

REGULAMENT DE ARBITRAJ INTERN AL FRKT
AVAND LA BAZA REGULAMENTUL ITKF

CUPRINS

I. GENERALITĂȚI

Articolul 1	Scopul regulamentului	pag.
Articolul 2	Karate-ul tradițional – definire și competiții	pag.
Articolul 3	Imparțialitatea	pag.
Articolul 4	Deciziile tehnice	pag.
Articolul 5	Deciziile medicale	pag.
Articolul 6	Arbitrii	pag.
Articolul 7	Suprafața de concurs	pag.
Articolul 8	Discipline de concurs	pag.
Articolul 9	Participarea concurenților	pag.
Articolul 10	Descalificarea concurenților	pag.
Articolul 11	Antrenorul	pag.
Articolul 12	Încălcări ale regulamentului	pag.
Articolul 13	Dosarul competiției	pag.
Articolul 14	Diverse	pag.

II. REGULI PENTRU KUMITE

Articolul 1 GENERALITĂȚI

1. Competiția de kumite	pag.
2. Suprafața de luptă	pag.
3. Ippon și waza-ari	pag.
4. Ținta	pag.
5. Durata meciului	pag.
6. Jyo-gai (depășirea suprafeței de luptă)	pag.
7. Penalizări	pag.
8. Acțiuni și tehnici interzise	pag.
9. Han-soku (Descalificare), Chui (avertisment) și Kei-koku (atenționare)	pag.

10. Oprirea meciului de către medic	pag.
11. Ki-ken (retragerea) din concurs	pag.
12. Contestația antrenorului	pag.
13. Eliminări	pag.
14. Secretariatul	pag.

Articolul 2 COMPETIȚIA

1. Ținuta de concurs	pag.
2. Echipamentul de protecție	pag.
3. Meciurile	pag.
4. Desfășurarea meciurilor	pag.

Articolul 3 ARBITRAJUL

1. Ținuta arbitrilor	pag.
2. Arbitrii judecători	pag.
3. Echipamentul arbitrilor judecători	pag.
4. Kan-sa (Arbitrul șef al suprafeței)	pag.
5. Deciziile arbitrilor judecători	pag.
6. Deciziile juriului	pag.

Articolul 4 DESFĂȘURAREA ARBITRAJULUI

1. Shu-shin (Arbitrul de centru)	pag.
2. Fuku-shin (Arbitrii de colț)	pag.
3. Întrunirea arbitrilor judecători	pag.
4. Întreruperea meciului de către arbitrul de centru	pag.
5. Proceduri pentru acordarea punctelor	pag.
6. Proceduri pentru sancțiunea Jyo-Gai	pag.
7. Proceduri pentru sancțiunea Ten-to	pag.
8. Proceduri pentru sancțiunile Hansoku, Chui sau Keikoku	pag.
9. Proceduri în caz de rănire sau de accidentare	pag.
10. Proceduri pentru arbitrul șef al suprafeței Kan-sa	pag.
11. Procedura de schimbare a arbitrilor judecători	pag.
12. Proceduri pentru cazul în care nu se aplică Hikiwake	pag.
13. Proceduri pentru acordarea de către arbitrul de centru a punctelor, penalizărilor ori a avertismentelor	pag.

Articolul 5 ADĂUGIRI LA REGULAMENTUL DE ARBITRAJ	pag.
---	------

III. REGULI PENTRU KATA

Articolul 1 GENERALITĂȚI

1. Categoriile de concurs	pag.
2. Suprafața de concurs	pag.
3. Tipurile de Kata	pag.
4. Punctajul	pag.
5. Han-soku (Descalificarea)	pag.
6. Penalizări și Han-soku (Echipe)	pag.
7. Oprirea meciului de către medic	pag.
8. Contestația antrenorului	pag.
9. Eliminările	pag.
10. Secretariatul	pag.

Articolul 2 COMPETIȚIA

1. Ținuta de concurs	pag.
2. Alegerea unui Kata	pag.
3. Meciurile eliminatorii și finalele	pag.
4. Kettei – sen (meciul de departajare)	pag.
5. Poziționarea concurenților	pag.
6. Schimbări în componența echipelor	pag.
7. Desfășurarea concursului	pag.

Articolul 3 ARBITRAJUL

1. Ținuta arbitrilor	pag.
2. Echipamentul arbitrilor	pag.
3. Arbitrii judecători (Court Judges)	pag.
4. Delegarea autorității de către arbitrul șef	pag.

Articolul 4 DESFĂȘURAREA ARBITRAJULUI

1. Drepturile și responsabilitățile arbitrilor de centru (Shu-shin)	pag.
2. Întrunirea arbitrilor judecători	pag.
3. Decizii de acordare a penalizărilor	pag.
4. Procedura pentru Hansoku	pag.
5. Rănirea și îmbolnăvirea	pag.

Articolul 5 REGULI SUPLIMENTARE

1. Păstrarea formularelor de punctaj	pag.
--------------------------------------	------

2. Punctajul și anunțarea punctajului	pag.
3. Întrunirea arbitrilor judecători pentru stabilirea clasamentului	pag.
4. Cerințele pentru notarea punctajului	pag.

IV. REGULI PENTRU EN-BU

Articolul 1 GENERALITĂȚI

1. Suprafața de concurs	pag.
2. Categoriile de concurs	pag.
3. Descrierea probei	pag.
4. Punctajul	pag.
5. Han-soku	pag.
6. Penalizări și Han-soku	pag.
7. Oprirea concursului de către medic	pag.
8. Contestația antrenorului	pag.
9. Eliminările	pag.
10. Secretariatul	pag.

Articolul 2 COMPETIȚIA

1. Ținuta de concurs	pag.
2. Meciurile eliminatorii și finalele	pag.
3. Kettei – sen (meciul de departajare)	pag.
4. Desfășurarea concursului	pag.

Articolul 3 ARBITRAJUL pag.

Articolul 4 DESFĂȘURAREA ARBITRAJULUI pag.

Articolul 5 REGULI SUPLIMENTARE pag.

V. REGULI PENTRU FUKU-GO

Articolul 1 GENERALITĂȚI

1. Fuku-go: definiție	pag.
2. Suprafața de concurs	pag.
3. Eliminările	pag.

Articolul 2 COMPETIȚIA

- | | |
|--------------------------------|------|
| 1. Meciurile de kumite | pag. |
| 2. Concursul de Ki-tei | pag. |
| 3. Următoarea rundă de concurs | pag. |

VI . REGULI PENTRU COMPETITIA INTERNA FRKT

Articolul 1. Categoriile de vârstă și probele competiționale în noua lor structura începând cu anul competițional 2013

Articolul 2. Programul de kata ce trebuie executat în toate fazele de calificare în Campionatele Naționale precum și la Finale începând cu anul competițional 2013

Articolul 3. Condiții de participare și înscriere în Campionatul Național începând cu 2013

Articolul 4. MONITORIZARE

Se pot introduce în funcție de posibilitățile federației camere de supraveghere pentru monitorizarea competiției și a deciziilor arbitrilor la fiecare suprafață în parte.

- Camerele de supraveghere nu vor fi folosite pentru schimbarea deciziilor arbitrilor în timpul competiției.
- Camerele de supraveghere se vor utiliza numai în scopul monitorizării deciziilor de arbitraj, care apoi în baza lor se vor acorda calificative arbitrilor sau materialele obținute vor fi folosite la cursurile de arbitraj având ca scop ridicarea nivelului de arbitraj.

Articolul 5. FISA DE OBSERVATIE

ANEXE

- | | | |
|------|---|------|
| I. | Suprafața de concurs pentru Kumite | pag. |
| II. | Suprafața de concurs pentru Kata | pag. |
| III. | Suprafața de concurs (obligatorie) pentru Ki-tei | pag. |
| IV. | Diagrama pentru concursul de Kumite cu eliminare simplă | pag. |
| V. | Diagrama pentru concursul de Kumite cu recalificări | pag. |
| VI. | Diagrama pentru concursul de Fuku-go | pag. |
| VII. | Diagrama pentru concursul de Kata/En-bu | pag. |

VIII.	Termeni și semnale utilizate în meciurile de kumite de către arbitrul de centru (Shu-shin)	pag.
IX.	Semnale ale arbitrilor de colț (Fuku-shin) în meciurile de kumite	pag.
X.	Fișa de arbitraj pentru Kata individual	pag.
XI.	Fișa de arbitraj pentru Kata sincron	pag.
XII.	Fișa de arbitraj pentru Ki-tei (obligatoriu)	pag.
XIII.	Fișa de arbitraj pentru En-bu	pag.
XIV.	Fișa de arbitraj pentru Kumite individual	pag.
XV.	Fișa de arbitraj pentru Kumite echipe	pag.
XVI.	Diagrama pentru finala concursului de Kumite / Fuku-go	pag.
XVII.	Formularul de punctaj pentru Kata individual	pag.
XVIII.	Formularul de punctaj pentru Kata sincron	pag.
XIX.	Formularul de punctaj pentru En-bu	pag.
XX.	Standarde pentru Karate-gi	pag.

I. GENERALITĂȚI

Articolul 1

SCOPUL REGULAMENTULUI

1. Federația Internațională de Karate Tradițional (ITKF) introduce **acest** regulament pentru competițiile internaționale. Aceste **reguli** se vor aplica la toate competițiile organizate **de către** ITKF ,WFF si FRKT și sub controlul său tehnic.
2. La nivel național, procesul selecției participanților pentru competițiile ITKF **se va realiza** numai în conformitate cu **regulamentul ITKF**.

Articolul 2

KARATE-UL TRADIȚIONAL ȘI COMPETIȚIA DE KARATE TRADIȚIONAL

Karate-ul tradițional este arta autoapărării, care s-a dezvoltat în Japonia bazată pe principiile Budo. Este o artă marțială bazată pe lipsa armelor, care a continuat să se dezvolte de-a lungul miilor de ani.

Karate-ul tradițional se axează pe dezvoltarea caracterului uman către un asemenea nivel astfel încât, în cele din urmă, victoria asupra adversarului este obținută fără a fi utilizată violența.

Din punct de vedere tehnic, karate-ul este bazat pe:

- (1) Tehnici de atac - "Todomomo-waza" (lovitura decisivă) – ofensiva adversarului este contracarată cu tehnici de Tsuki (lovitură de pumn), Uchi , Ate , Keri (lovitură de picior), etc.
- (2) Tehnici de apărare care evita atacul adversarului folosind blocajul (Uke) sau schimbarea poziției corpului (Tai-sabaki)
- (3) Tehnici de aducere a adversarului în dezechilibru fizic sau mental care fac posibilă executarea de Todome-waza sau tehnici de apărare.
- (4) Principii fizice și mentale ce au drept scop executarea corectă a tehnicilor Karate-ului Tradițional

Articolul 3 IMPARȚIALITATEA

Competiția de karate Traditional trebuie să fie nediscriminatorie și imparțială, liberă de orice situație sau influență , care creează un avantaj artificial sau dezavantaj față de oricare dintre competitori. Nu este permis să se impună vreun handicap de orice natură competitorilor (excepție făcând cazurile speciale în care sunt implicați competitori cu un anumit handicap).

Articolul 4 DECIZIILE TEHNICE

1. Arbitrii (Court Judges) au autoritatea luării deciziilor în competiția pe care o conduc. În conformitate cu regulamentul de competiție al ITKF, WFF și FRKT, deciziile arbitrilor judecătorești sunt finale.

După ce un arbitru discută o penalizare sau a dat un anumit punct, nu este permisă vizionarea nici unei fotografii sau imagini filmate cu scopul modificării acestei decizii.

2. În situația în care arbitrii nu pot să ia o decizie, sau în cazul unei controverse de natură tehnică, decizia juriului va fi finală (Jury). Cu toate acestea, nici un oficial, care a participat la luarea deciziei în cauză, nu poate să facă parte din juriul care îl revizuieste.
3. Arbitrul șef (Chief Judge), arbitrii șefi adjuncți (Assistant Chief Judge) și Kan-sa, arbitrii observatori (Arbitrators), vor face parte din juriul la competiții. Președintele Juriului este Arbitrul Șef. Fiecare membru al juriului are drept egal de vot. În caz de balotaj, președintele Juriului ia decizia finală.

Articolul 5 DECIZIILE MEDICALE

1. Comisia medicală a competiției este compusă din Medici Judecători ITKF,WFF și FRKT numiți de Comisia Medicală a ITKF,WFF sau FRKT și este responsabilă să stabilească regulile și procedurile medicale ITKF. Comisia medicală a competiției va lua toate deciziile finale în ceea ce privește problemele medicale în timpul concursului.
2. Comisia medicală a competiției va desemna un membru de-al său care va îndeplini funcția de Medic Judecător (Medical Judge) pe parcursul întrecerii și acționează în conformitate cu Regulamentul Medical și Competiția ITKF,WFF sau FRKT.
3. Medicul judecător desemnat la o suprafață de concurs va urmări toată activitatea în acea suprafață de concurs. Medicul judecător va atesta și va supraveghea diagnosticul și tratamentul administrat de către medicul turneului (Turnament Doctor). Medicul judecător,selectat de către comitetul de organizare al competiției, nu va avea dreptul de a lua decizii în ceea ce privește probleme de ordin medical legate de arbitraj în timpul competițiilor.
4. Deciziile medicale care pun capăt unui meci (Doctor's Stop), necesită acordul a doi medici judecatori calificați ai ITKF,WFF sau (echipaj ambulantă Tip pentru FRKT) și se va realiza în conformitate cu regulile medicale ITKF și raportul medicului turneului. Orice dezacorduri trebuie rezolvate prin Juriu. Când meciul unui concurent a fost oprit de către medicul judecător, acel sportiv nu poate reîntra în competiția respectivă până când nu este primită aprobarea de la respectivul comitet de organizare al turneului (Medical Approval). Pentru excepții, a se vedea regulile Kumite-ului, articolul 1-10-B.

Articolul 6 Arbitrii Competitiei

1. Calificarea arbitrilor pentru competitie

Arbitrii competitiei vor fi desemnați de către Comisia Tehnică a respectivului Comitet de organizare a campionatului din rândul arbitrilor calificați ai ITKF, WFF respectiv FRKT.

Calificările respective pentru un arbitru a fiecărei categorii din competitie sunt următoarele:

- pentru proba de Kumite – Calificarea "Arbitru de Kumite" (Kumite Judge)
- pentru proba de Kata – Calificarea "Arbitru de Kata" (Kata Judge)
- pentru proba de Fuku-go (Kumite) – Calificarea "Arbitru de Kumite" (Kumite Judge)
- pentru proba de Fuku-go (Ki-tei) - Calificarea "Arbitru de Kata" (Kata Judge)
- pentru proba de En-bu – Calificarea "Arbitru de Kata" (Kata Judge)
- pentru proba de Ko-go – Calificarea „Arbitru de Kumite”(Kumite Judge)

2. Numirea arbitrilor

Arbitrul șef (Chief Judge), arbitrul șef adjunct (Assistant Chief Judge) și arbitri observatori (Kan-sa) sunt numiți de Comisia Tehnică a Comitetului de organizare a campionatului respectiv, din rândul arbitrilor ce au atâr calificarea de "Arbitru de Kata" cât și pe cea de "Arbitru de Kumite".

3. Amplasarea arbitrilor judecători

Arbitrul șef va desemna locul arbitrilor . Arbitrii nu pot fi amplasați decât în locurile corespunzătoare calificării fiecăruia.

4. Procedura de luare a deciziei

Arbitrajul se va face în conformitate cu Regulamentul de competiție al ITKF și legislația ITKF.

5. Autoritatea și sarcinile arbitrului șef (Chief Judge)

- A. Arbitrul șef are sarcina de a examina și evalua suprafața de concurs, echipamentul și siguranța amenajărilor.
- B. Înainte de începerea meciului, arbitrul șef va fi responsabil cu amplasarea fiecărui arbitru .
- C. Arbitrul șef are sarcina de a supraveghea acțiunile și responsabilitățile arbitrilor . De asemenea, arbitrul șef va supraveghea activitatea secretariatului prin intermediul arbitrilor observatori (Kan-sa), iar dacă este vorba de Kata, Ki-tei sau En-bu,

responsabilitatile ce tin de arbitrii de colt(Fuku-Shin) vor fi supravegheate de catre arbitru Shu-shin (Referee-Arbitru de centru)).

D. Arbitrul șef va fi președintele juriului. El își va da votul numai în caz de balotaj.

E. Arbitrul șef are responsabilitatea de a înregistra și a raporta rezultatele turneului Corpului de control al campionatului, imediat ce competiția s-a încheiat.

6. Autoritatea și sarcinile arbitrului șef adjunct (Assistant Chief Judge(s))

Arbitrul(ii) șef(i) adjunct(i) va(vor) asista și sprijini munca arbitrului șef. În cazul în care arbitrul șef nu poate să-și îndeplinească sarcinile, arbitrul șef adjunct va prelua autoritatea și sarcinile acestuia. În cazul în care există mai mulți adjuncți, substituirea arbitrului șef se va face în primul rând cu cel desemnat de către arbitrul șef; a doua variantă este alegerea de către adjuncți din rândul lor; a treia variantă este desemnarea acestuia de către Comisia Tehnică a Comitetului de Organizare a Competiției.

Articolul 7 SUPRAFAȚA DE CONCURS

În plus, amenajarea fiecărei suprafețe în conformitate cu diagrama corespunzătoare fiecărei categorii, suprafața de concurs trebuie să includă următoarele locuri ale oficialilor:

1. Arbitrul Șef

Asezat într-o anumită poziție/direcție care să îi permită o vedere de ansamblu a desfășurării concursului precum și o comunicare ușoară cu suprafața de concurs.

2. Arbitrii

De regulă, aceștia sunt situați în spatele membrilor Secretariatului.

3. Președintele Comisiei Medicale

O anumită poziție care să îi faciliteze cea mai bună comunicare cu toate suprafețele.

4. Medicii Judecători și Medicul Competiției

Sunt așezați lângă membrii Secretariatului.

5. Competitorii

Locul acestora trebuie să fie ales astfel încât să aibă accesul cel mai ușor către suprafețele de concurs.

Articolul 8
DISCIPLINELE DE CONCURS

1. KUMITE
 - A. Individual masculin
 - B. Individual feminin(Ko-go Kumite)
 - C. Echipe masculin

2. KATA
 - A. Individual masculin
 - B. Individual feminin
 - C. Sincron masculin (3 persoane)
 - D. Sincron feminin (3 persoane)

3. EN-BU
 - A. Masculin (2 persoane)
 - B. Mixt (2 persoane masculin-feminin))

4. FUKUGO
 - A. Individual masculin
 - B. Individual feminin(Ko-go Kumite)

Articolul 9
PARTICIPAREA COMPETITORILOR

1. Participarea competitorilor se va face conform Regulamentului ITKF,WFF, respectiv FRKT. Fiecarui corp de Control al campionatului i se va cere sa implementeze o procedura pentru inscrierea/inregistrarea oficiala în competiție. Doar competitorilor înscriși conform procedurii stabilite li se va permite sa participe intr-o competitie.

2. Competitorii au la dispoziție un minut pentru a se prezenta la suprafața de concurs după ce le-a fost strigat numele. Neprezentarea în acest interval atrage descalificarea competitorului în cauză.

3. Fișele medicale individuale
 - A. Pe durata concursului toți competitorii trebuie să aibă o fișă medicală individuală, formular stabilit de Comisia Medicală și furnizat competitorilor de către Comitetul de Organizare al Competiției, pe care trebuie sa o dea spre a fii completata înainte de competiție.
 - B. Medicii Judecători trebuie să verifice fișele medicale individuale pentru a verifica existența vreunui Doctor Stop.
 - C. Medicii Judecători trebuie să noteze toate mențiunile legate de Doctor Stop, accidentări, îmbolnăviri sau cazuri de victorie ca urmare a sancțiunii Han-soku acordate adversarului pentru contact.

4. Competitorilor și arbitrilor nu le este permis să conteste orice decizie tehnică sau medicală.

Articolul 10 DESCALIFICAREA COMPETITORILOR

Prin decizia Arbitrilor , un competitor poate fii descalificat din întreaga competiție (Shii-kaku) în următoarele cazuri:

1. Încălcarea deliberată și premeditată a regulamentului de concurs corespunzător disciplinei în cauză.
2. Stare de agitație sau emoție excesive ce pot afecta desfășurarea în siguranță a meciului.
3. Primirea a două Han-soku în cadrul aceleiași competiții.
4. Când un competitor primește Mu-no (lipsă de abilități pentru competiție) indică faptul că acel competitor nu are abilitățile necesare pentru executarea tehnicilor de Karate Tradițional așa cum sunt menționate în Regulamentul de Kumite ITKF.
5. Simularea unei accidentari(Prefacatorie), Regulamentul Kumite, Articolul 4-3-E.

Articolul 11 ANTRENORUL

1. Antrenorul trebuie să aibă Certificat de Calificare ITKF,WFF,respectiv FRKT și sa fie înregistrat oficial în competiție conform regulamentului stabilit de Comitetul de Organizare al Competiției.
2. Antrenorul și sportivii săi trebuie să stea împreună în zona rezervată lor în afara suprafeței de concurs.
3. Antrenorului îi este interzis să comunice cu sportivii săi verbal sau prin anumite semnale din momentul în care aceștia au intrat pe suprafața de concurs.
4. Antrenorului îi este interzisă, pe durata desfășurării unui meci, încercarea de a influența arbitrii fie verbal, fie prin orice alt tip de acțiune.
5. Antrenorul care va încălca regulile enumerate anterior va fii descalificat din competiție și va fi eliminat imediat din suprafața de concurs.

Articolul 12 ÎNCĂLCĂRI ALE REGULAMENTULUI DEPISTATE DUPA TERMINAREA MECIULUI

1. Dacă, după încheierea unui meci, se descoperă o încălcare a regulamentului și aceasta este confirmată de juriu, atât rezultatul cât și toate înregistrările referitoare la acel meci

se vor anula. Dacă în timpul unui meci survine o încălcare a regulamentului, durata meciului nu se va modifica sau prelungi.

Dacă această încălcare a regulamentului apare, atunci toate procedurile care au favorizat această încălcare vor fi înlocuite.

2. În cazul în care un competitor perturbă festivitatea de premiere, toate premiile convenite lui (sau echipei sale) vor fi retrase din înregistrările oficiale din aceea categorie de către Juriului Competiției.
3. În cazul unde apare vreo întrebare sau când există o controversă care nu este cuprinsă în Regulamentul de competiție ITKF, decizia finală va fi luată de Juriu.

Articolul 13 FIȘELE DE CONCURS

1. Următoarele categorii de oficiali au dreptul și responsabilitatea de a verifica fișele de concurs și, dacă este necesar, să facă corectările necesare fișelor de concurs:
 - a) Kan-sa – pentru Kumite (inclusiv pt. proba de Kumite de la Fuku-go)
 - b) Shu-shin – pentru Kata (Ki-tei-ul de la Fuku-go și En-bu)
2. Arbitrul Șef poate desemna, din rândul arbitrilor calificați, unul sau mai mulți care să se ocupe cu supravegherea procesului de completare a fișelor de concurs, asistându-l astfel pe Kan-sa ori pe Shu-shin.
3. Fișele oficiale de concurs trebuie să fie semnate de către arbitrul responsabil de fiecare probă, după cum este menționat mai sus la punctul 1.

Articolul 14 DIVERSE

Orice schimbare ori amendament la Regulamentul de Competiție al ITKF,WFF respectiv FRKT vor fi adoptate numai cu o majoritate de peste 2/3 din voturile Comisiei Tehnice și cu aprobarea Comitetului Director al ITKF,WFF, respectiv Biroul Federal al FRKT.

II. REGULI PENTRU KUMITE

Articolul 1 GENERALITĂȚI

1. Competiția de Kumite

Competiția de kumite constă într-un meci între 2 persoane fără însă a avea loc vreun contact. Câștigătorul este acela care îndeplinește condițiile cerute de Todome-waza (lovitura decisivă), care îmbină perfect execuția tehnică cu un timing corect, Ma-ai (distanța regulamentară) iar loviturile să aibă o țintă precisă conform regulamentului. Dacă nu se realizează Todome-waza, atunci câștigătorul este concurentul care are cel mai bun punctaj obținut în urma tehnicilor executate și a penalizărilor acordate adversarului.

Competiția de Kumite cuprinde următoarele categorii:

- a) Kumite individual masculin
- b) Kumite individual feminin (Ko-go Kumite)
- c) Kumite echipe masculin (3 persoane+1 rezerva))

2. Suprafața de Concurs

- A.** Suprafața de concurs trebuie să fie plană, acoperită de un strat din material anti șoc, ceea ce trebuie să asigure desfășurarea în siguranță a meciurilor, prevenind orice risc de accidentare.
- B.** Suprafața de concurs are forma unui pătrat cu latura de 8 metri. În plus, în jurul acesteia trebuie delimitată o zonă de siguranță . Aceasta zona de siguranță trebuie să se conformeze aceluși material și cererilor ariei de concurs.
- C.** Două linii paralele, fiecare având lungimea de un metru și jumătate, se vor trasa pe ambele părți ale punctului central al suprafeței competiției. Aceste linii vor fi la o distanță de 1,5 metri de punctul central. Aceste două linii trebuie să fie perpendiculare pe linia pe care stă Shu-shin (Arbitrul de centru) la începutul meciului. Aceste două linii paralele definesc "pozițiile inițiale" ale concurenților la începerea meciului.
- D.** Locul arbitrilor judecătorești, al arbitrilor observatori (Kan-sa) și al secretariatului trebuie stabilite conform Anexei I.
- E.** Spațiul în care se află suprafața de luptă trebuie să fie bine ventilat, temperatura recomandată fiind între 15 și 24 de grade Celsius, umiditatea între 40% și 80%.

iluminarea suprafeței de luptă fiind de minim 400 de luchi, iar viteza aerului trebuie să fie cuprinsă între 0 și 1,5 m/secundă.

F. Suprafața de concurs trebuie să fie liberă de obstacole sau elemente care ar stânjeni desfășurarea meciului. Între acestea sunt incluse elemente precum lumina excesivă provenind de la aparatele de fotografiat sau camerele de luat vederi.

Notă: Diagrama suprafeței de luptă este prezentată în Anexa I.

3. Ippon (1 punct) și Waza-ri (1\2 punct)

A. Ippon este definit ca un punct acordat pentru executarea unei lovituri decisive (Todome), tehnica cu un corect timing și o distanță corectă (Ma-ai), lovitura fiind îndreptată către o zonă a corpului acceptată de regulament, iar execuția trebuie să fie făcută astfel încât să neutralizeze complet orice posibilitate de contraofensivă a adversarului.

(1) O tehnică decisivă corectă (Todome) este determinată de următoarele:

- (a) Energia maximă este trimisă spre tinta prin combinarea presiunii provenite din reacția cu solul și momentul liniei corpului. La finalul tehnicii respectiv în momentul contactului cu tinta, presiunea pe sol împreună cu contractia musculară totală trebuie să fie maximă, astfel încât să poată produce un impact maxim ținte (shocking power -kime).
 - (b) Stabilitatea corpului în timpul executării tehnicii, presupune o poziție puternică, capabilă să reziste șocului de impact al loviturii reale (Echilibru).
 - (c) Păstrarea echilibrului mental și fizic imediat după executarea tehnicii (Zanshin.)
- (2) Sincronizarea corectă (Timing) se referă la aplicarea tehnicii exact la momentul în care nivelul mental și/sau fizic al oponentului sunt separate și foarte scăzute (Kyo), astfel încât să se exploateze slăbiciunea de moment a oponentului printr-o acțiune ofensivă simultană.

(a) Dezechilibrul (Kyo) la nivel mental se caracterizează prin:

- Instabilitate emoțională extremă: teamă, mânie, anxietate, apatie
- Pierderea voinței, vitalității și a dorinței de a lupta
- Pierderea capacității de percepere, dovedită de pierderea atenției (concentrării)

(b) Dezechilibrul (Kyo) la nivel fizic se caracterizează prin:

- Pierderea echilibrului fizic.
- Ezitări la începutul și pe parcursul executării tehnicii.
- Pauze între tehnici sau întreruperea continuității unei tehnici.

In cazul loviturilor de picior (kicking) energia maximă poate fi produsă numai prin exercitarea presiunii către podea prin piciorul de bază, până la finalul tehnicii (a

extensiei piciorului). După contactul cu tinta, se execută o retragere puternică a piciorului cu o menținere într-un echilibru stabil și puternic strict necesar pentru executarea următoarei tehnici.

În cazul loviturilor Keri, în care nu sunt executate blocajele adecvate, tehnica este atunci considerată ca având un timing perfect.

3. Distanța corectă se referă la apropierea necesară pentru cea mai eficientă utilizare a unei tehnici, executată la unghiul corect de impact cu suprafața vizată. Poziția trebuie să fie aleasă astfel încât tehnicile să nu fie prea extinse, ci la o distanță optimă pentru realizarea unei tehnici Todome. Distanța trebuie să fie corectă, astfel încât zona de contact adecvată a tehnicilor trebuie să aibă un impact maxim și eficient asupra adversarului. Distanțele corecte, în funcție de zona vizată sunt următoarele:

- Jyo-dan (zona feței) – aproximativ 5 cm sau mai puțin (cu excepția loviturilor de picior unde este acceptată o distanță de 10 cm sau mai puțin)
- Chu-dan (zona stomacului) - aproximativ 3 cm sau mai puțin (cu excepția loviturilor de picior unde este acceptată o distanță de 5 cm sau mai puțin)

Unghiul de impact cu suprafața lovită: 80-100 de grade.

B. Waza-ri definește execuția unei tehnici efective care diferă cu puțin față de criteriile pentru Ippon, și anume:

- (1) Întreaga energie a corpului este ușor slăbită.
- (2) În momentul impactului cu tinta, poziția sau/și echilibrul sunt ușor slăbite.
- (3) Imediat după executarea tehnicii echilibrul fizic și mental (Zanshin) sunt ușor slăbite.
- (4) Sincronizarea atacului nu este perfect apreciată (timing mai slab)
- (5) Distanța nu este chiar cea corectă (de exemplu: distanța poate fi prea mică pentru execuția corectă a tehnicii).

Observație: Dacă distanța este cu mult diferită față de cea corectă și nu se ajunge la adversar, atunci nu se acordă nici Ippon, nici Waza-ri.

C. Tehnici nepunctate

În următoarele situații nu se va acorda nici un punct, chiar dacă tehnica este corectă:

1. Când adversarul inițiază un atac, acesta trebuie blocat, evitat sau contraatacat cu o tehnică adecvată atacului. Dacă nu se întâmplă acest lucru, răspunsul la atac fiind o tehnică neconcordanță cu tehnica adversarului, atunci tehnicile executate ca și contraatac nu se punctează, fiind în același timp subiect de penalizare Mu-shi (tehnică ignorată). **Excepție fac loviturile de picior "Sen" executate pe contra împotriva tehnicilor de braț ale adversarului, competitorul ce execută tehnica de picior având o poziție mai avantajată.**

2. Tehnica executată este îndreptată într-o direcție, în timp ce corpul este retras sau deplasat în altă direcție (Nige)
3. Tehnica este executată după ce adversarul este apucat (Tsuka-mi). Este acceptată apucarea și executarea SIMULTANĂ a tehnicii.
4. Adversarul fie alunecă și cade, fie a căzut datorită aplicării unei tehnici împotriva sa, dar oponentul nu continuă tehnica sau nu execută alta imediat (Todome).

D. Tehnici și punctajul acestora

1. Tehnicile executate cu piciorul din spate sau cu brațul corespunzător pot fi Ippon sau Waza-ri. Aceasta se consideră în raport cu poziția avută la începutul execuției tehnicii și de modul de execuție.
2. Tehnicile executate cu piciorul din față și brațul corespunzător sunt numai Waza-ri.

Observatie: În cazul unei poziții în care ambele picioare sunt paralele (distanța dintre ele este mai mică decât lungimea unui pas) atunci se aplică regula piciorului din față (2).

E. Mărirea punctajului (Yoshi)

Se poate mări punctajul de la Waza-ri la Ippon și de la o tehnică mai slabă de Waza-ri la Waza-ri în următoarele cazuri:

1. Când adversarul, se afla în (Kyo- mental)), și nu reacționează la tehnica executată.
2. Când adversarul, se afla în (Kyo- dezechilibru fizic), și nu răspunde printr-o acțiune ofensivă sau de apărare la tehnica executată.

F. Tehnici de atac și părțile corpului utilizate

(1) Tehnici

(a) Tsuki (Punching) – lovitura directă cu pumnul

- (i) Forța de lovire
 - se obține prin mișcarea rapidă și puternică a corpului (rotație, deplasare, ridicare, cădere, vibrație, contracție-expansiune a corpului), folosindu-se podeaua ca bază. Această forță este extinsă prin intermediul brațelor.
- (ii) Mișcarea brațului
 - este generată de mișcarea rapidă a corpului. Rotația articulației umărului, urmată de extensia articulației cotului crește puterea corpului. Unghiul extensiei trebuie să aibă minim 45 de grade.
- (iii) Kime (Impact)

La momentul final al impactului, ambele tălpi trebuie să fie fixe pe podea executându-se presiune în sol, contracția trebuie să fie maximă (a picioarelor, corpului și a mâinilor) iar momentul impactului **trebuie să coincidă cu momentul expirației**.

Observație: Se acceptă kizami-zuki doar la nivel Jodan.

(b) Uchi (Striking) – lovitura biciuită cu pumnul

- (i) Forța de lovire
se obține prin mișcarea rapidă și puternică a corpului (rotație, deplasare, ridicare, cădere, vibrație, contracție-expansiune a corpului), folosindu-se podeaua ca bază. Această forță este transmisă prin intermediul părții laterale a brațelor.
- (ii) Mișcarea brațului
este generată de mișcarea rapidă a corpului. Rotația articulației umărului, urmată de extensia articulației cotului crește puterea corpului. Unghiul extensiei trebuie să aibă minim 45 de grade.
- (iii) Kime (Impact)
La momentul final al impactului, ambele tălpi trebuie să fie fixe pe podea executându-se presiune în sol. În momentul răsucirii articulației cotului, întregul corp trebuie să fie contractat (mâinile, picioarele, întregul corp), respirația trebuie sincronizată (acesta fiind momentul final al expirației). În cazul în care se execută Ura-ken-uchi(lovitură cu spatele pumnului) este acceptată și poziția în care sprijinul pe sol este asigurat doar de un picior, călcâiul celuilalt picior nefiind în contact complet cu solul.

Observație:Tehnicile Uchi se punctează doar dacă au drept țintă nivelul Jyo-dan. Nu se acceptă lovituri Uchi la nivel Chu-dan.

(c) Ate (Smashing) – lovitura de izbire

[Hiji-Ate (Izbire cu cotul)]

- (i) Forța de lovire
se obține prin mișcarea rapidă și puternică a corpului (rotație, deplasare, ridicare sau cădere), folosindu-se podeaua ca bază. Această forță este transmisă prin intermediul cotului.
- (ii) Mișcarea brațului
este generată de rotirea articulației umărului cu viteză maximă, ceea ce crește puterea corpului. Unghiul de rotație al articulației umărului trebuie să aibă minim 45 de grade.
- (iii) Kime (Impact)
La momentul final al impactului, ambele tălpi trebuie să fie pe podea executându-se presiune în sol. Contracția trebuie să fie rapidă și puternică, însoțită de respirație, presiune în sol și contracție a întregului corp (picioare, corp, brațe).

[Hiza-Ate (Izbire cu genunchiul)]

- (i) Forța de lovire
se obține prin mișcarea rapidă și puternică a corpului (pendulare sau rotație), folosindu-se podeaua ca bază. Această forță este transmisă prin intermediul articulației genunchiului.
- (ii) Mișcarea piciorului
Puterea este generată de mișcarea articulației genunchiului. Unghiul de rotație al articulației piciorului trebuie să aibă minim 90 de grade.
- (iii) Kime (Impact)
La momentul final al impactului, piciorul de sprijin trebuie să fie ferm așezat pe sol. Con tracția trebuie să fie rapidă și puternică, însoțită de respirație, presiune în sol și contracție totală a brațelor și picioarelor.

(d) Keri (Kicking) – lovitura cu piciorul

[Ke-age (Snap Kick) – lovitura biciuită cu piciorul]

- (i) Forța de lovire
se obține prin mișcarea rapidă și puternică a corpului (pendulare sau rotație), folosindu-se podeaua ca bază. Această forță este la nivelul părții inferioare a piciorului.
- (ii) Mișcarea piciorului
este generată de rotirea șoldului și destinderea energetică (biciuită) a genunchiului, fapt ce duce la creșterea forței de lovire. Unghiul de deschidere al genunchiului trebuie să aibă cel puțin 90 de grade.
- (iii) Kime (Impact)
La momentul final al impactului, piciorul de suport trebuie să fie ferm așezat pe sol. Execuția trebuie să fie rapidă și energetică, forța este mai mare cu cât intervalul de impact este mai mic. Execuția trebuie să se facă o dată cu respirația.
Observație: Se consideră punct doar lovitura de mae-geri-ke-age executată cu piciorul având o traiectorie ascendentă (nu descendentă).

[Ke-komi (lovitura împinsă)]

- (i) Forța de lovire
se obține prin pendularea puternică a corpului folosind podeaua ca bază. Această forță este transmisă prin intermediul împingerii piciorului de execuție.
- (ii) Mișcarea piciorului
Puterea este generată de mișcarea rapidă a corpului, de rotația articulației șoldului și de împingerea în față a piciorului. Unghiul de extensie al genunchiului trebuie să fie de minim 90 de grade.
- (iii) Kime (Impact)
La momentul final al impactului, piciorul de sprijin trebuie să fie ferm așezat pe sol executând presiune, corpul și piciorul de execuție trebuie să fie în contracție, execuția trebuie făcută pe respirație.

La final, piciorul se retrage pentru restabilirea echilibrului. Atât la momentul extensiei cât și la cel al retragerii, unghiul articulației genunchiului trebuie să aibă cel puțin 90 de grade.

Observație: Se consideră punct doar lovitura de mae-geri-ke-komi executată cu piciorul având o traiectorie paralelă cu solul.

(2) Părțile corpului utilizate:

Sei-ken (Fore-fist) – partea frontală a pumnului

Ura-ken (Back-fist) – spatele pumnului

Shu-to (Knife-hand) – cantul exterior al palmei

Hai-to (Ridge-hand) – cantul interior al palmei

Enpi (Elbow) – cotul

Koshi (Ball of foot) – partea din față a tălpii (pernița)

Soku-to (Side of foot) – cantul exterior al tălpii

En-sho (Heel of foot) – călcâiul

Hit-tsui (Knee) – genunchiul

G. Acordarea unitară a punctajelor(standardizare)

Toți arbitrii participanți la o competiție trebuie să se întâlnească cu cel puțin 24 de ore înainte de începerea respectivei competiții pentru a stabili un criteriu unitar (standard) de acordare a notelor.

4. Ținta

A. Jyo – dan

Fața, de la linia sprâncenelor până la vârful urechilor (urechile nu sunt incluse) și în jurul bărbiei.

B. Chu – dan

De la centură în sus până la partea superioară a pieptului și de la o axilă la cealaltă, fără să cuprindă părțile laterale ale corpului.

Numai în situația în care adversarul se întoarce cu spatele se permite includerea părților laterale ale corpului și a spatelui ca ținte, dar numai în limitele zonei chu-dan.

Observație: Poziția întoarsă a adversarului este poziția corpului la cel puțin 90 de grade față de poziția frontală. Se acceptă și situația în care această poziție se datorează faptului că oponentul se află în cădere.

C. Zone interzise

1. Ochii (atac nukite)
2. Baza craniului
3. Gât
4. Zona genitală

5. Durata meciului

A. Durata meciului este considerată ca fiind perioada efectivă de derulare a luptei și nu perioada care se scurge de la începutul până la finalul meciului.

Timpul efectiv **va începe cand momentul în care Shu-shin anunță Hajime** (începeți) sau Tsuzukete Hajime (incepeti sa continuați) și se oprește la anunțul Yame (încetați) sau Jyo-gai (depășirea spațiului de luptă).

Timpul efectiv se oprește deasemenea în momentul în care Shu-shin anunță acordarea unui punct. Dacă arbitrul anunță apoi anularea punctului timpul efectiv începe să se scurgă odată cu semnalul de anulare. Atunci când competitorii și nu shu-shin opresc lupta, timpul efectiv se scurge până în momentul în care unul dintre competitori revine la poziția inițială (de începere a meciului).

O tehnică executată simultan cu semnalul de expirare a timpului de luptă se va considera în limitele timpului efectiv. Aici sunt incluse: o tehnică punctabilă, o penalizare sau o altă încălcare a regulamentului.

B. Tehnicile aplicate după semnalul de sfârșit nu se înscriu în timpul efectiv și, în consecință, nu sunt punctate sau penalizate. Aceasta se aplică chiar și în cazul în care arbitrul de centru nu a anunțat Yame cu toate că semnalul de expirare a timpului de luptă a fost dat.

C. Semnalul de expirare a timpului de luptă va fi dat de cronometrul și va consta din două semnale scurte de clopot, sonerie sau gong. Cu 30 de secunde înainte de terminarea meciului, cronometrul va da un semnal de avertizare constând dintr-un sunet scurt de clopot, sonerie sau gong, anunțând în același timp verbal „Shibaraku”.

6. Jyo – gai (în afara suprafeței)

A. **Jyo-gai se referă la depășirea suprafeței de luptă sau la contactul oricărei zone a corpului competitorului cu exteriorul suprafeței de luptă. Această încălcare poate avea loc și în situația în care Shu-shin nu a spus Yame sau nu a acordat punct.**

B. Tehnicile executate în afara suprafeței de concurs nu sunt valabile. Excepție face situația în care competitorul care atacă execută o tehnică în interiorul suprafeței de concurs și care duce la aflarea în situația de jyo-gai a adversarului.

7. Penalizări

A. Jyo-gai

Un competitor care în timpul unui meci este de 2 ori Jyo-gai va fi penalizat prin acordarea unui Waza-ari (jumătate de punct) adversarului său. Dacă sportivul este penalizat ulterior cu două jyo-gai în același meci, se va acorda un alt Waza-ari adversarului său.

Observații:

1. Dacă ambii competitori au câte un Jyo-gai, atunci va fi penalizat primul care va fi din nou în Jyo-gai. Dacă ambii competitori vor fi în Jyo-gai simultan, atunci nu va fi penalizat nici unul.
2. În cazul în care este executată o tehnică și ambii competitori sunt în Jyo-gai înainte ca Shu-shin să spună Yame sau să acorde punct nici unul dintre competitori nu va fi penalizat dacă tehnica realizată este punctabilă. Dacă tehnica realizată nu este punct, atunci primul competitor care a fost Jyo-gai va fi penalizat.
3. În cazul în care un competitor comite un fapt care poate sau nu să fie o încălcare a regulamentului (cum ar fi lovirea adversarului) și apoi unul sau ambii competitori sunt Jyo-gai înainte ca Shu-shin să spună Yame sau să indice o contravenție, nici un competitor nu va fi penalizat pentru acel Jyo-gai dacă actul este declarat a fi o încălcare a regulamentului. Dacă actul nu este considerat o încălcare a regulamentului, atunci va fi penalizat primul competitor care a fost Jyo-gai.

B. Ten – to (căderea)

- (1) În cazul în care un competitor cade și ia contact cu podeaua cu alte părți ale corpului decât mâinile sau picioarele, dar nu a fost dată sau primită vreo tehnică punctabilă, atunci se va aplica o penalizare Ten-to. O cădere poate fi autoindusă ori provocată de adversar.

Observații:

- (a) Dacă ambii competitori cad, numai primul care a căzut va fi penalizat. În cazul în care căderea este simultană, nici unul dintre ei nu va fi penalizat.
- (b) În cazul în care este executată o tehnică și apoi unul sau ambii competitori cad înainte ca Shu-shin să spună Yame sau să acorde punct, nu va fi penalizat nici unul dintre competitori în situația în care tehnica executată este punctabilă. Dacă tehnica nu este punct, atunci va fi penalizat cu Ten-to primul competitor care a căzut.
- (c) În cazul în care un competitor cade ca urmare a unei tehnici cu contact, nu se va aplica penalizarea Ten-to sportivului căzut, indiferent dacă tehnica executată încalcă sau nu regulamentul.
- (d) În cazul în care un competitor cade și este Jyo-gai, atunci se vor aplica atât penalizarea Ten-to cât și Jyo-gai. Dacă unul dintre competitori este Jyo-gai iar adversarul său cade, atunci cel ce cade va fi penalizat cu Ten-to iar celălalt aflat în afara suprafeței cu Jyo-gai.

- (2) În cazul penalizării Ten – to:

- (a) Cel ce a primit această penalizare se deplasează înapoi cu spatele din poziția inițială de la mijlocul suprafeței până la marginea acesteia (călcâiele atingând linia de demarcație), stând în poziția Shizen-tai (poziție naturală, **cu picioarele departate**).
- (b) Adversarul **care nu este penalizat** se deplasează înainte către cel penalizat, stând față în față tot în Shizen-tai. Se ajustează distanța dintre cei doi, ambii întinzând

mâinile unul către celălalt, până când se ating cu vârfurile degetelor. Meciul se reia din această poziție.

(3) În cazul în care la reluarea meciului din poziția pentru Ten-to:

(a) Dacă Adversarul care nu este penalizat nu se mișcă timp de 5 secunde, (nu începe atacul), atunci penalizarea se anulează și competitorii își reiau meciul de la început în poziție de start.

(b) Dacă se produce o cădere iar timpul efectiv al meciului s-a scurs și nu mai este timp pentru executarea penalizării Ten-to, atunci competitorul ne-penalizat primește un punct (1.0) doar după ce penalizarea este confirmată de arbitrii Fuku-shin (de colț).

În timpul reprizei de penalizare Ten-to dacă timpul efectiv s-a scurs, repriza de penalizare ia sfârșit și nu se acordă nici un punct.

c) Competitori penalizați care se mișcă înaintea competitorilor care nu sunt penalizați primesc penalizarea Jo-gai. Orice mișcare, inclusiv cea falsă sau cea de picior, realizată de către competitorii care nu sunt penalizați, în poziție de început, este considerată ca și mișcare.

d) Pentru a ataca, inclusiv folosirea tehnicii Keri, competitorii penalizați trebuie să se apere (acoperire, blocaj sau să evităre „Go-no-Sen”) de atacul inițiat din poziția de start de către competitorii care nu sunt penalizați.

8. Tehnici și acțiuni interzise

Următoarele tehnici și acțiuni sunt interzise:

A. Atacuri directe aplicate în incheietura genunchiului sunt în mod special interzise. Tehnicile de blocaj și directe aplicate în partea de sus și jos al corpului vor fi permise.

B. Atacuri la față cu Nuki-te ,ochi (Kin-shi)

C. Atacuri îndreptate spre creștetul capului (Kin-shi)

D. Atacuri la gât (Kin-shi)

E. Atacuri la arcadă (Kin-shi)

F. Apucarea fără folosirea imediată a tehnicii Todome-waza, agățarea, împingerea sau izbirea (ciocnirea) împotriva adversarului (Tsuka-mi)

G. Aruncarea adversarului ori executarea de tehnici de dezechilibrare a acestuia (Kin-shi)

H. Ignorarea completă a tehnicii executate de adversar și neexecutarea de blocaj (Mushi)

I. Comportament nesportiv între competitori precum abuzuri verbale, întărâtare sau alte provocări similare (Fu-kei)

- J. Autoaprecierea, lauda de sine și alte asemenea purtări degradante pe suprafața de luptă (Fu-kei)
- K. Simularea unui contact (prefăcătorie)
- L. Ignorarea, desconsiderarea sau nesupunerea față de deciziile arbitrilor de centru (Chui-mushi).
- M. Atacuri salbatice, necontrolate sau "atacuri oarbe" (Mo-da).
- N. Orice altă încălcare a regulamentului de competiție sau alte acțiuni nespecificate aici care perturbă buna desfășurare a competiției.

9. Han – soku (eliminarea- încălcare a regulamentului), Chui (Avertisment) și Kei – koku (note - Atenționare)
- A. Când un competitor comite un act interzis, se acordă Han – soku. Meciul ia sfârșit, câștigător fiind declarat adversarul celui penalizat.
 - B. Încălcările minore ale regulamentului sau situațiile în care intenția de încălcare a regulamentului este clară însă infracțiunea nu este pe deplin finalizată sau ca rezultat acordarea unui Chui (avertisment) competitorului în cauză.
Dacă în timpul aceluiași meci, același sportiv comite o altă acțiune penalizată cu Chui, automat i se va acorda Han – soku.
 - C. Încălcările minore ale regulamentului, accidentale sau din neatenție vor fi sancționate cu Kei-koku. Dacă în timpul aceluiași meci, același sportiv comite o altă acțiune penalizată cu Kei-koku, automat i se va acorda Chui.
 - D. Criterii pentru evaluarea sancțiunilor în cazul loviturilor (cu contact)
Evaluarea sancțiunilor datorate contactului în timpul unui meci se vor baza pe următoarele:

(1) Contact și circumstanțe

Tipul contactului		Circumstanțe	
1.	<u>Minor</u> Nici o ranire-nu se vede nici o urma dupa contact	(a)	Adversarul se deplasează în direcția tehnicii (Contra- De – ai)
2.	<u>Light- Usor</u> Rănire usoară și/sau șoc ușor în corp	(b)	Adversarul își menține poziția staționară
3.	<u>Moderată-Moderate</u> Rănire moderată și/sau șoc moderat în corp	(c)	Adversarul se îndepărtează pe direcția tehnicii (pe urmarire)
4.	<u>Grava- Heavy</u> RANIRE GRAVA	(d)	

(2) Sancțiuni

Tipul și Circumstanța	Sanctiuni
1 – A	Niciuna, însă posibilitate de acordare a punctului
2 – A	Niciuna, însă posibilitate de acordare a punctului
3 – A	Kei – koku
4 – A	Han – soku
1 – B	Niciuna, însă posibilitate de acordare a punctului
2 – B	Kei – koku
3 – B	Chui
4 – B	Han – soku
1 – C	Niciuna, însă posibilitate de acordare a punctului
2 - C	Chui
3 - C	Han – soku
4 - C	Han – soku

Observații:

- (a) Deciziile legate de tipul contactului sunt luate de **Medicul Judecător** în conformitate cu reglementările medicale ale ITKF.
- (b) **Atingerea pielii fara a cauza ranire și/sau șoc în corp nu se penalizează. (contact minor).**
- (c) Dacă contactul este făcut după ce Shu-shin anunța Yame, atunci se acordă Chui pentru contact ușor sau Han-soku pentru contact moderat sau grav. Dacă însă contactul se produce din vina celui care îl primește sau este accidental, **atunci nici un act de violență nu este găsit prezent.**

E. Simularea contactului (prefăcătoria)

Dacă în timpul unui meci un competitor pare a fi bolnav sau rănit, de exemplu, ca urmare a unui contact, atunci medicul îl va examina și dacă se constată că simulează va fi penalizat cu Shii – kaku (va fi descalificat).

F. Mu – no (lipsa abilității de a lupta)

Dacă un competitor nu poate executa tehnici în conformitate cu regulamentul de kumite pentru realizarea de Todome sau nu are abilitatea de a executa blocaje la tehnicile adversarului, atunci va fi penalizat cu descalificarea prin Mu – no.

10. Oprirea meciului de către medic (Doctor's Stop):

- A. Dacă în timpul meciului capacitatea unui sportiv de a continua lupta se micșorează ca urmare a accidentării sau a unei stări generale nepotrivite, meciul trebuie oprit de către medic și considerat încheiat, dacă concluziile medicale stabilesc că perioada de diminuare a capacității de a lupta va fi mai mare de 5 minute.

- B. Un competitor care a fost declarat învingător a două meciuri în timpul aceluiași campionat ca urmare a descalificării adversarilor (au primit Han-soku pentru contact), va fi oprit de către medic în a mai participa mai departe la campionatul în cauză. Competitorul în cauză va fi declarat de comisia medicală inapt pentru a putea continua să intre în următoarele meciuri de kumite ale campionatului respectiv.

Observație:

Interdicția mai sus menționată nu se aplică în cazul în care Han-soku acordat adversarului este rezultatul a două Chui, din care doar unul este rezultatul unei lovituri de contact.

11. Ki – ken (Retragerea din competiție)

Orice competitor care se retrage din competiție va pierde meciul. În cazul competiției pe echipe, dacă membrul unei echipe se retrage din competiție, întreaga echipă va pierde.

12. Contestația antrenorului

- A. Antrenorul unui concurent are dreptul să depună o contestație la Kan-sa (Arbitrul Observator) numai dacă se bazează pe faptul că derularea unui meci s-a făcut cu încălcarea regulamentului de competiție.
- B. Antrenorul nu poate contesta decizia arbitrilor judecători sau a comisiei medicale, atâta timp cât acestea se bazează pe regulamentul de competiție.
- C. Contestația antrenorului trebuie depusă înainte ca sportivul să părăsească suprafața de luptă.
- D. În cazul în care antrenorul dorește să conteste un meci, contestația va fi adresată lui Kan-sa (arbitrul observator), și nu arbitrilor judecători.
- E. Protestul antrenorului va fi adresat arbitrilor observator (Kan-sa) înainte de retragerea de pe suprafața a competitorilor, astfel încât Kan-sa să poată cere lui Shu-shin să mențină concurenții pe suprafața de luptă. Kan-sa va avea astfel prilejul să asculte protestul antrenorului.
- F. Explicațiile antrenorului legate de contestație nu trebuie să depășească 5 minute. Odată ce a fost luată o decizie ca răspuns la o contestație, aceasta rămâne definitivă. Nu se admit alte contestații la decizia luată. Dacă antrenorul continuă să protesteze împotriva deciziei luate, Kan-sa are autoritatea să dispună eliminarea antrenorului de pe suprafața de concurs.

13. Eliminări

A. Sistemul de eliminare

Competiția de kumite se bazează pe sistemul de eliminare simplă (Anexa IV). Totuși, prin decizia corpului de control al campionatului, sistemul de eliminare simplă poate fi continuat cu sistemul de recalificări (Repasaj).

Sistemul cu recalificare implică eliminare simplă până la finale. În plus, locul al treilea va fi ocupat de câștigătorul meciurilor dintre cei care au pierdut la primele meciuri eliminatorii (Anexa V).

B. Selectionarea (capii de serie)

Selectionarea se face între echipele unei țări sau între echipele unui continent. Prin decizia corpului de control al campionatului, câștigătorii campionatului precedent vor fi selecționați în pozițiile 1-4.

C. Ordinea intrării în competiție

Ordonarea sportivilor pentru începutul competiției se va face prin tragere la sorți fără a se permite intervenția/ controlul vreunei persoane.

14. Secretariatul

A. Alegerea secretariatului

Comitetul de organizare al campionatului va selecta și numi pentru fiecare suprafață de concurs următorul secretariat:

(1) Planificator	1 persoană
(2) Crainic	1 persoană
(3) Grefier	2 persoane
(4) Cronometror	2 persoane
(5) Ajutor de comisie	1 persoană
(6) Curier	1 persoană

B. Subordonarea secretariatului

Secretariatul fiecărei suprafețe de luptă va fi subordonat lui Kan-sa (arbitrului observator).

Articolul 2 COMPETIȚIA

1. Ținuta de concurs

Toți competitorii vor purta kimono-uri de karate albe (Karate – gi) corespunzătoare standardului stabilit de comisia tehnică a ITKF (anexa XX), trebuind să îndeplinească următoarele cerințe:

A. Bluza va fi suficient de lungă pentru a acoperi zona șezutului, dar nu și genunchii. Mânele trebuie să acopere coatele, dar nu și încheietura mâinii. Pantalonii trebuie să acopere genunchii dar nu și gleznelor. Pantalonii sau mânele nu trebuie să fie indoite.

B. Centura trebuie legată în talie, între coaste și șold. Capetele centurii nu trebuie să depășească genunchii.

Aka este competitorul desemnat să poarte centura de concurs de culoare roșie.

C. Femeile vor purta maieu sau tricou sub bluza de la Karate – gi.

2. Echipamentul de protecție

A. Protecțiile pentru pumni trebuie folosite pentru a se evita contactul cu rănilor deschise ale adversarului produse prin contact accidental. Vor fi folosite doar protecțiile de pumni în conformitate cu standardul ITKF stabilit de Comisia Tehnică și de Comisia Medicală ale ITKF.

B. Protecția pentru gura trebuie să fie folosită pentru a reduce șansa unei ranii în cazul unui contact accidental.

C. Sunt permise următoarele echipamente optionale de siguranță:

- 1) Protecția pentru zona genitală (se acceptă din plastic sau metal)
- 2) Sutiene specific sportive (la femei)

D. Nu se acceptă bandajele elastice. Cu permisiunea medicului se acceptă un bandaj înfășurat numai de două ori.

E. Nu se permite purtarea ochelarilor sau a lentilelor de contact. Ca excepție, cu acceptul comisiei medicale, pot fi purtate lentile de contact moi, conform aprobării medicale de către medicul judecător al ITKF.

3. Competiția

A. Mecurile individuale

(1) Tipurile de meci:

- (a) Ippon Sho – Bu (meci până la un punct)

Timpul de luptă va fi de un minut și jumătate. Primul competitor care realizează Ippon sau Awase-waza (2 Waza – ari) în timpul acordat va fi declarat învingător.

(b) San – bon Sho – bu (grup de trei meciuri)

Competitorii vor susține trei reprize de Ippon Sho – bu. Câștigătorul a două reprize va fi declarat învingătorul meciului.

Fiecare repriză va fi urmată de o pauză de 30 de secunde. Fiecare repriză este distinctă și separată. Punctele nu se cumulează de la o repriză la alta. La fel și penalizările. Han – soku primit în oricare dintre reprize duce la pierderea întregului meci.

(2) Punctaje insuficiente

Atât la meciul Ippon Sho-bu cât și la cel San-bon sho-bu, dacă punctajul este insuficient pentru a desemna câștigătorul, acesta va fi acela care are cel mai mare punctaj în urma totalului făcut conform Art.2, 3-A-(4)-Punctajul. Dacă și în această situație se înregistrează egalitate, (Hiki-wake), se va trece la Kettei-sen(prelungiri).

(3) Kettei – sen (meci final)

În cazul de Hiki-wake pentru stabilirea învingătorului, se va trece imediat la Kettei-sen, fără nici o pauză. Timpul efectiv pentru Kettei-sen este un minut și jumătate. Primul competitor care realizează Waza – ari sau Ippon este declarat învingător al meciului.

Nu se vor lua în considerare sub nici o formă alte puncte sau penalizări obținute anterior meciului Kettei-sen.

Dacă la scurgerea timpului efectiv pentru Kettei-sen, castigatorul meciului nu a fost încă determinat fie din cauza lipsei punctelor sau a rezultatului de egalitate, atunci comisiei de arbitraj i se va cere să decida castigatorul prin „Hantei”(votul fiecărui membru al comisiei), din moment ce nu poate fi un alt Hiki-wake egalitate.

(4) Punctajul

În cazul în care, până la expirarea timpului de luptă nu s-a acordat nici un punct niciunui dintre concurenți (Ippon sau Awase-waza) se va folosi următorul sistem de punctare:

	Puncte și penalizări	Scor
1.	Waza – ari (jumătate de punct)	4
2.	Adversarul primește Chui	4
3.	Adversarul comite Jyo – gai *	2
4.	Adversarul primește Kei-koku **	2
5.	Adversarul primește Ten-to dar nu este executat datorită expirării timpului	1
6.	Tehnicitate **	1
7.	Spirit combativ ***	1
8.	Ținuta în luptă ***	1

Observații:

- (a) * Nu se acordă nici un punct dacă s-a acordat deja Waza – ari. La al treilea Jyo-gai se va acorda punctaj.
- (b) ** Nu se va acorda nici un punct dacă s-a acordat deja Chui. La al treilea Kei-koku se va acorda punctaj.
- (c) *** Punctele pentru Tehnicitate, Spirit Combativ și Ținuta în luptă se vor acorda numai în caz de Kettei-sen unde scorul este egal și arbitrii trebuie să decidă învingătorul(Han-tei).

B. Meciurile de echipă

(1) Componența echipei

O echipă va fi formată din trei membrii.

(2) Desfășurarea meciului

- (a) În timpul competiției membrii fiecărei echipe se vor lupta în meciuri de un minut și jumătate împotriva competitorilor din echipa adversă în ordinea exacta inscrierii lor. Este declarată câștigătoare echipa care are un punctaj total mai mare. Un meci ia sfârșit când unul dintre competitori realizează Ippon (inclusiv 2 Waza-ari).
- (b) În cazul în care se acordă Ten-to și nu se execută datorită expirării timpului, echipa adversă primește un punct.
- (c) Dacă un component al echipei primește Han-soku, atunci întreaga echipă primește Han-soku. Cu toate acestea, dacă un membru al echipei primește Chui sau Kei-koku, penalizarea nu se va atribui și coechipierilor ce evoluează în meciurile următoare.
- (d) Dacă vreun membru al echipei se retrage din competiție (Ki-ken), se va considera că întreaga echipă se retrage (Ki-ken), fiind declarată învinsă.

(3) Se va folosi următorul sistem de punctare:

	Puncte și penalizări	Scor
1.	Ippon prin tehnica de Ippon	10
2.	Waza – ari	4
3.	Adversarul comite Jyo-gai (pentru fiecare penalizare)	2
4.	Adversarul primește Chui	4
5.	Adversarul primește Kei-koku (pentru fiecare penalizare)	2
6.	Adversarul primește Ten-to dar nu este executat datorită expirării timpului	1
7.	Adversarul primește Doctor's Stop datorită autoaccidentării sau vreunei boli	4

Observație:

Toate înregistrările referitoare la un meci rămân valide chiar și dacă unul dintre competitori primește Doctor's Stop.

(4) Kettei-sen (Meciul reprezentanților)

- (a) În cazul unui rezultat de egalitate între echipe, învingătoare va fi cea care va câștiga meciul reprezentanților. Fiecare echipă își va alege reprezentantul din rândul componentelor săi înscriși la proba în cauză ca să concureze împotriva reprezentanților aleși de către echipa adversă. Reprezentantul trebuie să fie ales din rândul membrilor competiției actuale a fiecărei echipe. Alți membri alternativi ai echipei nu vor fi luați în considerare.
- (b) În meciul Kettei-sen al reprezentanților, arbitrul trebuie să determine castigatorul doar pe baza rezultatelor obținute în timpul meciului.
- (c) La meciul reprezentanților (Kettei-sen) se aplică aceleași reguli ca și la Kettei-sen Individual (Art. 2-3-A-(3)).

4. Funcționarea competiției

Competiția trebuie să opereze după următoarele succesiuni:

A. Meciul Individual

(1) Cereșonia de Deschidere

(2) Competiția

- (a) Shu-shin trebuie să îndrume competitorii către locurile lor în zona competițională. Apoi, competitorii trebuie să se aplece în fața lui Shu-shin, apoi unul către celălalt la comanda Shu-shin – ului, care trebuie să spună cuvântul „Rei” (salut prin aplecaciune). Competitorii trebuie apoi să ia poziția Schizen-tai.
- (b) Startul competiției este numit „Shobu Ippon Hajime”.
- (c) Pentru a opri temporar competiția, Shu-shin trebuie să folosească cuvântul „Yame” sau „Jyo-gai” și semnalul ca atare. În acest timp, competitorii trebuie să revină la locurile lor de start și să-și asume poziția Schizen-tai.

Competiția trebuie să se reia la ordinul Shu-shin – ului , care este numit „Tsuzukete-Hajime”.

- (d) Toate pronunțiile, inclusiv declararea câștigătorului meciului, acordarea punctelor, avertismentul abaterilor și al penalizarilor, trebuie să fie făcute de către Shu-shin, din locul indicat în Zona Competițională.

Fiecare competitor trebuie să recunoască pronunțiile spuse prin salutarea (plecaciune ușoară) Shu-shin – ului, indiferent de care atlet este vorba în pronunție.

- (e) Când un punct a fost câștigat și meciul este complet, fiecare atlet trebuie să-l salute pe celălalt la comanda Shu-shin – ului, care trebuie să spună „Rei”.
- (f) În timpul meciului, când Cronometrul dă semnalul printr-un sunet al clopotului sau gong că mai sunt 30 de secunde până la sfârșitul meciului, Shu-Shin – ul trebuie să anunțe „Ato Shibaraku” (30 de secunde rămase) ambilor competitori. Oricum, meciul nu se oprește în timpul „Shibaraku” – ului.
- (g) La sfârșitul meciului, Cronometrul trebuie să dea semnalul, prin lovituri în clopot sau gong (de doua ori), cum că „timpul a expirat”. În acest moment, Shu-shin – ul trebuie să oprească meciul anunțând „Yame”. Competitorii trebuie să revină la poziția de start. Sfârșitul meciului, care este numit „Sore-made” (sfârșitul meciului), trebuie apoi să fie anunțat de Shu-shin în timp ce dă, simultan, semnalul Sore-made al mâinii drepte încordată îndreptată în față (paralel cu podeaua), cu palma ridicată.

Shu-shin – ul trebuie apoi să ceară scorul de la Kan-sa. Imediat ce acesta este cunoscut, Shu-shin – ul trebuie să anunțe scorul și să acorde meciul câștigătorului. În cazul unui scor egal, Shu-shin – ul trebuie să anunțe „Hiki-wake”.

În caz de Hiki-wake, competitorii trebuie să rămână în zona competițională în poziția Schizen-tai.

- (h) În caz de Kettei-sen, anunțarea se face de către Shu-shin spunând „Kettei-sen Hajime”. Kettei–sen trebuie să urmeze aceeași succesiune ca cea dată mai sus, la de la (b) la (g) (Meci Regulat), cu excepția că dacă un competitor primește fie Waza-ri, fie Ippon, atunci acel competitor va fi declarat câștigătorul meciului.
 - (i) Dacă la sfârșitul Kettei–sen, scorul este tot egal, cu nici un punct câștigat, atunci shu-shin trebuie să ceară o Întrunire a Arbitrilor . Întrunirea Arbitrilor trebuie să decidă câștigătorul meciului. După întrunire, Fuku-shin – ii trebuie să revină la locurile lor. Shu-shin – ul trebuie să stea după aceea la un metru de linia de demarcare a suprafeței (opus față de zona competițională principală) și să anunțe „Han-tei” (Decizia). Anunțarea trebuie să includă declarația Han-tei urmată de un lung fluierat și apoi un scurt fluierat. Când fluieratul scurt s-a încheiat, Fuku-shin trebuie, simultan, să înalțe steagurile câștigătorului decis la Întrunirea Arbitrilor . Un scurt fluierat, pentru o secundă, trebuie să dea semnalul Fuku-shin – ilor să-și coboare steagurile.
- Shu-shin – ul trebuie apoi să pășească în interiorul zonei competiționale și să anunțe câștigătorul meciului.
- (j) În timpul unei Întruniri a Arbitrilor pe parcursul unui meci, competitorii trebuie să se îndrepte unul spre celălalt din „Poziția Competitorului” și să se așeze in

Sei-za (poziția formală așezat pe podea) până la sfârșitul întrunirii. În eventualitatea că întrunirea depășește un minut ca durată, Shu-shin – ul instruieste competitorii să revină la respectivele lor zone de așezare a competitorilor.

- (k) Imediat ce rezultatele au fost anunțate de către Shu-shin, competitorii trebuie să se **aplece** unul către celălalt la comanda Shu-shin – ului, „Rei”. După aceea, ei trebuie să părăsească zona competițională(Saga-te).

(3) Ceremonia de Închidere

B. Meciul de Echipă

(1) Ceremonia de Deschidere

(2) Competiția

În afară de următoarele, succesiunea pentru meciul de echipă trebuie să fie aceeași ca la meciul individual.

- (a) Înainte de fiecare meci de echipă, membrii echipei trebuie să se alinieze la limita opusă a liniilor (dreapta și stânga locului principal în fața zonei de așezare). La comanda Shu-shin – ului, „Rei”, fiecare parte trebuie să o salute pe cealaltă. După salutare, competitorii trebuie să se întoarcă la locurile lor să aștepte.
- (b) Fiecare trebuie să înceapă cu anunțarea de către Shu-shin a „Hajime”. Fiecare meci trebuie să dureze un minut și jumătate sau până când una dintre părți punctează Ippon (inclusiv 2 Wazari).
- (c) La sfârșitul fiecărui meci, Shu-shin trebuie să declare „Sore-made” și următorul meci trebuie să înceapă imediat.
- (d) Când concurenții echipei finale și-au încheiat meciul, procedura următoare trebuie să fie aceeași **ca și** la Meciul Individual. Shu-shin – ul trebuie apoi să îndrume concurenții să se așeze, ca mai sus, la (a). După aceea, echipa câștigătoare trebuie să fi declarată de către Shu-shin. După această declarație, la comanda Shu-shin – ului: „Rei”, competitorii trebuie să se salute unul pe celălalt, apoi să părăsească zona competițională.

În cazul unui scor egal, Shu-shin – ul trebuie să anunțe Hiki-wake. Echipa nu trebuie să se alinieze. În schimb, Shu-shin – ul trebuie să ceară fiecărei echipe un Reprezentant.
- (e) Kettei-sen – ul meciul Reprezentantilor trebuie să **să urmeze** imediat. Kettei-sen – ul meciul Reprezentantilor trebuie să fie același ca Kettei-sen –ul Individual. (vezi Art. 2, 4 A-(2)-(h) & (i)).

Procedura declarării echipei câștigătoare este aceeași ca cea descrisă mai sus, la (d).

(3) Ceremonia de Închidere

ARTICOLUL 3 Arbitrajul

1. Codul Îmbrăcăminteii Arbitrilor

Toți arbitrii trebuie să urmeze codul îmbrăcăminteii cerut de Comitetul Tehnic.

2. Comisia de Arbitraj

Arbitrii trebuie să se compună după cum urmează:

- Un Kansa (seful comisiei)
- Un Shu-shin (Arbitru de centru)
- Patru Fuku-shin (Arbitri de Colț)

Arbitrului Șef îi revin toate sarcinile de arbitraj și aranjarea arbitrilor de colț. Numai el poate să facă schimbări ale sarcinii sau localizării. Oricum, Kan-sa fiecărei comisii de arbitraj poate cere Arbitrului Șef să ia în considerare schimbări ale sarcinilor sau localizării.

Arbitrul Șef este împuternicit să delege autoritatea unui Arbitru Șef Adjunct afiliat unui Juriu separat.

3. Echipamentul Arbitrilor Sportivi

A. Shu-shin trebuie să poarte un **fluier**

B. Fuku-shin – îi trebuie să poarte fiecare câte un **fluier** și câte un set de steaguri Aka (roșu) și Shiro (alb).

4. Kan-sa

A. Un Kan-sa, desemnat de Arbitrul Șef, trebuie **să fie prezent** în fiecare comisie de arbitraj.

B. **Un Kan-sa trebuie să aibă un fluier și un set de steaguri Aka (Rosii) și Shiro (albe).**

C. Drepturile și responsabilitățile Kan-sa – ului în respectiva comisie, trebuie să fie următoarele:

- (1) Să arbitreze funcționarea meciurilor și să ceară corectarea imediată prin intermediul Shu-shin – ului a oricărei abateri de la Regulile Competiției.

- (2) Să răspundă oricăror întrebări ale Shu-shin – ului atât timp cât acestea au legătură cu funcționarea competiției.
- (3) Să păstreze o înregistrare a competiției în așa fel încât să poată răspunde oricăror întrebări ale Shu-shin – ului și să simplifice munca Secretarului.
- (4) Să monitorizeze timpii competiției și să corecteze orice discrepanțe anunțând imediat Shu-shin – ul.

În cazul în care timpul expiră, dar meciul continuă nemotivat, atunci Kan-sa trebuie imediat să anunțe Shu-shin – ul la fel ca și Secretarul cu un ordin de terminare. Secretarul trebuie după aceea să anuleze toate înregistrările făcute după ce a fost dat ordinul de a termina.

- (5) Când monitorizează competiția, dacă Kan-sa consideră că există favoritism și incorectitudine din partea vreunui dintre Arbitri, Kan-sa trebuie să-i ceară Shu-shin-ului un avertisment pentru Arbitrul care a comis infracțiunea. Dacă, după avertizarea Shu-shin – ului incorectitudinea persistă, atunci Kan-sa poate să apeleze la Arbitrul Șef să-l înlocuiască pe respectivul Arbitru.
- (6) Kan-sa trebuie să cântărească situațiile în conformitate cu Regulile Competiției, iar apoi să decidă sau nu corectări prin Shu-shin la protestul vreunui Antrenor făcut împotriva Regulilor Competiției.

În cazul în care Juriul a luat deja o hotărâre care mai apoi se descoperă a fi în neconformitate cu Regulile Competiției, atunci Kan-sa trebuie să dispună Shu-shin – ului să ceară un re-arbitraj.

5. Arbitrajul Juriului

Deciziile competiției ar trebui să se bazeze pe un vot al majorității Arbitrilor . Shu-shin trebuie să aibă două voturi și Fuku-shin trebuie să aibă fiecare câte un vot. În cazul unei egalități, majoritatea Fuku-shin – ilor trebuie să determine decizia. Excepțiile de la ce-am discutat anterior sunt în caz de penalizări, abateri și puncte unde un Fuku-shin nu observă acțiunea în discuție. Un asemenea Fuku-shin nu trebuie să ia parte la luarea deciziei.

Kan-sa, neavând drepturi de vot, nu trebuie să participe la vreo decizie a Juriului.

6. Decizia Juriului

Deciziile care implică neînțelegeri semnificative sau controversate trebuie să fie subliniate de către Kan-sa arbitrului Șef care trebuie, în schimb, să ceară o decizie a Juriului. Decizia Juriului trebuie să fie finală și irevocabilă.

ARTICOLUL 4 **Modul de arbitrare**

1. Shu-shin

Shu-shin – ul trebuie să controleze funcționarea competiției în concordanță cu Regulile Competiției, folosind Termeni și Semnale specifice (vezi Anexa VIII).

Shu-shin – ul trebuie, de asemenea, să fie responsabil de monitorizarea stării fizice a suprafetelor Zonei Competiționale.

2. Fuku-shin

Fuku-shin – ii trebuie să rămână staționari în poziția destinată lor în cadrul Juriului. Interpretarea opiniei Fuku-shin – ilor, la fel ca și orice alte replici către Shu-shin, trebuie făcută prin intermediul unui fluierat sau prin intermediul steagurilor în concordanță cu Semnalizarea oficiala corespunzătoare. (vezi Anexa IX)

3. Întrunirea Arbitrilor

În cazurile următoare, Shu-shin trebuie să ceară o întrunire o Întrunire a Arbitrilor cu scopul de a lua decizii:

- A. Decizia Chiui și Han-soku; (alta decât 2 Kei-koku devin automat Chui).
- B. „Doctor Stop” confirmat **de decizia** Arbitrului Medical, incluzând rănirea sau îmbolnăvirea competitorului.
- C. Greșeala sesizată de Shu-shin în funcționarea competiției rezultând din încălcarea Regulilor Competiției sau când unul sau mai mulți Fuku-shin apelează Shu-shin-ul.
- D. Când Shu-shin-ul este anunțat de Kan-sa să ceară o Întrunire a Arbitrilor .
- E. În cazul unei urgențe.

Întrunirea Arbitrilor trebuie să fie ținută în jurul zonei de așezare a lui Kan-sa. Kan-sa le pune Arbitrilor întrebări privind Regulile Competiției.

Întrunirile Arbitrilor nu trebuie să se țină pentru luarea deciziilor privind punctul decât dacă problema privește controverse legate de Regulile Competiției.

4. Întreruperea meciului de Shu-shin în Competiție

Shu-shin – ul este autorizat să întrerupă meciul numai în următoarele cazuri:

- A. Când Shu-shin – ul decide să emită Ippon sau Waza-ri sau când doi sau mai mulți Fuku-shin – i semnalează un punct;
- B. Când unul sau ambii competitori sunt Jyo-gai;
- C. Când unul sau ambii competitori execută tehnici și nu este recunoscut nici un punct și când unul sau ambii competitori încetează continuarea tehnicilor, sau dacă a apărut o încăierare;
- D. Când un competitor executată o tehnica care apoi este urmată de un contraatac si urmata de un atac împotriva contraatacului , dar nici una dintre cele trei tehnici nu este recunoscută ca punct.
- E. Când unul din competitori îl apucă (de karategi)pe celălalt(Tsukamu)fara a continua cu o tehnica simultan;
- F. Când competitorii au contact corporal unul cu celălalt, sau dacă părți ale mâinilor ating corpul oponentului, diferit decât cu mâinile sau picioarele, cauzând traume corporale , oprindu-se și neexecutând mai departe tehnicile;
- G. Când unul sau ambii competitori cad și nu mai este o continuare a tehnicilor sau execuția tehnicilor continuă dar nu mai este recunoscută ca un punct.
- H. Când unul sau ambii competitori se imping puternic sau se ciocnesc;
- I. Când nu are loc nici o actiune ,nu se executa nici un schimb de tehnici intre ei timp de 10 secunde sau mai mult ;
- J. Când îmbrăcămintea unui competitor este daranjata si împiedică mișcările libere;
- K. Când competitorul este recunoscut de Shu-shin ca încălcând Regulile Competiției, sau când unul sau mai mulți Fuku-shin – i semnalează o încălcare a Regulilor Competiției;
- L. Când competitorul (competitorii) devine extrem de agitat, instabil emoțional sau atmosfera devine vulnerabilă dând posibilitatea unei încălcări a Regulilor Competiției;
- M. Când competitorul (competitorii) sunt răniti sau accidentati;
- N. Când funcționarea competiției este supusă la orice întrerupere externă sau tulburare, făcând continuarea competiției dificilă sau impracticabilă;

- O. Când are loc o încălcare a Regulilor Competiției în ceea ce privește funcționarea competiției;
- P. Când Kan-sa anunță terminarea competiției;
- Q. Când apare orice situație de urgență.

5. **Procedeele pentru Deciziile Punctelor**

- A. În timpul meciului, Shu-shin – ul trebuie să recunoască un punct, fie Ippon, fie Waza-ri, ca atare. Meciul trebuie să fie apoi oprit, drept care competitorii și Shu-shin – ul trebuie să revină la pozițiile lor originale.

Shu-shin – ul trebuie să puncteze aratand cu o mână deschisă către competitor să fie punctat fie cu Ippon, fie cu Waza-ri. Dacă indicația este Ippon, Shu-shin – ul trebuie să indice scorul către fața competitorului. Dacă indicația este Waza-ri, Shu-shin trebuie să indice scorul către centura competitorului. Shu-shin – ul trebuie să facă acest lucru pentru a obține confirmarea Fuku-shin – ilor pentru ca punctul să fie recunoscut. Fuku-shin – ii trebuie să-și exprime apoi propriile intenții. Dacă, împreună cu votul Shu-shin – ului, este obținut un vot majoritar, atunci punctul va fi declarat. Dacă, pe de altă parte, este o majoritate împotriva punctului indicat, sau este egalitate, atunci punctul trebuie fie anulat, fie schimbat, în concordanță cu dorințele majorității.

- B. În timpul meciului, în cazul în care Shu-shin – ul ratează observarea unei tehnici executate și, în consecință, nu indică un alt punct decât Teki-kaku, dacă doi sau mai mulți Fuku-shin – i indică un punct, atunci Shu-shin trebuie să oprească meciul și să obțină confirmarea punctului indicat din partea fiecărui Fuku-shin. Acest lucru se realizează de către Shu-shin punctând un deget – semn către fiecare Fuku-shin. Dacă punctul este confirmat de majoritate, atunci Shu-shin trebuie să declare indicarea punctului. Dacă este o confirmare insuficientă, Shu-shin trebuie să anuleze punctul declarând Tora-nai (nici o tehnica).
- C. Dacă Fuku-shin este incapabil să vadă ținta, atunci el nu poate indica punctarea. În orice caz, dacă Fuku-shin recunoaște tehnica realizată corect, poziția și timingul ca fiind suficiente pentru un punct, atunci Fuku-shin este îndreptățit să indice Teki-kaku semnalizând: un fluierat ascuțit; mișcarea – indicare a stagului fie Ippon, fie Waza-ri; alt steag este paralel cu podeaua, acoperind ochii.

Această indicație a Teki-kaku poate fi calculată ca un punct dacă Shu-shin confirmă că tehnica a fost executată corect adversarului. Cu toate acestea, dacă Shu-sin confirmă ca tehnica nu a fost executată în mod corespunzător adversarului (de exemplu, blocaj instantaneu, evitare , unghi prost etc.), atunci Shu-shin – ul este îndreptățit să neglijeze orice număr al indicațiilor de Teki-kaku date de Fuku – shin.

- D. În cazul unei decizii dificile, Shu-shin poate amâna fiecare Fuku-shin în cererea opiniilor pentru a declara decizia. Procedura pentru a face acest lucru trebuie să fie pentru Shu-shin așezarea în poziția originală și apoi anunțarea printr-un fluierat ascuțit. Shu-shin trebuie apoi să ceară cu un deget aratator –cătrefukushin decizia fiecăreia în parte.

Fuku-shin - ii astfel selectați, trebuie ulterior să comunice decizia lor justificată **catre Shu-shin**.

- E. Dacă, după decizia majorității Fuku-shin – ilor, Shu-shin – ul nu este de acord, atunci el poate cere un „Sai-shinpan” (reevaluare) de la Fuku-shin – i.

Procedura pentru realizarea acestui lucru trebuie să fie pentru Shu-shin ocuparea poziției la aprox 1 m de marginea suprafeței, apoi cererea unui Sai-shinpan. Semnalul pentru Sai-shinpan trebuie să fie mai multe fluierături scurte ascuțite urmate de atingerea de către Shu-shin a zonei pieptului stâng cu palma dreaptă. Shu-shin – ul trebuie după aceea să indice o explicație urmată de decizie. După asta, Shu-shin – ul trebuie să facă gestul semnelui final pentru un Sai-shinpan, salutând printr-un lung fluierat, urmat de un semnal: scurt fluierat. În acel moment, toți Fuku-shin-ii trebuie să-și anunțe simultan respectivele re-sentințe. Decizia Sai-shinpan trebuie să fie finală.

6. Procedee pentru acordarea Penalizării de „Jyo-gai „

- A. Shu-shin – ul trebuie să indice Jyo-gai punctând cu un deget – index către competitor și apoi gesticulând cu același deget – index la Arbitri , spre granița unde competitorul a făcut Jyo-gai. Aceste semnale trebuie să servească drept avertisment al Shu-shin – ului pentru Fuku-shin – i pentru hotărârea penalizării de Jyo-gai. Fuku-shin trebuie să indice în concordanță respectiva lor hotărâre. Dacă este o majoritate care confirmă judecarea penalizării de Jyo-gai, atunci Shu-shin – ul trebuie să folosească același deget – index, de această dată îndreptat în sus îndreptat spre pieptul celui penalizat anunțând decizia primei penalizări de Jyo-gai „Jyo-gai Ikkai”. Dacă același competitor repetă penalizarea de Jyo-gai, procedeele de urmat trebuie să fie același, cu excepția că ultimul gest-semnal trebuie să fie indexul și degetul mijlociu orientate în sus, **la nivelul superior** al pieptului, **în timp ce „Jyo-gai Nikai” este** pronunțat, anunțând competitorilor judecarea celei de-a doua penalizări de Jyo-gai. Pe parcursul meciului , Shu-shin – ul trebuie să declare Waza-ari după al doilea Jyo- gai.
- B. Confirmarea și Sai-shinpan – ul procedurilor Penalti-ului Jyo-gai trebuie să fie aceleași ca pentru „Procedeele pentru Deciziile Puntelor” (vezi Art. 4, 5-E).

7. Procedee pentru Hotărârea Penalizării Ten-to

A. Shu-shin – ul trebuie să indice penalizarea de Ten-to când competitorul cade. Procedeu pentru a face acest lucru trebuie să fie mai întâi să se arate cu degetul-index către competitorul penalizat cu Ten-to; în al doilea rând, făcând o largă, și completă mișcare circulară cu același deget-index și spunând „Ten-to” și apoi, **al treilea**, îndreptând degetul-index în jos către centrul ringului. Aceste semnale trebuie să folosească drept indicație a Shu-shin – ului către Fuku-shin pentru confirmarea hotărârii penalizării de Ten-to. Fuku-shin trebuie să indice respectivele lor hotărâri. Dacă este o majoritate care confirmă penalizarea de Ten-to, Shu-shin – ul trebuie să sublinieze decizia folosind același deget index, pentru a face semn competitorului penalizat Ten-to, drept în spatele linie de graniță cu comanda vocală „Sagaru” (mișcă-te în spate). Shu-shin – ul instruește competitorul nepenalizat să se deplaseze către competitorul penalizat și amândoi întind brațele, atingându-și vârful degetelor. Shu-shin indică „Tsuzukete, Hajime” prin care începe meciul penalizării. (vezi Art. 1, 6-B (1), (2))

Observații:

- (1) Confirmarea și Sai-shinpan – ul procedurilor penalizării de Ten-to trebuie să fie aceleași ca cele pentru „Procedeele pentru Deciziile Punctelor” (vezi Art. 4.5-E)
- (2) Dacă competitorul cade exact în momentul terminării meciului, Shu-shin acordă un punct oponentului (1.0) după confirmarea penalizării de Ten-to cu Fuku-shin.

B. Pe parcursul meciului penalizării de Ten-to:

- (1) Ten-to continuă până când meciul este întrerupt;
- (2) Dacă competitorul nepenalizat nu se mișcă (nu lansează atacul) în următoarele 5 secunde de la începerea meciului, Shu-shin – ul oprește meciul și penalizarea Ten-to a meciului nu este acordată. La începutul penalizării meciului (Hajime) Kansa va da semnal cronometrului să înceapă număratoarea a 5 secunde. După cele 5 secunde sunt numărate cronometrul anunța gongul sau clopotelul
- (3) Pentru toate declarațiile de puncte, anunțările de penalizare sau orice indicații ale meciului, Shu-shin îndrumă ambii competitori să se întoarcă la pozițiile lor originale, în centrul ringului. (vezi Art. 1, 6-B,(3)).

8. Procedeele pentru Hotărârile Han-soku, Chui sau Kei-koku

A. Dacă Shu-shin consideră că o foarte ușoară sau minoră abatere s-a petrecut, sau există probabilitatea unei abateri, atunci el are dreptul să emită un avertisment informal. În acest caz, Shu-shin – ul trebuie să atragă atenția ambilor competitori, apoi să dea Avertismente Informale parti care a comis abaterea, dar nu emite penalizări.

B. Dacă Shu-shin întrevade o ușoară abatere, sau dacă același competitor care a primit preventiv Avertismentul Informal comite din nou aceleași greșeli, atunci Shu-shin are autoritatea de a anunța Kei-koku. Semnalul Shu-shin – ului pentru Kei-koku trebuie să fie mâna extinsă către partea abaterii. Motivul trebuie să fie dat de Shu-shin prin semnalele corespunzătoare.

Shu-shin – ul trebuie să-și demonstreze către Fuku-shin intenția de a da Kei-koku arătând un deget-index ridicat, confirmând fenomenul fiecărui Fuku-shin, apoi să sancționeze. Dacă unul sau mai mulți Fuku-shin nu se opun, atunci se face anunțarea Kei-koku. Avertismentul pentru două abateri Kei-koku în același meci, de către același competitor, trebuie să devină automat o observație Chui. În acest caz nu trebuie cerută o Întrunire a Arbitrilor .

- C. Dacă Shu-shin – ul constată o abatere sau dacă unul sau mai mulți Fuku-shin semnalizează o abatere, Shu-shin – ul trebuie să oprească imediat meciul și, din poziția originală, să ceară o Întrunire a Arbitrilor pentru **a hotărî o sentință pentru abaterea produsă**.
- D. În cazul în care are loc o abatere în timpul contactului, Shu-shin trebuie mai întâi să ceară o examinare din partea Arbitrului Medical cu Medicul de Competiție, care trebuie apoi, în baza unei Decizii Medicale, să identifice gradul contactului. O Întrunire a Arbitrilor trebuie apoi susținută pentru a hotărî o sentință a abaterii bazată pe Decizia Medicală și evaluarea circumstanțelor de către Întrunirea Arbitrilor pe baza regulilor Articolelor 1-8-D.
- E. Dacă juriul decide că o abatere a fost comisă, atunci Shu-shin – ul trebuie, din poziția originală, să anunțe tipul abaterii. În cazul unei abateri în contact, trebuie să dea semnalul abaterii, după care să anunțe tipul abaterii.

9. Procedee în cazul Rănirii sau Accidentării

Dacă Shu-shin – ul stabilește că un competitor a invocat o rană sau o accidentare, sau dacă Arbitrul Medical semnalizează așa ceva prin Kan-sa, sau dacă unul sau mai mulți Fuku-shin semnalizează că a apărut așa ceva, atunci Shu-shin – ul trebuie să oprească imediat meciul și să cheme un Arbitru Medical și Medicul de Competiție. Shu-shin – ul trebuie să cerceteze o Decizie Medicală numai dacă aceasta este dată de Arbitrul Medical, drept care trebuie să fie purtată o Întrunire a Arbitrilor Medicali. Dacă decizia medicală este un Doctor Stop, atunci Shu-shin trebuie să raporteze acest lucru la Întrunirea Arbitrilor . După ce problemele relatate au fost discutate, decizia Arbitrilor trebuie să fie anunțată prin Crainicul Sportiv, iar competitorul care a primit Doctor Stop trebuie să fie îndepărtat din zona de competiție.

Când apare o rană sau accidentare și Shu-shin – ul oprește meciul, nu este necesar pentru competitor să revină la poziția originală atât timp cât ușurința și confortul bolnavului sau competitorului rănit au întâietate.

Dacă așa stabilește Decizia Medicală luată de Arbitrul Medical, bolnavul sau competitorul rănit trebuie să fie transportat imediat pentru tratament medical, chiar prioritar Întrunirii și deciziei Arbitrilor .

La semnalul lui Kan –sa cronometrul începe să numere la începutul tratamentului competitorului rănit. După 5 minute, cronometrul va da alarma unui gong sau clopotel. În acest timp, Medicul Judecător indică Doctor Stop. Medicul judecător și/sau doctorul care acordă tratament are dreptul să mărească timpul pe baza unor condiții speciale.

10. Procedee pentru Kan-sa

- A. În cazul în care Kan-sa dorește să intervină în timpul meciului, anunțul trebuie făcut prin ținerea unui steag roșu deasupra capului și, simultan, emițând câteva fluierat-uri ascuțite. Aceste acțiuni ale lui Kan-sa trebuie să constituie un ordin de a opri meciul și pentru Shu-shin să se apropie de scaunul lui Kan-sa.
- B. Dacă Kan-sa constată că a apărut în timpul meciului o neregularitate sau o problemă îndoielnică, trebuie cerută prin Shu-shin o Întrunire a Arbitrilor . După ascultarea explicațiilor Arbitrilor , Kan-sa trebuie să indice deciziile luate de Arbitri , în concordanță cu Decizia Întrunirii Arbitrilor . Dacă problemei nu i se găsește o soluție imediată, atunci Kan-sa va cere o decizie a juriului prin Arbitrul Șef. În baza deciziei juriului se va da decizia finală care trebuie să fie în concordanță cu decizia juriului.

11. Procedee pentru Schimbarea Arbitrilor

Kan-sa trebuie să notifice Shu-shin – ului când dorește să facă o schimbare a Arbitrilor . Schimbările pot apărea în următoarele cazuri:

- A. Când programul dictează schimbarea;
- B. Când Arbitrul șef ordonă schimbarea;
- C. Când Kan-sa cercetează un subiect de schimbare la aprobarea Arbitrului Șef;
- D. Când Arbitrul Medical anunță Kan-sa de o disfuncție fizică a Arbitrului.

12. Procedee Când Hiki-wake Nu Se Aplică

Hiki-wake nu se aplică în timpul meciului de prelungiri „Kettei-sen”, atunci Shu-shin trebuie să ceară o Întrunire a Arbitrilor cu scopul de a lua o decizie. La această întrunire, Arbitrii trebuie să ia o decizie pentru fiecare parte, atât timp cât nu se aplică Hiki-wake.

În timpul întrunirii, fiecare Arbitru trebuie să revină la poziția originală. La Han-tei (Sentință) Shu-shin – ului, semnalele Arbitrilor trebuie să fie toate la fel susținute de majoritatea deciziei Întrunirii Arbitrilor.

13.Procedeu pentru acordarea punctelor sau anunțarea penalizarilor de către Shu-shin este după cum urmează:

A. Punct pentru tehnică:

- 1)Indicarea competitorului care a punctat
- 2)Explicatia cu ce tehnica a punctat si locul
- 3)Declararea punctului Ippon or Waza-ari

B. În cazul de Jyo-gai pentru a doua oara

- 1) Indicarea competitorului aflat in Jyo-gai;
- 2) Anunțarea celui de-al doilea Jyo-gai;
- 3) Indicarea oponentului competitorului Jyo-gai și acordarea Waza-ari.

C. În caz de Han-soku sau Shii-kaku

- 1) Indicarea competitorului penalizat;
- 2) Anunțarea penalizarii;
- 3) Indicarea competitorului nepenalizat și declararea sa câștigător.

D. În caz de anunțare a unei penalizari

- 1) Indicarea competitorului penalizat;
- 2) Explicarea motivelor penalizarii;
- 3) Anunțarea penalizarii.

ARTICOLUL 5 Supliment la Regulile de Operare a Arbitrajului

1. Când un Fuku-shin semnaleză (prin steaguri sau fluierat) indicând că o tehnică efectivă a fost executată de unul din competitori, Shu-Shin-ul **poate** să ignore semnalul și să continue meciul. În orice caz, când unul sau mai mulți Arbitrii au semnalizat același lucru, Shu-shin trebuie să oprească meciul. Apoi el trebuie să le asculte părerile, după care să transmită decizia în meci.

Oricum, în cazul unei urgențe, o abatere sau un Jyo-gai semnalizat chiar de un Fuku-shin, atunci Shu-shin – ului îi este cerut să oprească meciul.

2. Numai Shu-shin – ul trebuie să aibă autoritatea de a suspenda sau de a termina meciul. Nimănui în afara sa nu îi este permis să oprească meciul arbitrar. Dacă s-a dat un atac, corect executat, dar după un ordin de oprire a meciului, atacul nu trebuie validat și **nici nu** trebuie luat în considerare pentru decizie.
3. Autoritatea comisiei de arbitraj este data de Kan-sa care **trebuie** să includă supravegherea, inspectarea și controlul asupra a cronometrorului și Secretarului. Înregistrările făcute în timpul meciului trebuie să devină înregistrare oficială în urma aprobării lui Kan-sa .
4. Shu-shin – ul și Fuku-shin – ii trebuie să țină cont de următoarele puncte pe parcursul meciului:
 - A. Shu-shin – ul și Arbitrii trebuie să fie imparțiali și corecți;
 - B. Ei trebuie să se comporte cu demnitate și auto-control;
 - C. Ei trebuie să-și concentreze întreaga atenție asupra meciului, în așa fel încât să judece corect fiecare acțiune a competitorilor;
 - D. Ei nu trebuie să converseze în timpul meciului. Kan-sa și Fuku-shin –ii pot săi vorbească **doar prin** intermediul Shu-shin – ului. Fuku-shin – ii nu trebuie să vorbească între ei.
5. Alte penalizări în afară de Jyo-gai și Ten-to, următoarele procedee se aplică penalizarilor de mai jos:
 - A. Prinerea kimonoului (Tsukami) sau uitarea să salute(Fu-kei).
 - prima dată – avertisment verbal

- a doua oară – avertisment verbal
- a treia oară – Kei-koku,
- a patra oară – Chui apoi Han-soku la decizia Arbitrilor.

B. Ignorarea deciziilor Shu-shin – ului (Chui mushi) folosind tehnici fără control și folosind tehnici potențial periculoase.

- prima dată – avertisment verbal
- a doua oară – avertisment verbal
- a treia oară – Kei-koku
- a patra oară -Chui apoi Han-soku hotărât de Întrunirea Arbitrilor.

C. Fu-kei (Atitudine Rea), Eticheta Slaba, sau Promovări Personale - Diversioniste

- prima dată – avertisment verbal
- a doua oară – avertisment verbal
- a treia oară –Kei-koku
- a patra oară-Chui apoi Han-soku hotărât de Întrunirea Arbitrilor.

D. Altele decât A, B, C de mai sus, fără avertisment verbal sau Kei-koku, Penalizarea este decisa de Întrunirea Arbitrilor .

REGULILE KATA

ARTICOLUL 1 General

1. *Competiția Kata*

Competiția Kata prezintă Kata Tradițional prin meciuri individuale și de echipă. Meciurile de echipă prezintă atât Kata, cât și aplicațiile Kata. Ordinea învingătorilor este determinată de scor; cu cât crește scorul, cu atât crește locul câștigătorului.

Competiția Kata este împărțită în următoarele categorii:

- | | |
|------------------------|---------------------------------|
| a) Individual Masculin | c) Echipă Masculin (3 persoane) |
| b) Individual Feminin | d) Echipă Feminin (3 persoane) |

2. *Zona Competițională*

Zona Competițională trebuie să fie un pătrat de opt metri. Competitorul trebuie să execute Kata folosind aceeași suprafață a locului în una sau două poziții care se localizează la 1,5 metri în fața sau în spatele centrului exact al Zonei Competiționale. Suprafața podelei trebuie să fie plată și nici prea netedă, nici prea aspră, în așa fel încât să permită execuția propriu-zisă. Condițiile trebuie să fie aceleași ca cele spuse înainte, în cadrul Regulilor Kumite. Pozițiile Arbitrilor și Grefierilor Sportivi trebuie să fie cele spuse la Anexa II.

3. *Tip de Kata*

Competitorilor li se cere să aleagă tipul de Kata doar dintre următoarele, **desi** excepțiile vor fi permise în cazul stilului diferit Kata având aceleași origini, **ale caror** pronunții ale numelui sunt diferite.

- (1) A-Nan-Kun (A-Nan-Ku)
- (2) Bassai (Passai) Dai, Sho
- Include Itso, Matsumura, Yabu etc.
- (3) Chin-Tei (Chinte)
- (4) En-Pi (Wan-Shu)
- (5) Gan-Kaku (Chin-to)
- (6) Gojyu-Shi-Ho (U-Sei-Shi), Dai, Sho

- (7) Han-Getsu (Sei-Shan)
- (8) Ji-In
- (9) Ji-On
- (10) Jitte
- (11) Kan-Ku (Ku-Chan-Ku), Dai, Sho
- Include Shi-Ho-Ku-Chan_ku
- (12) Kan-Shiwa
- (13) Kuru-Run-Ha
- (14) Ni-Jyu-Shi-Ho (Ni-Sei-Shi)
- (15) Mei-Kyo
- (16) Roh-Hai, Sho-Dan, Ni-Dan, San-Dan, Matsumura etc.
- (17) Sai-Ha
- (18) San-Se-Ru
- (19) Se-San
- (20) Sei-En-Chin
- (21) Sei-Pai
- (22) Shi-so-Chin
- (23) So-Chin
- (24) Supa-Rin-Pan (Becchu-Rin, Hyaku-Hachi-Ho)
- (25) Un-Su (Un-Shu)
- (26) Wan-Kan

4. Notarea

La timpul eliminării, notarea trebuie să fie determinată în baza punctului de vedere al Arbitrilor în concordanță cu formula Puncte Fundamentale(Overview) minus Puncte de penalizare.

La timpul meciului final (excepție Aplicare Kata Sincronizat), formula de notare trebuie să fie Puncte Fundamentale(overview) plus Puncte Calificate(Skill Points) minus Puncte de penalizare.

Meciurile finale ale competiției Kata Sincronizat: notarea derivă din scorurile de la Kata (3 persoane) și Aplicația aceluiași Kata.

Notarea Aplicării (Bunkai)este bazată pe punctele Aplicației minus Punctele de penalizare.

A. Punctele sunt stabilite din patru factori:

- Dinamica Corpului
- Formă
- Putere
- Tranziție

Criteriul notării trebuie să fie următorul:

- (1) *Dinamica Corpului* – Gradul sau ritmul de putere generat de dinamicile trupului și acțiunea mușchilor cu respirația adecvată definita ca
- a) *miscari* lente ale corpului pe toata perioada de executie a tehnicii incepand de la podea si sfarsind la un punct de contact
 - b) Gradul de crestere al energiei prin viteza combinata cu finetea executiei tehnicilor.

(2) *Puterea*

- (a) Randament și focus al puterii cu respect pentru obiectivul tehnicii, incluzand:

La finalul executarii tehnicii, se produce maxima energie prin presiunea maxima directionata catre podea.

Gradul transmisiei a energiei totale catre adversar.(cu ce procentaj).Rezultatul fiind bazat pe combinatia dintre miscarea corpului si presiunea catre podea.

Gradul contractiei maxime a corpului indreptata catre adversar.

- (b) Gradul puterii și controlul vitezei însușite atingând obiectivul tehnicii;

(c) Gradul de tărie al voinței („Spirit”) sau puterea mentala indreptata spre adversar.

(3) *Forma*

- (a) Gradul mișcării corespunzătoare a scopului (Gradul de Intentie) propus al tehnicii;

(b) Gradul de echilibru (susținere, postură și coerență);

(c) Gradul stabilității emoționale și al concentrării mentale.

(4) *Tranziția*

- (a) Calitatea și priceperea performării în schimbările de direcție a corpului;
- (b) Calitatea continuității de la tehnică la tehnică;
- (c) Insusirea ritmului corect pentru a marca obiectivul tehnicii.

B. Punctele date pentru Performanță(skill Points) provin din:

(1) Stăpânirea detaliilor fine ale tehnicii

a) Gradul calitatii tehnicii bazata pe experienta si a antrenamentului dur.

b) Gradul miscarii corpului combinat cu abilitatea tehnicii.

(2) Impresia

Aceasta se referă la nivelul de impresie pe care demonstrantul o face observatorului ca rezultat atât al înțelegerii aplicării, cât și al etalării unui înalt nivel al performanței tehnice cu grație și spirit puternic.

C. Punctajul pentru Aplicatia Katasului are la baza patru factori:

- Nivelul de executie al Kata (puncte fundamentale și de performanță)
- Aplicarea Tehnicilor
- Timming și Ma-ai (distanță efectivă)
- Coregrafie

Criteriul stabilirii scorului trebuie să fie după cum urmează:

- (1) Stabilirea Scorului Nivelului Kata se face după același criteriu ca la Kata Individual.
- (2) Aplicarea Tehnicilor – Gradul de executie corespunzător și calitatea tehnicii.
- (3) Timming și Ma-ai – Gradul de Timming corect și al distanței corespunzătoare în timpul executarii tehnicilor.
- (4) Coregrafia – Gradul realismului și a executiei artistice.

D. Punctele de Penalizari trebuie să fie deduse în următoarele cazuri:

- (1) Ezitare;
- (2) Pierderea echilibrului;
- (3) Deviere de la poziția originală(Enbu-sen) și unghiul fata de origine;
Notă: Dacă sfârșitul poziției este mai puțin de 5 cm, sau mai puțin de 5 grade de la poziția originală, atunci nu este penalizare.
- (4) Etichetă;
- (5) Pierderea sincronizării (se aplică numai la Kata Sincronizat);
- (6) Eroare în aplicare (se aplică numai la Aplicație Kata Sincronizat);
- (7) Tehnici nerealiste (se aplică numai la Aplicație Kata Sincronizat)

E. Standardele Stabilirii Scorului

(1) Punctele Fundamentale (Eliminare)(Overview- Basic Points))

	Foarte Rău	Rău	Slab	Sub Normal	Normal	Peste Normal	Bun	Foarte Bun	Excelent
DINAMICILE TRUPULUI	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
PUTEREA	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
FORMA	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
TRANZIȚIA	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
TOTAL	←5.1	5.2- 5.5	5.6- 5.9	6.0- 6.3	6.4- 6.7	6.8- 7.1	7.2- 7.5	7.6- 7.9	8

(2) Punctele de Performanță (Final)(Skill Points)

	Foarte Rău	Rău	Slab	Sub Normal	Normal	Peste Normal	Bun	Foarte Bun	Excelent
IMPRESIA STĂPÂNIRII	1.0	1.1	1.2	1.3 1.4	1.5	1.6 1.7	1.8	1.9	2

(3) Punctele de Aplicare

	Foarte Rău	Rău	Slab	Sub normal	Normal	Peste Normal	Bun	Foarte Bun	Excelent
NIVELUL KATA	1.0	1.1- 1.2	1.3- 1.4	1.5- 1.6	1.7- 1.8	1.9- 2.0	2.1- 2.2	2.3- 2.4	2.5
APLICAREA TEHNICILOR	1.0	1.1- 1.2	1.3- 1.4	1.5- 1.6	1.7- 1.8	1.9- 2.0	2.1- 2.2	2.3- 2.4	2.5
CRONOMETRARE ȘI MA-AI	1.0	1.1- 1.2	1.3- 1.4	1.5- 1.6	1.7- 1.8	1.9- 2.0	2.1- 2.2	2.3- 2.4	2.5
COREGRAFIE	1.0	1.1- 1.2	1.3- 1.4	1.5- 1.6	1.7- 1.8	1.9- 2.0	2.1- 2.2	2.3- 2.4	2.5
TOTAL	←4.3	4.4- 5.1	5.2- 5.9	6.0- 6.7	6.8- 7.5	7.6- 8.3	8.4- 9.1	9.2- 9.9	10

(4) Punctele de Penalizare

TIP	SCARA DE GRADAȚIE	DEDUCȚIE
-----	-------------------	----------

1. Ezitare	A. Zăpăceală/Confuzie B. Oprirea în jur de o secundă	0.1 fiecare caz 0.1 per secundă
2. Pierderea Echilibrului	A. Dezechilibrare în loc B. Mișcare C. Cădere (1) atingerea suprafeței numai cu mâna, brațe, genunchi sau picioare. (2) atingerea podelei cu orice altceva în afara brațelor și picioarelor (cădere completă)	0.1 fiecare caz 0.3 fiecare jumătate de pas 0.5 fiecare caz 1.0
3. Devierea de Poziția initiala de incoeere a katasului	A. Poziția (deviații de sfârșit și început) B. Direcția greșită la finalul katasului fata de pozitia initiala	0.1 pentru fiecare sfert de pas 0.2 per 30 grade
4. Etichetă	A. Uită să salute Shu-shin-ul (Arbitru) sau competitorul B. Atitudine negativă (1) Slab (2) Rău	0.2 per salut 0.3 0.5
5. Pierderea Sincronizării (numai la Kata Sincronizat)	A. Desincronizare ușoare (mai puțin de jumătate de tehnica) (1) 1-4 întâmplări; (2) mai mult de 5 întâmplări B. Desincronizare (mai mult decât jumătate de tehnica, dar mai puțin decât o tehnica întreagă) (1) 1-2 întâmplări (2) mai mult de trei C. Desincronizare extrema(mai mult decat tenica)	0.1 fiecare caz 0.5 0.3 per caz 0.7 1.0
6. Eroare în Aplicare(Bunkai) (numai la Aplicație Kata Sincronizat)	A. Partea Ofensivă (1) mai puține sau mai multe tehnici de atac decât permise; (2) Lipsa atac consecutiv sau simultan B. Partea Defensivă (1) prima tehnică este diferită față de tehnica Kata originală; (2) unele părți din Kata demonstrate sunt diferite față de Kata original	0.3 per greșeală 0.5 0.3 per greșeală 0.3 per greșeală

7. Tehnici Nerealiste (numai la Aplicație Kata Sincronizat)	Competitorul adoptă tehnică nerealistică	0.2 per caz
---	--	-------------

Observatii:

- a) In Kata sincron , daca un competitor demonstreaza o actiune sau forma similara dar diferita, sau executa o tehnica la un unghi diferit (nu mai mult de 45 de grade) atunci penalizarea 5-B se aplica.
- b) In Kata sincron, daca competitorul/competitorii demonstreaza o forma sau actiune complet diferita, sau executa o tehnica la un unghi complet diferit(mai mult de 45 de grade) decat celalalt competitor, atunci se aplica penalizarea 5-C.

F. Notarea Uniformă(Standardizarea)

Arbitrii trebuie să se întâlnească cu cel puțin 24 de ore înaintea competiției pentru a asigura uniformitatea și consistența notării prin revizuirea a cel puțin trei meciuri model. Dacă arbitrii nu se pot întâlni înaintea competiției, ei pot asigura uniformitatea notării prin revizuirea împreună a scorurilor primului meci al competiției (înaintea repartizării meciului final).

6.Han-soku (Rău)

Un Han-soku trebuie să fie declarat împotriva unui competitor în cazurile următoare. Indicațiile (Arbitrului) Shu-shin unui Han-soku trebuie să fie susținute de notarea cu ZERO(00.00) deasupra capului.

- A. Când Kata prezentat diferă de Kata înregistrat de competitor;
- B. În cazul mixării tehnicilor în timpul Kata Sincronizat Aplicație utilizând tehnici total diferite în aplicare, care diferă de tehnicile Kata originale;
- C. Când este o întârziere sau trecere, sau mișcare de 5 secunde sau mai mult în timpul prezentării Kata;
- D. Când competitorul vorbește în timpul kata;
- E. Când competitorul primește instrucțiuni sau indicații de la cineva în zona competițională în timpul prezentării Kata;
- F. Când, în timpul performării sincronizate Kata, competitorii numără sau folosesc sunete pentru a păstra cadența (exceptând anunțurile de început și sfârșit sau „Kiai”);

- G. Când, în timpul prezentării Kata, îmbrăcămintea competitorilor este scoasă sau devine în așa fel încât să inhibe mișcările libere sau să atragă atenția;
- H. Când competitorul ignoră intenționat instrucțiunile Shu-shin – ului;
- I. Când purtarea sau comportarea competitorului este nestăpănită, nepoliticoasă ori general inconsecventă cu purtarea normal-acceptată așteptată în zona competițională;
- J. În cazul unei foarte rele etichete sau atitudini;
- K. Când competitorul încalcă serios oricare din Regulile Competiției.

Observații: termenul „competitor” trebuie de asemenea să se refere și la membrii unei echipe Kata sincronizate.

6. Penalizari și Han-soku (Echipă)

O abatere comisă de un singur membru al echipei trebuie să rezulte într-o penalizare sau Han-soku împotriva întregii echipe. Dacă orice membru al echipei primește un Doctor Stop, această hotărâre se aplică, de asemenea, întregii echipe.

7. Doctor Stop

Demonstrația trebuie să fie imediat oprită (Doctor Stop) oricând este o Decizie Medicală în sensul că există un pericol de rănire sau îmbolnăvire la un competitor. În caz de Doctor Stop, nu va avea loc nici o notare.

8. Protestul Antrenorului

- A. Antrenorul trebuie să aibă dreptul de a protesta orice chestiune legată de operarea Regulilor Competiției. În orice caz, Antrenorul nu poate protesta nici o decizie de notare a Arbitrilor ;
- B. Protestul Antrenorului trebuie făcut înainte ca Sportivii să părăsească Zona Competițională respectivă;
- C. Protestul Antrenorului poate să fie înaintat doar Arbitrului șef Kansa și nu celorlalti Arbitrii ;

- D. Când Arbitrul șef Kansa primește un protest de la Antrenor și după confirmarea că protestul privește o abatere arătată a Regulilor Competiției, Arbitrul Șef trebuie să ordone Shu-shin – ului să ceară o Întrunire a Arbitrilor. **Daca arbitrii hotarasc ca o abatere s-a produs, atunci daca nu este corectat, rezultatul este anulat.**

9. Eliminări

A. Sistem

- (1) Trebuie să fie un număr de maxim 12 competitori per tablou eliminare . Primii Patru competitori (echipe) având cele mai bune note trebuie să fie selectați din fiecare fond comun pentru următoarea rundă eliminatorie. Acest sistem de eliminări trebuie să continue cu fiecare tablou crescând până când rămân numai primii opt competitori (echipe).

Numerele pentru prima rundă a tablourilor eliminatorii sunt după cum urmează: 2, 4, 6, 8, 12, 16, 24 sau 32.

- (2) Cei opt competitori ramasi (echipe) determinați ca mai sus la (1), trebuie să concureze inca un tur pentru a ramane primii patru competitori (echipe) după care se va face turul final.
- (3) Cei patru competitori ramasi (echipe) trebuie să concureze în meciurile finale.

Observații:

- (1) Vezi Anexa VII pentru Tabelul Eliminării
- (2) Competitorul individual (Echipă) care are cel mai scăzut scor trebuie să concureze prima dată în următoarea rundă **eliminatorie**. În cazul în care, scorurile competitorului (echipă) sunt aceleași, concurentul cu nota cea mai mica avuta in turul anterior trebuie să concureze primul. Iar Când competitorii (echipe) au scoruri identice in continuare competitorul (echipă) care a concurat cel mai devreme, trebuie să concureze primul.

B. Tragerea la sorti

Tragerea la sorti trebuie făcută după desemnarea întâmplătoare și nu după planul sau sub controlul uman. În orice caz, competitorii (echipe) din aceeași țară sau același continent trebuie să fie repartizați pe tablouri diferite astfel incat ei sa se intalneasca cat mai tarziu posibil. Câștigătorii (locurile 1-4)ai ultimei competiții fiind pusi capi de serie fiind pusi in tablouri diferite astfel ca ei sa se intalneasca cat mai tarziu.

10. Grefierii Sportivi

A. Comitetul de organizare a Turneului trebuie să selecteze următorii Grefieri Sportivi:

- (1) Programator – o persoană;
- (2) Crainic – o persoană;
- (3) Secretar – două persoane;
- (4) Lucrător Sportiv . o persoană;
- (5) Mesager – o persoană.

B. Grefierii Sportivi trebuie să performeze sub controlul și îndrumarea respectivului arbitru Shu-shin .

ARTICOLUL 2 Competiție

1. Îmbrăcămintea Competiției

A. Tuturor competitorilor le este cerut să poarte uniforme Karate (Karate-Gi) ca cele spuse la Regulile Competiției (vezi Anexa XXII). Ochelarii sunt permisi. Bandajarea cum ar fi: elasticul este interzisă. Este permisă dar numai minim (dublă înfășurare).

B. Competitorilor nu le este permis să poarte sau să folosească următoarele:

- (1) Pantofi, șosete sau veșminte asemănătoare.
- (2) Arme sau echipament înrudit. Excepție fac cele aprobate de Comitetul Tehnic la data aplicării Kata Sincronizat.
- (3) Decorații sau ornamente.
- (4) Bandaje grele ce întrec cerințele minime.

2. Selectarea și Înregistrarea Kata

A. Competitorul (echipă) trebuie să selecteze Kata dintre tipurile Kata enumerate în Art. 1-3.

B. Competitorul (echipă) poate reține sau schimba Kata la fiecare rundă eliminatorie, exceptând runda eliminatorii finală (semifinale) și meciul final (Finala), unde un Kata complet diferit **trebuie să fie executat.**

C. Competitorul (echipă) trebuie să înregistreze numele Kata la respectivul Secretar înainte demonstrației.

3. Meciurile Eliminatorii (Semifinale) și Final

- A. Scorurile de la meciurile eliminatorii nu trebuie să fie cumulate.
- B. Semifinalele trebuie să aibă loc decât la o singură suprafață. Primi patru competitori individual sau echipă având cel mai mare scor trebuie să concureze în meciurile finale în aceeași suprafață de concurs.
- C. Meciurile finale trebuie făcute la o singură suprafață. Scorul final trebuie să fie suma totală din semifinale și finale.

În cazul Kata sincronizat, scorul final trebuie să fie suma totală a semifinalelor și a scorurilor finale. (Kata și Aplicatia).

4. Kettei-sen (Meci Terminal)

- A. Dacă după terminarea semifinalelor și finalelor, există competitori individual sau echipă care au scoruri identice sau egale, se va face suma la toate cele șase note pentru a determina câștigătorul. Dacă încă rămâne un scor egal, câștigătorul va fi decis de Kettei-sen.
- B. În meciul final Kata Sincronizat, scorul este determinat de totalul Kata și Aplicatia Kata. În cazul unui scor egal, echipele cu scor mai mare la Aplicatia Kata sunt câștigătoare. Dacă scorurile sunt încă egale, câștigător este determinat de suma celor șase note ale Aplicatiei Kata. Apoi, dacă este egalitate, Kettei-sen.
- C. La Kettei-sen, Kata care va fi executat de competitor trebuie să diferi de kata din care a rezultat scorul egal. În cazul de egalitate în meciul final Kata Sincronizat, atunci echipele trebuie din nou să demonstreze numai Aplicatia Kata.
- D. Scorurile de la Kettei-sen nu trebuie să fie folosite pentru formarea scorurilor finale. Scorurile Kettei-sen trebuie în schimb să fie folosite numai pentru determinarea localizării-locul (rupând egalitatea). Numai notele originale trebuie să fie utilizate pentru formarea scorului final pentru fiecare competitor (echipă).
- E. Ordinea de intrare la Kettei-sen este decisă de Întrunirea Arbitrilor.

5. Executarea Katasurilor

A. Meciurile Individuale

- (1) Competitorul trebuie să aleaga oricare poziție marcată pe suprafața de concurs. Numele Kata trebuie să fie anunțat și demonstrația trebuie să înceapă.
 - (2) Competitorul trebuie să poarte întreaga responsabilitate pentru orice urmare cauzată de pășire inadvertentă în afara Zonei Competiționale.
- B. **Kata sincron**

(1) Poziția de incepere a executiei.

Competitorii trebuie să selecteze orice poziție în interiorul Zonei Competiționale.

Fiecare competitor trebuie să-și marcheze propria poziție de start cu panglică adeziva livrata de oficiali.

În timpul demonstrației Kata Aplicatie, competitorii trebuie să folosească una dintre aceleași poziții de start ca la Kata sincron.

(2) Competitorii trebuie să poarte întreaga responsabilitate pentru orice urmare (consecință) cauzată de pășirea lor inadvertentă în afara Zonei Competiționale . Întreaga echipă este vinovată.

6. Schimbări în Compoziția echipei

Membrii fiecărei echipe Kata Sincronizat trebuie să rămână aceeași până la eliminare.

Membrii nu pot fi adăugați sau scoși dintr-o echipă. Oricum, pozițiile de incepere a katasului sunt permise să se schimbe.

7. Funcționarea Competiției

Funcționarea Competiției trebuie să fie în concordanță cu următoarele:

A. Ceremonia de Deschidere;

B. Competiția;

(1) Competitorul în poziție salută Shu-shin –ul și anunță Kata ce urmează a fi demonstrat. Crainicul anunță numele Kata înregistrat. Dacă este vreo diferență între numele Kata anunțat de Crainic și Kata anunțat de competitor, Shu-shin – ul trebuie să confirme.

În cazul Kata Sincronizat, echipa trebuie să ia poziție în orice parte a zonei competiționale. Echipa trebuie apoi să salute Shu-shin – ul și fiecare competitor trebuie să poziționeze panglica (aproximativ 5 cm x 20 cm) pe podea pentru respectiva poziție și căpitanul echipei trebuie să anunțe numele Kata ce urmează a fi demonstrat.

(2) În caz de meci final de Kata Sincronizat, echipa trebuie să demonstreze Aplicare Kata . Aceasta este anuntata de Shu-shin spunând „Bun-Kai” (începerea Aplicării).

Aplicarea – implică 3 demonstranți cu un demonstrant aplicând tehnicile aceleiași Kata . Doi demonstranți iau poziția de atac.

Compoziția (Coregrafia) trebuie plănuită de către membrii echipei respective în concordanță cu următoarele cerințe:

Ofensiva:

Se fac patru atacuri asupra demonstrantului Kata, din care cel puțin unul consecutiv sau atac simultan și 3 atacuri continue.

Atacul celor doi sportivi trebuie să fie simultan sau două atacuri consecutive (Atacul celei de-a doua persoane trebuie să înceapă înainte ca atacul primei persoane să fie dus la bun sfârșit).

Demonstrantul Kata se poate angaja în luptă cu 2 combatanți. Exemplu: Într-un atac simultan demonstrantul Kata utilizează o tehnică exactă de la Kata ca să blocheze ambii atacanți ai acțiunii inițiale în același timp. Asta se numără, se ia în considerare ca și o luptă cu fiecare atacant (consecutivă). Data viitoare demonstrantul Kata antrenează în luptă fiecare dintre oponenti care trebuie să fie eliminați (înca 3 atacuri simple).

Cu atacul unei singure persoane, demonstrantul Kata poate doar să se antreneze în luptă cu atacantul doar de 2 ori. Antrenarea în luptă trebuie să fie o demonstrație adecvată continuă a tehnicii Zan-shin.

Observație:

- a) Ofensiva poate să folosească Bo (stick) 140 de centimetri sau mai scurt cu diametru de 3 centimetri (-+ 5).
- b) Ofensiva nu poate să folosească nici una din tehnici care sunt forme distincte a unor arte marțiale.

Demonstrantul Kata

Demonstrantul trebuie să folosească tehnica Kata exactă împotriva unui atac cu nici o schimbare permisă.

Observații:

- a) De exemplu, după prima tehnică, dacă este folosit un blocaj, atunci demonstrantul poate folosi orice contra tehnică adițională.
- b) Dacă tehnica în Kata este mișcare ușoară, aceasta poate fi accelerată în demonstrație.
- c) În cazul unei apărări împotriva a doi atacatori, prima mișcare de apărare trebuie să fie o tehnică din Kata, dar al doilea atacator poate să se întâlnească cu orice contra tehnică.
- d) Când demonstrantul termină o aplicație împotriva unui atacator, atunci următoarea acțiune trebuie să fie rezumată din Kata.
- e) Demonstrantul trebuie să revină la poziția originală de start.

Sucesiunile Aplicației sunt următoarele:

- a) Demonstranții se salută între ei;
- b) Demonstranții iau poziția de start;

- c) Doar partea ofensivă se poate plasa oriunde în Zona Competițională sau chiar sta, sau Sei-za (poziție formală așezat pe podea);
- d) Demonstrantul începe Kata. Ofensiva în concordanță cu coregrafia lor face atacurile. Dacă există un timp liber înainte de următorul atac, părții ofensive îi este cerut ori să stea, ori să-și asume poziția Sei-za până începe următorul atac;
- e) Demonstrația Kata completă. Membrii echipei se salută între ei, salută Shu-shin-ul și fac salutul.

(3) După ce competitorul (echipă) a demonstrat Kata și a salutat Shu-shin –ul, trebuie să iasă din competiție , după cum a ordonat Shu-shin-ul. În cazul Kata Sincronizat, fiecare membru al echipei trebuie să ridice panglica înainte de a ieși din aria competițională.

(4) Dacă un Shu-shin descoperă o penalizare , ori doi sau mai mulți Fuku-shin –i (Arbitrii de Colț) indică penalizare după demonstrația Kata. După aceea Shu-shin –ul cere o întrunire a Arbitrilor .

Arbitrii Sportivi indică penalizarile prin ridicarea steagului roșu în partea stângă apoi înălțând steagul drept la nivelul genunchilor.

Dacă Shu-shin-ul nu găsește nici o penalizare sau dacă doi sau mai mulți Arbitrii nu indică nici o penalizare, Shu-shin –ul nu indică penalizare. Lipsa de penalizări este indicată prin ținerea unui steag alb la nivelul genunchiului drept .

După decizia punctului de penalizare, Arbitrii trebuie să-și completeze Tabelul de Scor (vezi Anexele X, XI). Shu-shin-ul trebuie să le ceară apoi prezentarea scorurilor, salutând cu un lung fluierat, urmat de un scurt fluierat ascuțit. Arbitrii trebuie fiecare să prezinte scorurile lor prin ținerea propriilor Table de Scor deasupra capului.

(5) Secretarul trebuie să colecteze Foile de arbitraj de la fiecare Arbitru. În cazul meciului final Kata Sincronizat, Secretarul nu colectează Foile de arbitraj.

(6) Crainicul trebuie să citească fiecare nota în parte, începând cu Shu-shin-ul și continuând în sensul acelor de ceasornic. Dacă un scor este citit greșit, Shu-shin-ul trebuie să ceară o corectare de la Crainic. Pentru a direcționa Arbitrii să-și coboare Tablele de Scor după ce au fost citite corect de către Crainic, Shu-shin-ul trebuie să anunte cu un scurt fluierat.

În cazul meciului final Kata Sincronizat, Shu-shin-ul cere mai întâi Arbitrilor să indice scorul Kata prin Table de Scor, apoi, după ce Crainicul citește tablele de scor, Shu-shin-ul cere Arbitrilor să arate scorul Aplicției kata.

După ce scorul Aplicației kata este citit, atunci Secretarul colectează Foile de arbitraj.

(7) În cazul Kettei-sen, după ce Arbitrii și-au completat Foile de arbitraj, atunci începe următorul meci (fără a arăta Tablele de Scor).

Când toate Kettei-sen sunt terminate, atunci Shu-shin-ul cere Întrunirea Arbitrilor să determine ordinea castigatorilor (primul, al doilea, al treilea).

C. Ceremonia de închidere.

ARTICOLUL 3 **Arbitrajul**

1. Îmbrăcămintea Arbitrilor

Arbitrii trebuie să poarte uniforma impusă de Comitetul Tehnic ITKF.

2 .Echipamentul Arbitrajului

Fiecare Arbitru Sportiv trebuie să stea în locurile destinate în Zona Competițională. Următorul echipament de arbitraj trebuie să fie prezent în Zona Competițională:

- A. **Fluierul**
- B. Tablă de Scor
Tablă tare (25 cm x 40 cm). Partea stângă cu numere de la 0 la 9 în negru și partea dreaptă cu numere de la 0 la 9 în roșu.
- C. Tablele de Scor oficiale (vezi Anexa 10 Kata Individual și Sincronizat, Anexa XI Kata Sincronizat Aplicare).
- D. Instrument de scris (stilou sau creion)
- E. Foaie de Arbitraj
- F. Steaguri roșii și albe.

3.Arbitrii Sportivi

A. Competiție și Localizarea Arbitrilor Sportivi.

- (1) Comisia de Arbitraj trebuie să fie compusă dintr-un Shu-shin (Arbitru de centru) și 5 Fuku-shin (Arbitrii de Colț).
- (2) Arbitrul șef trebuie să stabilească toate sarcinile și poziția Localizării pentru fiecare arbitru in parte la competiția respectiva.
- (3) Odată repartizați, Arbitrii nu mai pot fi schimbați din locurile repartizat lor. Oricum, în cazul unei răniri sau îmbolnăviri care privează Arbitrii de la continuare, Arbitrul Șef poate face înlocuiri. Când acestea apar, toate înregistrările competiției facute anterior trebuie să fie anulate și o noua competiție trebuie reluată.

B. Pauză în competiție

Arbitrul Șef trebuie să monitorizeze arbitrajul Arbitrilor . Dacă Arbitrul Șef descoperă nereguli clare în arbitraj incorect, va fi emis un avertisment prin Shu-shin către Arbitrii .

Dacă, după avertisment, neregularitățile de arbitraj spuse persistă, Arbitrul Șef trebuie să ordone oprirea competiției prin Shu-shin subiect pentru aprobarea schimbării arbitrilor. Când se întâmplă asta, toate înregistrările scorurilor competiției facute la proba respectiva trebuie să fie anulate și competitorul trebuie să înceapă iar cu o componenta diferită a Arbitrilor ea fiind determinată de Arbitrul Șef.

C. Notarea

- (1) Fiecărui Arbitru îi este cerut să noteze fiecare competiție. Cele mai mari și cele mai mici note trebuie să fie ignorate(taiate). Scorul competitorului (echipă) trebuie să fie suma totală a celor patru scoruri rămase împărțite la patru (media).
- (2) Punctele de penalizare trebuie să fie prima dată decise de Arbitrii în baza Art. 1-3-E-(1).

Arbitrii trebuie mai întâi să-și scrie scorurile în Foile de Arbitraj Oficiale (Anexa X Kata Individual și Sincronizat, Anexa XI Kata Sincronizat Aplicare). În acest moment verifică cu privire la punctele notate , apoi ajustează în concordanță cu fiecare element al notării.

După aceea, pe semnalul Shu-shin-ului, Arbitrii trebuie să-și arate Tablele de Scor numerotate corespunzător. Foile de Arbitraj Oficiale trebuie să fie apoi colectate de Secretar.

În cazul Kettei-sen, Arbitrii trebuie să determine, după Întrunire, ordinea câștigătorilor. După ce Arbitrii termină notarea, ei nu trebuie să arate Tabla de Scor. Shu-shin-ul cere o Întrunire și ordinea câștigătorilor este determinată prin vot.

4. Delegarea Autorității de către Arbitrul Șef.

Arbitrul Șef este împuternicit să delege autoritate Arbitrului Șef Adjunct repartizat la un tablou sportiv separat.

ARTICOLUL 4 **Operațiunea Notării**

1. Drepturile și Responsabilitățile Shu-shin-ului

Shu-shin-ul trebuie să controleze operațiunea competiției în concordanță cu Regulile competiției. Shu-shin-ul trebuie să fie responsabil să se asigure că zona competițională, competiția și notarea sunt susținute în cele mai bune condiții.

Dacă consideră necesar să îndeplinească aceste scopuri, Shu-shin-ul poate direcționa Grefierii Sportivi, competitorii și arbitrii către atingerea acestor condiții optime.

Mai departe, **Shu-shin** trebuie să monitorizeze serios și strict scorurile anunțate de Crainic de pe Tablele de Scor arătate de către fiecare Arbitru în parte. Dacă este făcută o greșeală, Shu-shin-ul trebuie să ordone o corectare . Descoperirea Shu-shin-ului a unei note arătate greșit trebuie semnalată prin mai multe scurte fluieratături ascuțite urmate de corectarea Shu-shin-ului la Tabla de scor aratata greșit cu un steag roșu.

2. Întrunirea Arbitrilor

Când Shu-shin-ul cere Întrunire, Arbitrii se adună în fața scaunelor Shu-shin-ului.

La Întrunirea Arbitrilor, fiecare Arbitru , inclusiv Shu-shin-ul, trebuie să aibă un drept egal la vot. În cazul unui vot egal, Shu-shin-ul trebuie să ia decizia finală.

3. Deciderea Punctelor de Penalizare

La Întrunirea Arbitrilor , Fuku-shin raportează punctele de penalizare Shu-shin-ului, care determină apoi ce puncte de penalizare se aplică. Punctele de penalizare nu pot fi micșorate sau mărite față de cele raportate de Fuku-shin.

4. Decizii pentru Han-soku

- A.** Dacă Shu-shin-ul găsește abateri serioase sau dacă unul sau mai mulți Fuku-shin-i semnalează abateri, atunci Shu-shin-ul trebuie să oprească imediat meciul și să ceară o Întrunire a Arbitrilor .
- B.** Întrunirea Arbitrilor trebuie să ia hotărârea Han-soku sau pentru determinarea ordinii scorurilor competitorilor după baraj. Dacă decizia Arbitrilor este că s-a comis Han-soku, atunci Shu-shin-ul trebuie să semnaleze anunțând cu mai multe scurte, ascuțite fluieratături în timp ce , simultan, ține un steag roșu

ridicat deasupra capului, care indică zero puncte. Apoi, Shu-shin-ul trebuie să ordone competitorilor (echipă) să se deplaseze în afara Zonei Competiționale. În cazul în care decizia Arbitrilor nu este de Han-soku, competitorii (echipă) trebuie să înceapă demonstrația din nou, de la început.

5. Rănire sau Îmbolnăvire

În caz de rănire sau accidentare în timpul competiției, Shu-shin-ul trebuie să facă următoarele:

- A. Pe baza anunțării „Doctor Stop” de către Arbitrul Medical, Shu-shin-ul trebuie să oprească imediat competiția și să ceară tratament medical.
- B. Când Shu-shin-ul descoperă simptome de rănire sau îmbolnăvire, Shu-shin-ul trebuie imediat să-i semnalizeze acest lucru Medicului și Arbitrului Medical prin fluturarea ambelor steaguri deasupra capului. Dacă Arbitrul Medical hotărăște „Doctor Stop”, atunci Shu-shin-ul trebuie să oprească imediat competiția și să ceară tratament medical.
- C. În cazul în care unul sau mai mulți Fuku-shin-i descoperă simptome de rănire sau îmbolnăvire, Fuku-shin trebuie să apeleze Shu-shin-ul mișcând un steag roșu deasupra capului dintr-o parte în alta. Dacă Arbitrul Medical hotărăște Doctor Stop, atunci Shu-shin-ul trebuie să oprească imediat competiția și să ceară tratament medical.
- D. Dacă decizia Arbitrului Medical nu este „Doctor Stop”, atunci demonstrantul trebuie să înceapă iar, de la capăt.

ARTICOLUL 5 Reguli Adiționale

1. Colectarea Foilor de Arbitraj

Urmărind fiecare competiție, Secretarul trebuie să colecteze toate Foile de Arbitraj. El trebuie să țină toate Foile de Arbitraj în ordine să verifice că ele sunt în acord cu Tablele de Scor. Dacă este găsită vreo discrepanță între Tabelele de Scor și Foile de Arbitraj, Secretarul trebuie să ignore scorul de pe Tablele de Scor și să admită scorul bazat pe Foaia de Arbitraj. Secretarul trebuie apoi să anunțe Arbitrul Șef.

După un Kettei-sen, Shu-shin-ul își păstrează tabelele cu note.

2. Notarea și Media Scorului Anunțat

Crainicul trebuie să citească răsplat Tablele de Scor începând cu Shu-shin-ul și continuând în sensul acelor de ceasornic cu fiecare Arbitru. Pe măsură ce fiecare tablă este citită, secretarul trebuie să facă înregistrările în tabelul de competiție. După ce au fost

anunțate toate notările, Secretarul trebuie apoi să noteze scorurile individuale și să dea totalul Crainicului care trebuie apoi să anunțe media scorului total.

In meciul final al Kata sincron, crainicul anunța prima oară scorul Kata, apoi scorul aplicației kata și după aceea scorul total.

3. Întrunirea Arbitrilor determină Ordinea Clasamentului.

După ce un Kettei-sen este complet, toți Arbitrii notează în Foile de Arbitraj și discută rezultatele pentru a determina mai întâi ordinea clasamentului. Shu-shin-ul colectează toate Foile de Arbitraj de la Kettei-sen, indică decizia lor Secretarului și apoi face notările finale tabele de scor oficiale.

4. Cererea de Avertismente ale Scorurilor.

Scorurile date fiecărui competitor (echipă) trebuie să fie postate clar, astfel încât să fie vizibile tuturor persoanelor din zona competițională.

În cazul unui Kettei-sen scorurile nu sunt anunțate, doar ordinea relativă (primul, al doilea, al treilea) începând cu cel mai înalt scor

IV. REGULILE EN-BU

ARTICOLUL 1 General

1. Zona Competițională

Aceeași ca la Zona Competițională Kumite prevăzută în Art.1-1 (vezi Anexa I) excepții fiind: Localizarea Arbitrilor este cea spusă în Regulile Competiției Kata Art.1-1 (vezi Anexa II).

2. Împărțiri

Bărbați și Mixte (femeie vs. bărbat)

3.Sucesiunea Competiției

- A. echipă de 2 persoane (bărbat-bărbat și femeie-bărbat) demonstrează tehnici ofensive și defensive în interiorul Zonei Competiționale fiind desemnate castigatoare echipele cu scorul cel mai ridicat.
- B. Demonstrațiile trebuie să fie completate după următoarele condiții:
 - (1) Tehnicile de ofensiva și defensivă demonstrează succesiuni coregrafiate pe o perioadă de 1 minut (+ sau – 5 secunde). Timpul este calculat din punctul în care fiecare competitor începe să se miște și continuă până când ambii competitori revin la Schizen-tai sau direct la Sei-za (poziția formală așezat pe podea). Pe măsură ce competitorii revin la Schizen-tai (sau Sei-za) ceasul este oprit. Nu sunt permise armele. Dar adițional tehnicilor cerute, orice altă tehnică este permisă.
 - (2) Tehnicile părții ofensive trebuie să includă Choku-zsuki (lovitură puternică cu pumnii), Mae-geri (lovitură frontală cu piciorul), Mawashi-geri (lovitură cu piciorul Round-House) și Ushiro-geri (lovitură cu piciorul în spate).

Observații:

- (1) Atacul trebuie să fie direcționat la țintă
- (2) Ruperea echilibrului este permisă
- (3) Apucările și răsucirile permise
- (3) Partea Defensivei
 - (a) Partea defensivei trebuie să evite atacul defensivei prin Uke (blocaj), Sabake (eschive), Kawashi (întoarcere)
 - (b) Tehnici de contra-atac permise sunt: Tsuki, Uchi, Ate, Keri, ca cele statuate în Regulile Kumite Art.1-2 F

- (c) Ținte: Jodan (zona feței, capului), Chudan (zona stomacului), Gedan (stomac jos)
- (d) Cerințe: Tehnica Todome (salutul de final)

Observații: Ruperea Echilibrului, apucările permise numai în conjunctura tehnicii de contra-atac.

- (4) Contactul este interzis pentru ambele părți exceptând tehnicile de blocaj pe braț sau picior sau când se rupe echilibrul.
- (5) Fiecare parte alternează în ofensivă / defensivă sau numai o parte rămâne defensivă sau ofensivă; excepție fac echipele mixte unde numai bărbatul poate ataca.
- (6) Competitorii trebuie să păstreze Zanshin (pregătire psihică și fizică) înaintea tehnicilor prioritare următoarei mișcări.
- (7) La sfârșitul demonstrației o parte trebuie să demonstreze Tehnica Todome (în mixt, doar partea feminină)

Observații:

- (a) Todome este permis numai o singură dată în demonstrație, numai la sfârșitul ei.
- (b) În categoria Mixt, Todome este realizat doar de către femei.

4. Notare

A. La momentul eliminării, notarea trebuie să fie determinată în baza punctelor de vedere ale Arbitrilor în concordanță cu Punctele Fundamentale(overview) minus Punctele de Penalizari. La Finala, formula de notare trebuie să fie punctele fundamentale (overview)plus Punctele de măiestrie(skil points) minus Punctele de penalizare.

B. Punctele Fundamentale provin din:

- Tehnică
- Timing / Maai (distanța)
- Aspectul Budo
- Coregrafie

Criteriul de notare trebuie să fie după cum urmează:

(1) Tehnica:

- a) Forța demonstrațiilor notată după gradul sau rata puterii generate de dinamicile corpului și acțiunea musculară;
- b) Forța demonstrațiilor notată după gradul echilibrului (statură, postură și coerență în mișcări).

(2) Timing / Maai

- a) Corectitudine a Timing-ului ca cea stabilită de Regulile Kumite Art. 1-2-A-(2)
- b) Maai (distanța efectivă) – corectitudine și distanță pentru aplicația propriu-zisă a tehnicii.

(3) Aspectul Budo

Gradul spiritului luptător al Artelor Marțiale incluzând gradul stabilității emoționale concentrării mintale, Zanshin și caracter înalt (Kurai)

(4) Coregrafia

Notarea depinde de nivelul:

- a) Demonstrației principiilor și tehnicilor Karate-ului Tradițional
- b) Realismului
- c) Ușurinței tranziției

C. Punctele de măiestrie sunt determinate de doi factori: Stăpânirea și Impresia.

(1) Stăpânirea: Gradul detaliilor tehnice plus înțelegerea elementelor mentale și spirituale.

(2) Impresia: Se referă la nivelul impresiei făcute de către demonștranți observatorului ca rezultat al execuției realiste și eficiente a mișcării și arătarea nivelului înalt al priceperii tehnice cu grație și spirit puternic.

D. Punctele de Penalizari trebuie deduse în următoarele cazuri:

- (1) Omiterea tehnicilor cerute ca cele statuate în Art. 1-3-B.
- (2) Fie prea mult, fie prea puțin timp față de timpul cerut pentru demonstrație, ca cel statuat la Art.1-3-A.
- (3) Ezitare sau pauză în Demonstrație.
- (4) Fără Todome la finalul demonstrației cum este cerut.
- (5) Tehnica ofensivei complet greșită la oponent.
- (6) Ratarea țintei în timpul Todome.
- (7) Greșeală în defensivă (blocaj ratat etc.)
- (8) Contact slab sau moderat.
- (9) Utilizarea atacului cu degetul în ochi.
- (10) Defensivă inutilă –priza sau dezechilibrare făcută de către defensivă.
- (11) Începerea atacului ofensivei de către femeie alta decât contra-atacul sau eschiva.
- (12) Bărbatul folosind Todome împotriva femeii.
- (13) Uitarea să salute Shu-shin-ul (Arbitru) și oponentul ori la începutul, ori la sfârșitul demonstrației
- (14) Dacă competitorul se mișcă în afara zonei competiționale rezultă în Jyo-gai (orice parte a corpului atletului iese în afara Zonei Competiționale).
- (15) după completarea En-bu, când competitorii salută Shu-shin-ul ei sunt într-o poziție incorectă și / sau înfățișând direcție incorectă (față de original).

E. Standardele Notării

(1) Punct Fundamental (Eliminatoriu)(Basic Points)

	Foarte Rău	Rău	Slab	Sub Normal	Normal	Peste Normal	Bun	Foarte Bun	Excelent
TEHNICĂ	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
TIMING/MAAI	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
ASPECT BUDO	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
COREGRAFIE	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
TOTAL	5.1	5.2-5.5	5.6-5.9	6.0-6.3	6.4-6.7	6.8-7.1	7.2-7.5	7.6-7.9	8.0

(2) Punct de Performanță (Final)(Skil Points)

	Foarte Rău	Rău	Slab	Sub Normal	Normal	Peste Normal	Bun	Foarte Bun	Excelent
IMPRESIA STĂPÂNIRII	1.0	1.1	1.2	1.3 1.4	1.5	1.6 1.7	1.8	1.9	2.0

(3) Punct de Penalizari

TIPUL	Scară de Gradație	Deduții
1. Omiterea tehnicilor cerute		0.2 fiecare caz
2. Peste / sub timpul limită		0.2 per 5 secunde
3. Ezitare / Pauză		0.2 per caz
4. Fără Todome (Final)		0.5
5. Ofensiva / fără țintă		0.2 fiecare caz
6. Defensiva / Todome-waza fără țintă		0.2 fiecare caz
7. Greșeala defensivei		0.2 fiecare caz
8. Atac cu degetul la ochi		0.2 fiecare caz
9. Defensiva / inutilă apucare Tsukami		0.2 fiecare caz
10. Contact (Slab sau Moderat)		0.2 per caz
11. Femeie folosind atacul ofensiv		0.2 fiecare caz
12. Bărbat/Todome împotriva femeii		0.2 fiecare caz
13. Fără salut		0.2 fiecare caz
14. Jyo-gai		0.2 fiecare caz
15. Sfârșit incorect poziție	Poziție	0.2 per jumătate de pas

/ direcție	Direcție	0.2 per 30
------------	----------	------------

Observații: Punctele de penalizare sunt cumulative pe categorii.

E. Notarea Uniformă(Standardizare)

Arbitrii trebuie să se întâlnească cu cel puțin 24 de ore înaintea turneului în ordine să asigure uniformitate și consistență notării prin vizionarea a cel puțin trei meciuri model. Dacă nu este posibil ca Arbitrii să se întâlnească înaintea turneului, ei pot asigura uniformitatea scorului prin vizionarea împreună a scorurilor primului meci al turneului (înaintea arătării scorului final).

5.Han-soku (Rău)

Un Han-soku trebuie să fie declarat împotriva unui competitor în următoarele cazuri. Indicațiile Shu-shin-ului pentru un Han-soku trebuie să fie susținute de ridicarea tablei cu nota 0.0 deasupra capului.

- A. Când este o întârziere sau lipsa a mișcării de 5 secunde sau mai mult în timpul performării demonstrației;
- B. Când competitorii vorbesc în timpul performării demonstrației;
- C. Când competitorul primește instrucțiuni sau indicații de la cineva în Zona Competițională în timpul performării demonstrației;
- D. Când competitorii ignoră intenționat instrucțiunile Shu-shin-ului;
- E. Când purtarea sau comportarea competitorului este nestăpânită sau nepoliticoasă sau general-inconsecventă cu purtarea normal-acceptată așteptată în Zona Competițională;
- F. Contact Greu;(Heavy contact)

Observații:

- (1) vezi Regulile Kumite Art.1-8-D-(1) pentru definirea contactului. Toate deciziile contactului făcute de Arbitrul Medical.
- (2) Han-soku se aplică atunci când este descoperit contact greu(Heavy contact) în timpul sau după demonstrație.

Simularea accidentarii serioase în timpul demonstrației trebuie să ducă aceeași penalizare(Han-soku) că și contactul greu.

G. Când competitorul încalcă serios Regulile Competiției

Observație: Termenul „competitor” se referă de asemenea la membrii echipei.

6. Penalizari și Han-soku

Aplică Regulile Kata Art.1-5.

7. Doctor Stop

Aplică Regulile Kata Art.1-6

8. Protestul Antrenorului

Aplică Regulile Kata Art.1-7

9. Eliminări

Aplică Regulile Kata Art.1-8 (secțiunea privind echipele)

10. Grefierii Sportivi

Aplică Regulile Kata Art. 1-9 (Adăugare: adaugă un cronometrul)

ARTICOLUL 2 Competiția

1. Îmbrăcăminte Competiției

Aplică Regulile Kata Art. 2-1.

2. Meciuri Finale și Eliminatorii

Aplică Regulile Kata Art.2-3 (secțiunea referitoare la echipe).

3. Kettei-sen

- A. Aplică Regulile Kata Art. 2-4, A, B, D care se referă la echipe.
- B. În cazul unui Kettei-sen, competitorii trebuie să performeze aceeași coregrafie sau alta.

4. Funcționarea Competiției

- A. Ceremonia de Deschidere
- B. Competiții

- (1) Competitorii iau poziția de început, apoi salută Shu-shin-ul și se salută unul pe celălalt, după care începe competiția. Competitorii pot saluta din poziția de Shi-zentai(yoi-dachi) sau poziția Sei-za.
- (2) După demonstrație, competitorii revin la poziția lor originală, se salută unul pe celălalt, apoi salută Shu-shin-ul și se retrag din Zona Competițională când li se ordonă de către Shu-shin.

Observație: Competitorii care încep cu salutul din picioare trebuie să încheie cu salutul din picioare. Competitorii care încep cu salutul așezați pe podea trebuie să încheie cu salutul așezat pe podea. Un competitor care începe cu salutul în picioare și încheie cu salutul așezat pe podea (sau vice versa) va primi o penalizare de „nesalutare”.

- (3) Cronometrul raportează Shu-shin-ului lungimea (întinderea) demonstrației peste sau sub limita timpului.
- (4) Shu-shin-ul confirmă punctele de penalizare și, dacă penalizarea este confirmată, cere Întrunirea Arbitrilor pentru a decide punctele de penalizare (Procedee – Regulile Kata Art.2-7-B-(4)).
- (5) După ce penalizarea este confirmată, atunci Arbitrii trebuie să-și completeze Foile de Arbitraj (vezi Anexa XIII).
- (6) Secretarul trebuie să colecteze Foile de Arbitraj de la fiecare Arbitru .
- (7) Shu-shin-ul trebuie apoi să le ceară prezentarea scorurilor prin anuntarea cu un lung fluierat, urmat de un scurt fluierat ascuțit. Arbitrii trebuie să prezinte fiecare notările lor ridicându-și propriile Table de Scor deasupra capului.
- (8) Crainicul trebuie să citească răspicat fiecare scor începând cu Shu-shin-ul și continuând în sensul acelor de ceasornic. Dacă un scor este citit greșit, Shu-shin-ul trebuie să ceară o corectare din partea Crainicului. Pentru a direcționa Arbitrii să-și coboare Tablele după ce acestea au fost citite corect de către Crainic, Shu-shin-ul trebuie să anunte cu un scurt fluierat.
- (9) Crainicul trebuie apoi să anunțe media scorului.
- (10) În cazul unui scor egal, se susține Kettei-sen. Arbitrii decid fără ridicarea Tablelor de Scor, prin Han-tei

ARTICOLUL 3 Arbitrajul

1.Îmbracămintea Arbitrilor

Aplică Regulile Kata Art.3-1

2.Echipamentul Arbitrilor

Aplică Regulile Kata Art.3-2 Excepție privind Tabelele de Scor (Anexa XIII).

3.Arbitrii

Excepții:

- A. Shu-shin-ul sau 2 sau mai mulți Fuku-shin-i indică contact greu. Shu-shin-ul trebuie să cheme Arbitrul medical și Doctorul turneului, apoi să ceară Întrunirea Arbitrilor pentru a decide penalizarea bazată pe raportul Arbitrului Medical.
- B. Notarea este bazată pe Art.1-4-E Standardele Notării
- C. Foile de Arbitraj sunt folosite cele din Anexa XIII

4.Delegarea Autorității de către Arbitrul Șef

Aplică Regulile Kata 3-4

ARTICOLUL 4 Funcționarea Arbitrajului

Aplică Regulile Kata Articolul 4

ARTICOLUL 5 Reguli Adiționale

Aplică Regulile Kata Articolul 5

Excepție: Anunțarea Kata Sincronizat

V. REGULILE FUKU-GO

ARTICOLUL 1 General

1.Fuku-Go: Definiție

O sinteză de kumite și Ki-tei (formă compusă)

2.Zona Competițională

A. Meciuri Kumite

Utilizând Zona Competițională Kumite (vezi Anexa I).

B. Meciuri Ki-tei

Utilizând Regulile Zonei Competiționale Kata (regulile Kata, Art.1-1), dar creează încă două spații pentru poziția competitorilor de 1,5 m la stânga și dreapta față de poziția spate centru și numai 5 scaune de Arbitrii (vezi Anexa III).

3.Eliminări

A. Utilizarea Regulilor Kumite Art.1-12 dar fara sistemul de Repasaj.
(vezi Anexa VI)

B. Fiecare eliminare alternează între competiția Kumite și Ki-tei

Observație: Meciul final este Kumite;

Meciul semi - final este Ki-tei;

Meciul pentru locul trei este Kumite,sau daca nu se sustine meciul de kumite vor fi doua locuri trei si anume cei care au pierdut la ki-tei in semifinale.

C. Localizarea

Utilizează regulile Kumite Art.1-12-B și C

ARTICOLUL 2 Competiția

1.Meciuri Kumite

Utilizează Regulile Kumite sau Ko-go kumite ca în meciuri individuale altele decât cele aplicate aici.

Observații: (1) În cazul unui scor egal, câștigătorul este decis după Kettei-sen

(2) Numai meciul de Jyu ippon kumite este folosit, nu și meciul de Sanbon-Ippon kumite.

2.Competiția Ki-tei

A. Ki-tei (Kata Standard cu Formă obligatorie)

Exista posibilitatea ca după un Campionat Mondial de Karate Tradițional, Comitetul Tehnic ITKF sa anunțe ca un nou Ki-tei să fie performat la următorul Campionat Mondial.

B. Reguli

In afara de Regulile Kata de la meciurile individuale sunt utilizate si alte reguli specifice pentru penalizari. Excepție: Sunt utilizati la suprafata numai 5(cinci) Arbitrii un Shu-shin (Arbitru de centru) și 4 Fuku-shin-i (Arbitri de Colt) și 2 competitori care încep competiția simultan (vezi Anexa III pentru amplasarea Arbitrilor).Se foloseste un numar inpar de arbitri.

C. Funcționarea Competiției

(1) Ceremonia de deschidere

(2) Competiția

- a) Cei doi competitori își ocupă poziția de start în același timp; un Aka (roșu) (partea stângă a arbitrului de centru), un Shiro (alb) (partea dreaptă a arbitrului de centru). Apoi salută Shu-shin –ul, se salută între ei, după care se îndreaptă din nou spre Shu-shin. Partea competitorilor Aka trebuie să poarte centuri roșii.
- b) Shu-shin-ul indică „Hajime” (start) și ambii încep Ki-tei.
- c) La sfârșitul competiției Ki-tei, competitorii, după ce se salută între ei și apoi Shu-shin-ul, trebuie să aștepte decizia Arbitrilor în poziția de finish, în Schizen-tai (cu picioarele desfăcute, poziție normală) cu fața către Shu-shin.
- d) Shu-shin-ul solicită arbitrilor de colț să arate dacă sunt penalizări și dacă acestea sunt confirmate prin ridicarea steagului roșu se cere Întrunirea Arbitrilor de către Shu-shin și se vor decide punctele de penalizare prin votul tuturor arbitrilor. (Procedee: vezi Regulile Kata Art.2-7-B-(4))
- e) După Han-soku sau penalizări confirmate de Arbitrii acestia calculează scorurile în Foile de Arbitraj de Ki-tei.

- f) După ce Arbitrii de Colț calculează scorul final ei trebuie să anunțe câștigătoare fie partea Aka, fie partea Shiro. Apoi Shu-shin-ul dă un lung și un scurt fluierat. În același timp, Shu-shin-ul și Fuku-shin-ii înalță steagul părții câștigătoare (Aka sau Shiro).

Notă: Un meci egal nu poate fi indicat; trebuie să fie aleasă fie partea Aka, fie partea Shiro, de aceea este și un număr impar de arbitrii.

Shu-shin-ul numără steagurile arbitrilor și determină câștigătorul Aka sau Shiro după majoritate. Shu-shin-ul emite fluierat-uri și Arbitrii coboară steagurile.

- (g) Shu-shin-ul înalță steagul spre câștigător (Aka sau Shiro), apoi declară câștigătorul. Competitorii salută Shu-shin-ul, apoi se salută între ei. După aceea părăsesc Zona Competițională.

- (h) Secretarul colectează Foile de Arbitraj ale Arbitrilor.

- (i) Anunțarea Câștigătorului – Înregistrarea rezultatului.

(i) după ce câștigătorul este declarat de către Shu-Shin, numele câștigătorului este anunțat de Crainic, dar nu este dat nici un scor.

(ii) după sfârșitul meciului, Secretarul verifică imediat Foile de Arbitraj ale Arbitrilor. În cazul în care rezultatele menționate în Foaia de Arbitraj nu coincid cu ce steag a fost ridicat de arbitru, va fi imediat îndreptată eroarea fiind valabil numai rezultatul scris în Foaia de Arbitraj, apoi va fi anunțat corect câștigătorul.

Anunțul corect al câștigătorului trebuie făcut înainte ca următoarea rundă să înceapă.

(3).Ceremonia de Închidere

D. Echipamentul Arbitrajului

- (1) Fluierul
- (2) Steaguri Aka(rosii) și Shiro(albe)
- (3) Foile de Arbitraj de Ki-tei Oficiale (vezi Anexa XII)
- (4) Instrument de scris (stilou sau creion)
- (5) Foile de concurs

E. Notarea

(1) Utilizează Regulile Kata Art.1-3-E-(1)și (2) ca Puncte Fundamentale(Bazic Points) și de Performanță(Skill Points) împreună pentru Notarea kata.

Excepție de la Standardele Notării:

	Slab	Sub Normal	Normal	Peste Normal	Bun	Foarte Bun	Excelent
--	------	------------	--------	--------------	-----	------------	----------

DINAMICILE TRUPULUI	0.8+	1.0+	1.2+	1.4+	1.6+	1.8+	2.0
PUTEREA	0.8+	1.0+	1.2+	1.4+	1.6+	1.8+	2.0
FORMA	0.8+	1.0+	1.2+	1.4+	1.6+	1.8+	2.0
TRANZIȚIA	0.8+	1.0+	1.2+	1.4+	1.6+	1.8+	2.0
IMPRESIA STĂPÂNIRII	0.8+	1.0+	1.2+	1.4+	1.6+	1.8+	2.0
TOTAL	←4.0+	5.0+	6.0+	7.0+	8.0+	9.0+	10

(2) Utilizează punctele de penalizare ca cele menționate în Regulile Kata Art.1-3-E-(4) următoarele puncte:

- a) Greșeală în succesiune, incluzând executarea „Ki-ai” în alta parte – 0.2 fiecare caz;
- b) Tehnică de săritură, incluzând omiterea „Ki-ai” – 0.2 fiecare caz.

F. Han-soku (rezultă din lipsa Scorului)

Utilizează Regulile Kata Art.1-4 după cum urmează, excepție în următoarele adăugări:
Competitorul nu demonstrează Ki-tei.

3.Următoarea rundă a Competiției

Câștigătorii de la Ki-tei participă în următoarea rundă a Kumite, apoi acești câștigători concurează în Ki-tei (alternativ).

V. REGULILE KO-GO Kumite

1. Ko-go Kumite. Definitie

Ko-go Kumite este un format specific competițiilor Kumite care desemnează competitorii fie ca Ofensiva fie ca Defensiva la începutul fiecărui meci.

2. Ko-go Kumite urmează regulile generale de Kumite având următoarele excepții:

- procedura
- Functionarea competiției
- Functionarea arbitrilor
- Scorul și punctele de penalizare
- Abateri și penalizări
- Termeni și semnale

Articol 2

Procedura

Competitia este impartita in 6 meciuri. Fiecare competitor este desemnat "ofensiv" (Tori) de 3 ori si trebuie sa initieze un atac. Celalalt competitor este desemnat "defensiv" (Uke) si trebuie sa raspunda atacului.

Observatie: Partea Aka (Rosu) ataca prima si ataca de 3 ori la rand, urmat de partea Shiro (alb) alte 3 atacuri.

Pe tabelul de eliminare (Foaia de Arbitraj):

Aka este plasat in partea de sus

Shiro este plasat in partea jos

Aka este plasat in partea stanga a tablei

Shiro este in partea dreapta a tablei.

2. Fiecare meci in parte este complet independent. Penalizarile nu se transmit in urmatorul meci.

Observatie: In cazul "Han-soku", "Shi-kaku", sau Doctor Stop nici un meci nu mai are loc

3. Castigatorul este determinat calculand scorul total.

Atunci cand este scor egal, meciul "Kettei-sen" consta in aceea ca fiecare competitor ataca si se apara de 3 ori, dar de data asta initiaza atacul alternativ, incepand cu partea Aka (rosie). In cazul cand o parte obtine scorul "Waza-ari" sau "Ipon" atunci acea parte este considerata castigatoare. In cazul in care nu se obtine "Waza-ari" sau "Ipon", atunci scorul total determina castigatorul. Daca scorul este inca egal, atunci arbitrii judecatori decid asupra castigatorului. (aplicat ca regulile generale Kumite).

Articolul 3 Functionarea Competitiei

Competitia va functiona sub urmatoarele secvente:

1. Ceremonia de deschidere (a se vedea regulile Kumite, articolul 2-4-A).
 2. Shu-shin indica [partea ofensiva prin semnalul de brat potrivit pentru partea ofensiva si anunta verbal ordinea fiecarui atac, "Ko-geki Ik-kai", Kogeki-Nikai "Kogeki San-kai"]
 3. Aka este mereu prima parte care ataca
 4. Urmarind indicatiile partii care ataca si numarul atacurilor, SHU-SHIN anunta "Shobu Ippon Hajime" ca sa inceapa meciul.
2. Partea ofensiva
 - A. Trebuie sa incepa atacul in 10 secunde dupa "Hajime". Dupa 10 secunde si daca nici un atac nu este initiat, aceasta este recunoscuta ca "Jikan".
 - B. Cand mana din fata a partii ofensive vine la o distanta corecta atingand mana (in dreptul mainii) partii defensive, atunci partea ofensiva nu poate sa tina ambele maini la mai mult de 45 de grade jos sau in sus sau ascunse amandoua in spatele liniei corpului. Daca se intampla asa, atunci este recunoscuta partea care ataca in "Kakushi".

c. Limitata máxima a atacurilor este de 4 tehnici incluzand eschivele si tehnicile de dezechilibrare.

Exceptii : Dupa fiecare tehnica in parte si partea defensiva poate ataca (contraataca), partea ofensiva poate la randul sau sa blocheze si sa contraatace doar , asta este acceptabil.

Partea defensiva

A. Poate doar sa initieze atacul dupa ce partea ofensiva incepe fizic atacul. Orice miscare fizica folosit ca si atac fals din partea ofensiva este recunoscuta ca si atac initiat.

Nota: Sunetele verbale fara miscare fizica nu sunt recunoscute ca si un atac.

Daca partea defensiva initiaza tehnica inaintea atacului partii ofensive acesta este recunoscut ca si " Saki".

B. Daca mana din fata a celui care se apara atinge mana oponentului celui care ataca (intr.-un maai corect)atunci nu este nevoie de partea " defensiva" ca sa astepte pentru ca partea ofensiva actuala ca sa initieze atacul,si poate executa contraatacul.

C. Atacul trebuie sa fie continuu dupa blocaj.

D. Daca partea ofensiva a executat 4 tehnici de atac si partea defensiva doar blocaje incomplete si ineficiente sau miscari de evitare, atunci aceasta este recunoscuta ca si "Nige-tai".

Articolul 4

Functionarea arbitrilor

. Shu-shin opreste meciurile in urmatoarele cazuri:

A. In caz de "Jikan"(vezi articolul 3-2-A).

B. Cand partea ofensiva are "Kakushi".

C. Cand cealalta parte conducatoare poate sa atinga corpul oponentului " Chica-ma" (prea aproape).

D. Cand partea ofensiva, ataca folosind tehnici combinate si opreste continuitatea tehnicilor.

E. Cand cele 4 tehnici combinate ale partii ofensive sunt complete sau dupa ultima tehnica a partii ofensive, partea defensiva contraataca si atacul frontal al partii ofensive este terminat.

F. Cand partea defensiva blocheaza atacul partii ofensive dar nu contraataca in timp util (contraatacul nu este continuu imediat dupa blocaj). (a se vedea articolul 3-2-C).

G. Cand ambele parti executa alternativ tehnici ofensive/defensive de 4 ori.

H. Cand "Nige-tai" este recunoscut. (Vezi articolul 3-3-D).

I. Cand "Waza-ari" sau "Ippon" este recunoscut.

J. Cand abaterile sunt recunoscute.

K. In cazul Doctor Stop.

L. In cazul situatiilor serioase neprevazute.

M. Cand "Tento" este recunoscut. (Regulile Kumite, articolul 1-7-B) (1).

2. La sfarsitul fiecarui meci, Shu-shin indica competitorilor sa se intoarca la pozitiile de start si apoi declara punctele, penalizarile sau instructiunile necesare. Apoi, Shu-shin continua cu meciul urmator. (a se vedea articolul 3-1).

3. La completarea celor 6 meciuri (3 ofensive si 3 defensive pentru fiecare competitor) Shu-shin confirma scorul cu Kansa si apoi declara castigatorul. In cazul unui scor egal, se incepe imediat " Kettei-sen".

Articolul 5

Abateri si penalizari

In plus la regulile generale Kumite, puncte de penalizare sunt date pentru abateri in urmatoarele cazuri:

1. In caz de "Jikan" - 2 puncte (Articolul 3-2-A).

2. In caz de "Kakushi" -2 puncte (Articolul 3-2-B)

3. In caz de "Saki" -2 puncte (Articolul 3-3-A).

4. In caz de "Nige-tai" -2 puncte (Articolul 3-3-d).

5. In caz de "Tento" -1 punct (Regulile generale Kumite aplicate).

In caz de abatere a regulilor Kumite –altele decat regulile Ko-go , Shu-shin da penalizari dupa discutiile cu arbitrii judecatori, fara orice avertisment verbal.

Articol 6

Termeni si semne aditionale arbitrilor

	Termen	Methode de semnalizare		
		Shu-shin	Fuku shin	
1.	Jikan (Articolul 3-2-A)	Mainile formeaza "T", apoi cu ambele maini deschise, palmele se impreuna la baza		

		capului (Ca in regulile generale Kumite “Ato”.		
2.	Kakushi (Articolul 3-2-B)	Impreunarea ambelor maini la spate.	Steagul partii ofensive se muta in spatele corpului.	
3.	Saki (Articol 3-3--A)	Degetul index miscand din partea defensiva catre partea ofensiva.	Steagul flutanrand din partea defensiva catre partea ofensiva	
4.	Nige-tai	Mainile partii defensive se deschid impingand inapoi.	Steagul partii defensive, in timp ce arata drept inainte, mutat pe partea corpului.	
5	Chika-ma (Articolul 4-1-C).	Impreunarea ambelor palme , degetele in sus, in dreptul pieptului.	Aducerea celor doua steaguri impreuna , ridicate in dreptul pieptului.	

Anexa VIII SHU-SHIN (ARBITRU) KUMITE
TERMENI ȘI SEMNALE

	ÎNȚELES	TERMEN	METODA SEMNALIZĂRII
1 (O)	Începerea meciului	Shobu ippon, Hajime	Verbal (fără semn cu mâna)
2 (O)	Oprire temporară	Yame	Mâini deschise ținute în afară – vârful palmelor lateral, apoi lăsarea în jos într-o singură mișcare
3 (O)	Ordonarea competitorilor la pozițiile lor stabilite	Motono-ichi	Brațele ținute jos, oarecum în față, degetele index punctând doar în jos, către fiecare competitor indicând poziția de începere
4 (O)	Continuă, începe	Tsuzukete, Hajime	Brațele maxim deschise în afară lateral, palmele deschise, apoi brațele sunt aduse ca pentru a pocni mâinile, dar palmele nu se ating
5 (O)	Continuă (când meciul a fost oprit de altcineva în afară de Shu-shin)	Tsuzukete	Bratele extinse parțial lateral, palmele deschise, apoi brațele sunt frânte, dar palmele nu se ating
6 (D)	Declararea de Waza-ari	Waza-ari	A. Mâna deschisă către partea care a punctat. B. Semanalele mâinii indică ținta și tehnica sau două cazuri de Jyo-gai C. Mâini ridicate, palme deschise lateral, oprindu-se la umărul opus, apoi lăsate jos într-o mișcare largă cu palma deschisă în față
7 (D)	Declararea de Ippon	Ippon	A. Mâna deschisă către partea care a punctat. B. Semnele mâinii indică ținta și tehnica sau două cazuri de Waza-ari. C. Mâna deschisă se mișcă din diagonală opusă întinsă peste umăr

			cu palma la nivelul feței.
8 (D)	Două Waza-ari declarate ca Ippon	Awasete, Ippon	A. Anunțarea a două Waza-ari B. Aceleași semnale ca la Ippon (nr.7)
9 (J)	Anunțarea de Sai-shinpan (Rearbitraj)	Sai-shinpan	A. Mai multe scurte, ascuțite fluieratături – apoi - B. Palma dreaptă peste zona pieptului – apoi – C. Explicație după semnalele mâinii D. Arbitraj indicat după semnalele mâinii E. Un lung fluierat, urmat de un semnal scurt fluierat F. după confirmarea deciziei, scurt fluierat, apoi coborârea steagurilor.
10 (O)	Informarea competitorilor că meciul se termină în 30 de secunde	Shibaraku	Verebal (fără semnal al mâinii)
11 (O)	Sfârșitul meciului	Sore-made	Brațele ridicate încordate afară cu palma deschisă în față
12 (I)	Indicație că competitorii sunt în afara zonei competiționale	Jyo-gai, Nakae	Utilizează același semnal ca Yame (vezi nr.2) urmat de o largă mișcare a mâinii ordonând competitorilor întoarcerea în zona competițională
13 (N)	Anunțarea de Jyo-gai	Aka (shiro) Jyo-gai	Degetele-index punctând către competitor și apoi semnalând cu același deget-index la linia de delimitare
14 (I)	Indicația a primului Jyo-gai (Kei-koku sau Chui)	Ikkai	Deget-index ridicat către competitor indică prima penalizare (Jyo-gai, Kei-koku sau Chui)
15 (I)	Indicație a celui de-al doilea Jyo-gai (Kei-koku sau	Nikai	Degetul index și mijlociu ridicat către atlet indică a doua penalizare (Jyo-gai,

	Chui)		Kei-koku sau Chui)
16 (I)	Indicație a Ten-to (Cădere)	Aka (shiro), Ten-to	Degetul index punctând către competitorul căzut după o lungă complet circulară mișcare și apoi punctând în jos către podea
17 (P)	Execuția penalty- ulul Ten-to	Sagaru	Degetul index mișcând competitorul direct în spate către spatele linie de delimitare.
18 (P)	Anunțarea de kei- koku	Aka (shiro), Kei- koku	A. Mâna deschisă către atletul penalizat B. Semnalul mâinii explică motivul C. Degetul index ridicat indică Kei- koku
19 (P)	Anunțarea de Chui	Aka (shiro), Chui	A. Mâna deschisă către atletul penalizat B. Semnalul mâinii explică motivul C. Mana cu Cotul îndoit arata cu degetul index către pieptul competitorului indică Chui
20 (P)	Anunțare de Han- soku	Aka (shiro), Han- soku	A. Mâna deschisă către atletul penalizat B. Semnalul mâinii explică motivul C. Brațele încordate cu degetul index la nivelul feței atletului penalizat
21 (P)	Anunțare de Shii- kaku	Aka (shiro), Shii- kaku	A. Degetul index punctând către atlet indică competitorul penalizat B. Explicarea motivelor după

			semnalele mâinii C. Degetul index ridicat sus (unghi de 45 grade) cu cotul încordat și punctând în spatele competitorului indică Shii-kaku
22 (P)	Anunțarea de fără Abilitate competițională	Aka (shiro) Mu-no	A. Mâna deschisă către atletul penalizat B. Mâini deschise încrucișate în fața piețului în X
23 (N)	Anunțarea de Doctor Stop	Aka (shiro), Doctor Stop	A. Mâna deschisă către competitorul rănit, bolnav sau poziția originală B. Un braț vertical, unul orizontal în fața pieptului făcând împrejur, apoi mâna deschisă lăsată de la cap în jos "Yame" – ca mișcare
24 (N)	Anunțarea de retragere	Aka (shiro), Ki-ken	A. Mâna deschisă către atletul retras din competiție B. Ambele palme deschise către în față, coatele înclinate, cu mâinile la nivelul capului
25 (D)	Declararea câștigătorului după ce oponentul a primit Shii-kaku, Han-soku, Ki-ken sau Doctor Stop	Aka (shiro), Ni-Yori (Shii-kaku, Han-soku, Ki-ken sau Doctor Stop) Shiro (Aka) No-kaci	După explicația după semnalele mâinii, apoi declararea de Ippon (la fel ca la nr.7)
26 (I)	Indicarea pentru urgențe (abateri, îmbolnăvire, orice		Mâinile în afară încordate deasupra capului mișcându-se circular

	alte urgențe)		
27 (O)	Cererea pentru Doctor	Doctor	Ambele mâini sunt ținute desupra capului într-un stil zigzag
28 (J)	Chemarea Fuku-shin	Fuku-shin, Shu-go	Ambele brațe încordate în afară, palmele în sus deschise, urmate de înclinarea completă a coatelor simultan
29 (J)	Chemarea Fuku-shin specific	Fuku-shin	A. degetul index punctând către arbitrul specific B. un braț încordat în afară, palma în sus, înclinarea coatelor simultan
30 (J)	Arbitraj	Han-tei	A. Un lung fluierat, urmat de un semnal ascuțit fluierat pentru a cere arbitrajul B. Un scurt fluierat pentru coborârea steagurilor
31 (D)	Declararea victoriei lui Aka (Shiro)	Aka (shiro) No Kachi	Utilizează același semnal ca la Ippon
32 (J)	Egalitate	Hiki-wake	Ambele mâini ridicate, palmele deschise lateral, apoi frânte în jos într-o mișcare ușoară a palmei în față zigzag
33 (O)	Start Kettei-sen	Kettei-sen, Hajime	Verbal (fără semnal al mâinii)
34 (J)	Neacodare de punct sau penalizare	Tora-nai	Brațele ridicate încordate în afară în fața corpului punctând în jos, la nivelul chimonoului, palmele deschise în jos, și o mișcare în zigzag
35 (E)	Tehnică slabă		Brațele încordate în afară în fața corpului, palma deschisă în jos, apoi un braț lăsat mișcarea oprindu-se la nivelul

			chiminou-lui
36 (E)	Tehnică blocată sau acoperită	Uke	Un braț vertical complet înclinat la piept cu palma celeilalte mâini bătând o dată brațul lăsat
37 (E)	În afara țintei	Nuke	Braț înclinat la un unghi drept, cu pumnul dominant drept ușor atingând stomacul
38 (E)	În afara distanței (insuficientă sau prea multă apropiere)	Ma-ai	Brațele încordate în afară, palmele deschise la 15 cm (5 inci) depărtare, apoi brațele extinse în afară o dată la jumătatea umărului
39 (E)	Timing(oseo)	Timing(oseo)	Ținând ambele brațe înclinate paralel în fața corpului și apoi mișcându-se ambele brațe într-o rapidă mișcare circulară în jurul fiecăruia
40 (E)	Atac simultan	Ai-uchi	Brațele în fața și paralel corpului, coatele înclinate, cu pumnii aproape atingându-se unul pe celălalt
41 (E)	Slabă stabilitate pe sol	Tachi	Vârfetele degetelor atingându-se în fața pieptului pentru a forma un triunghi
42 (E)	Tehnică snap back a mâinii (Tsuki, uchi, Ate)	Snap back	Extinderea pumnului pentru a face mișcarea Snap back
43 (E)	Fără retragere în tehnica cu biciuire cu bratul	Furi-uchi	Pumn închis, cot încordat, mișcă brațul din parte în parte
44 (E)	Fără retragerea piciorului în tehnica de biciuire	Furi-Geri	Pumn închis, mișcă brațul cu cotul încordat de la șold până deasupra capului
45 (E)	Tehnică împinsa	Oshi	Palma deschisă către în față, mâna apăsând mai departe
46	Pentru tehnica cu momentum	Nige	Un braț oscilând o dată din partea corpului, mai

(E)	corpului opus (tehnica se mișcă într-o direcție iar corpul in directie opusa)		departe și apoi înapoi
47 (E)	Utilizarea părții lovirii incorecte	Fu-teki	Palma deschisă plasată în vârful celeilalte mâini
48 (E)	Primul care a executat tehnica in tinta	Aka (shiro), Hayai	Un braț înclinat complet la cot, plama ridicată, la un unchi drept către piept cu celălalt braț, indicând parte cea mai rapidă , palma întinsă și atingând cotul
49 (E)	Apucare / priza	Tsuka-mi	O mână deschisă extinsă în afară apoi închizându- se într-un gest de apucare
50 (E)	Contact	Ate	Un pumn atingând partea feței
51 (E)	Acțiuni interzise sau periculoase	Kin-shi	Palma deschisă în jos, degetele împreunate împing mai departe
52 (E)	Unde o tehnică este ignorată (tehnica executată ignoră tehnica oponentului)	Mu-shi	O mână acoperind ochii
53 (E)	Ignorând avertismentul Shu-shin-ului	Chui Mu-shi	Palmele deschise acoperind ambele urechi
54 (E)	Manieră rea / Atitudine slabă	Fu-kei	Mâna deschisă, palma mai departe cu o mișcare dintr-o parte în alta
55 (E)	Semn pentru acțiuni simultane cu *Time-up *Jyo-gai *Ten-to	Doji	Ambele brațe extinse în față la nivelul umărului apoi plesnind palmele o dată
56 (E)	După oprirea meciului(tehnica este executată după Yame sau Jyo-gai etc.)	Ato	Ambele brațe sunt ridicate înclinat la cot cu palmele paralel la nivelul capului

57(E)	Un timing foarte bun	Yoshi	Miscari circulare cu bartele extinse in fata corpului.
58 (E)	Miscarea necontrolata si salbatica a tehnicilor	Mo-da	O mana este tinuta peste ochi, cealalta mana face pumni si bratul este extins pana la nivelul stomacului.
59 (E)	Tehnica finala este reprezentata de presiunea slaba catre podea	Presiunea	Cu bratele paralele sensului podelei, maini deschise, o mana ridicata in sus si alta in jos, in dreptul stomacului. Pala de sus loveste palma de jos.

Observații:

- (O) Funcționarea competiției
- (D) Declararea punctelor
- (J) Arbitraj
- (N) Anunțare
- (I) Indicare
- (P) Penalti
- (E) Explicație

ANEXA IX

SEMNALELE FUKU-SHIN (ARBITRU DE COLȚ) KUMITE

	ÎNȚELES	METODA SEMNALIZĂRII
1 (J)	Waza-ari	Braț, ținând steagul către competitorul corespunzător, ridicat în afara părții paralel corpului către podea simultan emițând un fluierat ascuțit
2 (J)	Ippon	Braț, ținând steagul corespunzător ridicat direct afară la partea corpului la unghi de 45 de grade, apoi emițând un scurt fluierat
3 (J)	Tek-kaku (o tehnica corecta devine punct)	Steagul corespunzător pentru Ippon sau Waza-ari cu celălalt steag acoperind ochii, simultan emite un ascuțit fluierat
4 (J)	Tora-nai (fără punct sau penalizare)	Fluturând steagurile în zigzag în față chiar deasupra genunchilor cu mai multe continue fluierat-uri ascuțite
5 (J)	Mie-nai (nu a văzut)	Ambele steaguri ridicate încrucișate acoperind ochii
6 (J)	Jyo-gai	Fluierături ascuțite cu steagul corespunzător ținut drept în jos
7 (J)	Ten-to (cădere)	Fluierături ascuțite cu steagul corespunzător punctând la competitorul căzut după o mișcare largă, complet circulară și apoi punctând în jos, către podea
8 (O)	Semnal pentru urgențe (abateri, răniri, îmbolnăviri, orice alte urgențe)	Mai multe continue ascuțite fluierături în timpul ținerii steagului corespunzător deasupra capului.
9 (O)	Doctor (cerere pentru Doctor)	Steagurile sunt ținute încrucișate deasupra capului
10 (E)	Ate (Contact)	Steagul corespunzător trebuie ținut să atingă partea feței
11 (E)	Chui Mu-shi (ignorând avertismentul Shu-shin-ului)	Mișcare simultană a ambelor steaguri pentru a acoperi urechile
12 (E)	Kin-shi (acțiuni interzise sau periculoase)	Vârful steagului corespunzător adus către gât
13 (E)	Mu-no (fără abilitate competițională)	Utilizează ambele steaguri, încrucișând brațele în față

		pieptului
14 (E)	Fu-Kei (maniere rele/atitudine slabă)	Steagul corespunzător ținut la un unchi drept cu cotul în față trupului; steag mișcat dintr-o parte în alta
15 (E)	Mu-shi (unde o tehnică este ignorată)	Steagul corespunzător ținut sus acoperind ochii
16 (E)	Tsuka-mi (apucare/clătinare)	Ambele steaguri ținute împreună într-o mână în timp ce cealaltă mână apucă cele două steaguri
17 (J)	Aka (Shiro) no Kachi (câștigător)	Același câștigător ca la Ippon cu excepția că nu există fluierături
18 (J)	Hiki-Wake (egalitate)	Ambele steaguri încrucișate deasupra capului
19 (E)	Yowai (tehnică slabă)	Brațele încordate în față paralel cu podeaua la nivelul centurii apoi mișcându-se în jos către genunchi
20 (E)	Uke (tehnică blocată sau acoperită)	Un steag ținut sus, cot înclinat aproape de trup, apoi celălalt ridicat lateral paralel mișcându-se să atingă primul steag
21 (E)	Nuke (în afara țintei)	Braț înclinat la un unghi drept cu steag general în jurul stomacului
22 (E)	Ma-ai (în afara distanței) (insuficientă sau prea mare apropiere)	Brațele ținând steagurile încordate în față la 15 cm depărtare, apoi brațele extinse în afară
23 (E)	Timing	Ținerea steagului corespunzător în fiecare mână, cu brațele înclinate paralel în față trupului. Brațele se mișcă într-o rapidă mișcare circulară în jurul fiecăruia.
24 (E)	Ai-uchi (atac simultan)	Ambele steaguri ținute în față, la nivelul centurii cu coatele înclinate, steagurile atingându-se
25 (E)	Tachi	Ambele steaguri în față pieptului formând triunghi
26 (E)	Snap back (tehnica mâinii)	Steagul corespunzător mișcat de la piept
27	Furi-uchi	Steagul corespunzător în față

(E)		apoi fluturându-l în sus la partea la nivelul umărului
28 (E)	Furi-geri	Cu coatele încordate, fluturând brațul cu steagul corespunzător flutură în sus de la joasa la înalta poziție
29 (E)	Oshi	Ține partea respectivă a steagului vertical apoi apasă în afară din trup
30	Nige	Steagul corespunzător ținut într-o mână, brațul ținând mai departe și apoi fluturând o dată în spate peste umăr
31	Fu-teki	Steagul corespunzător tapând vârful mâinii opuse
32 (E)	Hayai	Un braț înclinat complet la cot, ținut aproape de trup, palma sus, cu celălalt braț venind în dreptul minii cu steag în mână
33 (E)	Doji	Ambele brațe extinse în față la nivelul umărului, apoi aducând ambele steaguri împreună o dată într-un fel de mișcare plesnire
34 (E)	Ato	Ținerea steagului corespunzător în fiecare mână, apoi mișcând ambele brațe în sus înclinat la cot cu palmele paralele la nivelul capului
35 (E)	Yoshi(timp foarte bun)	Cu steagul corespunzător extins în fața corpului, mișcări circulare cu steagul.
36 (E)	Mo-da (mișcarea salbatică a tehnicilor necontrolate	Un steag acoperă ochii, altul este extins la nivelul stomacului.
37 (E)	Presiune (tehnica finală este presiunea slabă către podea)	Un steag în dreptul stomacului, brațul paralel cu podeaua, alt steag ca zădăros pe partea pavilionului(partea tehnica executată).

Observatii:

(J) Arbitraj

(O) Functionarea competitiei(E) Explicatie

VI . REGULI PENTRU COMPETITIA INTERNA FRKT

Articolul 1. Categoriile de vârstă și probele competiționale în noua lor structura

1. SENIORI > 21 ani - KATA (ind.+ech.), KOGO KUMITE în preliminarii iar semifinala și finala la Feminin KUMITE LIBER și la Masculin KUMITE LIBER în sistem SANBON SHOBU (ech.masc), FUKUGO, ENBU
2. TINERET - KATA (ind.+ech.), KOGO KUMITE în preliminarii iar Semifinala și finala atât la Feminin cât și la Masculin KUMITE LIBER (ech.masc), FUKUGO, ENBU
3. JUNIORI - KATA (ind.+ech.), KOGO KUMITE la Feminin, KOGO KUMITE în preliminarii iar semifinala și finala la Masculin KUMITE LIBER (ech.masc),FUKUGO, ENBU
4. CADEȚI - KATA (ind.+ech.), KOGO KUMITE (ind F,M ech.masc) și FUKUGO, ENBU
5. COPII 1 - KATA IND, KATA ECHIPE , ENBU, KUMITE (ind. + ech.masc.) lupta se desfășoară în sistem jyu ippon kogo kumite kumite (în număr de 7 combinații, combinațiile impuse se vor prezenta de catre comisia tehnica a FRKT)
6. COPII 2 - KATA IND, KATA ECHIPE , ENBU, KUMITE IND. jyu ippon kogo kumite (în număr de 6 combinații, combinațiile impuse se vor prezenta de catre comisia tehnica a FRKT)
7. COPII 3 - KATA IND, KATA ECHIPE , ENBU
8. COPII 4 - KATA IND, KATA ECHIPE , ENBU

Articolul 2. Programul de kata ce trebuie executat în toate fazele de calificare în Campionatele Naționale precum și la Finale

I *	Copii 4	6-7 ani	Min 6 kyu – Heian 1,2 5 kyu - Heian 1, 2, 3 Max 4 kyu–Heian 1-5; + HEIAN OIKUMI	-
II *	Copii 3	8-9 ani	Min 5 kyu – Heian 1, 2, 3 4 kyu – Heian 1-5; + Heian Oikumi 3 kyu – Heian 1-5; Heian Oikumi + BASSAIDAI Max 2 kyu – Heian 1-5;Heian Oikumi;Bassaidai + KANKUDAI	-

III *	Copii 2	10-11 ani	Min 4 kyu – Heian 1-5; + Heian Oikumi 3 kyu – Heian 1-5; + Heian Oikumi + Bassaidai 2 kyu – Heian 1-5; Heian Oikumi; Bassaidai + Kankudai Max 1 kyu – Heian 1-5; Heian Oikumi; Bassaidai; Kanku dai + JION	Jiu ippon kogo kumite 6 combinatii prestabilite • chikama se penalizeaza cu 2 puncte * nu se aplica prevederea din regulamentul de kogo kumite, cu initierea atacului în contra, după atingerea palmei
IV *	Copii 1	12-13 ani	Min 3 kyu – Heian 1-5; + Heian Oikumi + Bassaidai 2 kyu – Heian 1-5; Heian Oikumi; Bassaidai + Kankudai 1 kyu – Heian 1-5; Heian Oikumi; Bassaidai; Kanku dai + jion Max Shodan junior - Heian 1-5; Heian Oikumi; Bassai dai; Kanku dai; Jion + ENPI	Jiu ippon kogo kumite 7 combintii prestabilite • chikama se penalizeaza cu 2 puncte * nu se aplica prevederea din regulamentul de kogo kumite, cu initierea atacului în contra, după atingerea palmei
V *	Cadeți	14-15 ani	Min 2 kyu – Heian 1-5; Heian Oikumi; Bassaidai + Kankudai 1 kyu – Heian 1-5; Heian Oikumi; Bassaidai; Kanku dai + jion Max Shodan Junior (M+F) Program kata ITKF, WFF,	KOGO KUMITE fem.+ masc.
VI **	Juniori	16-18 ani	Min 1 kyu – Heian 1-5; Heian Oikumi; Bassaidai; Kanku dai + jion Max Shodan Senior (M+F) Program kata ITKF, WFF,	• Numai KOGO KUMITE la fem. - KOGO KUMITE iar semifin + finala KUMITE LIBER la masc.
VII **	Tineret	19-21 ani	Shodan Senior (M+F) obligatoriu Program kata ITKF, WFF,	- KOGO KUMITE iar semifin + finala KUMITE LIBER la fem + masc.
VIII	Seniori	Peste 21 ani	Shodan Senior (M+F) obligatoriu Program kata ITKF, WFF,	- KOGO KUMITE iar semifin + finala KUMITE LIBER la fem + masc. Sistem SANBON SHOBU

* La pozițiile I – VI dacă sportivii înscriși în competiție **nu posedă gradul maxim admis pentru categoria respectivă**, kata-sul executat nu poate depăși programa de examen pentru gradul respectiv.

** La categoriile de J, T și S sportivii vor avea obligatoriu gradul de **SHO DAN Senior** pentru probele individuale și Kumite echipe, excepție făcând probele de kata echipe și Enbu unde vor fi admise și centuri maro 1 kyu.

Articolul 3. Conditii de participare si inscriere in Campionatul National

1. Sportivul să posedă legitimația vizată la zi
2. Sportivul să aibă viza medicală
3. Clubul să fie afiliat la FRKT
4. Înregistrarea codificării gradelor la AKTR și FRKT pentru toți membrii clubului indiferent de vârstă și statut (competitor sau necompetitor).

a) CAMPIONAT NAȚIONAL – Copii

1. La etapele de zonă pentru probele individuale (Kata, , Kumite) fiecare club poate să înscrie un număr nelimitat de sportivi .

2. La etapele de zonă pentru probele pe echipe (Kata, Enbu, Kumite) fiecare club poate să înscrie un număr nelimitat de echipe.
3. După etapa zonală se califică, pentru finală, primii 32 sportivi la **probele individuale și primele 8 echipe.**

- **LA INDIVIDUAL se iau primii 12 sportivi de la zonele cele mai bine reprezentate numeric/probă, completarea până la 32 făcându-se cu primii 8 sportivi de la zona cea mai puțin numeroasă**

4. Categoriile și probele sunt:

- C1 - Kata, kumite, enbu, kata echipe, kumite echipe
- C2 - Kata, enbu, kata echipe, kumite
- C3 - Kata, enbu, kata echipe
- C4 - Kata, enbu, kata echipe

În acest caz, pentru finala Campionatului Național se vor califica 32 de sportivi pentru probele individuale și 24 de echipe.

b) CAMPIONAT NAȚIONAL – Cadeți , Juniori , Tineret , Seniori

1. La etapele de zonă pentru probele individuale (Kata, Fukugo, Kumite) fiecare club poate să înscrie la **CADETI un număr nelimitat de sportivi** iar la **JUNIORI, TINERET și SENIORI** cluburile pot înscrie un număr **de 6 sportivi.**

2. La etapele de zonă pentru probele pe echipe (Kata, Enbu, Kumite) cluburile pot înscrie la **CADETI un număr nelimitat de echipe** iar la **JUNIORI, TINERET și SENIORI** fiecare club poate să înscrie **2 echipe.**

3. După etapa zonală **se califică pentru finală primii 32 sportivi la probele individuale și primele 4 echipe.** Pentru exemplificare:

- **LA INDIVIDUAL se iau primii 12 sportivi de la zonele cele mai bine reprezentate numeric/probă, completarea până la 32 făcându-se cu primii 8 sportivi de la zona cea mai puțin numeroasă**

În acest caz, pentru finala Campionatului Național de Karate Tradițional **Fudokan** se vor califica **32 de sportivi** pentru probele individuale și **12 de echipe.**

Pentru finala Campionatului Național de **Karate Tradițional** se vor califica **16 sportivi** pentru probele individuale și **8 echipe.**

Articolul 4. MONITORIZAREA SISTEMULUI ARBITRAJ

1. Se pot introduce în funcție de posibilitățile Federației camere de supraveghere pentru monitorizarea competiției și a deciziilor arbitrilor la fiecare suprafață în parte.
2. Camerele de supraveghere nu vor fi folosite pentru schimbarea deciziilor arbitrilor în timpul competiției.
3. Camerele de supraveghere se vor utiliza numai în scopul monitorizării deciziilor de arbitraj, care apoi în baza lor se vor acorda calificative arbitrilor sau materialele obținute vor fi folosite la cursurile de arbitraj având ca scop ridicarea nivelului de arbitraj.

4. Introducerea unei FISE DE OBSERVATIE la fiecare suprafata care poate fi completata numai de antrenori cu situatiile deosebite care au loc la suprafete si anume:
- Situatia de 4-1 ,cand un arbitru arata castigator un elev de al sau.
 - Situatia in care Arbitrul de centru SHU-SHIN arbitreaza un meci de Kumite in care evolueaza un elev de -al sau (Recomandabil ar fi ca in aceasta situatie Shu-Shin sa nu arbitreze)
 - Situatia in care un Arbtru de centru avantajza clar un sportiv prin deciziile sale.
 - Orice situatie care incalca regulamentul si nu a fost solutionata de KANSA in timpul competitiei conform regulamentului .
5. Interventiile care se fac in Fisa de Observatie nu schimba deciziile arbitrilor din timpul competitiei.
6. Dupa fiecare competitie,comisia de arbitraj va acorda un calificativ pentru acea competitie fiecarui arbitru si va fi trecut in Fisa personala a arbitrului.
7. Ulterior dupa terminarea competitiei Comisia de Arbitraj va verifica pe camere situatiile mentionate de catre antrenori in Fisele de Observatie si daca situatiile mentionate vor fi adevarate acestea vor fi monitorizate in Fisa Personala a fiecarui arbitru, tinandu-se cont la acordarea calificativelor pentru acea competitie.
- 8.In functie de situatie dupa decizia comisiei de arbitraj se pot acorda si penalizari in conformitate cu regualamentul comisiei de disciplina al FRKT

FISA DE OBSERVATIE

COMPETITIA : _____
 LOCUL SI DATA: _____
 SUPRFATA DE CONCURS: _____
 COMISIA DE ARBITRAJ : KANSA _____
 SHU-SHIN _____
 FUKU-SHIN 1 _____
 FUKU-SHIN 2 _____
 FUKU-SHIN 3 _____
 FUKU-SHIN 4 _____

Nr. Crt.	ORA si Minutul	Proba	Situatia care este reclamata	Numele Antrenor	Clubul	Semnatura