La Kumite Shobu Ippon, semnalele Arbitrilor de Colt pot fi facute fie prin steaguri si/sau fluier (vezi Fig.7)



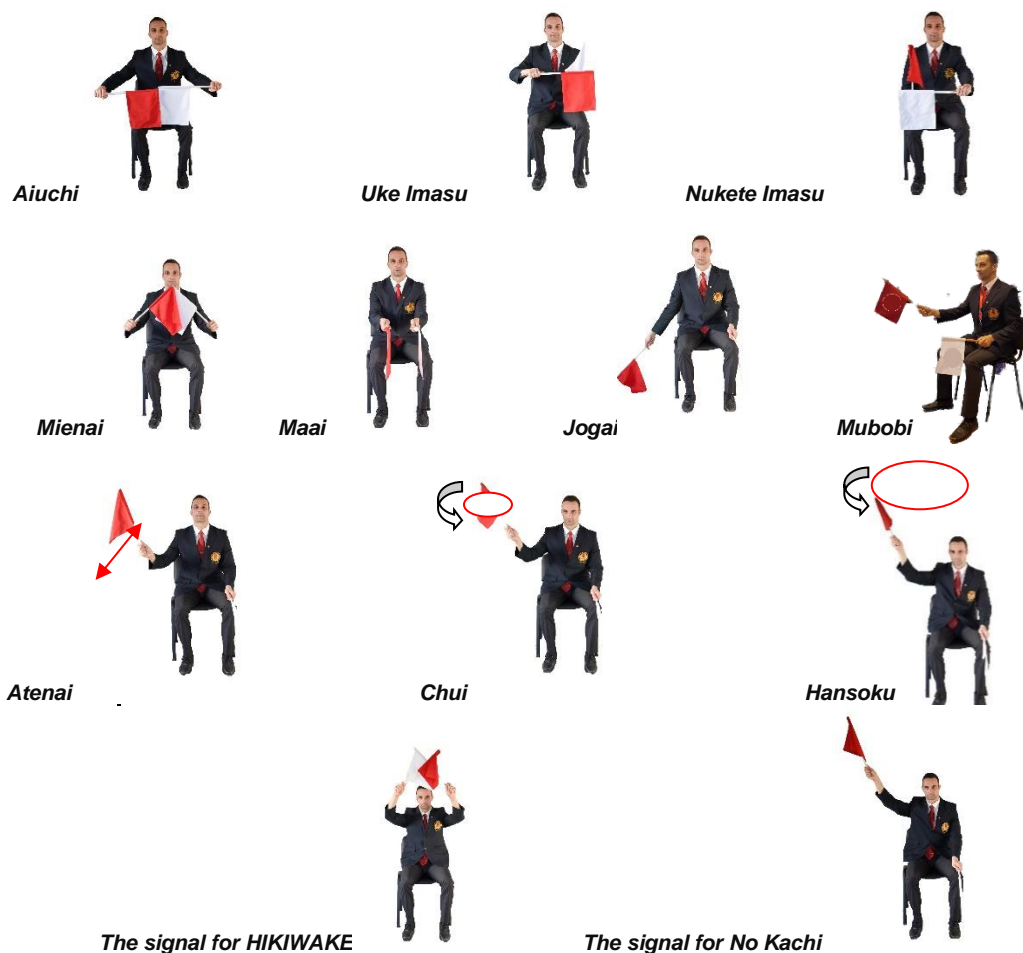


Fig. 7

Art. 20.2 Semnalele de fluier folosite de Arbitrul Central vor fi dupa cum urmeaza:

- a) Lung/normal + scurt/puternic = HANTEI
- b) Scurt/puternic = comanda pentru coborarea steagurilor sau a tabelelor de scor

CAPITOLUL 4: DECIZIILE

Art.21 Decizia prin majoritate

Daca Arbitrul Central si Arbitrul "Oglinda" nu sunt de acord asupra unei decizii, avertismente sau penalitati, Arbitrul Central trebuie sa ceara parerea Arbitrului de margine (MK). Decizia finala se va lua prin majoritate.

21.1 Daca Arbitrul "Oglinda" semnaleaza MIENAI catre Arbitrul Central, Arbitrul Central isi poate impune decizia fara a-l consulta pe Arbitrul de margine (MK).

Art. 22 Reinceperea turului

In toate cazurile, in timpul unui tur, cand (accidental) lupta cine nu trebuie in locul altuia, rezultatul acelui meci va fi anulat. Turul va incepe de la momentul cand a avut loc gresela ii va implica doar pe competitorii afectati de acea gresala. Dar, daca categoria s-a terminat, rezultatele nu mai pot fi schimbate.

Art.23 Tabelul pentru judecare in Ippon Shobu Kumite

Cand Arbitrul Central ia o decizie pe baza semnalelor date de arbitrii de colt, decizia va fi guvernata de Tabelul pentru Judecare la Ippon Shobu data in Fig. 4

<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>●</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>×</td></tr> </table> <p>SHIRO NO <u>KACHI</u></p>	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	×	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>○</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>×</td></tr> </table> <p>AKA NO <u>KACHI</u></p>	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	×	<p>LEGEND</p> <table border="1"> <tr><td>●</td><td>AKA</td></tr> <tr><td>○</td><td>SHIRO</td></tr> <tr><td>×</td><td>HIKIWAKE</td></tr> </table>	●	AKA	○	SHIRO	×	HIKIWAKE
○	○	○	○																													
○	○	○	●																													
○	○	○	×																													
●	●	●	●																													
●	●	●	○																													
●	●	●	×																													
●	AKA																															
○	SHIRO																															
×	HIKIWAKE																															
<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>×</td><td>×</td></tr> </table> <p>SHIRO NO <u>KACHI</u> OR <u>HIKIWAKE</u></p>	○	○	●	×	○	○	×	×	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>●</td><td>○</td><td>×</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr> </table> <p>AKA NO <u>KACHI</u> OR <u>HIKIWAKE</u></p>	●	●	○	×	●	●	×	×															
○	○	●	×																													
○	○	×	×																													
●	●	○	×																													
●	●	×	×																													
<table border="1"> <tr><td>×</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>●</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr> </table> <p><u>HIKIWAKE</u></p>	×	×	×	×	○	×	×	×	●	×	×	×	○	●	×	×	<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>●</td></tr> </table> <p>SHIRO/AKA NO <u>KACHI</u> OR <u>HIKIWAKE</u></p>	○	○	●	●											
×	×	×	×																													
○	×	×	×																													
●	×	×	×																													
○	●	×	×																													
○	○	●	●																													

Fig.4

23.1: Chestiunile referitoare la judecarea unor situatii nedescrise in aceste reguli vor fi discutate intre Arbitrul Central si Arbitrii de colt, iar decizia la care s-a ajuns va fi raportata TM si Comisiei pentru aprobare. Toti oficialii vor lua la cunostinta si se va face un anunt public.

PARTEA 2: REGULI DE KUMITE

CAPITOLUL 5: REGULI DE KUMITE GENERALE

ART. 24: INCEPEREA – OPRIREA – TERMINAREA MECIULUI DE KUMITE

24.1 Competitorii se vor alinia la inceputul fiecarui Tur. Daca unul sau mai multi sunt absentii, se va striga de doua ori la microfon. Daca ei nu se prezinta pana cand turul s-a terminat, vor fi declarati KIKEN.

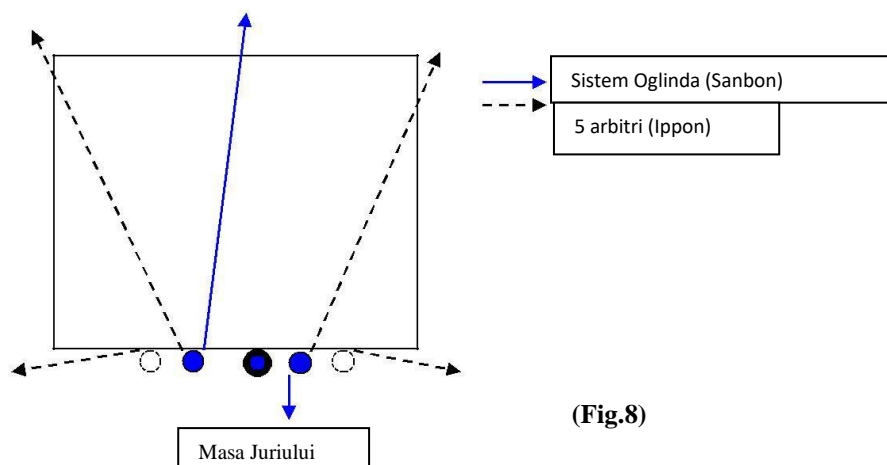
24.1.1 Antrenorii trebuie să stea in partea opusă mesei Juriului, cu fața spre masa Juriului.

24.1.2 Ecusoanele concurenților și antrenorilor trebuie să fie înmânate arbitrilor care vor asigura intrarea antrenorilor și concurenți în tatami.

24.2 INCEPEREA MECIULUI :

24.2.1 La inceperea unui meci de Kumite, Echipa de Arbitri si concurentii vor sta in afara suprafetei de meci. Dupa schimbul oficial de salut intre competitori, oficiali/public si echipa de arbitri (Shomen Ni Rei-Otagai Ni Rei) Arbitrul Central face un pas in spate, toti arbitrii intorcandu-se spre interior si saluta.

24.2.2 Dupa salut, Arbitrul Central ii invita pe Arbitrii sa-si ocupe locurile (in afara suprafetei de lupta) dupa cum se arata mai jos:



24.2.3 La comanda "Nakae" echipa de arbitri si competitorii intra pe tatami. Meciul va incepe la comanda Arbitrul Central de "Shobu Sanbon/Nihon/Ippon Hajime".

24.3 INTRERUPEREA MECIULUI

Prin anunțarea "Yame", arbitrul va opri temporar meciul și va ordona concurenților să se întoarcă la pozițiile lor. La reluarea meciului, arbitrul anunță "Tszukete Hajime".

24.3.1 ATOSHI BARAKU

Oficialul cu înregistrarea de la masa Juriului va da un semnal printr-un gong, sonerie sau fluier indicând Atoshi Baraku, cu 15 secunde înainte de final

24.4. ÎNCHEIEREA MECIULUI

La expirarea timpului de lupta, oficialul cu înregistrarea de la masa Juriului va emite două semnale printr-un gong, sonerie sau fluier. După oprirea meciului (Yame), arbitrul va încheia meciul anunțând "Soremade". Apoi verifică scorul și avertismentele acordate cu Kansa în Sanbon Kumite sau cu Juriul de la masa pentru Ippon Kumite, anunțând apoi decizia.

După salutul între concurenți, Comisia de arbitri, oficiali/public (Otagai Ni Rei – Shomen Ni Rei), meciul este considerat încheiat.

ART.25: CRITERII PENTRU DECIZIA DE IPPON SI WAZA-ARI

25.1 Un Ippon este acordat cand o tehnica precisa si puternica, recunoscuta ca decisiva, este executata asupra zonelor recunoascute de punctare si indeplineste urmatoarele conditii:

- forma buna (tehnica, pozitie, echilibru)
- vigoare puternica (kime)
- atitudine sportiva
- zanshin
- distanta corecta
- timing adecvat

25.2 În Shobu Ippon și Nihon, un Waza-ari este acordat pentru o tehnică comparabilă cu cea necesară pentru a înscrie un Ippon

25.3. În Shobu Ippon și Nihon, tehnicile eficiente livrate în următoarele condiții vor fi considerate Ippon:

- Când un atac este livrat cu sincronizare perfectă în momentul în care adversarul a început să se deplaseze spre atacator.
- Când un atac este livrat imediat după dezechilibrarea adversarului.
- Atunci când se utilizează o combinație de tehnici succesive și eficiente.
- Tehnicile combinate care ar fi meritat fiecare un Waza-ari vor fi ridicate la rangul de ippon
- Când adversarul și-a pierdut spiritul de luptă ,intoarce spatele catre adversar, iar acesta puncteaza cu o tehnica valabila.
- Atacuri eficiente asupra părților neapărate ale adversarului.

25.4 În Shobu Sanbon, un Waza-ari va fi dat tuturor tehnicilor valide, **cu excepția celor 3 situații** mentionate mai jos, în Art.25.5, (care vor fi punctate cu Ippon). Aceasta înseamnă că punctul maxim, pentru **orice lovitura la Chudan**, de **pumn și / sau picior**, va fi un Waza-ari.

25.5 În Shobu Sanbon, un punct Ippon va fi acordat **numai**:

- pentru o lovitură controlată la cap (Jodan Geri)
- pentru o secerare la podea în siguranță , urmată de o tehnica valida în 3 secunde după ce adversarul este la podea
- pentru o dezechilibrare urmată imediat de o tehnică valida

25.6 Atât pentru Waza-ari, cât și pentru Ippon, pentru a avea o lovitură eficientă de picior echilibrul trebuie păstrat.

25.7 Arbitrul anunță scorul în următorul mod: Cine a marcat, la ce nivel, cu ce tehnică, scorul atribuit (exemplu: Aka / Shiro ... Jodan/Chudan ... Tsuki / Geri / Uchi ... Waza-ari /Ippon)

ART. 26: VICTORIE SAU INFRINGERE

Se vor acorda pe baza:

26.1. Victorie prin scor de Ippon/Sanbon

26.2. Victorie prin decizie (Hantei).

26.3. Infrangere prin descalificare (Hansoku).

26.4. Infrangere prin retragere (Kiken).

26.1. VICTORIE prin SCOR de IPPON sau SANBON

Competitorul care obtine primul un Ippon (sau 2 Waza-Ari) la Shobu Ippon sau 3 Ippon-uri (sau 6 Waza-Ari sau o combinatie de Ippon si Waza-Ari) la Shobu Sanbon , va fi declarat castigator.

26.2 VICTORIE prin DECIZIE (Hantei)

- 26.2.1 In absenta scorului de Ippon/Sanbon, a infrangerii prin descalificare (HANSOKU) sau retragere (KIKEN) in timpul stabilit pentru un meci, **decizia** (Hantei) se va lua avand urmatoarele in vedere:
- 26.2.2 Daca un competitor (in Shobu Nihon or Shobu Sanbon Kumite) a punctat cel putin cu un Waza-Ari mai mult decat adversarul sau, va fi declarant invingator (Kachi).
- 26.2.3 La Shobu Sanbon Kumite individual, daca decizia va fi Hikiwake (egalitate), va urma o prelungire (Encho-Sen).

26.2.4 Procedura la HANTEI:

La decizia pentru Hantei, Arbitrul Central va sta in exteriorul suprafetei de lupta. El va anunta "Hantei" si simultan el si ceilalalti arbitrii, la semnalul de fluier, vor ridica bratul spre competitorul preferat: Aka/Shiro sau, pentru egalitate, isi vor incrucisa bratele deasupra capului.. Dupa confirmarea rezultatului votului, el va intra in spatiul de lupta si va anunta decizia.

26.2.5 CRITERII PENTRU HANTEI

A:

- a) Daca a fost Ippon;
- b) Daca au fost avertismente(Atenai/Kinshi);

B:

- c) Atitudinea de luptă remarcabila.
- d) Abilitatea și priceperea.
- e) Gradul de vigoare si spirit de lupta.
- f) Numărul de mișcări de atac.
- g) Strategia utilizată.
- h) Fair play

26.3 INFRANGERE prin DESCALIFICARE (HANSOKU)

Cand un competitor comite un act care se incadreaza in in oricare dintre cazurile de mai jos, Arbitrul Central va anunta infrangerea celui care a incalcat regulamentul.

- 26.3.1 In cazul unui competitor care a fost avertizat odata si repeta acte similare sau acte care incalca regulamentul, Arbitrul Central poate anunta infrangerea pe baza avertismentelor deja acumulate;
- 26.3.2 Cand nu asculta ordinele Arbitrului Central;
- 26.3.3 Cand competitorul devine prea surescitat , intr-o asa masura incat e considerat de catre Arbitrul Central ca prezinta un pericol pentru el sau pentru adversar;
- 26.3.4 Daca fapta/faptele unui competitor sunt considerate malitioase, intentionat violand regulamentul;
- 26.3.5 Alte fapte considerate ca incalca Regulamentul. Orice comportament care incalca Regulamentul din partea oamenilor care au legatura cu competitorul, cum ar fi antrenorul, oficialii, managerul, supporterii, etc pot sa aiba ca rezultat descalificarea sportivului si/sau a echipei;
- 26.3.6** Hansoku poate fi impus direct, fara a urma scara de penalitati, daca actiunea produce un handicap adversarului, iar sansele lui de a castiga sunt drastic scazute, de exemplu: ranire la fata, nas rupt, mana/deget/genunchi rupt, etc.;
- 26.3.7 Orice competitor (sau echipa) care primeste HANSOKU in semifinale, va primi totusi medalie de bronz;
- 26.3.8 Orice competitor (sau echipa) care primeste HANSOKU in finala, va primi totusi, medalie de argint;
- 26.3.9 Orice competitor (sau echipa) care primeste SHIKAKU in semifinal sau finala, NU va primi medalie.

26.4 INFRANGERE DATORATA RETRAGERII (KIKEN)

- 26.4.1 Un concurent care nu poate continua să concureze sau să participe, din alte motive decât accidentarea,

sau care cere permisiunea de a părăsi meciul din aceste motive va fi declarat învins prin KIKEN.

ART. 27: ZONE PERMISE PENTRU ATAC. TEHNICI CARE SE PUNCTEAZA

- 27.1 Aceste zone sunt: cap, ceafa, abdomen, piept, partile laterale ale corpului si spate (excluzand umerii).
- 27.1.1 **Gatul**, nu este o zona unde se poate obtine punct; este INTERZIS sa se atace aceasta zona (din fata, lateral).
- 27.2 O tehnica eficienta executata **simultan cu semnalul sonor** care indica expirarea timpului, va fi considerata valida si se va puncta.
- 27.3 Un atac, chiar eficient, executat **dupa semnalul sonor** care indica expirarea timpului, nu va fi recunoscuta ca valida si nu se va lua in considerare.
- 27.4 Tehnicile executate in afara suprafetei de meci vor fi invalide (nule).
- 27.5 Totusi, daca sportivul care executa o astfel de tehnica a fost in interiorul suprafetei de meci cand a executat-o, tehnica va fi considerata valabila. Momentul in care se anunta "Yame" este esential in a stabili daca a fost Jogai/Kinshi sau nu.
- 27.6 Tehnicile care indeplinesc criteriile pentru Waza/Ippon, executate simultan de catre ambii competitori si avand aceleasi valori nu se vor puncta (Aiuchi).

ART. 28: AVERTISMENTE SI PENALIZARI

In competitile de Karate WUKF sunt 3 categorii de avertismente si penalitati:

- 28.1 Contact excesiv – ATENAI
- 28.2 Actiuni si comportamente interzise - KINSHI
- 28.3 Eliminare din intreaga competitie - SHIKAKU

28.1 Categoria ATENAI

28.1.1 Tehnicile executate cu contact excesiv, tinand cont de zonele de atac:

28.1.2 Urmatoarele tehnici executate cu contact:

- a) Atacuri la membrele superioare sau inferioare, la incheietura soldului/genunchiului, asupra incheieturii labei piciorului sau tibie ;
- b) Atac la zona inghinala („sub centura”) sau gat;
- c) Atacuri cu palma deschisa la fata ,la gat, la ceafa; Hiza-Geri, Empi sau atacuri cu capul;kakato geri
- d) Atacuri din saritura (Yoko Tobi Geri, Uraken Uchi) ;
- e) Tehnici periculoase de secerare a piciorului ; secerari care ataca prea sus pe picior, putand cauza raniri la genunchi;
- f) Aruncări periculoase (fără nicio asigurare că adversarul aterizează în siguranță).

28.1.3 Comanda va fi "Aka/Shiro – ATENAI".



28.1.5 Gestul este: **(Fig 10)**

28.1.6 Posibilele avertismente si penalitati:

- a. **Primul avertisment:** Atenai
- b. **Al doilea avertisment:** Atenai Chui
- c. **Descalificare:** Atenai Hansoku

28.2 Categoria KINSHI

Urmatoarele actiuni si comportamente sunt interzise si vor fi penalizate cu KINSHI:

- 28.2.1 **Trageri de timp** (refuzul de a lupta, fuga de adversar si intreruperea repetata a meciului **prin prinderea in brate, sau alt contact corporal cu adversarul**)
- 28.2.2 **Actiuni exagerate** (comportament nesportiv etc) si **reactii** (ex.: mimarea unei raniri, provocari, vorbitul inutil, simulari, exagerarea **efectului** unui contact usor, caderea jos fara motiv intemeiat)
- 28.2.3 **Orice actiune care dezonoareaza Karate-ul** (din partea unor oficiali ai echipei, manageri, antrenori sau oricine are legatura cu sportivul)
- 28.2.4 **Orice actiune lipsita de respect si inutila** este strict interzisa (aruncarea manusilor pe podea, refuzul de a saluta la final de meci, exprimarea dezacordului fata de deciziile Arbitrului Central in
- 28.2.5 Orice situatie în care concurentul demonstrează o lipsă de respect pentru propria siguranță, întorcând spatele neprotejat spre adversar.
- 28.2.6 **Orice situatie in care sportivul atinge podeaua in afara suprafetei de meci cu orice parte a corpului, dupa cum urmeaza:**
- Daca sportivul iese deliberat sau pentru a evita tehnica adversarului;
 - Daca sportivul executa o tehnica nereusita si apoi iese imediat, se va acorda Kinshi;
 - Daca Shiro iese de pe tatami imediat dupa ce Aka marcheaza cu un atac reusit, atunci **comanda Yame** va avea loc imediat pe/dupa acea tehnica de punct, iar Kinshi pentru Shiro nu se va inregistra;
 - Daca o tehnica **este valida (poate fi punctata), comanda Yame se va da in momentul punctului. Astfel**, iesirea de pe suprafata are loc **in afara timpului de lupta si nu va trebui penalizata;**
 - Daca Shiro iese de pe tatami, sau a iesit in timp ce Aka marcheaza (cu Aka ramanand **inauntru** tatami-ului) atunci se va **puncta** tehnica lui Aka, iar Shiro va fi penalizat cu Kinshi;
 - Momentul cand se comanda "Yame", ne ajuta sa determinam daca situatia de Kinshi a avut loc;
 - Kinshi nu se acorda daca sportivul este impins de catre adversar in afara spatiului de lupta;
 - Avertismentele cresc in severitate pana cand se impune o penalitate (Hansoku).
- 28.2.7 Prinderi cu mana (daca nu sunt urmate imediat de o tehnica)
- 28.2.8 Atacuri necontrolate si periculoase, care **depasesc** tinta (pe langa /peste), cum ar fi lovituri care „trec” prin adversar, lovituri in arc de cerc „peste”);
- 28.2.9 **Se anunta:** "Aka/Shiro, KINSHI".



Fig.11

28.2.10 Gestul este:

28.2.10 Posibilele avertismente si penalitati sunt:

- | | |
|----------------------------|----------------|
| a. Primul avertisment: | Kinshi |
| b. Al doilea avertisment: | Kinshi |
| c. Al treilea avertisment: | Kinshi Chui |
| d. Descalificare: | Kinshi Hansoku |

28.3 SHIKAKU

Este eliminarea din intreaga competitia si se da in urmatoarele cazuri:

- 28.3.1 Cand sportivul nu asculta comenzile Arbitrului Central si devine agresiv;
- 28.3.2 Cand se comite un act care dauneaza prestigiului si onoarei Karate-Do-ului, sau cand sunt alte actiuni considerate ca incalca regulile si spiritul Karate-ului;
- 28.3.3 Cand concurentii, antrenorul sau oricare alt membru al echipei, comit gesturi obscene sau jignitoare, ameninta sau profereaza injurii la adresa oficialilor sau a altor competitori;
- 28.3.4 Cand Arbitrul Central considera ca sportivul a actionat cu rea intentie fara a se gandi la integritatea celui alt competitor.

28.3.5 **Anuntul:** Arbitrul Central va anunta "Aka/Shiro – SHIKAKU"



28.3.6 **Gestul pentru Shikaku :**

(Fig 12)

- 28.3.7 Inainte de a impune Shikaku, Arbitrul Central trebuie sa consulte Managerul de tatami (TM) si apoi Comisia de Arbitraj-
- 28.3.8 Competitorul care a primit Shikaku, va pierde toate pozitiile pe care castigate inaintea acelui tur/categorie. Competitorul NU va primi medalii.

28.4 Antrenorii – avertismente si penalizari

- 28.4.1 Antrenorii vor fi penalizati pentru comportament necorespunzator (injurii sau agresiuni fizice asupra oficialilor sau a propriilor sportivi;
- 28.4.2 Scara de penalitati pentru antrenori are 3 pasi: **Kinshi, Kinshi Chui, Kinshi Hansoku;**
- 28.4.3 Hotararea de a avertiza sau penaliza un antrenor, va fi luata de echipa de Arbitri si de TM.
- 28.4.4 Dupa ce s-a luat hotararea de a avertiza un antrenor, TM va marca un X pe spatele legitimatiei de antrenor si va certifica faptul cu propria semnatura;
- 28.4.5 Dupa al treilea avertisment, Comisia de Arbitraj ii va interzice sa participe ca antrenor pentru restul competitiei;
- 28.4.6 Comisia de Arbitraj poate sa impuna o suspendare pentru o perioada de timp, de la toate competitiiile organizate sub umbrela FRK WUKF sau/si WUKF.

ART. 29: RANIRI SI ACCIDENTE

În cazul unei accidentări a unui concurent, arbitrul va opri imediat meciul, va asista concurentul accidentat și, la în același timp cheama doctorul.

29.1 DECIZIILE DOCTORULUI

- 29.1.1 Doar Doctorul Competitiei poate lua hotarari referitor la accidente, raniri sau conditia fizica a competitorilor.
- 29.1.2 Un competitor care castiga meciul prin descalificarea adversarului care i-a cauzat o ranire, nu mai poate lupta in continuare in competitie fara permisiunea scrisa a Doctorului Competitiei.
- 29.1.3 Cand un competitor castiga prin descalificarea adversarului care i-a provocat ranirea, TM va trimite un arbitru cu castigatorul ranit la Doctorul Competitiei.
- 29.1.4 Acesta va completa "Formularul de accidentari" (vezi Fig.12). Formularul completat va fi inmanat Mesei Juriului si va fi atasat foii de tragere la sorti a acelui tur.
- 29.1.5 Este responsabilitatea Mesei Juriului de a monitoriza cum se prezinta sportivul in tururile urmatoare si sa arate "Formularul de accidentari" Managerului de tatami (TM).

29.1.6 La începutul rundei următoare, TM se va consulta (vizual și verbal) cu concurentul ranit și dacă TM suspectează că sportivul nu poate continua, va chema Doctorul cerându-i să examineze din nou concurentul.

29.1.7 În funcție de decizia doctorului, concurentului i se va permite sau nu să continue turul.

Fig 12: Foaia de accidente

DATA:	ORA:	NUMARUL TATAMIULUI	NUMELE LUI CHIEF REFEREE DE PE TATAMI
Numarul si numele competitorului:	Clubul	Țara:	Felul ranirii, accidentarii
Observatiile doctorului	Recomandari	Continua	Semnatura si stampila Doctorului
		DA NU	

29.1.8 Nu se va acorda nici un punct pentru sportivul care si-a ranit adversarul, chiar daca rana este minora.

29.2 VICTORIE sau INFRANGERE dupa o ranire

29.2.1 Cand un competitor, care sufera o ranire minora, dar nu destul de serioasa incat sa-l impiedice sa mai lupte, refuza sa continue meciul, sau cere permisiunea de a parasii meciul, el va fi declarat KIKEN (abandon).

29.2.2 Daca doi competitori se ranesc reciproc, sau daca au suferit accidente/raniri intr-un tur anterior si sunt declarati de Doctorul Competitiei inapți de a continua, rezultatul meciului se va stabili astfel:

- a. Lupta este castigata de cel care are mai multe puncte;
- b. Daca scorul este acelasi, atunci Arbitrul Central anunta HANTEI pentru a decide castigatorul;
- c. La competitia pe Echipe, Arbitrul Central va anunta egalitate (Hikiwake). Daca avem aceasta situatie intr-un Encho-Sen decisiv la competitia pe echipe, atunci arbitrul va anunta Hantei pentru a stabili rezultatul final;

29.2.3 In cazul unei raniri cauzata in timpul unui meci de kumite, din motive neimputabile vreunuia dintre competitori, care atrage o incapacitate de lupta unui concurent, sau daca ambii sunt raniti in acelasi timp din motive imputabile lor, rezultatul final va fi decis de:

- a) Competitorul care paraseste meciul va fi declarat invins prin KIKEN;
- b) In cazul in care ambii parasesc tatamiul, iar cauzele ranilor nu le sunt imputabile niciunui, vom anunta HANTEI, pentru decizie.

29.2.4 Cand un competitor este considerat incapabil sa continue meciul datorita unei accidentari sau al altor motive de ordin fizic, pe baza sfatului Doctorului Competitiei, Arbitrul Central va incheia meciul si-l va opri pe sportivul ranit sa mai lupte acel meci, iar victoria va fi atribuita dupa cum urmeaza:

- a) Daca ranirea este din vina adversarului, cel ranit va fi declarat castigator;
- b) Daca ranirea nu este din vina adversarului, cel ranit va fi declarat invins.

29.3 RANIRI SEVERE (GRAVE)

In cazul unei raniri grave, Comisia de Disciplina WUKF poate impune penalizari suplimentare.

29.3.1 Procedurile aplicate in astfel de cazuri se gasesc in **PARTEA A V-A: APENDICE (Anexa supliment)**

PARTEA 3: KUMITE SANBON

CAPITOLUL 6: KUMITE SANBON INDIVIDUAL

- Meciul individual este decis prin "Shobu Sanbon".
- Competitorul incearca sa marcheze trei puncte (6 Waza-Ari, 3 Ippon, sau o combinatia a acestora) inaintea adversarului, in timpul de lupta alocat.
- La orice meci de Kumite Shobu Sanbon se va folosi sistemul in "Oglinda"

ART. 30: CATEGORII PERMISE

TABELUL 5

KUMITE SHOBU SANBON – Individual							
MALE				FEMALE			
Nr.	Category	Age	Weight	Nr.	Category	Age	Weight
Mini cadeti - all belts				Mini cadeti - all belts			
	Mini cadets A	13 years	- 45 kg		Mini Cadets A	13 years	- 50 kg
	Mini Cadets B	13 years	- 55 kg		Mini Cadets B	13 years	- 55 kg
	Mini Cadets C	13 years	- 65 kg		Mini Cadets C	13 years	- 60 kg
	Mini Cadets D	13 years	+ 65 kg		Mini Cadets D	13 years	+ 60 kg
Cadets - all belts				Cadets - all belts			
Nr.	Category	Age	Weight	Nr.	Category	Age	Weight
	Cadets B1	14 to 15 years	- 55 kg		Cadets A	14 to 15 years	- 50 kg
	Cadets B 2	14 to 15 years	- 65 kg		Cadets B	14 to 15 years	- 55 kg
	Cadets B3	14 to 15 years	- 75 kg		Cadets C	14 to 15 years	- 60 kg
	Cadets B4	14 to 15 years	+ 75 kg		Cadets D	14 to 15 years	+ 60 kg
Nr.	Category	Age	Weight	Nr.	Category	Age	Weight
	Cadets A1	16 to 17 years	- 55 kg		Cadets A	16 to 17 years	- 50 kg
	Cadets A2	16 to 17 years	- 65 kg		Cadets B	16 to 17 years	- 55 kg
	Cadets A3	16 to 17 years	- 75 kg		Cadets C	16 to 17 years	- 60 kg
	Cadets A4	16 to 17 years	+ 75 kg		Cadets D	16 to 17 years	+ 60 kg
Juniors - all belts				Juniors - all belts			
Nr.	Category	Age	Weight	Nr.	Category	Age	Weight
	Juniors A	18 to 20 years	- 65 kg		Juniors A	18 to 20 years	- 55 kg
	Juniors B	18 to 20 years	- 75 kg		Juniors B	18 to 20 years	- 60 kg
	Juniors C	18 to 20 years	- 85 kg		Juniors C	18 to 20 years	- 65 kg
	Juniors D	18 to 20 years	+ 85kg		Juniors D	18 to 20 years	+ 65 kg
Seniors - all belts				Seniors - all belts			
Nr.	Category	Age	Weight	Nr.	Category	Age	Weight
	Seniors A	21 to 35 years	- 65 kg	-	Seniors A	21 to 35 years	- 55 kg

	Seniors B	21 to 35 years	- 75 kg		Seniors B	21 to 35 years	- 60 kg
	Seniors C	21 to 35 years	- 85 kg		Seniors C	21 to 35 years	- 65 kg
	Seniors D	21 to 35 years	+ 85 kg		Seniors D	21 to 35 years	+ 65 kg
Veterans - all belts				Veterans - all belts			
Nr.	Category	Age	Weight	Nr.	Category	Age	Weight
	Veterans A	36 to 40 years	-75/+75 kg		Veterans A	36 to 40 years	Open
	Veterans B	41 to 45 years	-75/+75 kg		Veterans B	41 to 45 years	Open
	Veterans C	46 to 50 years	-75/+75 kg		Veterans C	46 to 50 years	Open
	Veterans D	51 to 60 years	-75/+75 kg		Veterans D	51 to 60 years	Open
	Veterans E	61 years and over	-75/+75 kg		Veterans E	61 years and over	Open

ART. 31: DURATA MECIULUI DE KUMITE SANBON INDIVIDUAL

31.1	Copii (masculin/feminin)	1'30" minute (timp efectiv de lupta)
31.2	Mini-Cadeti / Cadeti (masculin/feminin)	2 minute (timp efectiv de lupta)
31.3	Juniori si Seniori (masculin/feminin)	3 minute (timp efectiv de lupta)
31.4	Veterani (masculin/feminin)	2 minute (timp efectiv de lupta)

ART.32 EGALITATE SI PRELUNGIRE

32.1 EGALITATEA

32.1.1 In cazul unei egalitati (scor egal, incluzand 0-0) dupa expirarea timpului, in meciul individual, se va anunta Hantei.

32.1.2 Decizia poate fi **No KACHI** pentru Aka sau Shiro (bazata pe criteriile de Hantei) sau poate fi **Hikiwake**. La Kumite Sanbon individual, daca se acorda Hikiwake, va urma un Encho Sen (prelungire). Numarul de Ipponuri trebuie luat in considerare ca un criteriu in acordarea victoriei.

32.2 PRELUNGIREA (Encho-Sen)

32.2.1 Arbitrul Central va anunta "Encho-Sen, Shobu Hajime" pentru inceperea prelungirii.

32.2.2 Timpul la Encho Sen va fi de **1 minut**.

32.2.3 Prelungirea va fi decisa de primul punct marcat (moarte instantanee).

32.2.4 In prelungire toate punctele si avertismentele inregistrate in timpul normal de lupta vor fi luate in considerare.

32.2.5 Daca dupa Encho Sen nu se va inscrie niciun punct, decizia (Hantei) va fi luata pe baza celor intamplate in acest minut de prelungire.

32.2.6 Dupa Encho Sen, la Hantei, nu se poate da Hikiwake. Echipa de Arbitri (Centralul, „Oglinda” si Arbitrul de margine) trebuie sa decida castigatorul Aka sau Shiro.

CAPITOLUL 7: MECIUL SANBON LA ECHIPE

Fiecare meci individual se va decide dupa regulile de "Sanbon Kumite Individual".

Art. 33: CATEGORIILE PERMISE

TABELUL 6

KUMITE SHOBU SANBON - ECHIPE							
MASCULIN - Toate gradele				FEMININ - Toate gradele			
Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GREUTATE	Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GREUTATE
All belts				All belts			
	Cadeti B	14 – 15 ani	Open		Cadeti	14 - 15 ani	Open
	Cadeti A	16 - 17 ani	Open		Cadeti	16 - 17 ani	Open
	Juniori	18 - 20 ani	Open		Juniori	18 - 20 ani	Open
	Seniori	21 - 35 ani	Open		Seniori	21 - 35 ani	Open

ART. 34: SANBON KUMITE – ECHIPE

34.1 Inaintea fiecarui meci de echipa, un reprezentant al acesteia trebuie sa inmaneze la Masa Juriului o lista oficiala cu numele si ordinea de lupta a membrilor echipei scrisa pe Formularul cu Ordinea de lupta a echipei (vezi Tabelul 3).

TABELUL 7

	CS KARATE (Numarul competitorului)	MECIUL 1	MECIUL 2	MECIUL 3	MECIUL 4
	1004	1	2		
	1024	2	1		
	1029	3	3		

34.1.1 Ordinea intrarii la echipe poate fi schimbata in fiecare Tur, insa odata notificata ea nu mai poate fi modificata.

34.1.2 Folosirea unei rezerve este o schimbare a ordinii de lupta.

34.1.3 Daca se schimba ordinea de lupta, fara ca sa se anunte la Masa Juriului inainte de inceperea meciului, echipa va fi descalificata.

34.2 Meciurile intre membrii individuali din cele doua echipe se vor desfasura in ordinea prestabilita.

ART. 35: MEMBRII LA ECHIPELE DE SANBON

35.1 Echipa se compune din 3 competitori.

35.1.1 Echipa care nu are 3 competitori la inceputul primului Tur a competitiei, nu va putea participa, si va fi declarata Kiken (abandon).

35.1.2 Fiecare echipa poate avea o rezerva, care poate inlocui un competitor ranit, daca antrenorul o cere. Totusi, aceasta inlocuire poate sa fie facuta doar in turul urmator.

35.2 La inceputul meciului doar echipa (3 membri) fara rezerva se va alinia pe Tatami.

35.3 Daca in timpul unui tur, un membru al echipei este accidentat si Doctorul Competitiei spune ca nu mai poate continua competitia, echipei i se va permite sa foloseasca rezerva pentru a participa in turul urmator.

35.4 Daca in timpul unui tur, un alt membru al echipei este accidentat, iar Doctorul Competitiei spune ca nu mai poate continua, echipei i se va permite sa lupte in restul categoriei cu 2 membri.

ART. 36: CRITERII PENTRU A DECIDE CASTIGATORUL LA KUMITE ECHIBE SANBON

36.1 Castigator la echipe va fi decis pe baza rezultatelor meciurilor individuale.

36.1.2 Daca la expirarea timpului prescis (in meciurile individuale) nu avem puncte, sau daca scorul este egal, decizia va fi HIKIWAKE. Nu se va cere Hantei.

36.2 Criteriile pentru a decide castigatorul la "Echipe", sunt (in ordinea importante):

- a. Numarul de victorii
- b. Scorul total al fiecărei echipe (Ippon si Waza- Ari impreuna)
- c. Numarul de Ippon al fiecărei echipe (castiga echipa cu cele mai multe Ippon)
- d. Meci suplimentar

36.3 Victoriile prin incalcarea regulilor, descalificare sau abandon (Kiken) al adversarului, vor fi socotite cu 3 Ippon. Cel invins isi va mentine scorul obtinut la momentul descalificarii.

ART. 37: EGALITATE SI MECI SUPLIMENTAR

37.1 Cand, dupa luarea in considerare 36.2a/b/c de mai sus mai avem totusi egalitate intre echipe, se va desfasura un extra meci intre un reprezentant al fiecărei echipe.

37.2 Daca si acest extra meci se termina cu o EGALITATE, va avea loc prelungirea (Encho Sen). Prelungirea (Encho Sen) se va termina cand puncteaza primul (moarte instantanee). Daca la expirarea timpului la Encho Sen inca nu avem vreun scor, victoria se va acorda prin Hantei. Arbitrul Central, "Oglinda" si arbitrul de margine, nu pot da Hikiwake, ci trebuie sa decida No Kachi pentru Aka sau Shiro.

CAPITOLUL 8: KUMITE ECHIBE SANBON ROTATIV

In principiu regulile sunt aceleasi ca pentru SHOBU SANBON INDIVIDUAL si in toate meciurile se va folosi Sistemul "in oglinda"

ART. 38: CATEGORIILE PERMISE

38.1 Regulile sunt aceleasi ca pentru Shobu Sanbon individual cu unele deosebiri

TABELUL 8

KUMITE SHOBU SANBON – ECHIPA ROTATIVA							
MASCULIN				FEMININ			
Toate gradele				Toate gradele			
Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GREUTATE	Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GREUTATE
	Mini cadeti	13 ani	Open		Mini cadeti	13 ani	Open
	Cadeti B	14 - 15 ani	Open		Cadeti	14 - 15 ani	Open
	Cadeti A	16 - 17 ani	Open		Cadeti	16 - 17 ani	Open
	Juniori	18 - 20 ani	Open		Juniori	18 - 20 ani	Open
	Seniori	21 - 35 ani	Open		Seniori	21 - 35 ani	Open
	Veterani	36 si peste 36 ani	Open		Veterani	Peste 36 ani	Open

ART. 39: DURATA

39.1 La Kumite Echipe Rotativ durata va fi de 6 minute „**running time**” (fara oprirea cronometrului la fiecare Yame)

39.2 Ceasul se opreste doar **cand Arbitrul Central anunta "Opreste timpul"**

ART. 40: MEMBRII LA KUMITE ECHIPE ROTATIV

- 40.1 Echipa de kumite rotativ se compune din 3 competitori.
- 40.2 Echipa care nu are 3 competitori la inceputul meciului, nu va putea participa, si va fi declarata Kiken.
- 40.3 Fiecare echipa poate avea o rezerva, care poate inlocui un competitor ranit, daca antrenorul o cere. Totusi, aceasta inlocuire poate sa fie facuta doar in turul urmator.
- 40.4 Spiritul de echipa cere obligatoriu ca fiecare competitor trebuie sa lupte cel putin o data si cel putin 15 secunde pe durata meciului (6 minute)
- 40.5 Daca la sfarsitul meciului (dupa 6 minute) unul dintre competitori n-a luptat, echipa in cauza va fi descalificata (Hansoku).
- 40.5.1 În cazul ultimei lupte, un concurent poate lupta mai puțin de 15 secunde dacă schimbarea a fost solicitată de către antrenor și validată de arbitrul responsabil cu schimbarile, **inainte de Atoshi Baraku** (art. 43.3)
- 40.6 **EXCEPTIE:** daca un competitor obtine "6 puncte" avans (3 Ippon, 6 Waza-Ari sau o combinatie de Ippon si Waza-Ari) fata de cealalta echipa, **INAINTE** ca gongul sa sune terminarea timpului, echipa sa va fi declarata castigatoare, chiar daca ceilalti membrii ai echipei nu au luptat.

ART.41: CRITERII PENTRU DECIDEREA ECHIPEI CASTIGATOARE

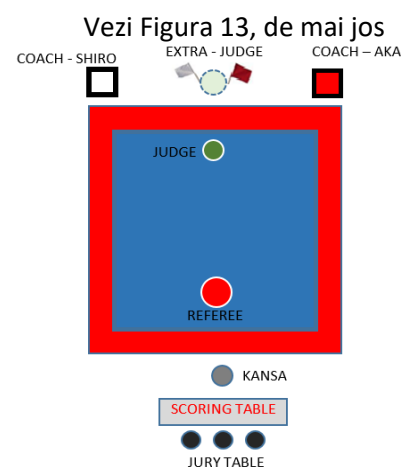
- 41.1 Nu exista limita privind numarul de puncte care pot fi inscrise. Fiecare echipa poate marca atatea puncte cat pot face sportivii in timpul celor 6 minute.
- 41.2 La terminarea timpului de lupta va castiga echipa care a in scris mai multe puncte (scor total)
- 41.3 Totusi, daca o echipa obtine o diferenta de 6 puncte (3 Ippon, 6 Waza-Ari sau o combinatie de Ippon si Waza-Ari), **inainte** de expirarea celor 6 minute, ea va fi declarata castigatoare.

ART. 42: EGALITATEA LA KUMITE SANBON ROTATIV

- 42.1 Daca dupa 6 minute inregistram o egalitate, echipa cu mai multe Ipponuri va castiga.
- 42.2 Daca egalitatea persista, se va cere Hantei. Decizia va putea fi AKA/SHIRO NO-KACHI sau HIKIWAKE . In situatia de Hikiwake, vor fi **2 minute de prelungire** (Encho Sen) si echipa care marcheaza prima va fi declarata castigatoare. Fiecare antrenor va alege un competitor din echipa pentru iitierea prelungirii. Acest competitor poate fi schimbat dupa ce a inceput prelungirea.

ART. 43: INLOCUIREA LA KUMITE ECHIPE SHOBU SANBON ROTATIV

- 43.1 Un arbitrul suplimentar pentru schimbari va fi folosit la Kumite rotativ. El va fi pozitionat in afara tatamiului pe partea opusa Mesei Juriului avand 2 steaguri (pentru Aka si pentru Shiro).



- 43.1.1 Singura menire a „arbitrului pentru schimbari” este sa-i arate Arbitrului Central cand si care echipa cere schimbare.

- 43.1.2 ACEST ARBITRU nu -si va exprima opinia despre scor, avertismente sau penalizari, nici nu va lua parte la Hantei.
- 43.2 In timpul meciului, antrenorul sau capitanul echipei (in cazuri exceptioanle si cu aprobarea Comisie de arbitraj) pot face cate inlocuiri doresc intre cei 3 membrii ai echipei. Competitorul care a fost deja schimbat poate reveni in lupta in acelasi tur ori de cate ori se cere in timpul meciului.
- 43.3 Cererile de schimbare trebuie să se facă **INAINTE** de Atoshi Baraku (15 sec)
- 43.4 Competitorul care urmeaza sa inlocuiasca, trebuie sa fie gata pregatit, avand tot echipamentul si protectiile cerute, cand este invitat pe tatami de catre Arbitrul Central.

PROCEDURA DE SUBSTITUIRE (INLOCUIRE)

- 43.5 Antrenorii trebuie sa stea jos pe scaunele dedicate, plasate in lateralele Arbitrului de schimbare (Change Judge)
- 43.6 Cand unul din membrii echipei lupta in tatami, ceilalti 2 membri trebuie sa fie echipati si gata de a intra pe tatami cand sunt chemati. La începutul meciului, Luptătorul 1 trebuie să se alinieze la tatami, iar ceilalti 2 trebuie să raman lângă antrenor, până ce intra prima data in lupta. Dupa ce au luptat, sportivii trebuie sa ramana in picioare la marginea tatamiului și nu trebuie să se întoarcă la poziția de plecare de lângă antrenor.
- 43.7 Cand antrenorul intentioneaza sa faca o schimbare, va cere cu voce tare **“SCHIMBARE!” („Change”)** catre arbitrul pentru schimbari.
- 43.8 Arbitrul pentru schimbari va valida cererea (verificand timpul de pe ecran) si asigurandu-se ca au trecut cel putin 15 secunde de la ultima schimbare.
- 43.9 Arbitrul pentru schimbari, folosind fluierul, steagurile si anuntand „Schimbare!” va indica Arbitrului Central sa opreasca meciul ca sa permita schimbul.
- 43.10 Doar Arbitrul Central poate decide momentul protrimb cand sa opreasca meciul ca sa permita schimbarea; aceasta trebuie executata in maxim 3 secunde. Daca schimbarea ia mai mult de 3 secunde, Arbitrul Central va penaliza echipa implicata pentru trageri de timp cu Kinshi, refuzand schimbarea .
- 43.11 Cand are loc o schimbare, adversarul trebuie sa lupte cel putin 15 secunde, inainte de a putea fi si el inlocuit.
- 43.12 Nu pot fi inlocuiti in acelasi timp ambii competitori. Arbitrul pentru schimbari trebuie sa fie foarte atent care echipa a cerut prima schimbarea.

ART. 44: PENALITATI LA KUMITE ECHIPE ROTATIV

- 44.1 Toate avertismentele dobandite de competitorii din echipa, vor fi preluate si adaugate la cele incasate de cei inlocuiti in acelasi tur.
Exemplu: Daca un competitor a fost avertizat cu Atenai Chui pentru contact excesiv, competitorul care intra pe tatami ca inlocuitor, va avea automat aceasta avertizare aplicata, si daca mai comite un alt Atenai, va fi penalizat cu Atenai Hansoku.
- 44.2 La Kumite Rotativ, daca un competitor este penalizat cu Hansoku, intreaga echipa va fi descalificata.
- 44.3 La Kumite Rotativ, daca un competitor este penalizat cu Shikaku, toata echipa va fi eliminata din intreaga competitie.
- 44.3.1 Inainte de a aplica Shikaku, Centralul va trebui sa-i consulte pe TM si Comisia de Arbitri WUKF/Refcom.

PARTEA 4: NIHON KUMITE

Meci de 2 puncte: competitorii incearca sa marcheze 2 Ippon (4 Waza-Ari sau o combinatie de Waza-Ari si Ippon) inaintea adversarului in timpul acordat. Competitorii trebuie sa aiba varsta cuprinsa intre 6 si 12 ani, in ziua competitiei.

CAPITOLUL 9: KUMITE NIHON INDIVIDUAL

ART. 45: CATEGORIILE PERMISE

TABELUL 9

KUMITE SHOBU NIHON							
MASCULIN				FEMININ			
Toate gradele				Toate gradele			
Nr.	CATEGORIA	VARSTA	INALTIME	Nr.	CATEGORIA	VARSTA	INALTIME
	Children A	6-8 years	Open		Children A	6-8 years	Open
	Children B	9 ani	Open		Children B	9 ani	Open
	Children C	10 ani	-1.45 m		Children C	10 ani	-1.45 m
	Children D	10 ani	+1.45 m		Children D	10 ani	+1.45 m
	Children E	11 ani	- 1.50 m		Children E	11 ani	- 1.50 m
	Children F	11 ani	+1.50 m		Children F	11 ani	+1.50 m
	Children G	12 ani	- 1.55 m		Children G	12 ani	- 1.55 m
	Children H	12 ani	+1.55 m		Children H	12 ani	+1.55 m

In principiu Kumite Nihon pentru copii are aceleasi reguli ca la Shobu Sanbon, **exceptand:**

ART. 46: DURATA

46.1 Durata unui meci: **1'30''** (timp efectiv de lupta)

ART.47: PROTECTII

47.1 Protectii obligatorii: casca, protectie piept, manusi , botosei (Art.5.7)

47.2 Protectii premise: protectie tibie, protectie dentare si cochilie (Art.5.7)

ART. 48: CONTACTE SI TEHNICI INTERZISE

48.1 Contact excesiv la fata sau casca

48.1.1 Contactul "usor" cu mana sau piciorul la casca sunt premise.Tehnicile nu trebuie sa impinga sau sa dea pe spate capul adversarului. Daca se intampla acestea trebuie penalizate.

48.2 Contactul excesiv (impact) la piept va fi imediat penalizat de Arbitrul Central

48.3 Apucarea cu mana, lupta corp la corp, sau aruncarile periculoase nu sunt premise.

ART.49 HANTEI LA KUMITE NIHON

49.1 Daca la expirarea timpului scorul este egal, se va cere Hantei. Decizia poate fi doar Aka/Shiro No Kachi
In kumite Nihon decizia de Hikiwake nu se va acorda.

CAPITOLUL 10: KUMITE ECHIPE NIHON ROTATIV

Art. 40, 43 si 44 de la Capitolul 8, "Kumite Echipe Sanbon Rotativ" , raman valabile la Kumite Echipe Nihon Rotativ, cu exceptia urmatoarelor:

ART. 50: CATEGORIILE PERMISE

TABELUL 10

KUMITE SHOBU NIHON – ECHIPE ROTATIV							
MASCULIN				FEMININ			
Toate gradele				Toate gradele			
Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GREUTATE	Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GREUTATE
	Children A	Sub 11 ani	Open		Children A	Sub 11 ani	Open
	Children B	11-12 ani	Open		Children B	11-12 ani	Open

50.1 DURATA

50.1.1 Durata fiecărui meci va fi de 4 minute.

50.1.2 Ceasul se va opri numai atunci când Arbitrul cere acest lucru.

50.2: CRITERII PENTRU STABILIREA ECHIPEI CÂȘTIGĂTOARE

50.2.1 Nu va exista o limită a numărului de puncte care pot fi marcate. Fiecare echipă poate înscrie câte puncte pot inscrie, pe parcursul celor 4 minute.

50.2.2 La finalul timpului oficial de lupta (4 min), câștigătoare va fi echipa care a marcat mai multe puncte (scor total) decât echipa adversă.

50.2.3 Cu toate acestea, dacă una dintre echipe atinge un avantaj de „4 puncte” (2 Ippon, sau 4 waza-ari, sau o combinație de Ippon și Waza-ari), în termenul de 4 minute stabilit, va fi declarata câștigătoare.

50.3: EGALITATE IN ROTATIV

50.3.1 Dacă La finalul timpului oficial de lupta (4 min) scorul este egal, se va cere Hantei. Decizia trebuie să fie doar Aka sau Shiro No Kachi. În kumite Nihon, decizia lui Hikiwake nu va fi dată.

50.4 Regulile privind contactul și tehnicile interzise (art. 28) se aplică în continuare la echipe Shobu Nihon Rotativ.

PARTEA 5: IPPON KUMITE

IPPON KUMITE este un meci de 1 punct. Pentru a castiga, competitorul trebuie sa marcheze 1 punct – prin Ippon sau 2 Waza-Ari inainte ca adversarul sa faca asta in timpul de lupta prescrist.

CAPITOLUL 11: KUMITE IPPON INDIVIDUAL

ART. 51: CATEGORIILE PERMISE LA KUMITE SHOBU IPPON

51.1 Nu sunt categoriile de Kumite Ippon la copii.

TABELUL 11

KUMITE SHOBU IPPON – INDIVIDUAL							
MASCULIN				FEMININ			
Toate gradele				Toate gradele			
Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GREUTATE	Nr.	CATEGORIA	VARSTA	INALTIME
	Mini cadeti A	13 ani	- 1.65 m		Mini cadeti A	13 ani	- 1.55 m
	Mini cadeti B	13 ani	+ 1.65 m		Mini cadeti B	13 ani	+ 1.55 m
	Cadeti B	14 - 15 ani	OPEN		Cadeti B	14 - 15 ani	OPEN
	Cadeti A	16 – 17 ani	OPEN		Cadeti A	16 - 17 ani	OPEN
	Juniori	18 - 20 ani	OPEN		Juniori	18 - 20 ani	OPEN
	Seniori A	21 - 35 ani	- 70 kg		Seniori	21 - 35 ani	OPEN
	Seniori B	21 - 35 ani	+ 70 kg				
	Veterani A	36 - 40 ani	OPEN		Veterani A	36 - 40 ani	OPEN
	Veterani B	41 si peste	OPEN		Veterani B	41 si peste	OPEN

ART. 52: DURATA UNUI MECI

52.1 Durata unui meci este de 2 minute „**running time**”:- Ceasul se opreste numai atunci cand Arbitrul Central anunta “Opreste timpul”.

ART. 53: SISTEMUL DE JUDECARE

53.1 In general, la Kumite Shobu Ippon vom folosi “Sistemul cu Steaguri” pentru a indica optiunile Arbitrilor de Colt.

53.1.1. In acest “Sistem cu Steaguri” vom avea un Arbitru Central si 4 Arbitri de Colt, care vor judeca meciul. Cei 4 Arbitri de Colt vor semnala cu steaguri catre Arbitrul Central care este parerea lor.
(vezi Art. 20)

53.2 În cazul în care doi judecători acordă un punct lui Shiro (Aka), un judecător nu acordă niciun punct și altul arată Mienai, arbitrul trebuie să consulte cei doi judecători care au acordat un punct. După aceea, trebuie să ceara din nou arbitrilor de colt decizia lor. Apoi, arbitrul dă decizia finală.

53.2.1 **Observație:** vom aplica acest lucru în toate situațiile în care avem 2 judecători care arata la fel și Arbitrul central crede sau vede altfel. Indiferent care sunt deciziile celorlalți doi judecători.

53.3 Dacă nu există un câștigător clar, adica nimeni nu înscrie un Ippon sau două Waza-Ari înainte de limita de timp, arbitrul central trebuie să apeleze la HANTEI . Rezultatul Hantei (majoritate) ar putea fi (vezi tabelul 12)

Tabel 12

AKA	SHIRO	HANTEI DECISION
WA	-	AKA NO KACHI
-	WA	SHIRO NO KACHI
WA	WA	AKA/SHIRO NO KACHI or HIKIWAKE
-	-	AKA/SHIRO NO KACHI or HIKIWAKE
WA+1 CHUI	-	AKA NO KACHI or HIKIWAKE
-	WA+1 CHUI	SHIRO NO KACHI or HIKIWAKE

53.3.1 Numai judecătorii de colț își vor da opiniile.

Explicație: Arbitrul central nu participă la vot ÎN ACELAȘI TIMP cu arbitrii. Dar când anunță decizia, își dă și el votul, conform majorității.

De exemplu:

- a) 3 sau 4 steaguri de aceeași culoare: nicio problemă.
- b) 2 roșii și 2 albe sau 2 roșii și 2 hikiwake: atunci arbitrul central își dă votul, nu este necesar Hikiwake

53.4 Dacă decizia Hantei este HIKIWAKE, arbitrul central anunță SAI SHIAI (meci nou).

53.4.1 În cazul unei alte remize la sfârșitul Sai Shiai, arbitrul central va anunța HANTEI. Judecătorii trebuie să decidă câștigătorul, doar pe baza meciului Sai Shiai.

53.4.2 Acum, arbitrul central trebuie să participe la vot în același timp cu ceilalți judecători

ART 54: SAI SHIAI

54.1 În eventualitatea unei egalități în meciul individual, continuare va fi un alt meci întreg (Sai Shiai)

54.2 Punctele și avertismentele nu vor fi preluate la Sai Shiai, meciul trebuie considerat UN NOU MECI.

54.3 În cazul unei noi egalități, la terminarea Sai Shiai, Arbitrul Central va anunța Hantei. Arbitrii de Colț vor decide câștigătorul **doar pe baza lui Sai Shiai-ului**.

54.3.1 După Sai Shiai, decizia lui Hikiwake nu poate fi dată

ART. 55: FAPTE SI TEHNICI INTERZISE

În această categorie sunt interzise și vor fi penalizate următoarele atacuri și tehnici:

55.1 ATENAI

55.1.1 Tehnici care fac contact excesiv, având în vedere zona de notare atacată.

55.1.2 Următoarele tehnici care se realizează prin contact:

- a) Atacuri la nivelul membrelor superioare și inferioare, articulației șoldului, articulațiilor genunchiului, tibiei și gambelor.
- b) Atacuri "sub centura" sau la gât.
- c) Tehnici cu palma deschisă la față și gât; Hiza Geri; Empi sau Atama Uchi.
- d) Tehnici de sărituri (cum ar fi Tobi Yoko Geri sau Uraken Uchi).
- e) Tehnici periculoase de secerare a picioarelor (Ashi Barai fără o tehnică de urmărire sau secerarea picioarelor care aterizează prea sus pe picior și care ar putea provoca leziuni la genunchi).
- f) Aruncări periculoase (fără nicio asigurare că adversarul aterizează în siguranță).
- g) Tehnici și lovituri care, principial nu pot fi controlate și, prin urmare, prezintă o problemă de siguranță pentru concurenții, cum ar fi Kakato Geri și atele, sunt interzise.

55.1.4 Anunțul: "Aka / Shiro - ATENAI ...".



55.1.5 Semnul pentru Atenai este:

(Fig 14)

55.1.6 Posibilele avertismente și sancțiuni sunt:

- a. Primul avertisment: Atenai
- b. Avertisment final: Ateani Chui
- c. Descalificare: Atenai Hansoku

55.2 MUBOBI

Orice situatie in care competitorul arata “ o lipsa de grija pentru propria siguranta sau integritate, dupa cum urmeaza:

- a. Atacuri cu capul in fata neprotejat;
- b. Atacuri necontrolate (care depasesc, trec pa langa sau peste tinta)
- c. Atacuri fara a urmari tinta cu ochii;
- d. Intoarcerea spatelui dupa un atac (ca miscare tactica teatrala) pentru a atrage atentia asupra tehnicii executate. Competitorul este lipsit de aparare, cu spatele expus.
- e. Trageri de timp: aceasta include refuzul de a mai lupta, fuga de adversar si intreruperi repetate ale meciului prin luarea in brate a adversarului sau contact corporal inutil cu adversarul.
- f. Actiuni exagerate (comportament nesportiv,etc) si reactii exagerate (ex.injurii, gesturi obsecene sau care ofenseaza adversarul, amenintari, mimarea unei raniri/lovituri e care nu exista, provocari sau expresii care nu-si au locul, simulari, reactii exagerate la un contact usor, caderea jos fara motiv);
- g. Orice comportament care ar putea aduce dezastru Karate-ului (acesta include antrenori , manageri sau oricine avand legatura cu sportivul);
- h. Orice actiuni inutile si lipsite de respect sunt strict interzise (aruncarea manusilor pe jos, refuzul de a participa la salutul final de meci, dezacordul la deciziile echipei de Arbitri in timpul meciului).
- i. Apucarea (cu exceptia cazului în care este urmată imediat de o tehnică).

55.3 JOGAI

Atingerea solului, in afara spatiului de lupta, cu orice parte a corpului

- a. Daca competitorul iese deliberat afara sau pentru a evita tehnica adversarului;
- b. Daca competitorul efectueaza o tehnica nereusita si iese imediat dupa, se va striga “Yame” iar iesirea va fi penalizata cu Jogai;
- c. Daca Shiro iese de pe tatami imediat dupa ce Aka puncteaza cu un atac valabil, atunci Yame va avea loc in momentul punctului, iar Jogai pentru Shiro nu va fi inregistrat;
- d. Daca avem o tehnica reusita, Yame va fi anuntat in momentul marcarii punctului. Iesirea deci are loc in afara timpului de meci, si nu va fi penalizata;
- e. Daca Shiro iese de pe tatami, sau a iesit in timp ce Aka marcheaza punctul (cu Aka ramas in interiorul tatami-ului), atunci Aka va primi punctul, iar Shiro va primi Jogai;
- f. Momentul I in care anuntam “Yame” este de ajutor, determinant, in aceasta situatie;
- g. Un avertisment/penalizare nu va fi impus daca competitorul a fost impins in afara spatiului de lupta de catre adversar.

55.4 Avertismentele si penalizarile sunt:

- a) Primul avertisment – fara penalizare
- b) Avertisment oficial - Chui
- c) Descalificare - Hansoku

55.4.1 Nu se cumuleaza pedepsele intre:

- a. Atenai, Atenai Chui, Atenai Hansoku.
- b. Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.
- c. Mubobi, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku.

55.4.2 Penalizarile sunt insotite de cresterea severitatii penalizarilor impuse (Atenai, Chui, Hansoku).

55.4.3 Nu vom acorda nici un punct, daca un competitor isi accidenteaza adversarul in executarea tehnicii, ba chiar se impune o penalizare.

55.5 SHIKAKU

Inseamna eliminarea din intreaga competitie si se da in urmatoarele cazuri:

55.5.1 Cand competitorul nu respecta ordinele Arbitrului Central;

55.5.2 Cand se comite un act care dauneaza prestigiului Karate-ului si onoarei sale, sau cand alte actiuni sunt considerate ca violand regulile si spiritul Karate-ului;

55.5.3 Cand fac gesturi obscene sau jignitoare, sau folosesc insulte verbale adresate oficialilor sau altor competitori;

55.5.4 Cand Arbitrul Central considera ca un competitor a actionat cu rautate, premeditat , fara sa se gandeasca la integritatea celui alt competitor;

55.5.5 Se va anunta "Aka/Shiro – SHIKAKU".



55.5.6 Gesticia pentru Shikaku

(Fig 15)

55.5.7 Inainte ca Shikaku sa fie impus, arbitrul trebuie sa-l consulte pe TM si apoi Comisia Arbitrilor WUKF.

55.5.8 Competitorul care primeste Shikaku va pierde pozitia castigata anterior in turul/categoria aceea si nu va primi medalie.

CAPITOLUL 12: KUMITE ECHIPE IPPON

ART. 56: CATEGORII PERMISE

TABELUL 13

KUMITE SHOBU IPPON – ECHIPE							
MASCULIN				FEMININ			
Toate gradele				Toate gradele			
Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GREUTATE	Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GREUTATE
	Cadeti B	14 - 15 ani	OPEN		Cadeti	14 - 15 ani	OPEN
	Cadeti A	16 - 17 ani	OPEN		Cadeti	16 - 17 ani	OPEN
	Juniori	18 - 20 ani	OPEN		Juniori	18 - 20 ani	OPEN
	Seniori	21 - 35 ani	OPEN		Seniori	21 - 35 ani	OPEN

ART. 57: KUMITE IPPON - ECHIPE

- 57.1 Înaintea fiecărui meci pe echipe, un reprezentant al echipei trebuie să înmâneze Mesei Juriului o listă oficială cu numele și ordinea de luptă a membrilor echipei.
- 57.1.1 Ordinea de luptă se poate schimba înaintea fiecărui tur, dar odată notificată, ea nu mai poate fi schimbată.
- 57.1.2 Folosirea unei rezerve înseamnă schimbare în ordinea de luptă.
- 57.1.3 Dacă ordinea de luptă se schimbă fără a notifica la Masa Juriului înainte de începerea meciului, echipa va fi descalificată.
- 57.2 Meciurile între membrii celor două echipe se vor ține în ordinea prestabilită.

ART. 58: MEMBRII ECHIPEI LA IPPON KUMITE

- 58.1 Echipa se compune din 3 competitori și 1 rezervă.
- 58.1.1 Fiecare echipă poate avea doar 1 rezervă, care poate înlocui un competitor accidentat sau dacă antrenorul o cere. Totuși, înlocuirea se poate face numai în turul următor.
- 58.2 La începutul fiecărui meci doar echipa de 3 membri se va alinia în aria de meci (fără rezervă).
- 58.2.1 Echipa care nu are 3 competitori la începutul primului tur a competiției, nu va putea concura, fiind declarată KIKEN.
- 58.3 Dacă în timpul unui tur, un membru din echipă este accidentat, iar Doctorul Competiției spune că nu mai poate continua, echipa va putea folosi rezervă pentru a lupta în turul următor.
- 58.3.1 Dacă în timpul unui alt tur alt membru al echipei este accidentat, iar Doctorul Competiției spune că nu mai poate continua competiția, echipei i se va permite să concureze în restul categoriei cu doar 2 competitori.

ART. 59: CRITERII PENTRU A DECIDE ECHIPELE CASTIGATOARE LA KUMITE IPPON

- 59.1 Castigatoarea meciului pe echipe se va decide pe baza criteriilor de la Art. 59.3.
- 59.2 Criteriile de decizie pentru cine câștigă la meciul pe echipe se bazează pe numărul de victorii individuale la final de meci.
- 59.3 Meciurile pe echipe se decid pe baza următoarelor criterii (în ordinea descrescătoare a importanței)
 - a. Numărul de victorii
 - b. Numărul de Ippon
 - c. Numărul de Waza-Ari (se numără doar Waza -Ari marcate de câștigătorii din meciurile individuale).
 - d. Extra Meci (Sai Shiai).
- 59.4 Când o echipă este la egalitate cu adversara după criteriile de la 59.3a/b/c de mai sus, decizia se va lua bazându-se pe rezultatul unui SAI SHIAI meci între câte un reprezentant desemnat de fiecare echipă. Dacă după Sai Shiai este tot egal, se va stabili învingătoarea prin HANTEI. Arbitrii trebuie să voteze câștigătorul bazat doar pe Sai Shiai.
- 59.5 Victoriile prin încălcarea regulamentului, descalificare sau retragere voluntară a adversarului, vor fi considerate ca 1 Ippon, iar adversarul (invinsul) își va menține punctajul acumulat la acel moment.
- 59.6 Dacă într-un meci un concurent marchează un Waza-Ari și apoi un Ippon, la decizie se va lua acel Ippon în considerare.

CAPITOLUL 13: KUMITE ECHIPE ROTATIV IPPON

ART. 60: CATEGORII PERMISE

60.1 La Kumite Echipe Rotativ Ippon vor fi categorii doar de Mini-Cadeti, Cadeti, Juniori, Seniori si Veterani

TABELUL 14

KUMITE SHOBU IPPON –ECHIPE ROTATIV							
MASCULIN				FEMININ			
Toate gradele				Toate gradele			
Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GREUTATE	Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GREUTATE
	Mini Cadeti	13 ani	OPEN		Mini Cadeti	13 ani	OPEN
	Cadeti B	14 - 15 ani	OPEN		Cadeti	14 - 15 ani	OPEN
	Cadeti A	16 - 17 ani	OPEN		Cadeti	16 - 17 ani	OPEN
	Juniori	18 - 20 ani	OPEN		Juniori	18 - 20 ani	OPEN
	Seniori	21 - 35 ani	OPEN		Seniori	21 - 35 ani	OPEN
	Veterani	36 ani si peste	OPEN		Veterani	36 ani si peste	OPEN

ART. 61: DURATA UNUI MECI

61.1 La Kumite Echipe Rotativ Ippon timpul e lupta va fi 4 minute „**running time**” (cronometrul se opreste doar cand auzim comanda “Yame” data de Arbitrul Central).

ART. 62: MEMBRII ECHIPEI LA KUMITE ROTATIV IPPON

62.1 Echipa este formata din 3 competitori si 1 rezerva.

62.2 Pentru a putea concura trebuie sa fie minim 3 competitori.

62.3 Spiritul de echipa impune ca fiecare competitor sa lupte macar o data cel putin 15 secunde in timpul prescris de 4 minute.

62.4 Fiecare echipa poate avea 1 competitor ca rezerva, ca sa inlocuiasca pe unul ranit, insa doar in turul care va urma.

62.5 Cand un nou competitor intra pe tatami, ambii competitori trebuie sa lupte minim 15 secunde inainte de a se permite alta schimbare.

62.6 Daca la sfarsit de meci (dupa 4 minute) un competitor nu a luptat, echipa in cauza va fi descalificata (Hansoku).

62.7 Daca in timpul luptei un competitor sau doi vor fi punctati cu Ippon de catre adversar(i), ei vor fi eliminati si nu vor putea participa la acel meci. Vor sta jos langa tatami. Vor putea totusi lupta, daca va fi Sai Shiai.

ART. 63: PUNCTAJUL LA KUMITE ECHIPE ROTATIV IPPON

63.1 Echipa care marcheaza 6 Waza-Ari sau 3 Ippon va fi declarata castigatoare.

63.2 La sfarsitul celor 4 minute, echipa castigatoare va fi aceea cu cele mai multe puncte marcate. Daca scorul este egal, castiga echipa cu mai multe Ippon.

63.3 Daca nu avem un castigator evident, Arbitrul Central anunta SOREMADE, dupa care cere Hantei. In functie de decizia Arbitrilor de Colt, Arbitrul Central va anunta rezultatul , Aka/Shiro No Kachi sau Hikiwake. In caz de Hikiwake, va fi Sai Shiai (un meci de 4 minute, 6 Waza-Ari sau 3 Ippon).

63.3.1 Daca si dupa Sai Shiai nu avem clar un castigator, Centralul cere Hantei. Judges vor decide Aka sau Shiro No Kachi.

63.3.2 **La Hantei**, Judges isi va baza decizia pe urmatoarele criterii:

- a. Numarul de Ippon marcate;
- b. Numarul de Waza-Ari marcate;
- c. Daca a fost avertisment pentru contact (Atenai);
- d. Daca a fost vreun avertisment pentru Jogai;
- e. Daca a fost vreun avertisment pentru Mubobi;
- f. Spiritul de lupta;
- g. Numarul de atacuri.
- h. Fair-play.

ART. 64: INLOCUIRI LA KUMITE ECHIPE ROTATIV IPPON

64.1 Antrenorul poate inlocui un competitor in orice moment, dar acesta trebuie sa fie gata sa intre pe Tatami imediat ce Referee permite acesta.

64.2 Procedura de inlocuire (vezi Art.43/ 43.5 – 43.10)

64.3 Doar arbitrul poate decide când să oprească meciul și să permită înlocuirea, anunțând "Schimbare". Înlocuirea va trebui făcută în maxim 3 secunde. Dacă modificarea depășește aceste 3 secunde, Arbitrul Central va penaliza echipa implicată pentru trageri de timp, cu Mubobi și nu va permite înlocuirea.

64.4. Dacă un concurent este înlocuit fără comanda arbitrului, echipa va fi penalizată cu Mubobi.

PARTEA 6: REGULI DE KATA

La Kata Individual si pe Echipe se va folosi "Sistemul cu Puncte". Castigator va fi cel cu scorul cel mai mare. BF poate schimba sistemul de la un „sistem cu puncte” la un „sistem cu steaguri”.

CAPITOLUL 14: REGULI GENERALE DE KATA

ART. 65: EVALUAREA UNUI KATA

- 65.1 Echipa de Arbitri (1 Central si 4 Arbitri de Colt) Va arbitra fiecare Kata;
- 65.2 Toate meciurile vor fi conduse exclusiv dupa instructiunile Arbitrului Central;
- 65.3 Arbitrul Central si cei de Colt vor avea cate o tabela de scor si doua steaguri (alb si rosu);
- 65.4 La sistemul cu "Steaguri" cand Arbitrul Central comanda Hantei, victoria va fi decisa prin majoritate, pe baza Tabelei de Judecare (vezi Fig.8).

ART. 66: INCEPEREA EXECUTARII KATA

- 66.1 TM (Managerul de Tatami) va delega un arbitru care să informeze concurenții și antrenorii câte runde vor fi în categorie
- 66.2 Competitorii trebuie sa execute un kata diferit in fiecare Tur (inclusiv in cazul egalitatii)
Exceptie: vezi tabelul 15, la categoria de Kata individual Copii, 9 – 7 kyu
- 66.3 Cand sunt chemati de oficialul mesei, competitorii vor intra imediat pe suprafata de competitie, vor saluta spre Arbitrul Central, si vor anunta **CLAR SI TARE** numele Kata-ului pe care il vor executa. In cazul echipei de kata, numele Kata-ului va fi anuntat de competitorul din fata, cel mai aproape de Arbitrul Central.
- 66.4 Centralul va repeta clar numele Kata-ului astfel ca sa auda si sportivul și oficialul de la masa juriului. Oficialul de la masa va verifica in lista de kata și va informa Arbitrului Central dacă kata anunțat NU este permis pentru runda SAU dacă este din alt stil nepermis in acest tur. Centralul trebuie să informeze imediat sportivul, astfel încât acesta sa poata anunța un nou kata de executat, pentru a evita descalificarea. Acest lucru este permis doar o data.
- 66.5 Dupa aceasta, competitorii vor incepe executia, iar la terminare se vor intoarce la pozitia initiala asteptand decizia arbitrilor.
- 66.6 Toti membrii echipei de Kata trebuie sa adopte formatia in "triunghi" (conducatorul echipei in fata pe linia Arbitrului Central).

ART. 67: TERMINAREA EXECUTARII KATA

- 67.1 La terminarea Kata-ului, Arbitrul Central anunta Hantei pentru decizie. Imediat si simultan Centralul si arbitrii de colt vor ridica Tabelele de Scor cu decizia lor. Oficialul de la masa va citi cu voce tare notele, clar catre oficialul IT care le inregistreaza.
- 67.2 Programul va elimina cea mai mare si cea mai mica nota afisata din cele 5 si va aduna numai cele ramase.
- 67.3 Oficialul de la masa va anunta clar scorul final .
- 67.4 Dupa anuntarea scorului total, competitorul va saluta spre Arbitrul Central si va parasi suprafata de concurs.
- 67.5 TM sau arbitrul central poate chema arbitrii (SHUGO) pentru a dezbate oportunitatea descalificarii unui sportiv sau pentru a discuta o problemă. Arbitrii trebuie să acorde puncte numai pe baza criteriilor de jurizare.

ART. 68: TURURILE IN COMPETITIA DE KATA

68.1 Competitia de Kata atat la Individual cat si pe Echipe va fi organizata pe tururi, potrivit Art.1/1.4.8 (ca o recapitulare prezentat mai jos).

(ART. 1/ 1.4.5)

a) Daca sunt 30 sau mai putini de 30 competitori in categorie ($N \leq 30$):

Turul 1: primii 12 competitori merg in Turul 2;

Turul 2: primii 6 competitori merg in Turul final;

Turul 3: primii 3, cei mai buni, primesc medalie.

b) Daca sunt mai multi de 30 de competitori in categorie ($N > 30$):

Round 1: primii 18 competitori merg in Turul 2;

Round 2: primii 6 competitori merg in Turul final;

Round 3: primii 3, cei mai buni, primesc medalie.

68.1.1 Daca sunt mai putini de 12 competitori in Turul 1, atunci Turul 1 se poate omite. Astfel vom avea doar 2 Tururi.

ART. 69: EGALITATEA

69.1 In cazul egalitatii in Turul 1 sau 2, pentru a stabili lista competitorilor calificati pentru Turul urmator, nota minima din cele 3 note ramase (dupa ce nota minima si maxima au fost taiate) va fi adaugata la scorul total pentru acel Tur. Notele eliminate nu vor fi luate in considerare pentru nici o clasificare.

69.2 Daca egalitatea persista, nota maxima dintre cele 3 note ramase va fi adaugata la scorul total pentru acel Tur.

69.3 In caz ca egalitatea continua, competitorii vor executa un Kata suplimentar, diferit din acest Tur.

69.4 Daca inca nu avem un castigator, arbitrii vor vota (Hantei) tinand cont de criteriile de Hantei, pe baza ultimului Kata executat. Arbitrul Central si ceilalti Judges vor utiliza steaguri pentru desemnarea castigatorului.

69.5 Dupa ce situatia de egalitate a fost solutionata (vezi 69.1-69.4), in dreptul castigatorului desemnat va fi pastrat SCORUL ORIGINAR.

ART. 70: REZULTATUL FINAL IN COMPETITIA DE KATA

70.1 Doar scorurile finale din Tururile 2 si 3 vor fi adunate pentru rezultatul final.

70.2 In cazul unei egalitati competitorii vor executa alt Kata additional diferit, neexecutat inainte.

70.3 Daca egalitatea continua, nota minima dintre cele 3 ramase va fi adaugat la total.

70.4 Daca egalitatea continua, nota maxima dintre cele 3 ramase va fi adaugat la total.

70.5 In cazul in care egalitatea continua, fiecare competitor va fi identificat cu centura alba, respectiv rosie si folosind steaguri Arbitrul Central va cere Hantei. Echipa de Arbitri va decide castigatorul, Aka sau Shiro pe baza ultimului Kata executat.

CAPITOLUL 15: COMPETITIA DE KATA PENTRU COPII

ART 71: CATEGORIILE IN COMPETITIA DE KATA COPII

Competitorii de la categoriile de Copii sunt incurajati sa studieze Kata-urile de baza mai intai si apoi gradual sa studieze Kata mai avansat (complicat).

71.1 Categoriile de Copii la Kata Individual

7.1.1 Aceste categorii sunt deschise la toate stilurile de Karate sub-impartite prin Centura/Gradul competitorilor si Kata pentru fiecare Tur va fi aleS din lista prezentata in Tabelul 15:

TABELUL 15

KATA COPII– INDIVIDUAL							
TOATE STILURILE							
NR. CATEG		CATEGORIA DE VARSTA	GRAD	TURUL 1	TURUL 2	TURUL 3	OBSERVATII
M	F						
		Children A (6 - 8 ani)	9-7 kyu (alb- portocaliu)	Shitei	Shitei	Shitei	Poate repeta
		Children A	6-4 kyu (albastra)	Shitei	Shitei	Sentei (Shitei sau Sentei)	NU poate repeta
		Children A	+ 3 kyu (maro - neagra)	Shitei	Sentei (Shitei sau Sentei)	Sentei (Shitei sau Sentei)	NU poate repeta
		Children B (9 ani) (cele 3 grade)	idem	idem	idem	idem	idem
		Children C (10 ani) (cele 3 grade)	idem	idem	idem	idem	idem
		Children D (11 ani) (cele 3 grade)	idem	idem	idem	idem	idem
		Children E (12 ani)	9-7 kyu (alb- portocaliu)	Shitei	Shitei	Shitei	Poate repeta
		Children E (12 ani)	6-4 kyu (albastra)	Shitei	Shitei	Sentei (Shitei sau Sentei)	NU poate repeta
		Children E (12 ani)	+ 3 kyu (maro - neagra)	Shitei	Sentei (Shitei sau Sentei)	Tokui (Shitei,Sentei sau Tokui)	NU poate repeta

71.2 CATEGORIILE DE KATA PE ECHIPE LA COPII

71.2.1 Vor fi 2 categorii de grupe de varsta: Sub 11 ani si 11-12 ani (vezi Tabelul 16).

TABELUL 16

KATA COPII – ECHIPE							
MASCULIN				FEMININ			
Toate gradele				Toate gradele			
Nr.	CATEGORIA	VARSTA	STILUL	Nr.	CATEGORIA	VARSTA	STILUL
	Children A	Sub 11 ani	Toate stilurile		Children A	Sub 11 ani	Toate stilurile
	Children B	11 - 12 ani	Toate stilurile		Children B	11 - 12 ani	Toate stilurile

71.2.2 Kata permis in fiecare Tur la categoriile de Kata pe Echipe la COPII (see Art. 1.4.7):

- ◆ Turul 1: tabelul de Shitei Kata;
- ◆ Turul 2: tabelul de Shitei Kata;
- ◆ Turul 3: tabelul de Shitei sau Sentei Kata;
- ◆

71.2.3 La Kata pe Echipe Copii este interzis sa repeti un Kata care a fost odata executat, chiar si in situatia de egalitate.

CAPITOLUL 16: COMPETITIILE PENTRU MINI-CADETI, CADETI, SI JUNIORI

ART. 72: CATEGORIILE PERMISE

72.1 Categoriile de Kata individual la Mini-Cadeti

Acestia vor fi impartite pe STILURI . Toate centurile vostr participa impreuna in fiecare categorie.
(vezi Tabelul 17).

TABELUL 17

MINI-CADETI KATA – INDIVIDUAL							
MASCULIN				FEMININ			
Nr.	STILUL	VARSTA	GRADUL	Nr.	STILUL	VARSTA	GRADUL
	SHOTOKAN	13 ani	Toate gradele		SHOTOKAN	13 ani	Toate gradele
	GOJU RYU	13 ani	Toate gradele		GOJU RYU	13 ani	Toate gradele
	SHITO RYU	13 ani	Toate gradele		SHITO RYU	13 ani	Toate gradele
	WADO RYU	13 ani	Toate gradele		WADO RYU	13 ani	Toate gradele
	SHORIN RYU	13 ani	Toate gradele		SHORIN RYU	13 ani	Toate gradele
	OTHER STILES	13 ani	Toate gradele		OTHER STILES	13 ani	Toate gradele

72.1.1 Kata-urile premise in fiecare Tur la Mini-Cadeti in proba individuala sunt (svezi Art. 1.4.7):

- **Turul 1:** lista de Shitei sau Sentei kata
- **Turul 2:** lista de Shitei, Sentei sau Tokui kata
- **Turul 3:** lista de Shitei, Sentei sau Tokui kata

72.1.2 Mini-cadetii, la proba Kata individual, peste 6 kyu, nu pot repeta kata, nici macar in situatia de egalitate.

72.2 Categoriile de Kata la Cadeti si Juniori proba individuala

72.2.1 Categoriile de Kata la Cadeti si Juniori individual vor fi sub-impartite pe Stiluri de Karate, dupa cum arata Tabelul 18:

TABELUL 18

CADETI SI JUNIORI KATA – INDIVIDUAL							
MALE				FEMALE			
Nr.	STILUL	VARSTA	GRADUL	Nr.	STILUL	VARSTA	GRADUL
	SHOTOKAN	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele		SHOTOKAN	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele
	GOJU RYU	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele		GOJU RYU	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele
	SHITO RYU	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele		SHITO RYU	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele
	WADO RYU	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele		WADO RYU	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele
	SHORIN RYU	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele		SHORIN RYU	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele
	OTHER STILES	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele		OTHER STILES	14 – 15 ani 16 – 17 ani 18 - 20 ani	Toate gradele

72.2.2 Kata-uri premise la competitia de Kata individual la Cadeti si Juniori:

- **Turul 1:** Kata din lista Shitei sau Sentei;
- **Turul 2:** Kata din lista Shitei, Sentei sau Tokui;
- **Turul 3:** Kata din lista Shitei, Sentei sau Tokui;

72.2.3 La competitia de Kata individual la Cadeti si Juniori este interzis sa repeti un Kata odata executat, chiar si in situatia de egalitate.

CAPITOLUL 17: COMPETITIA DE KATA LA SENIORI SI VETERANI

ART.73: CATEGORIILE PERMISE

73.1 Competitorii de la categoria de Kata Seniori vor avea varsta intre 21-35 ani.

73.1.1 La Kata individual Seniori categoriile vor fi sub-impartite pe Stiluri de Karate (vezi Tabelul 19).

TABELUL 19

KATA – INDIVIDUAL							
MASCULIN				FEMININ			
SENIORI – tote gradele				SENIORI – tote gradele			
Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GRADUL	Nr.	CATEGORIA	VARSTA	GRADUL
	SHOTOKAN	21 - 35 ani	Toate gradele		SHOTOKAN	21 - 35 ani	Toate gradele
	GOJU RYU	21 - 35 ani	Toate gradele		GOJU RYU	21 - 35 ani	Toate gradele
	SHITO RYU	21 - 35 ani	Toate gradele		SHITO RYU	21 - 35 ani	Toate gradele
	WADO RYU	21 - 35 ani	Toate gradele		WADO RYU	21 - 35 ani	Toate gradele
	SHORIN RYU	21 - 35 ani	Toate gradele		SHORIN RYU	21 - 35 ani	Toate gradele
	OTHER STILES	21 - 35 ani	Toate gradele		OTHER STILES	21 - 35 ani	Toate gradele

73.2 Competitorii la Kata Individual Veterani vor avea varsta de peste 36 ani.

73.2.1 La categoriile de Kata Individual Veterani, vor concura **impreuna** toate stilurile si toate gradele (vezi Tabelul 20).

TABELUL 20

MASCULIN				FEMININ			
VETERANI- toate stilurile si gradele				VETERANI- toate stilurile si gradele			
Nr.	CATEGORIA	VARSTA	STILUL	Nr.	CATEGORIA	VARSTA	STILUL
	Veterani A	36 - 40 ani	OPEN		Veterani A	36 - 40 ani	OPEN
	Veterani B	41 - 45 ani	OPEN		Veterani B	41 - 45 ani	OPEN
	Veterani C	46 - 50 ani	OPEN		Veterani C	46 - 50 ani	OPEN
	Veterani D	Peste 51 ani	OPEN		Veterani D	Peste 51 ani	OPEN
	Veterani E	Peste 61 ani	OPEN		Veterani E	Peste 61 ani	OPEN

73.3 Kata-uri premise la Kata Individual Seniori si Veterani (vezi Art. 1.4.7):

- **Turul 1:** Kata din lista Shitei sau Sentei;
- **Turul 2:** Kata din lista Shitei, Sentei sau Tokui;
- **Turul 3:** Kata din lista Shitei, Sentei sau Tokui;

73.4 La Kata Individual Seniori si Veterani este interzis sa repeti un kata odata executat, chiar si in situatia de egalitate.

ART.74. KATA ECHIPE

74.1 Categoriile de Kata Echipe sunt specificate in Tabelul 21

TABELUL 21

MASCULIN				FEMININ			
Nr.	CATEGORIA	VARSTA	STILUL	Nr.	CATEGORIA	VARSTA	STILUL
	Mini cadeti	13 - 14 ani	Toate stilurile		Mini cadeti	13 - 14 ani	Toate stilurile
	Cadeti B	14 - 16 ani	Toate stilurile		Cadeti B	14 - 16 ani	Toate stilurile
	Cadeti A	16 - 17 ani	Toate stilurile		Cadeti A	16 - 17 ani	Toate stilurile
	Juniori	18 - 20 ani	Toate stilurile		Juniori	18 - 20 ani	Toate stilurile
	Seniori	21 - 35 ani	Toate stilurile		Seniori	21 - 35 ani	Toate stilurile
	Veterani	Peste 36 ani	Toate stilurile		Veterani	Peste 36 ani	Toate stilurile

74.2 Kata-urile premise in competitile de Kata Echipe la Mini-Cadeti, cadeti, Juniori, Seniori si Veterani sunt:

- **Turul 1:** Kata din lista Shitei sau Sentei;
- **Turul 2:** Kata din lista Shitei, Sentei sau Tokui;
- **Turul 3:** Kata din lista Shitei, Sentei sau Tokui;

74.3 Este interzisa repetarea Kata-ului odata executata, chiar si in situatia unei egalitati.

CAPITOLUL 18: CRITERII DE DECIZIE

Executia unui Kata, va fi facuta conform elementelor esențiale specificate în criteriile stabilite Karate utilizează Kata ca metodă de antrenament intern și extern pentru corpul nostrum. Kata, în esență, creează și învață structura (tehnica), creează putere, Kime (transfer de putere) precum și o varietate de alte elemente Executia nu va fi considerata pur si simplu buna sau rea, ci se va tine cont de elementele specificate mai jos

ART. 75: EXECUTIA DE BAZA

75.1 Avem la indemana o scară de 20 de puncte în fiecare din intervalele corespunzatoare tururilor 1,2,3 (5.0-7.0, 6.0-8.0, 7.0-9.0). Fiecare dintre cele patru componente va primi o notă de la 1 la 5 și apoi va fi adunata pentru scorul final

1	2	3	4	5
Nesatisfacator	Satisfacator	Bine	Foarte bine	Excelent

Orice evaluare se va baza pe urmatoarele 4 criterii:

- **Creați structură (tehnică):**
 - Geometria corectă a corpului;
 - Postura corecta a corpului;
 - Structura corectă a poziției;
 - Conexiunea corectă între postură și postură;
 - Echilibru adecvat și stabilitate în structură;
 - Embusen;
 - Vector ocular propriu-zis.

- **Creați putere:**
 - Extinderea și contracția corpului;
 - Controlul tensiunii și contracției;
 - Execuția și utilizarea corectă a Kiai;
 - Respirația corectă;
- Metode de creare a puterii:
 - Mișcarea corpului
 - Rotația corpului
 - Ridicarea corpului
 - Lăsarea corpului
 - Vibrația corpului

- **Kime (Transfer de putere):**
 - Sincronizare;
 - Timing;
 - Distanța corectă

- **Alte elemente:**
 - Ritm;
 - Înțelegerea caracteristicilor kata (specifica kata-ului efectuat);
 - Atitudine corectă, spirit;
 - Concentrare.
 - Gradul de dificultate, ritmul și riscul în efectuarea Kata.
 - Atitudine Budo și spiritul de luptă al concurentului.

77.1 0.1 punct se va scadea în următoarele cazuri::

- a. Pentru o oprire momentana, dar vizibila, sau pentru o dezechilibrare;
- b. Pentru lipsa Kiai
- c. Pentru respirație excesivă sau pentru lovirea corpului/ karate gi-ului, în timpul execuției la proba de echipe

ART. 78: DESCALIFICAREA

78.1 La descalificare, scorul va fi 5,0/6,0/7,0 (corespunzător turului) la Copii și 0,0 pentru toate celelalte categorii de vârstă.

78.2 Un concurent va fi descalificat în următoarele cazuri:

- a. Dacă sportivul uită sau adaugă o tehnică
- b. Dacă sportivul se oprește mai mult de 5 secunde;
- c. Dacă își pierde echilibrul complet și/sau cade;
- d. Dacă toate Kiai-urile lipsesc;
- e. Dacă în timpul execuției de Kata, competitorului îi cade jos centura, pantalonul, orice altceva (dar nu numărul) ;
- f. Când un concurent anunță de două ori un kata care nu este permis în acea rundă.

78.2.1 Un competitor nu poate fi descalificat dacă el/ea execută un kata permis în acel tur, dar se înregistrează numele greșit. De exemplu, într-o rundă de kata Sentei, dacă competitorul anunță Jion, dar oficialul de la masă înregistrează Bassai Dai, kata efectuat trebuie să fie punctat și nu va fi nicio descalificare

CAPITOLUL 19: DIVERSE

Art.79 PROCEDURA IN CAZ DE ACCIDENT FOARTE GRAV

- a. Cand un competitor ii produce o ranire altui competitor, Comisia de Arbitraj FRK WUKF poate impune penalizari suplimentare.
- b. Doctorul competitiei va inainta un raport despre aceasta situatie catre Comisia de Arbitraj WUKF. Daca acel ranit trebuie ingrijit in spital, Comisia Medicala WUKF va urmari cum decurge situatia cu accidentatul dupa acel eveniment si va informa Comisia de Arbitri WUKF.
- c. Echipa de Arbitri, care a oficiat la acel meci, trebuie sa inainteze un raport catre Comisia de Arbitraj WUKF.
- d. Doctorul Competitiei WUKF va aduna toate documentele medicale de la spital sau alte institutii medicale si le va trimite la Comisia de Arbitraj WUKF.
- e. Bazandu-se pe rapoartele Doctorului si ale Arbitrilor, plus documentele medicale, Comisia de Arbitraj WUKF va adopta o hotarare de impunere de penalizari suplimentare din urmatoarea lista:
 1. Avertisment scris;
 2. Suspendare pentru 1-2 ani din evenimentele competitionale international WUKF;
 3. Competitorul vinovat va fi exclus din toate competitiiile de kumite la evenimentele WUKF;
- f. Aceasta decizie va fi supusa aprobarii Biroului FRK WUKF;
- g. Dupa aceasta, decizia va fi comunicata competitorului care a produs accidentarea.

Art. 80 LISTA OFICIALA - KATA WUKF (TABELUL 17)

- Postata pe pagina WUKF la adresa: <http://www.wukf-karate.org/rules>