

# REGULAMENT DE ARBITRAJ

## FRK WKC

Sursă: Regulament WUKF

### Partea 1: Regulile competiției de karate FRK WKC

#### ART.1 STRUCTURA COMPETITIEI

1.1 Competitia WUKF este împărțită în două ramuri principale: **KATA și KUMITE;**

1.2 Fiecare competiție de KATA și KUMITE va fi împărțită în diverse categorii: masculin și feminin, individual și echipe, după grade(kyu) sau "open", după înălțime sau greutate, etc.;

1.3 Fiecare competiție de KATA și KUMITE va fi împărțită în diverse categorii de vîrstă:

COPII	<b>6-8 / 9-10/ 11-12 ani</b>
MINI-CADETI	<b>13-14 ani</b>
CADETI	<b>15-17 ani</b>
JUNIORI	<b>18-20 ani</b>
SENIORI	<b>21-35 ani</b>
VETERANI (MAESTRI)	<b>de la 36 ani</b>

1.4 Competitia de kata, pentru toate categoriile de vîrstă, va fi organizată **pe stiluri:** Shotokan, Goju-ryu, Shito Ryu, Wado Ryu, Shorin Ryu și Rengokai (în care intră toate celelalte stiluri acceptate:Uechi Ryu, Kyokushinkai, Shukokai, Sankukai, Gosoku Ryu, Budokan, etc.

1.4.2 Competitia de KATA atît pentru individual cît și pentru echipe, va fi organizată pe tururi:

**Tur 1:** primii 12 concurenți clasati în ordinea punctajelor, vor intra în turul 2;

**Tur 2:** primii 6 concurenți clasati în ordinea punctajelor, vor intra în finală;

**Tur 3(FINALA):** primii trei concurenți clasati în ordinea punctajelor, vor primi medalii;

**Excepție:** în competiția de kata, pentru categoria 9-8 kyu, vor fi doar 2 tururi

**Tur 1:** primii 10 concurenți clasati în ordinea punctajelor, vor intra în finală

**Tur 3(FINALA):** primii trei concurenți clasati în ordinea punctajelor, vor primi medalii;

1.4.3 Competitia de KATA pentru copii, mini cadeti, cadeti, juniori va fi organizată pe categorii de grad (kyu);

1.4.4 Competitia de KATA pentru seniori și veterani va fi organizată „OPEN” (toate gradele împreună);

1.5 Competitia de KUMITE va cuprinde categoriile de:

**Shobu Ippon** (individual, echipe și echipe rotativ);

**Shobu Nihon** (individual, numai pentru copii);

**Shobu Sanbon** (individual, echipe și echipe rotativ);

1.5.1 Competitia de kumite pentru Copii C (11-12 ani) și Mini cadeti (13-14 ani) va fi împărțită în două categorii de înălțime (vezi Partea 3/ A și B/Art.1)

## **ART. 2 REGULI DE PARTICIPARE**

2.2 Toți sportivii înscriși în competiție trebuie să decidă în care sistem de Kumite doresc să participe: Shobu Ippon (cu toate meciurile individuale și de echipă) sau în Shobu Sanbon (idem). Nici o participare combinată între categoriile de Ippon și categoriile de Sanbon nu este permisă;

2.3 În toate competițiile, concurenții pot participa, DOAR la propria categorie de vârstă, greutate, înălțime, grad/centura, etc., cu excepțiile, enumerate mai jos:

### **Excepții:**

- a. Un veteran poate concura la seniori individual; de asemenea o echipă de veterani poate concura la echipe seniori;
  - b. Un veteran poate fi inclus în echipa de seniori
  - c. Toate echipele (la kata sau kumite) pot utiliza un concurent dintr-o categorie inferioară de vârstă; acest concurent trebuie să aleagă o singură categorie de vârstă la care să participe (sau la categoria lui de vârstă, sau la categoria superioară de vârstă, dar nu la ambele categorii);
- 2.5 Orice altă situație specială, neprevăzută în actualul regulament va fi analizată de Biroul Federal al FRK WKC .

## **ART. 3: PERSONAL COMPETITIE**

3.1 Directorul competiției este numit de către Biroul Federal (în continuare, **BF**) al FRK WKC. El va superviza organizarea și desfășurarea competiției. El va fi asistat de personalul competiției.

3.2 Medicul Competiției: este numit de către BF. El va se va ocupa de toate aspectele medicale în timpul competiției. El va înregistra accidentările concurenților pe "Fișa ACCIDENTARI". El este autorizat să decidă dacă un concurent este capabil sau nu să continue un meci, un tur și/sau competiție.

3.3 Echipajul de prim ajutor: trebuie să fie prezent **obligatoriu** la competiții și pregătit să acționeze în caz de accident sau boală, împreună cu un doctor.

3.4 Nicio competiție nu poate începe fără doctor și echipa de prim ajutor.

3.5 Echipa de ordine nu trebuie să lase persoane neautorizate să patrundă în zona de concurs. Organizatorul este responsabil pentru a aduce această echipă.

## **ART. 4: UNIFORME OFICIALE**

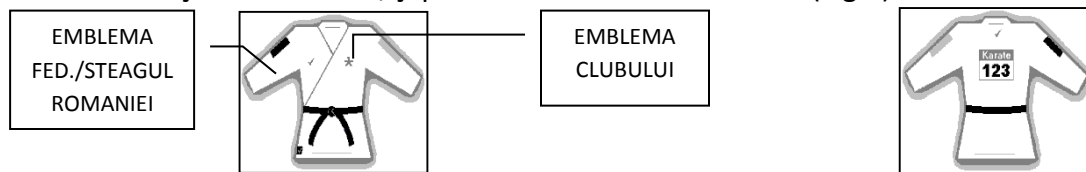
### **Pentru Arbitri**

4.1 Toți membrii juriului și arbitri trebuie să poarte uniforma oficială desemnată de către FRK WKC. Această uniformă trebuie să fie purtată la toate turneele, cursurile și examinările care au loc.

- 4.2 Uniforma oficiala este compusa din:
- Un sacou bleumarin cu doi nasturi argintii;
  - O cămașă albă WUKF;
  - O cravată roșie WUKF;
  - Pantaloni gri deschis;
  - Ciorapi negri;
  - Pantofi sport (pentru Arte Martiale) de culoare neagră;
- 4.3 Arbitrilor nu le este permis să poarte ceasuri, bratari, telefoane mobile, ac de cravata, sau alte obiecte care ar putea cauza accidentari si raniri.

### **Pentru Concurenți**

- 4.4 Toți concurenții trebuie să poarte un „Karate Gi” de culoare alba, curat, fara insemne.
- 4.5 Pe karate gi este permisa doar emblema clubului (in partea stinga a pieptului), un logo al federației/steagul Romaniei (max.10 cmp, pe mineca dreapta - Fig.1) și un logo publicitar al sponsorului pe partea din spate sus a Gi-ului concurentilor. Acesta trebuie să fie la înălțimea umărului, și poate fi de maxim 30 x 15 cm (Fig.2).



**Fig.1**

**Fig.2**

- 4.6 Karate Gi-ul, dupa ce este legat cu centura, trebuie sa aiba o lungime corespunzatoare, astfel incat sa acopere soldurile, dar sa nu ajunga la genunchi;
- 4.7 Centura trebuie sa aiba o lungime corespunzatoare, astfel incat, odata ce a fost legata in jurul taliei, sa atarne la ambele capete, 15-30 cm, dar fara sa atinga genunchii;
- 4.8 Manecile jachetei trebuie sa acopere minim jumatate din lungimea antebratului, dar sa nu depaseasca incheietura pumnului; minecile nu trebuie sa fie suflecate;
- 4.9 Pantalonii trebuie sa fie suficient de lungi astfel incat sa acopere 2/3 din fluierul piciorului, dar sa nu ajunga mai jos de incheietura gleznei; pantalonii nu trebuie sa fie suflecati;
- 4.10 Femeile Musulmane pot folosi esarfa alba;
- 4.11 Doar in cazul femeilor, un tricou alb simplu poate fi purtat sub kimono;
- 4.12 In concursul de Kata, concurentii isi pastreaza propriile centuri de grad;
- 4.13 In meciurile de Kumite si in sistemul “cu steaguri” la Kata, unul din concurenti va purta, cu scop de identificare, o centura alba sau rosie in jurul braului care sa inlocuiasca centura de grad;
- 4.14 In cazul unei uniforme necorespunzatoare arbitrul va acorda concurentului **1 minut** pentru a se conforma acestui Regulament. Daca dupa aceasta perioada concurentul nu se prezinta intr-o tinuta in concordanta cu Regulamentul, decizia luata va fi **IKIKEN**(descalificare) pentru participantul in cauza;
- 4.15 Antrenorul este responsabil pentru ca sportivul sa fie echipat corespunzator pentru competitie;

## **Pentru Antrenori**

- 4.16 Toti antrenorii pe timpul competitiei vor purta un trening al clubului (sau pantaloni cu Tricou), care sa contina emblema clubului/asociatiei din care fac parte;
- 4.16.1 Antrenorii trebui sa poarte Talonul de antrenor eliberat de FRK WKC, care atesta calitatea lor de antrenori;
- 4.16 Antrenorul nu are voie sa asiste concurentul echipat in Karate Gi sau in haine de strada;
- 4.17 In cazul unei uniforme necorespunzatoare arbitrul central va acorda **1 minut** pentru ca antrenorul sa se conformeze acestui Regulament. Daca dupa aceasta perioada nu se prezinta intr-o tinuta conform Regulamentului, decizia luata va fi interzicerea antrenorului de a-si asista sportivul la tatami;
- 4.18 Antrenorul va trebui sa depuna talonul de antrenor pe masa juriului pe durata meciului, urmind a o recupera la finalul lui.

## **ART. 5 Echipament de protectie si prezentare**

In competitii WUKF, pot fi folosite urmatoarele echipamente de protectie:

- 5.1 Manusi (doar albe sau rosii), in functie de pozitia in tatami (Shiro sau Aka) din runda respectiva;
- 5.1.1 Manusi speciale pot fi purtate numai cu aprobarea BF al FRK WKC;
- 5.2 Protectii dentare – albe sau transparente. Sportivii care nu pot folosi protectiile dentare trebuie sa aduca un certificat medical care sa dovedeasca acest lucru;
- 5.3 Protectii genitale (“cochilie”); trebuie sa fie purtate sub Karate Gi;
- 5.4 Protectiile pentru piept, pentru kumite feminin (albe sau incolore; trebuie sa fie purtate sub Gi);
- 5.5 Casca si protectia pentru piept, pentru Nihon Kumite, la categoria copii (albe sau rosii). Sunt recomandate protectiile pentru piept cu doua fete, una alba si una rosie;
- 5.6 Tot echipamentul de protectie trebuie sa fie aprobat de BF;
- 5.7 Echipament **Obligativ:**
- Manusi (pentru kumite);
  - Protectii dentare (in Sanbon kumite);
  - Protectii genitale (kumite masculin);
  - Protectii pentru piept (kumite copii si kumite feminin);
  - Casca de protectie (Nihon kumite);
- 5.8 Echipament **Permis:**
- Protectii dentare (in Ippon si Nihon kumite);
  - Protectii genitale (in Nihon kumite);
  - Protectie pentru tibie (Sanbon kumite);
  - Lentile de contact, ochelari speciali din sticla sau alt echipament special recomandat de doctorul competitiei, pot fi purtate pe riscul concurentului si cu aprobarea prealabila a BF;
- 5.9 Echipament **Interzis:**
- Ochelari (sticla sau plastic dur) in kumite;
  - Protectii pentru tibie (in Ippon kumite);
  - Protectii pentru glezna si/sau laba piciorului.

## 5.10 Reguli de prezentare a sportivilor la competitii

- a) Participantii trebuie sa aiba unghiile taiate scurt, fara virfuri si nu trebuie sa poarte obiecte metalice pe corp care sa duca la accidentarea propriei persoane sau a adversarului;
- b) Fiecare participant trebuie sa aiba parul curat si tuns la o lungime astfel incat sa nu afecteze buna desfasurare a meciului si nici sa nu-l incomodeze pe adversar;
- c) In competitia de kata feminin, sunt permise cleme sau agrafe discrete pentru par, dar nu metalice;
- d) Concurentii nu au voie sa poarte bandaje sau alte protectii medicale, fara aprobarea doctorului competitiei;
- e) Concurentii nu au voie sa poarte Hachimaki, amulette sau bratari;
- f) In toate cazurile in care concurentii se prezinta la meci fara sa respecte cerintele de mai sus, arbitrul central le va acorda 1 minut pentru remedierea deficientei. Daca nici dupa 1 minut, nu se rezolva deficient, decizia va fi KIKEN pentru concurent. Antrenorul este responsabil pentru a se asigura ca elevul respecta regulile;

## ART. 6 Dimensiunile zonei in care se desfasoara meciurile

- 6.1 Sunt preferabile suprafetele de concurs tip-tatami. Ele trebuie sa fie aiba un spatiu de siguranta de jur imprejur de 1 m (fig. 3);
- 6.2 **Kumite** : Dimensiunile suprafetelor de concurs vor fi, in principiu, de 8x8 metri (pentru cadeti, juniori, seniori si veteran). Pentru copii, suprafata minima permisa va fi de 6x6 metri;
- 6.3 **Kata** : Suprafata de concurs va fi suficient de mare astfel incat participantii sa execute Kata fara sa fie incomodati;

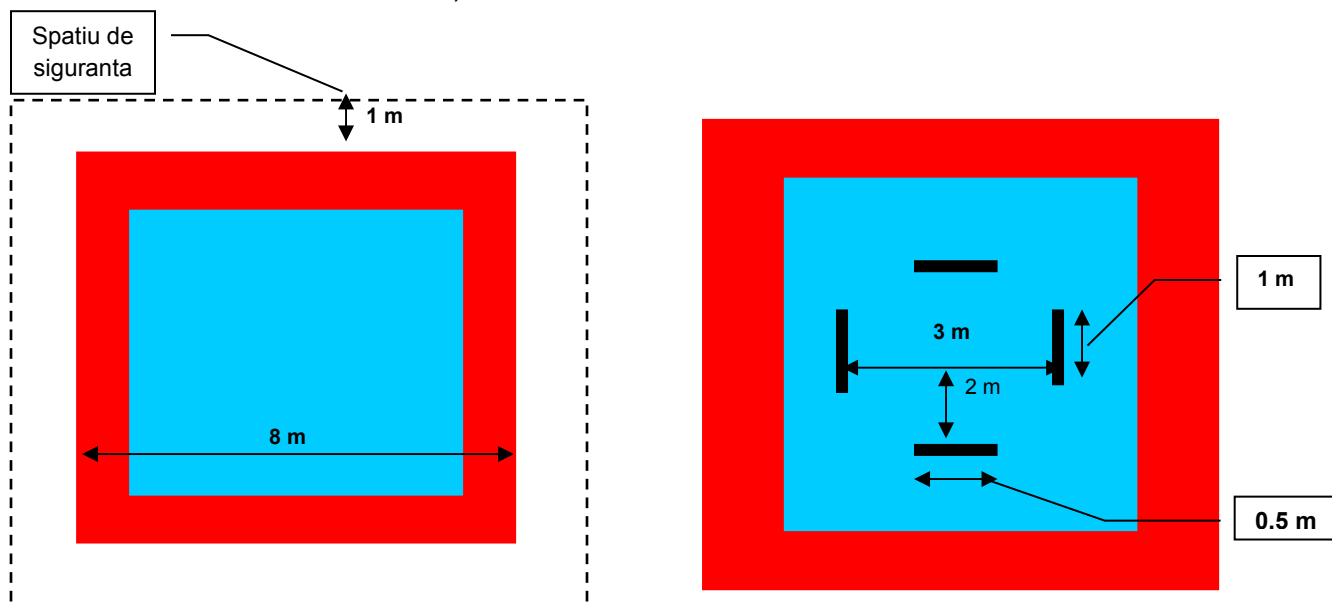


Fig. 3

## ART. 7 Materiale necesare desfasurarii meciurilor

- 7.1 Materialele vor fi asigurate de gazda competitiei si de organizatorul FRK WKC.
- 7.2.1 Tipuri de materiale si cantitate:
  - a) Steaguri albe/rosii (cel putin 5 pentru fiecare suprafata de concurs);

- b) Tabele de scor pentru Kata (idem);
- c) Echipament de inregistrare (formulare tipizate, pixuri, calculatoare, etc);
- d) Ceasuri/ cronometre/alte dispozitive de inregistrare a timpului de joc;

#### **ART. 8 Protestul impotriva unei decizii**

- 8.1 Concurentii nu pot protesta personal impotriva deciziilor juriului;
- 8.2 Daca un antrenor considera ca o decizie acordata contravine prevederilor acestui Regulament, el, si numai el, poate protesta la **Arbitrul Sef**.

**NB:** Totusi, antrenorii nu pot intrerupe munca de la mesele de arbitraj, incercind sa verifice listele de participare sau alte documente, cerind „mesei” explicatii, etc.

#### **Procedura de protest**

- 8.3 Antrenorul il anunta pe Arbitrul Sef de intentia de a initia protestul oficial;
- 8.4 Arbitrul Sef va opri competitia si va anunta Comisia de Arbitrii;
- 8.5 Inainte de a face oficial protestul, antrenorul trebuie sa plateasca o taxa de \_\_\_ lei, la trezorerul FRK WKC. Suma de bani va fi returnata daca protestul va fi anulat;
- 8.6 Antrenorul completeaza ‘Cererea de protest’ si o inmineaza Arbitrului Sef care o va transmite Comisiei de Arbitri;
- 8.7 Comisia de Arbitri va analiza protestul si dovezile care-l insotesc si poate cere explicatii Arbitrului Sef si arbitrilor meciului ;
- 8.8 In eventualitatea in care Comisia de Arbitrii considera ca protestul este indreptatit(adica decizia acordata nu a fost in conformitate cu Regulamentul), va cere membrilor juriului sa revina asupra deciziei si sa corecteze greseala;
- 8.9 Responsabilitatea furnizarii dovezilor care sa sustina protestul cade in sarcina antrenorului care a inaintat protestul;
- 8.10 Decizia finala va fi comunicata Arbitrului Sef si mai departe antrenorului implicat;
- 8.11 Comisia de arbitrii poate cere penalizarea arbitrilor/arbitrilor care au gresit;
- 8.12 Antrenorii pot raporta Arbitrului sef de la tatami orice greseli administrative, imediat ce au fost observate;
- 8.13 Pentru a reduce eventuale erori, castigatorul fiecarui meci trebuie sa confirme victoria la Masa Juriului inainte de a parasii zona;
- 8.14 Probele video sunt acceptate DOAR daca sunt clare si nu lasa loc de interpretari;

#### **ART. 9 Alte situatii**

- 9.1 In cazul unor situatii neprevazute de Regulament sau in eventualitatea in care exista dubii referitoare la aplicarea regulilor intr-o anumita situatie, arbitrii si Arbitrul Sef, se vor consulta intre ei pentru a gasi o solutie;
- 9.1.1 Decizia trebuie aprobata de Comisia de Arbitri a FRK WKC si BF. Toti oficialii vor fi instiintati de aceste decizii si va fi facut un anunt public;
- 9.2 Toti concurentii, antrenorii, managerii, membrii juriului sau alti oficiali, trebuie sa urmeze idealurile Karate-do privind o comportare corecta, sinceritate, eticheta si control de sine;
- 9.3 Orice comportament al antrenorilor, presedintilor sau a altor oficiali ai clubului/asociatiei prezenti la competitie, care ar putea aduce atingere imaginii Karate-ului, poate atrage penalizarea lor si/sau a concurentului/echipei;

## **Partea a 2-a: Arbitrajul in competitia de karate FRK WKC**

---

### **ART. 1 Consideratii generale**

- 1.1 Toate activitatile legate de asigurarea unui arbitraj corespunzator se vor supune Regulamentului FRK WKC si vor fi coordonate de Comisia de Arbitri, compusa dintr-un numar impar (3,5,7, etc) de membri si condusa de responsabilul de arbitraj;
- 1.2 Toti arbitrii trebuie sa decida in care sistem de Kumite vor sa participe : Shobu Ippon sau Shobu Sanbon;
- 1.3 Arbitrii trebuie sa aleaga intre a fi concurenti sau arbitrii. Nu pot folosi ambele calitati in aceeasi competitie;
- 1.4 Arbitrii trebuie sa se recuze, daca, intr-un meci de kumite, participa un sportiv din acelasi club/asociatie din care provin acestia. In functie de situatie, Arbitrul sef tatami il poate inlocui(daca este posibil) sau poate decide sa-l mentina in teren;

### **Capitolul 1 : Echipa de arbitri**

Fiecare suprafata de concurs va avea o echipa de arbitri care vor asigura buna desfasurare a competitiei;

Componenta echipei de arbitri: Arbitru Central(SUSHIN), Arbitru-oglinda(FUKUSHIN), Arbitrator (KANSA), arbitrii judecatori(aflati in colturile suprafetei de concurs) si membrii mesei juriului(responsabili cu inregistrarea scorului, a timpului si anuntarea concurentilor si/sau a meciurilor)

### **ART. 1: Propuneri si numiri in comisii**

- 1.1 Responsabilul Comisiei de Arbitraj este numit de catre BF al FRK WKC.
- 1.2 Componenta Comisiei de Arbitraj este propusa de Responsabilul Comisiei de arbitraj si trimisa BF spre aprobare;
- 1.3 Responsabilul Comisiei de Arbitraj numeste Arbitrii Sefi si echipele de arbitri, pentru fiecare suprafata de concurs;
- 1.4 Arbitrul central(SUSHIN), Arbitrul-oglinda (FUKUSHIN), Arbitratorul (KANSA), arbitrii judecatori(aflati in colturi), vor fi numiti de catre Arbitrii Sefi inainte sau in timpul fiecarui meci;
- 1.5 Masa Juriului este numita de catre gazda competitiei/organizatorul competitiei, impreuna cu BF;

### **ART. 2 Indatoriri generale ale arbitrilor**

Arbitrul Sef, Arbitrul Central(SUSHIN), Arbitrul-oglinda (FUKUSHIN), Arbitratorul (KANSA), arbitrii judecatori aflati in colturi si membrii juriului aflati la mese trebuie :

- a) Sa invete si sa stapineasca foarte bine Regulamentul FRK WKC;
- b) Sa fie obiectivi, impartiali si corecti;
- c) Sa arate respect si intelegere;
- d) Sa aiba criterii clare de evaluare;
- e) Sa se poarte cu demnitate si sa arate respect, atat participantilor cat si oficialilor;
- f) In timpul meciurilor sa aiba miscari viguroase, agile, rafinate, rapide, increzatoare si precise care sa mentina o atitudine potrivita ca oficiali ai FRK WKC;
- g) In timpul meciurilor trebuie sa isi concentreze toata atentia asupra participantilor, astfel incat sa observe fiecare actiune si sa o judece corespunzator;
- h) In timpul meciurilor, nu trebuie sa poarte conversatii doar cu Arbitrul Sef, cu ceilalti arbitrii, cu participantii si/sau cu membrii Comisiei de Arbitraj;

### **ART. 3 : Responsabilitatile si indatoririle Arbitrului Sef de tatami**

- 3.1 Arbitrul Sef organizeaza, coordoneaza si supervizeaza toata activitatea care are loc pe tatami;
- 3.2 El are cea mai mare responsabilitate in luarea deciziilor;
- 3.3 El va fi responsabil si va observa daca meciul este condus in conformitate cu Regulamentul de arbitraj si daca va avea loc vreun incident, va lua deciziile conform acestuia;
- 3.4 Arbitrul Sef poate opri meciul si poate propune celorlalti arbitrii revizuirea unor decizii administrative considerate eronate sau a unor decizii considerate impotriva Regulamentului;
- 3.5 El sfatuieste si indruma arbitrii si oficialii de la masa juriului;
- 3.6 El va numi arbitrul, arbitrul-in oglinda si arbitrii judecatori pozitionati in colturi inainte de meci;
- 3.7 Daca va fi nevoie sa fie inlocuit vreun oficial in timpul unei partide, Arbitrul Sef va opri imediat meciul si va alege un inlocuitor fara sa se piarda timp;
- 3.8 El este subordonatul Comisiei de Arbitraj;
- 3.9 Nu poate interveni in procesul de evaluare a performantei sportivilor, cu exceptia celor care sunt justificate de Regulament;

### **ART. 4: Responsabilitatile si indatoririle Arbitrului Central(SUSHIN)**

- 4.1 Va conduce meciurile;
- 4.2 Va anunta decizia echipei;
- 4.3 Va explica, atunci cand este necesar, fundamentele unei decizii luate;
- 4.4 Va anunta greselile si va da avertismentele (inainte, in timpul si dupa meciuri);
- 4.5 Va lua alte masuri disciplinare (de ex., descalificarea/eliminarea/suspendarea unui concurent dintr-un meci);

### **ART.5 Responsabilitatile si indatoririle Arbitrului “oglinda” (FUKUSHIN), a Arbitrilor de colt si Arbitratorului (KANSA)**

#### **Arbitrul “oglinda”:**

- 5.1 Asista, ajuta si informeaza arbitrul central;
- 5.2 Isi vor exercita dreptul de a vota pentru a lua decizia intr-un meci;
- 5.3 Vor evalua prestatia competitorilor;
- 5.4 Membrii juriului vor observa cu atentie actiunile participantilor in campul lor vizual. In urmatoarele cazuri, vor semnala Arbitrului Central folosind steagul, fluierul si/sau mana, spunandu-si parerea :
  - 5.4.1 Cand observa o accidentare/stare anormala la un sportiv, inainte ca Arbitrul Central sa observe;
  - 5.4.2 Cand percep o actiune care merita sa fie rasplatita cu Ippon sau Waza-ari;
  - 5.4.3 Cand un concurent pare sa comita sau a comis o actiune si/sau tehnica interzisa;
  - 5.4.4 Cand amandoi sau oricare dintre participantii au iesit in afara zonei de concurs;
  - 5.4.5 In toate cazurile cand este necesar sa atraga atentia Arbitrului Central;
- 5.5 Fiecare membru al echipei de arbitri va evalua continuu prestatia concurentilor si isi va forma propria parere si o va semnala independent, intr-o maniera prescisa;



### **Arbitratorul:**

- 5.6 Este responsabil de rezultatul oficial din registrul meciului;
- 5.7 Va tine scorul in mod explicit, inregistrand corect punctele si penalizarile. Scorul va fi atasat listei runde respective;
- 5.8 Se va concentra la partida si isi va spune parerea Arbitrului Centralal, atunci cand i se cere sa o faca;
- 5.9 Va controla si va verifica notele afisate de la masa juriului;
- 5.10 Va anunta Atoshi Baraku cu ajutorul fluierului sau cuvintelor, daca arbitrul nu a auzit semnalul sonor de la masa juriului;
- 5.11 Va verifica prezenta participantilor in conformitate cu Lista de concurs, inainte ca runda sa inceapa;
- 5.12 Va anunta Arbitrul Sef cu privire la orice problema disciplinara;

### **ART. 6 Responsabilitatile si indatoririle Mesei Juriului (scorerul, persoana responsabila cu timpul si crainicul)**

- 6.1 Masa Juriului trebuie sa fie alcatuita din persoane calificate, cu abilitati si aptitudini specifice acestei activitati. Trebuie neaparat sa cunoasca Regulamentul de arbitraj;
- 6.2 Masa Juriului anunta numele concurentilor si asigura intrarea corecta a participantilor in suprafata de concurs;
- 6.3 Masa Juriului inregistreaza electronic, punctele, penalitatile, timpul, etc.
- 6.4 Trebuie sa ataseze 'Foaia cu accidentari' la Lista fiecarui tur;

### **Capitolul 2 : Terminologie, semnale**

#### **ART. 1 Comenzi si penalizari**

Termenii folositi in timpul meciurilor de kumite ca semnale, comenzi, penalizari, anunturi, sunt urmatarii:

- 1. **HAJIME** : Marcheaza inceperea meciului. Arbitrul sta la linia oficiala;
- 2. **SHOBU HAJIME** : Inceperea prelungirilor unui meci. Arbitrul sta la linia oficiala;
- 3. **ATOSHI BARAKU** : "Mai este putin timp". Un semnal sonor va fi dat de responsabilul cu timpul, cu 30 de secunde inainte de sfarsitul meciului;
- 4. **YAME** : Oprirea temporara a meciului. Arbitrul face un semn de secerare in jos cu o mana. Responsabilul cu timpul va opri cronometrul;
- 5. **TSUZUKETE** : Continuarea luptei. Aceasta va fi ceruta dupa ce o intrerupere neautorizata a avut loc;
- 6. **TSUZUKETE HAJIME** : Reinceperea meciului. Arbitrul sta pe linia oficiala, paseste inapoi in Zenkutsu-Dachi si apropie palmele una spre cealalta;
- 7. **SOREMADE** : Sfarsitul meciului. Arbitrul isi indreapta mana catre spatiul dintre concurenti, avand-o intinsa, cu palma verticala
- 8. **MOTONOICHI** : Revenirea la pozitia originala. Concurentii, arbitrul, membrii juriului se intorc la locurile lor;
- 9. **SHUGO** : Membrii juriului sunt chemati. Arbitrul va face un gest de chemare cu o mana spre membrii juriului;
- 10. **HANTEI** : Decizie. Arbitrul va cere decizia prin fluierare, iar membrii juriului isi vor exprima optiunea printr-un gest cu steagul sau bratul dinspre un concurent sau altul;

11. **IPPON** : Un punct. Arbitrul isi intinde bratul lateral oblic in sus(la 45 de grade), aratand spre concurentul care primeste punctul;
12. **WAZARI** : Jumatate de punct. Arbitrul isi intinde bratul lateral oblic in jos (la 45 de grade) pentru a arata care concurent primeste jumatatea de punct;
13. **AWASETE IPPON** : Doua Wazari-uri considerate ca Ippon;
14. **AIUCHI** : Amandoi concurentii au punctat simultan. Nu se vor acorda puncte. Arbitrul isi va impreuna pumnii in fata pieptului;
15. **HIKIWAKE** : Egal. Arbitrul isi intinde ambele brate in lateral oblic in jos, cu palmele inspre fata;
16. **AKA (SHIRO) NO KACHI** : Victoria unuia dintre concurenti. Arbitrul va ridica bratul oblic pentru a indica invingatorul;
17. **ENCHO-SEN** : Prelungire. Arbitrul reporneste meciul folosind comanda "Shobu Hajime";
18. **TORIMASEN** : Tehnica neacceptata spre a fi punctata. La fel ca pentru Hikiwake dar cu palmele indreptate in jos;
19. **ATENAI** : Avertisment personal. Arbitrul ridica o mana avand pumnul acoperit de cealalta mana, la nivelul pieptului, aratand acest semn celui care a incalcat Regulamentul;
20. **CHUI** : Avertisment oficial. Arbitrul arata cu degetul aratator spre pieptul concurentului care a incalcat Regulamentul;
21. **HANSOKU** : Descalificare. Arbitrul indica, folosind degetul aratator, spre fata celui care a gresit, anuntand victorie pentru adversarul acestuia;
22. **JOGAI** : Iesirea din suprafata de concurs. Arbitrul indica in lateral,folosind degetul aratator, spre zona limita a marcajului terenului, din partea celui care a comis greseala
23. **UKE IMASU** : Tehnica blocata. Palma deschisa atingand cotul celuilalt brat;
24. **NUKETE IMASU** : Tehnica ratata. O mana cu pumnul inchis, ce trece prin fata corpului;
25. **YOWAI** : Tehnica prea slaba. O palma deschisa care indica in jos;
26. **HAYAI** : Cel mai rapid/primul care inscrie. Palma unei miini atinge palma celeilalte maini, cu degetele;
27. **MAAI** : Distanta gresita. Ambele maini sunt ridicate, fata in fata, deschise si paralele cu podeaua;
28. **MUBOBI** : Avertisment pentru lipsa de preocupare pentru integritatea si siguranta proprie. Arbitrul indica folosind degetul aratator ridicat in aer la 60 de grade fata de cel care a comis greseala;
29. **KIKEN** : Renuntare. Arbitrul indica folosind degetul aratator spre picioarele concurentuluiji cafre renunta;
30. **SHIKKAKU** : Descalificare. Arbitrul arata cu degetul aratator spre fata celui care a comis greseala, apoi oblic sus si in spate, in afara arenei;

**ART. 2** Gesturile arbitrilor central trebuie sa fie clare, largi;





*ShobuHajime*



*Hayai*



*Yowai*



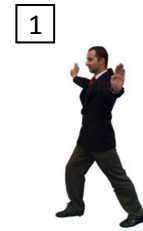
*Maai*



*Yame*



*Tzutzukete Hajime*



*Ippon*



*Waza Ari*



*Nukete Imasu*



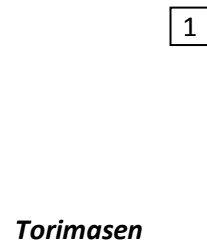
*Uke Imasu*



*Aiuchi*



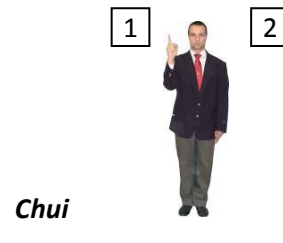
*Hikiwake*



*Torimasen*



*Kiken*



*Chui*



1

2

1

2

3



**Hansoku**

**Shikaku**



**Fukushin Shugo  
pentru Kata**

**Fukushin Shugo  
pentru Kumite (sistem oglinda )**

**Fig.4**

**ART. 3** Gesturile arbitrului in oglinda trebuie sa fie scurte, rapide, discrete si decente



**Fig.5**

**ART. 4 SEMNALE**

Semnalele pot fi indicate cu ajutorul steagurilor si/sau fluierului  
4.1 Semnalele arbitrului de colt pentru Kumite Ippon:



**Ippon**

**Waza Ari**

**Torimasen**

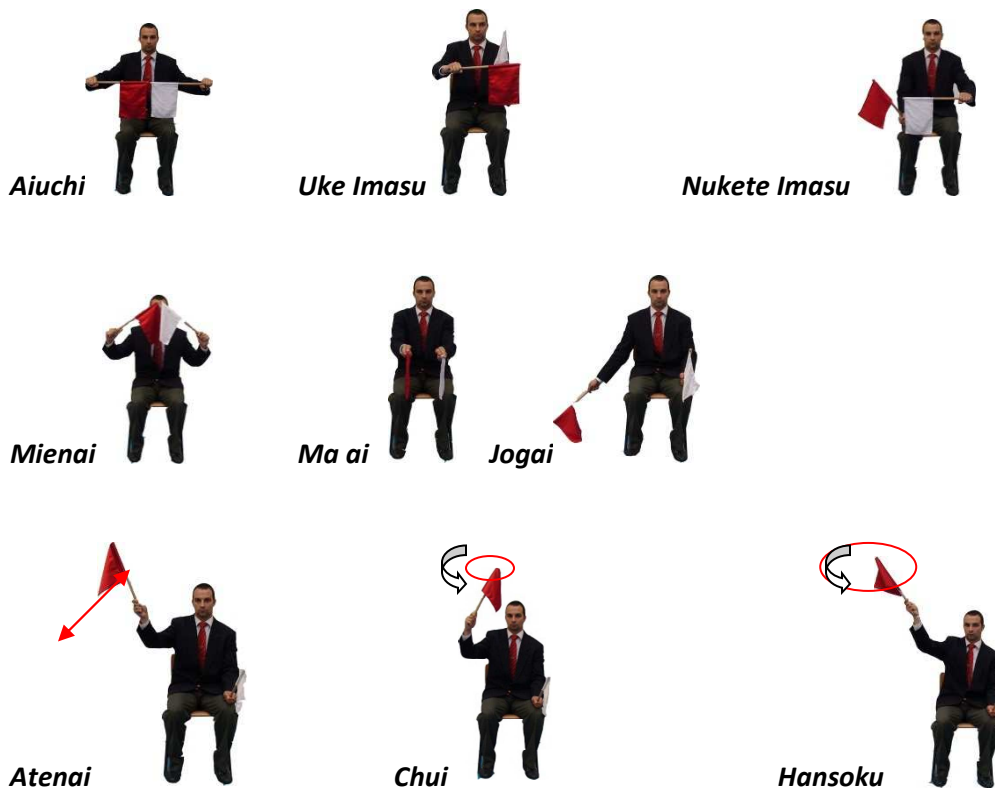


Fig.6

#### 4.2 Semnalele arbitrilor pentru competițiile de Kata



#### 4.3 Semnalele de fluier folosite de arbitrii au următoarele înțelesuri:

- a) lung/normal + scurt/puternic = Hantei
- b) scurt/puternic = comanda de a cobori steagurile sau tablele de scor (la Kata)

### Capitolul 3 : Decizii

- 3.1 În cazul unei diferențe de opinie între arbitru central și ceilalți arbitri într-o anumită situație, decizia finală va fi luată cu majoritatea voturilor.
- 3.2 În toate cazurile, când în timpul unei runde un concurent intră în locul altuia din greșeală (prea multă galagie, anunțare greșită, concurenți neatenți, etc.), rezultatul meciului va fi anulat. Runda va reîncepe din momentul greselii și va implica numai acei concurenți afectați de greșeală. Dar dacă runda este terminată, rezultatul nu se mai poate schimba.

3.3 Cand arbitrul ia o decizia in baza semnalelor date de arbitrul in oglinda sau unul dintre arbitri de colt, decizia va fi guvernata de tabelul decizional din figura 8.

3.4 Tabelul decizional

**O O X Mienai ..... SHIRO NO KACHI sau HIKIWAKE**

In cazul in care doi membrii ai juriului dau un punct lui Shiro (Aka), un membru nu da niciun punct si altul arata Mienai, arbitrul trebuie sa consulte cei doi membrii ai juriului care acorda un punct. Dupa aceea, arbitrul trebuie sa ii intrebe din nou pe membrii juriului despre decizia luata. Apoi arbitrul ia decizia finala.

SHIRO NO KACHI	AKA NO KACHI
○ ○ ○ ○	● ● ● ●
○ ○ ○ ●	● ● ● ○
○ ○ ○ ×	● ● ● ×
SHIRO NO KACHI or HIKIWAKE	AKA NO KACHI or HIKIWAKE
○ ○ ● ×	● ● ○ ×
○ ○ × ×	● ● × ×
HIKIWAKE	SHIRO/AKA NO KACHI or HIKIWAKE
× × × ×	○ ○ ● ●
○ × × ×	
● × × ×	
○ ● × ×	

Fig.8

3.5 Tot ce se refera la evaluarea sportivilor si nu este scris in aceste reguli va fi discutat intre membrii juriului si decizia va fi trimisa arbitrilor sef al meciului pentru aprobare si comisiei de arbitrii FRK WKC. Toti oficialii vor fi anuntati de aceste decizii si un anunt public va fi facut.

**Partea a 3-a : Regulele competiției de Kumite**

**ART. 1 Desfasurarea meciurilor de kumite**

Concurentii trebuie sa se alinieze langă teren la inceputul rundei. Daca unul din ei nu este acolo, va fi chemat de doua ori prin microfon. Daca nu apare, va fi declarat KIKEN.

### 1.1 Startul meciului :

La inceputul unui meci de Kumite, echipa de arbitri sta in afara limitei suprafetei de concurs; dupa salutul formal al concurentilor catre oficiali/public, catre arbitrii (Shomen ni Rei – Otagai ni Rei), arbitrul face un pas inapoi, dupa care toti arbitrii se intorc spre interior si fac un salut REI impreuna.

Dupa salut, arbitrul invita arbitrii la locurile lor (in exteriorul suprafetei de concurs), ca in figura de mai jos:

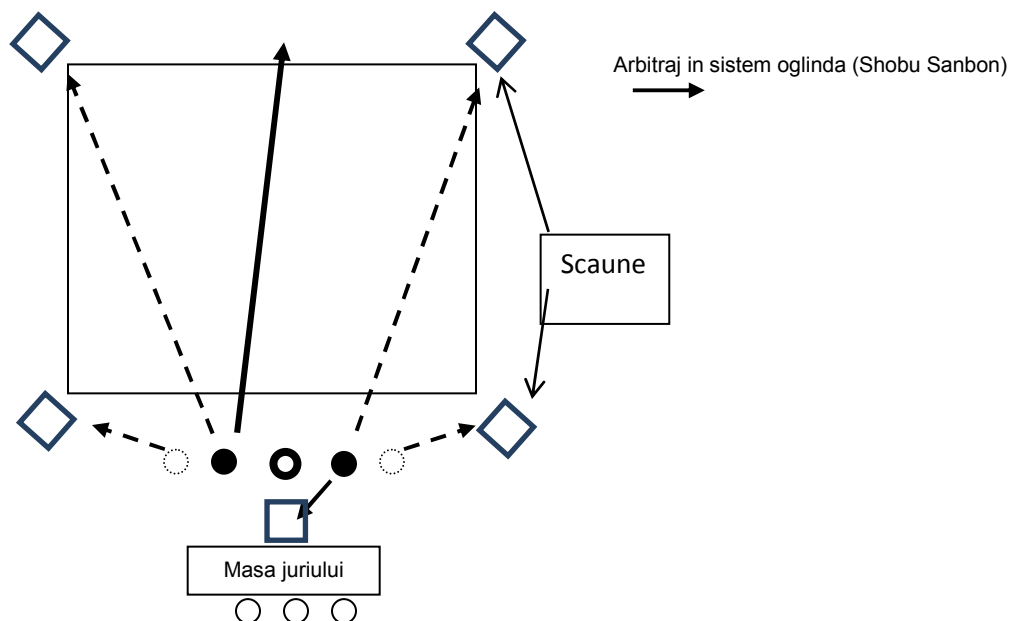


Fig.9

La comanda ‚Nakae ‚, echipa arbitrilor si concurentii intra in suprafata de concurs; Meciul va incepe cu anuntul ‚Shobu Sanbon (sau Ippon) Hajime‘;

### 1.2 Intreruperea temporara a meciului de kumite

Prin anuntarea ‚Yame‘, arbitrul va opri temporar meciul si va cere concurentilor sa isi reia pozitiile.

Pentru a relua meciul arbitrul va anunta ‚Tszuzukete Hajime‘.

### 1.3 Atoshi Baraku

Responsabilul cu inregistrarea timpului va da un semnal audio(gong/ fluier/ buzzer electronic) indicand Atoshi Baraku, adica ‚mai sunt 30 de secunde‘;

### 1.4 Sfarsitul meciului de kumite

Cand timpul expira, responsabilul cu timpul va da doua semnale sonore. Dupa oprirea meciului prin ‚Yame‘, arbitrul va termina meciul prin comanda ‚Soremade‘. Apoi verifica punctele si penalitatile si anunta decizia;

Dupa salaturile de rigoare, meciul este gata, sportivii parasind suprafata de concurs;

## **ART.2 Criterii de acordare a deciziei de IPPON si WAZA ARI**

- 2.1 Un ippon este acordat cand o tehnica exacta si puternica, considerata decisiva, este aplicata asupra unei zone de punctare recunoscuta, in urmatoarele conditii :
- forma buna (tehnica, sincronizare, pozitii si echilibru);
  - vigoare, forta suficienta (kime);
  - zanshin;
  - sincronizare adecvata (timing);
  - distanta corecta;
- 2.2 Tehnicile efective folosite in urmatoarele conditii sunt considerate **IPPON** :
- a) Cand un contra-atac este executat cu sincronizare perfecta in timp ce adversarul a inceput sa se deplaseze catre adversar;
  - b) Cand atacul este executat imediat ce adversarul a fost dezechilibrat;
  - c) Cand o combinatie de atacuri succesive si eficiente a fost folosita (cel putin doua din tehnici si-au atins tinta);
  - d) Pentru folosirea combinata a tehnicilor tsuki si keru;
  - e) Pentru folosirea combinata a tehnicilor tsuki/keru si nage;
  - f) Cand adversarul si-a pierdut spiritul de lupta si s-a intors cu spatele la atacator;
  - g) Cand atacuri eficiente sunt aplicate in zonele neaparate de adversar;
  - h) Pentru tehnicile Jodan geri valide;
- 2.3 **Waza-ari** este acordat pentru o tehnica aproape comparabila cu cea necesara pentru a inscrie un Ippon. Arbitrii trebuie sa se uite la tehnicile de Ippon mai intai si doar in ultima instanta sa acorde un Waza-ari, atunci cand se considera ca tehnica nu a indeplinit toate conditiile de Ippon.
- 2.4 **Anuntarea scorului**  
Intai se anunta cine a inscris, la ce nivel, prin ce tehnica si apoi scorul atribuit (ex : aka/shiro - jodan/chudan -tsuki/geri/uchi – Waza Ari/Ippon).

## **ART. 3 Victorie sau infrangere**

1. Victoria prin scor de ippon/sanbon;
2. Victoria prin decizie (Hantei);
3. Infrangerea prin descalificare (Hansoku) ;
4. Infrangerea prin retragerea sportivului din meci (Kiken);

### **3.1 Victoria prin de Ippon sau Sanbon**

Concurentul care puncteaza primul un Ippon sau doua Waza Ari (pentru Shobu Ippon Kumite) sau 3 ippon-uri sau 6 Waza Ari (sau o combinatie de scor intre ippon si waza ari) pentru Sanbon Shobu, atunci va fi declarant castigator;

### **3.2 Victoria prin decizie (Hantei)**

In absenta unui scor de Ippon/Sanbon, a infrangerii prin descalificare (Hansoku) sau retragere-accidentare (Kiken) in timpul meciului, o decizie este luata de arbitri in baza urmatoarelor consideratii :



- 3.2.1 In eventualitatea in care un concurent a inregistrat cel putin **un Waza-ari mai mult decat adversarul**, va fi declarat automat invingator (Kachi);
- 3.2.2 In cazul in care concurentul are un Waza-ari dar si un Chui mai mult decat adversarul sau, va fi anuntat Hantei. Decizia va putea fi : **No Kachi** pentru concurentul cu un Waza-ari mai mult sau **Hikiwake**;
- 3.2.3 Cand un arbitru cere ‚Hantei‘, fiecare membru al juriului isi va exprima decizia in maniera stabilita de regulament In cazul unei diferente de opinie intre arbitru si membrii juriului, decizia finala va fi luata de majoritate;

#### **3.2.4 Procedura HANTEI :**

Pentru decizia Hantei, arbitrul central este plasat in interiorul limitei zonei competitionale. El va anunta ‚Hantei‘ si simultan cu ceilalti membri ai juriului si un semnal de fluier, va ridica mana spre concurentul pe care il prefera : AKA/SHIRO, sau isi va incrucisa bratele in fata capului pentru egalitate. Dupa confirmarea rezultatului votului, arbitrul central va intra in zona competitionala pentru a anunta decizia.

#### **3.2.5 Criterii pentru Hantei:**

- a) Daca au fost Waza ari/Ippon-uri;
- b) Daca au fost date avertismente; castiga cel cu mai putine avertismente;
- c) Numarul de iesiri din zona de lupta; castiga cel cu mai putine iesiri din suprafata de lupta;
- d) Comparatia atitudinilor de lupta ale combatantilor;
- e) Abilitatea combatantilor;
- f) Spiritul de lupta;
- g) Numarul atacurilor; castiga cel ce a initiat mai multe actiuni de atac;
- h) Comparatia excelentei strategiilor folosite;
- i) Fair play; castiga cel care da dovada de fair play;

#### **3.3 Infrangerea prin descalificare (Hansoku)**

Cand un concurent comite una dintre actiunile mentionate mai jos, arbitrul va anunta infrangerea acestuia prin Hansoku:

- 3.3.1 In cazul in care un concurent, dupa ce a fost avertizat, repeta actiuni similare sau continua sa incalce alte reguli, arbitrul va anunta infrangerea acestuia datorita penalizarilor succesive adunate;
- 3.3.2 Atunci cand concurentul nu asculta ordinele arbitrului;
- 3.3.3 Daca un concurent devine atat de agitat incat arbitrul considera ca a devenit un pericol pentru adversar, putand sa-l accidenteze;
- 3.3.4 Daca una sau mai multe actiuni ale unui concurent sunt considerate rauvoitoare si incalca regulile care le interzic;
- 3.3.5 Alte actiuni care sunt mentionate ca fiind interzise de regulament. Orice comportament lipsit de respect din partea celor care au legatura cu unul din concurenti (antrenor, manager, suporteri) le poate atrage penalizari, precum si/sau descalificarea concurentului/echipei;
- 3.3.6 Hansoku poate fi impus in mod direct, fara a urma o succesiune de penalizari, daca o actiune ii cauzeaza un handicap major adversarului, reducandu-i drastic sansele de victorie (arcada sparta, nas rupt, mana/deget/genunchi rupt, etc.)
- 3.3.7 Concurentul(echipea)care a primit Shikkaku nu va primi nicio medalie.

### **3.4 Infrangerea prin abandon (Kiken)**

Un concurent care nu este capabil sa continue sau sa participe, din motive care nu includ accidentarea sau care cere permisiunea de a abandona meciul din anumite motive, va fi declarat invins prin KIKEN.

### **ART.4 Zonele de atac premise si tehnicile valide care se puncteaza:**

- 4.1 Zonele in care se pot inscrie punctele sunt urmatoarele : cap, abdomen, git/ceafa, fata, piept, zone laterale ale corpului, spate (cu exceptia umerilor);
- 4.1.1 Partea din fata a gitului („marul lui Adam”) nu este punct de atac, fiind interzisa orice tehnica de atac;
- 4.2 O tehnica valida, aplicata simultan cu semnalul sonor de incheiere a meciului va fi punctata;
- 4.3 Un atac, chiar daca este valid, purtat dupa semnalul de incheiere a meciului, nu va fi punctat si nu va contribui la luarea deciziei finale;
- 4.4 Tehnicile aplicate in afara suprafetei de concurs nu vor fi considerate valide;
- 4.5 Daca un concurent foloseste o tehnica, el aflindu-se in interiorul suprafetei de concurs, aceasta va fi considerata valida.
- 4.6 Tehnicile executate simultan de cei doi concurenti chiar daca sunt ambele valide, avand aceeasi valoare nu se vor puncta, anuntandu-se „Aiuchi”

### **ART. 5 Tehnici/Actiuni interzise. Avertismente. Penalizari.**

Actiunile si tehnicile interzise se impart in 4 categorii:

- 1. Atenai
- 2. Mubobi
- 3. Jogai
- 4. Shikkaku

### **5.1 ATENAI**

Urmatoarele atacuri si tehnici sunt interzise si vor fi penalizate:

- 5.1.1 Atacurile necontrolate (care isi depasesc tinta);
- 5.1.2 Tehnicile care cauzeaza un contact excesiv;
- 5.1.3 Atacurile la brate si picioare, la articulatia soldului, la articulatiile genunchilor, la scobitura gleznei, la tibie;
- 5.1.4 Atacurile in zonele genitale, in partea din fata a gitului („marul lui Adam);
- 5.1.5 Tehnicile aplicate cu palma deschisa in zona fetei, gatului, sau Empi Uchi, Hiza Geri si A Atama Uchi;
- 5.1.6 Tehnicile care implica saritura (tobi yokogeri, uraken uchi);
- 5.1.7 Prinderea care blocarea miscarilor adversarului (doar daca nu este urmata de o alta tehnica);
- 5.1.8 Tragerea de timp (refuzul de a lupta, fuga de adversar, fragmentarea repetata a meciului);
- 5.1.9 Tehnicile periculoase de secerare (De Ashi Barai fara sa fie urmat de o alta tehnica), sau aplicate prea sus si care pot cauza accidentari la genunchi;
- 5.1.10 Aruncari/Proiectari periculoase (fara a asigura caderea sigura a adversarului);

- 5.1.11 Exagerarea unor actiuni (comportament nesportiv, etc) si reactii (simularea unei accidentari, provocari si gesturi obscene, abuzurile verbale, exagerarea unui contact usor, caderea intentionata);
- 5.1.12 Orice comportament care discrediteaza, dezonoareaza Karatele (acest lucru include toti oficialii aflati in legatura cu sportivul).
- 5.1.13 Orice actiuni lipsite de respect si inutile sunt strict interzise (aruncarea manusilor, refuzul de a se prezenta la salutul de final de meci)

In cazul penalizarii se anunta: „Aka/Shiro, ATENAI!” si se marcheaza penalizarea;  
Gestul pentru contact (fig. 10)



Fig. 10

- 5.1.14. Penalizarile :
  - a) Avertisment personal (Atenai);
  - b) Avertisment oficial (Atenai Chui);
  - c) Descalificare (Atenai Hansoku).

## **5.2 MUBOBI**

Mubobi inseamna „Lipsa de interes pentru siguranta sau integritatea proprie”  
Urmatoarele gesturi si situatii vor fi pedepsite cu Mubobi:

- 5.2.1 Atacurile cu capul inainte, fara a se proteja (avand ca scop o proiectare);
- 5.2.2 Atacul fara a urmari vizual tinta;
- 5.2.3 Intoarcerea cu spatele dupa un atac (ca o miscare tactica/teatrala pentru a-i atrage atentia arbitrului asupra tehnicii); Concurentul este fara aparare si spatele sau poate fi expus

Anuntul: „Aka/Shiro, MUBOBI ... ” si se marcheaza penalizarea prin gestul de mai jos (fig. 12):



Fig.12

- 5.2.4 Penalizarile sunt:
  - a) Avertisment personal (Mubobi);
  - b) Avertisment oficial (Mubobi Chui);
  - c) Descalificare (Mubobi Hansoku).

## **5.3 JOGAI**

Jogai inseamna „Atingerea podelei in afara suprafetei de concurs cu orice parte a corpului”;

- 5.3.1 Nu este Jogai daca esti impins in afara suprafetei competitionale de catre adversar. Este Jogai daca iesi intentionat sau pentru a te feri de o tehnica a adversarului.
- 5.3.2 Daca unul din concurenti foloseste o tehnica si iese imediat dupa aceasta;

- 5.3.3 Daca a fost o tehnica valida, trebui sa fie anuntat imediat, „Yame”. In acest caz iesirea are loc in afara timpului regulamentar al meciului si nu va fi penalizata;
- 5.3.4 Daca incercarea de a puncta este un esec, concurentul iesind afara din suprafata regulamentara, nu se va anunta Yame si va fi inregistrat Jogai;
- 5.3.5 Daca Shiro iese dupa ce Aka a reusit atacul (Waza-ari sau Ippon), atunci se anunta imediat Yame si Jogai-ul lui Shiro nu va fi inregistrat, inregistandu-se numai punctul (punctele) reusit de Aka;
- 5.3.6 Daca Shiro iese, sau a iesit in timp ce a punctat Aka (cu Aka ramanand in suprafata de concurs) atunci Aka va primi punctul (punctele) si Jogai-ul lui Shiro va fi penalizat;
- 5.3.7 Momentul in care este anuntat „Yame” este foarte important si ne ajuta sa determinam daca a fost sau nu Jogai; in momentul anuntarii Yame, meciul se intrerupe, orice alte puncte sau penalitati survenite dupa Yame nu se iau in considerare (in afara actelor nesportive care se penalizeaza indiferent de starea meciului);
- 5.3.8 In meciurile Shobu Sanbon, concurentul care paraseste suprafata de concurs dupa ATOSHI BARAKU, va primi penalizarea JOGAI CHUI. Astfel, daca respectivul concurent are deja una sau doua iesiri din zona meciului, va fi penalizat cu CHUI. Daca el a avut inainte de Atoshi Baraku o penalizare Jogai Chui, atunci va fi penalizat cu JOGAI HANSOKU

Anuntul : „Aka/Shiro. JOGAI ... ” si penalizarea se marcheaza prin gestul de mai jos(Fig.13)



Fig.13

Penalizari :

Pentru Sanbon kumite:

- a) Prima iesire, un avertisment (Jogai);
- b) A doua iesire, un avertisment personal (Jogai);
- c) A treia iesire, un avertisment oficial (Jogai Chui);
- d) A patra iesire, descalificare (Jogai Hansoku).

Pentru Ippon Kumite:

- a) Prima iesire, avertisment (Jogai);
- b) A doua iesire, avertisment personal (Jogai Chui);
- c) A treia iesire, avertisment personal (Jogai Hansoku);

5.3.9 Nu va fi nicio acumulare a pedepselor prin cele 3 cai (nu se aduna Jogai cu Atenai sau Mubobi).

5.3.10 Penalizarile trebuie sa fie urmate de o crestere a severitatii in penalizarile viitoare.

## **5.4 SHIKKAKU**

Shikkaku aduce o descalificare din intreaga competitie si este acordat in urmatoarele cazuri :

- 5.4.1 Cand concurentii nu respecta in mod repetat ordinele arbitrilor;
- 5.4.2 Cand ei comit un act care afecteaza prestigiul si onoarea Karate-do sau cand alte actiuni sunt considerate ca incalca regulile si spiritul karate-ului;
- 5.4.3 Cand concurentii fac gesturi obscene;

- 5.4.4 Cand arbitrul crede ca un concurent a actionat fara scrupule, fara a se gandi la integritatea fizica a adversarului;

Anuntul pentru Shikkaku : „Aka/Shiro SHIKKAKU” si se marcheaza prin gestul de mai jos(fig. 14).



Fig.14

- 5.4.5 In aceste situatii este necesara consultarea in prima instanta a arbitrului sef de la tatami si dupa aceea a comisiei de arbitrii;
- 5.4.6 Concurentul care primeste Shikkaku va pierde toate premiile si rangul castigat in competitie pana in acea runda si nu va mai putea participa in acea competitie;

## **5.5 Penalizari pentru Antrenori**

- 5.5.1 Antrenorii vor fi penalizati pentru comportament neadecvat (abuzuri verbale, injuraturi, agresivitate fizica sau verbala, etc) atit fata de oficialii FRK WKC, ai altor cluburi sau a propriilor concurenti;
- 5.5.2 Sunt 3 (trei) pasi pentru avertismente si penalizari: Atenai/ Chui/ Hansoku
- 5.5.3 Decizia va fi luata de echipa de arbitraj si Arbitrul sef de tatami;
- 5.5.4 Arbitrul sef de tatami va nota /marca cu o cruce pe talonul antrenorului fiecare avertisment sau penalizare;
- 5.5.5 Dupa a 3-a penalizare, Comisia de Arbitraj ii va retine talonul si-l va interzice antrenorului sa mai actioneze ca antrenor in suprafata de concurs , pe toata durata competitiei;
- 5.5.6 De asemenea Comisia de Arbitraj poate propune suspendarea antrenorului pentru o anumita perioada de timp;
- 5.5.7 Antrenorul poate face apel, in scris la BF al FRK WKC;

## **ART. 6 Raniri si accidentari**

In cazul accidentarii unui concurent, arbitrul va opri, de indata, meciul, apoi va asista concurentul accidentat si in acelasi timp va chema doctorul competitiei.

### **6.1 Deciziile doctorului**

- 6.1.1 Doar doctorul competitiei poate lua decizii in legatura cu tot ceea ce tine de accidentari, accidente si conditia fizica a concurentilor (posibilitatea de a continua meciul dupa accidente);
- 6.1.2 Un concurent care castiga un meci prin descalificarea adversarului care l-a accidentat, nu va mai lupta in competitie fara acordul doctorului;
- 6.1.3 Cand un concurent castiga prin descalificarea adversarului pentru cauzarea unei accidentari, arbitrul sef va trimite un membru al juriului sa il asiste pe invingatorul accidentat la doctor.

Doctorul competitiei va trebui sa completeze „Formularul de accidentare” (Fig.15), care odata completat va fi inmanat mesei juriului, care il va anexa la foaia meciului. In continuarea responsabilitatea apartine mesei juriului de a monitoriza urmatoarea

prezenta a concurentului ranit in competitie si de a arata Arbitrului Sef de tatami formularul de accidentare. In functie de continutul formularului, Arbitrul Sef Tatami va decide daca concurentul poate sau nu poate intra in tatami.

**Fig 15**

Data:	Ora:	Tatami No.	Arbitru sef tatami:	
Concurent:	Club:		Felul accidentarii:	
Observatii d-tor:	Recomandari:	Poate continua?	Semnatura si stampila d-tor:	
		DA      NU		

6.1.4 Niciun punct nu va fi acordat daca unul din concurenti isi accidenteaza adversarul, chiar daca accidentarea este minora !

## 6.2 Victoria sau infrangerea in urma unei raniri/accidentari

6.2.1 Cand un concurent care sufera o accidentare minora si nu destul de serioasa ca sa-l faca inapt pentru a continua lupta, refuza sa continue meciul sau cere permisiunea sa renunte, atunci va fi declarat invins prin Kiken;

6.2.2 Daca doi concurenti se ranesc reciproc, sau daca au avut accidentari anterioare si sunt declarati incapabili sa continue de doctorul competitiei, atunci rezultatul final va fi:

- lupta a fost castigata de concurentul care a acumulat cele mai multe puncte;
- daca scorul este egal, atunci un vot (HANTEI) va decide rezultatul final;
- la competitii pe echipe arbitrul va anunta egalitate (HIKIWAKE).

6.2.3 Daca este vorba de o lupta ENCHO-SEN intr-o competitie pe echipe, atunci un vot (HANTEI) va stabili rezultatul final.

6.2.4 In cazul uneia sau mai multor accidentari care au avut loc in timpul unui meci de Kumite, din motive neimputabile vreunui participant, un concurent devine inapt de a continua sau in cazul in care ambii concurenti au fost accidentati in acelasi timp din motive pentru care amandoi sunt responsabili, rezultatul final va fi decis astfel:

- Concurentul care renunta va fi declarat invins prin Kiken;
- In cazul in care ambii participanti renunta din motive de sanatate, atunci un vot va decide rezultatul final.

- 6.2.5 In cazul in care un concurent este declarat incapabil sa continue meciul datorita unei accidentari sau vreunui alt motiv fizic, urmand sfatul doctorului turneului, arbitrul va opri meciul si va suspenda participantul accidentat. Victoria va fi atribuita astfel:
- Daca accidentarea este imputabila adversarului, atunci va fi declarat castigator;
  - Daca accidentarea nu este imputabila adversarului, atunci va fi declarat invins;

## **A. KUMITE SHOBU SANBON**

### **Capitolul 4 : Sanbon Kumite individual**

Participantii incearca sa inscrie trei puncte (6 Wazari sau 3 Ipponuri sau o combinatie de Waza Ari si Ipponuri) inaintea adversarului, in limita de timp stabilita.  
Se va utiliza sistemul de arbitraj "in oglinda".

#### **ART.1 Categorii**

<b>KUMITE INDIVIDUAL SHOBU SANBON</b>							
<b>KUMITE MASCULIN</b>				<b>KUMITE FEMININ</b>			
<b>Mini Cadeti 9-7 kyu (alb-portocaliu)</b>				<b>Mini Cadeti 9-7 kyu (alb-portocaliu)</b>			
<b>Nº</b>	<b>Categorie</b>	<b>Varsta</b>	<b>Inaltime</b>	<b>Nº</b>	<b>Categorie</b>	<b>Varsta</b>	<b>Inaltime</b>
	<b>Mini Cadeti A</b>	13-14 ani	- 1.65 m		<b>Mini Cadeti A</b>	13-14 ani	- 1.55 m
	<b>Mini Cadeti B</b>	13-14 ani	+ 1.65 m		<b>Mini Cadeti B</b>	13-14 ani	+ 1.55 m
<b>Mini Cadeti 6 kyu – 1 DAN (verde-negru)</b>				<b>Mini Cadeti 6 kyu – 1 DAN (verde-negru)</b>			
<b>Nº</b>	<b>Categorie</b>	<b>Varsta</b>	<b>Inaltime</b>	<b>Nº</b>	<b>Categorie</b>	<b>Varsta</b>	<b>Inaltime</b>
	<b>Mini Cadeti A</b>	13-14 ani	- 1.65 m		<b>Mini Cadeti A</b>	13-14 ani	- 1.55 m
	<b>Mini Cadeti B</b>	13-14 ani	+ 1.65 m		<b>Mini Cadeti B</b>	13-14 ani	+ 1.55 m
<b>CADETI - toate centurile</b>				<b>CADETII-toate centurile</b>			
<b>Nº</b>	<b>Categorie</b>	<b>Varsta</b>	<b>Greutate</b>	<b>Nº</b>	<b>Categorie</b>	<b>Varsta</b>	<b>Greutate</b>
	<b>Cadeti A</b>	15, 16 si 17 ani	- 60kg		<b>Cadeti A</b>	15, 16 si 17 ani	- 50 kg
	<b>Cadeti B</b>	15, 16 si 17 ani	- 65 kg		<b>Cadeti B</b>	15, 16 si 17 ani	- 55 kg
	<b>Cadeti C</b>	15, 16 si 17 ani	- 70 kg		<b>Cadeti C</b>	15, 16 si 17 ani	+ 55 kg
	<b>Cadeti D</b>	15, 16 si 17 ani	- 75 kg				
	<b>Cadeti E</b>	15, 16 si 17 ani	+ 75 kg				

Juniori- toate centurile			
	Categorie	Varsta	Greutate
	Juniori A	18 - 20 ani	- 60kg
	Juniori B	18 - 20 ani	- 65 kg
	Juniori C	18 - 20 ani	- 70 kg
	Juniori D	18 - 20 ani	- 75 kg
	Juniori E	18 - 20 ani	- 80 kg
	Juniori F	18 - 20 ani	+ 80 kg
Toate centurile			
Nr.	Categorie	Virsta	Greutate
	Seniori A	18-35 ani	- 60kg
	Seniori B	18-35 ani	- 65 kg
	Seniori C	18-35 ani	- 70 kg
	Seniori D	18-35 ani	- 75 kg
	Seniori E	18-35 ani	- 80 kg
	Seniori F	18-35 ani	+ 80 kg
Veterani-toate centurile			
Nr.	Categorie	Virsta	Greutate
	Veterani A	36-40 ani	OPEN
	Veterani B	41-45 ani	OPEN
	Veterani C	46-50 ani	OPEN
	Veterani D	Peste 51	OPEN

Juniori- toate centurile			
Nº	Categorie	Varsta	Greutate
	Juniori A	18 - 20 ani	- 55 kg
	Juniori B	18 - 20 ani	- 60 kg
	Juniori C	18 - 20 ani	+ 60 kg
Toate centurile			
Nr.	Categorie	Virsta	Greutate
	Seniori A	18-35 ani	- 55 kg
	Seniori B	18-35 ani	- 60 kg
	Seniori C	18-35 ani	+ 60 kg
Veterani-toate enturile			
Nr.	Categorie	Virsta	Greutate
	Veterani A	36-40 ani	OPEN
	Veterani B	Peste 41 ani	OPEN

## ART. 2 Durata unei partide de Shobu Sanbon

Pentru seniori/veterani : 3 minute (timp efectiv);

Pentru senioare/veterane : 2 minute (timp efectiv);

Pentru copii/mini cadeti/cadeti/juniori (masculin/feminin) : 2 minute (timp efectiv);

La fiecare comanda „YAME”, masa juriului trebuie sa opreasca cronometrul si la fiecare comanda „TSUZUKETE HAJIME” vor reporni cronometrul;



**NB:** Inainte de turnee, BF al FRK WKC poate modifica durata meciurilor.

### **ART. 3 Situatii de egalitate si prelungiri**

#### **Egalitate:**

- 3.1 In eventualitatea unei egalitati(ambii concurenti au acelasi scor), dupa timpul normal de lupta, se va anunta HANTEI;
- 3.2 Decizia ar putea fi NO KACHI pentru Aka/Shiro (in functie de criteriile Hantei), sau HIKIWAKE, urmat de o prelungire(Enchosen).

#### **Prelungirea (Enchosen):**

- 3.2.1 Comanda arbitrilor pentru inceperea prelungirilor va fi „ENCHOSEN! SHOBU HAJIME!”;
- 3.2.2 Timpul acordat pentru Enchosen va fi de **1 minut**;
- 3.2.3 Va castiga cel ce va puncta primul („moarte subita”);**
- 3.2.4 Toate penalizarile si punctele primite sunt pastrate in in prelungire;
- 3.2.5 Daca la sfarsitul Enchosen nu s-a inscris, o decizie (Hantei) trebuie sa fie luata, bazata pe meciul din prelungiri, respectandu-se criteriile Hantei;
- 3.2.6 Dupa Enchosen, in Hantei, semnalul HIKIWAKE nu poate fi dat. Toti membrii juriului si arbitrii trebuie sa voteze pentru Aka sau Shiro.

### **Capitolul 5 : Sanbon Kumite pe echipe**

In fiecare meci se iau hotarari in conformitate cu „Regulile Shobu Sanbon” din categoriile individuale.

### **ART. 1 Categori**

KUMITE SHOBU SANBON PE ECHIPE							
KUMITE MASCULIN				KUMITE FEMININ			
Nr	Categoria	Virsta	Greutatea	Nr	Categoria	Virsta	Greutatea
	<b>Cadeti</b>	15 - 17 ani	Open		<b>Cadeti</b>	15 - 17 ani	open
	<b>Juniori</b>	18 - 20 de ani	Open		<b>Juniori</b>	18 - 20 de ani	open
	<b>Seniori</b>	Peste 18 ani	Open		<b>Seniori</b>	Peste 18 ani	open

### **ART. 2 Desfasurarea meciului pe echipe:**

- 2.1 Inainte de fiecare meci pe echipe, un reprezentant al echipei trebuie sa inmaneze la masa juriului, un formular oficial in care sa mentioneze numele membrilor si ordinea in care vor lupta;
  - 2.1.1 Ordinea intrarii in lupta, inscrisa pe formular, va putea fi schimbata pentru fiecare runda, dar odata ce a fost notificata, nu mai poate fi schimbata;
  - 2.1.2 Folosirea rezervei constituie o schimbare in ordinea de lupta;
  - 2.1.3 Daca ordinea de lupta se schimba, echipa va fi descalificata;
- 2.2 Meciurile intre membrii echipelor vor fi tinute in ordinea predeterminata.

### **ART. 3 Membrii echipei de Sanbon**

- 3.1 Fiecare echipa este formata din 3 sportivi si o rezerva;
- 3.1.1 Fiecare echipa poate avea numai o rezerva care poate inlocui un coechipier daca acesta din urma s-a accidentat sau daca antrenorul doreste. Insa, schimbarea poate fi facuta doar in runda urmatoare;
- 3.2 La inceputul runde, doar cei 3 membri ai echipei, fara rezerva, se vor prezenta in zona competitionala;
- 3.2.1 Echipa care nu poate alinia la startul primului rund 3 sportivi nu va putea concura si va fi declarata invinsa prin KIKEN
- 3.3 Daca, in timpul unei runde, un membru al echipei este consultat de medicul oficial al competitiei si declarat incapabil sa continue, echipa va putea sa continue lupta cu 2 membri.

### **ART. 4 Criterii pentru a decide echipa castigatoare**

- 4.1 Castigatorul fiecarui meci pe echipe va fi decis pe baza meciurilor individuale;
- 4.2 Criteriile pentru a decide castigatorul unui meci pe echipe sunt urmatoarele (in ordinea descrescatoare a importantei):
  - a) Numarul de victorii;
  - b) Scorul total (numarul de Ippon-uri si Waza-ari adunate impreuna);
  - c) Numarul de Ippon-uri (echipa castigatoare este cea care inscrie cele mai multe Ippon-uri);
  - d) Extra- Meci.
- 4.3 Victoriile obtinute prin acumulari succesive de penalitati, ce duc la descalificare sau prin abandonul adversarului vor fi inregistrate, in meciurile pe echipe, ca 3 Ippon. Adversarul (invinsul) isi va pastra scorul inregistrat pina in acel moment.

### **ART. 5 Situatii de egalitate si extra-meci in meciurile pe echipe**

- 5.1 Daca intr-un meci individual, din cadrul meciului pe echipe, timpul expira si este egalitate (concurrentii au acelasi scor), se va cere Hantei si decizia poate fi NO KACHI pentru Aka/Shiro sau HIKIWAKE. Nu va avea loc Enchosen, cu exceptia descrisa la paragraful 5.3 de mai jos
- 5.2 Daca, dupa ce se iau in considerare criteriile de la Art4/4.2/a/b/c , avem egalitate, pentru a stabili echipa castigatoare va avea loc un extra-meci. Fiecare echipa isi va desemna un reprezentant care va lupta .
- 5.3 In cazul in care extra - meciul se termina la egalitate, o prelungire (Encho Sen) va avea loc. Aceasta prelungire (Echo Sen) va fi decisa de cel ce va puncta primul ("moarte subita"). Daca tot nu se inscrie, o decizie (Hantei) trebuie sa fie luata de membrii juriului, votind pentru Aka sau Shiro.

### **Capitolul 6 : Sanbon Kumite - echipe rotativ**

In principiu, regulile sunt aceleasi ca si pentru Shobu Sanbon Individual.

In meciurile de Kumite Rotativ va fi un arbitru in plus , asezat (impreuna cu cei doi antrenori) in partea opusa mesei juriului. Acest arbitru va fi insarcinat cu schimbarile pe durata meciului..

## ART. 1 Categorii

1.1 Meciurile de Kumite echipe rotativ se vor organiza incepand de la varsta de 13-14 ani (minicadeti)

KUMITE MASCULIN				KUMITE FEMININ			
TOATE CENTURILE				TOATE CENTURILE			
Nr	Categoria	Virsta	Greutatea	Nr	Categoria	Virsta	Greutatea
	<b>Mini Cadeti</b>	13 – 14 ani	Open		<b>Mini Cadeti</b>	13 – 14 ani	Open
	<b>Cadeti</b>	15 - 17 ani	Open		<b>Cadeti</b>	15 - 17 ani	Open
	<b>Juniori</b>	18 - 20 ani	Open		<b>Juniori</b>	18 - 20 ani	Open
	<b>Seniori</b>	18 – 35 ani	Open		<b>Seniori</b>	18 – 35 ani	Open
	<b>Veterani</b>	Peste 36 ani	Open		<b>Veterani</b>	Peste 36 ani	Open

## ART. 2 Durata:

- 1.1 Meciul va avea o durata de 6 minute „running time”;
- 1.2 Cronometrul va fi oprit doar atunci cand arbitrul anunta „TIMPUL!”;

## ART. 3 Membrii echipei kumite rotativ:

- 3.1 “Spiritul de echipa” impune ca fiecare participant sa lupte cel putin o data si minimum 15 secunde in timpul celor 6 minute;
- 3.2 Daca la sfarsitul celor 6 minute unul dintre concurenti nu a luptat, echipa va fi descalificata (Hansoku);
- 3.3 Fiecare echipa poate avea numai o rezerva care poate inlocui un sportiv accidentat. Cu toate acestea, schimbarea poate fi facuta numai in runda urmatoare;

## ART. 4 Criterii pentru hotararea echipei castigatoare

- 4.1 Nu va fi vreo limita a numarului de puncte care pot fi inscrise;
- 4.2 Fiecare echipa inscrie cite puncte sunt capabili membrii ei, in timpul celor 6 minute;
- 4.3 Castigatoare va fi echipa care are un scor total mai mare decat scorul total al echipei adverse, la sfirsitul celor 6 minute;
- 4.4 Totusi, daca una din echipe ajunge la un avantaj (la o diferenta) de 6 puncte (3 ipponuri, 6 waza-ari sau orice combinatie de ippon si waza-ari), inainte de terminarea celor 6 minute, ea va fi declarata castigatoare.

## ART. 5 Situatii de egalitatea la echipe rotativ

- 5.1 In cazul unei egalitati in urma celor 6 minute, echipa care a obtinut **mai multe ipponuri** va fi declarata castigatoare;
- 5.2 Daca egalitatea persista, va avea loc **o prelungire a meciului pe o durata de 2 minute (Enchosen)**. Echipa care inscrie primul punct va fi declarata castigatoare.

- Antrenorii vor alege 1 sportiv pentru prelungiri. Acest sportiv poate fi inlocuit dupa ce prelungirile au inceput;
- 5.3 Daca egalitatea persista si dupa acest Enchosen, se va cere HANTEI pentru a se determina echipa castigatoare;
- 5.4 Penalitatile acumulate in timpul unui meci de 6 minute vor fi transferate si in timpul prelungirilor;

#### **ART. 6 Schimbarile in echipele Kumite rotativ**

- 6.1 In timpul celor 6 minute ale meciului, antrenorii pot face cate schimbari vor, oricand vor, intre cei 3 sportivi care intra in componenta echipei. Un sportiv inlocuit poate reveni in lupta in aceeasi runda, oricand este ceruta intrarea lui in timpul meciului;
- 6.2 Sportivul care este inlocuit trebuie sa fie pregatit pentru a primi indicatiile arbitrului, avand tot echipamentul necesar si protectia ceruta.

#### **Procedura de schimbare:**

- 6.3 Antrenorii vor trebui sa se aseze in scaunele amplasate in stanga (pentru Shiro) si in dreapta (pentru Aka) arbitrului insarcinat cu schimbarile si asezati in partea opusa mesei juriului. In timp ce un membru al echipei se afla in teren si lupta, ceilalti 2 membri ai echipei vor trebui sa fie mereu echipati si pregatiti in afara zonei de concurs;
- 6.4 Cand antrenorul intentioneaza sa faca o schimbare, trebuie sa anunte catre arbitru insarcinat cu schimbarile, „Schimbare!”
- 6.5 Acest arbitru trebuie sa valideze cererea, supraveghind display de la masa juriului si asigurandu-se ca sunt cel putin 15 secunde intre schimbari;
- 6.6 Apoi va anunta Arbitru Central: „SCHIMBARE!” (cu ajutorul fluierului/vocii). De asemenea va indica cu steguletul cine face schimbarea (Aka/Shiro);
- 6.7 Cand arbitru hotaraste ca este momentul potrivit, el opreste meciul si permite schimbarea;
- 6.8 Schimbarile trebuie sa fie facute in maxim 3 secunde. Daca depasesc 3 secunde, arbitru va reporni meciul, refuzand schimbarea. De asemenea, el poate penaliza echipa care trage de timp;
- 6.9 Cand o schimbare are loc, adversarul va trebui sa lupte pentru cel putin inca 15 secunde inainte de a putea fi inlocuit la randul sau;
- 6.10 Ambii concurenti nu pot fi schimbati in acelasi timp. Kansa-ul trebuie sa fie foarte atent la echipa care cere prima schimbarea.

#### **ART. 7 Penalitati**

- 7.1 Toate penalitatile suportate de sportivii unei echipe vor fi reportate si adaugate oricaror penalitati suportate de inlocuitor in aceeasi runda;  
**Exemplu** : Daca un sportiv este penalizat cu CHUI pentru contact excesiv, sportivul care intra pe tatami ca inlocuitor va avea automat penalizarea CHUI a coechipierului, la care se pot adauga penalizarile proprii.
- 7.2 Daca un sportiv este penalizat cu HANSOKU, toata echipa va fi descalificata;
- 7.3 Daca un sportiv este penalizat cu SHIKKAKU, toata echipa va fi eliminata din turneu.
- 7.4 Inainte de a aplica penalizarea SHIKKAKU, arbitrii vor trebui sa consulte Comisia de Arbitrii;

## B.KUMITE SHOBU NIHON

Meci de doua puncte : participantii vor incerca sa inscrie 2 Ippon-uri(sau 4 Wazari) inaintea adversarului, in limita de timp. In Nihon kumite, concurentii au virsta cuprinsa intre 6 si 12 ani.

### ART. 1 Categori

KUMITE MASCULIN				KUMITE FEMININ			
CENTURI: DE LA ALBA LA PORTOCALIE (9-7 kyu)				CENTURI: DE LA ALBA LA PORTOCALIE (9-7 kyu)			
Nº	Categori	Varsta	Inaltime	Nº	Categori	Varsta	Inaltime
	Copii A	6, 7, 8 ani	Open		Copii A	6, 7,8 ani	Open
	Copii B	9 - 10 ani	Open		Copii B	9 - 10 ani	Open
	Copii C	11 - 12 ani	-1.50 m		Copii C	11 - 12 ani	-1.50 m
	Copii C	11 - 12 ani	+1.50		Copii C	11 - 12 ani	+ 1.50 m
CENTURI:DE LA VERDE LA ALBASTRA (6-4 kyu)				CENTURI:DE LA VERDE LA ALBASTRA (6-4 kyu)			
Nº	Categori	Varsta	Inaltime	Nº	Categori	Varsta	Inaltime
	Copii A	6, 7, 8 ani	Open		Copii A	6, 7,8 ani	Open
	Copii B	9 si 10 ani	Open		Copii B	9 si 10 ani	
	Copii C	11 si 12 ani	-1.50 m		Copii C	11 si 12 ani	-1.50 m
	Copii C	13 si 14 ani	+1.50		Copii C	13 si 14 ani	+1.50
CENTURI:DE LA MARO LA NEAGRA (3 kyu -1 dan)				CENTURI:DE LA MARO LA NEAGRA (3 kyu -1 dan)			
Nº	Categori	Varsta	Inaltime	Nº	Categori	Varsta	Inaltime
	Copii A	6, 7, 8 ani	Open		Copii A	6, 7,8 ani	Open
	Copii B	9 si 10 ani	Open		Copii B	9 si 10 ani	Open
	Copii C	11 si 12 ani	-1.50 m		Copii C	11 si 12 ani	-1.50 m
	Copii C	13 si 14 ani	+1.50		Copii C	13 si 14 ani	+1.50

### ART. 2 DURATA

2.1 Durata unui meci : 2 minute (timp efectiv).

In principiu, Kumite Nihon pentru copii are acealeasi reguli ca si Kumite Sanbon, cu exceptia:

### ART. 3 PROTECTII

- 3.1 Protectii obligatorii : casca, protectie piept, manusi;
- 3.2 Protectii permise : protectii dentare, protectii petru tibie, protectii pentru zonele genitale;

### ART. 4 Contacte si tehnici interzise

- 4.1 Contactul excesiv la fata/casca;
- 4.2 Contactul excesiv in zona pieptului;
- 4.2.1 Daca are loc un contact la corp, care lasa o urma evidenta (roseata, vinataie, etc), arbitrul va pedepsi imediat atacatorul;
- 4.3 Tehnicile de secerare (Nage Waza); Ex.: De Ashi Barai, etc.);
- 4.4 Apucarea, agatarea si aruncarile periculoase;  
NB: Atingerile usoare cu mana sau piciorul la casca sunt permise. Cu toate acestea, tehnicile nu trebuie sa impinga (sa deplaseze) inapoi sau lateral capul/casca adversarului. Daca totusi se intampla asta, se va acorda o penalizare!

## **B. KUMITE SHOBU IPPON**

Ippon Kumite, un meci cu un punct : pentru a castiga, participantul trebuie sa inscrie un punct – un Ippon sau 2 Wazari- inaintea adversarului, in limita de timp.

### Art 1: Categorii

KUMITE INDIVIDUAL SHOBU IPPON							
KUMITE MASCULIN				KUMITE FEMININ			
Mini Cadeti 9-7 kyu (alb-portocaliu)				Mini Cadeti 9-7 kyu (alb-portocaliu)			
Nº	Categorie	Varsta	Inaltime	Nº	Categorie	Varsta	Inaltime
	Mini Cadeti A	13-14 ani	- 1.65 m		Mini Cadeti A	13-14 ani	- 1.55 m
	Mini Cadeti B	13-14 ani	+ 1.65 m		Mini Cadeti B	13-14 ani	+ 1.55 m
Mini Cadeti 6 kyu – 1 DAN (verde-negru)				Mini Cadeti 6 kyu – 1 DAN (verde-negru)			
	Mini Cadeti A	13-14 ani	- 1.65 m		Mini Cadeti A	13-14 ani	- 1.55 m
	Mini Cadeti B	13-14 ani	+ 1.65 m		Mini Cadeti B	13-14 ani	+ 1.55 m

TOATE CENTURILE			
Nº	Categorii	Varsta	Greutate
	<b>Cadeti</b>	15 - 17 ani	Open
	<b>Juniori</b>	18 - 20 ani	Open
	<b>Seniori A</b>	18 - 35 ani	- 70 kg
	<b>Seniori B</b>	18 - 35 ani	+ 70 kg
	<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani	Open
	<b>Veterani B</b>	Peste 41 ani	Open

TOATE CENTURILE			
Nº	Categorii	Varsta	Greutate
	<b>Cadeti</b>	15 - 17 ani	Open
	<b>Juniori</b>	18 - 20 ani	
	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani	Open
	<b>Veterani A</b>	36 – 40 ani	Open
	<b>Veterani B</b>	Peste 41 ani	Open

## ART. 2 Durata unui meci

- 2.1 Durata meciului va fi de 2 minute „running time”(la Shobu-ippou, timpul se scurge fara intreruperi); Acesta poate fi oprit numai la comanda explicita a arbitrilor;

## ART 3 Sistemul de evaluare

- 3.1 In general se va utiliza sistemul cu steaguri  
 3.2 In acest sistem va fi un arbitru central si patru arbitri judecatori (de colt ), care vor semnala opiniile lor arbitrului central.

## ART. 4 Situatii de egalitate si prelungiri

- 4.1 In eventualitatea unui egal intr-un meci individual, va incepe un alt meci de aceeaasi durata (Sai Shiai);  
 4.2 Punctele sau penalizarile nu sunt luate in considerare in Sai Shiai, deoarece este considerat un nou meci;  
 4.3 In eventualitatea unui alt egal la sfarsitul Sai Shiai, arbitrul va anunta Hantei; arbitrii trebuie sa decida invingatorul pe baza acestui ultim meci Sai Shiai;

## ART. 5 Actiuni si tehnici interzise

Urmatoarele actiuni si tehnici sunt interzise:

- a. Atacurile necontrolate;
- b. Tehnicile care cauzeaza un contact excesiv, luand in considerare zona corpului in care se puncteaza;
- c. Atacurile la brate sau picioare;
- d. Loviturile cu mana deschisa aplicate in fata, Empi Uchi, Hiza Geri si Atemi Uchi;
- e. Atacurile in zonele intime;
- f. Atacurile in articulatia soldului, articulatia genunchiului, glezne si gambe;
- g. Apucarea (daca nu este urmata de o tehnica), tinerea sau contactul corp la corp inutil;
- h. Aruncarile periculoase;
- i. Tragerea de timp;
- j. Orice comportament nesportiv cum ar fi violenta verbala, provocari sau injurii;

## **Capitolul 8 : Ippon Kumite pe echipe**

### **Art. 1 Categorii**

<b>KUMITE MASCULIN</b>				<b>KUMITE FEMININ</b>			
<b>TOATE CENTURILE</b>				<b>TOATE CENTURILE</b>			
<b>Nr</b>	<b>Categoria</b>	<b>Virsta</b>	<b>Greutatea</b>	<b>Nr</b>	<b>Categoria</b>	<b>Virsta</b>	<b>Greutatea</b>
	<b>Cadeti</b>	15 - 17 ani	open		<b>Cadeti</b>	15 - 17 ani	open
	<b>Juniori</b>	18 - 20 ani	Open		<b>Juniori</b>	18 - 20 ani	Open
	<b>Seniori</b>	+ 18 ani	Open		<b>Seniori</b>	+ 18 ani	Open

### **Art. 2 Desfasurarea meciului de Ippon echipe**

- 2.1 . Inainte de fiecare meci pe echipe, un reprezentant al echipei trebuie sa inmaneze lista oficiala continand numele si ordinea in care lupta membrii echipei respective.
- 2.1.1 Ordinea de lupta poate fi schimbata la fiecare runda, dar odata ce a fost anuntata, nu mai poate fi modificata.
- 2.1.2 Folosirea rezervei va fi considerata o schimbare in ordinea de lupta;
- 2.1.3 Daca se schimba ordinea de lupta, fara a anunta masa ogficila inainte de startul rundului, echipa va fi descalificata;
- 2.2. Meciurile dintre membrii individuali ai fiecarei echipe vor avea loc in ordinea predeterminata

### **Art. 3 Membrii echipei de Ippon**

- 3.1 . Numarul de persoane care alcatuiesc echipa va fi de 3 + 1 rezerva;
- 3.1.1 Fiecare echipa are o singura rezerva, care poate fi folosita de catre antrenor. Aceasta inlocuire poate avea loc doar in runda urmatoare.
- 3.2 La inceputul meciului doar cei 3 membri ai echipei (fara rezerva) se vor alinia la marginea tatamiului.
- 3.2.1 O echipa care nu poate alinia la startul meciului 3 membri in primul rund al categoriei, nu va putea concura si va fi descalificata prin Kiken.
- 3.3 Daca, pe durata rundelor, un sportiv se accidenteaza si doctorul spune ca nu mai poate continua, si daca si rezerva se va gasi in aceasi situatie, doar atunci echipa va putea continua cu 2 membrii.

### **Art. 4 Criteriile pentru a decide echipa de Ippon castigatoare**

- 4.1 Castigatorul unui meci pe echipe va fi decis pe baza meciurilor individuale;
- 4.2 Criteriile pentru a alege echipa castigatoare a unui meci pe echipe sunt bazate pe numarul de victorii individuale obtinute de membrii echipei;



- 4.3 Meciurile pe echipe sunt decise avand in vedere criteriile ( in ordine descrescatoare a importanteii):
- Numarul de victorii;
  - Numarul de Ippon-uri;
  - Numarul de Wazari (doar Wazari inscise de castigatorii meciurilor individuale sunt numarate);
  - Extra meci;
- 4.4 Cand doua echipe se gasesc la egalitate si dupa aplicarea criteriilor de mai sus (a,b si c), decizia va fi luata tinand cont de rezultatul unui Extra meci. Daca acest extra meci se termina tot la egalitate, un alt meci (Sai Shiai) va avea loc. Daca tot nu se inscrie, o decizie va fi luata de echipa de arbitrii, bazata pe acest ultim Sai Shiai;
- 4.5 Victoriile prin acumulari succesive de penalitati, prin descalificarea sau renuntarea voluntara a echipei adverse, vor fi considerate un Ippon, iar adversarul va pastra scorul inregistrat pina in acel moment;

## **Capitolul 9. Ippon Kumite-rotativ pe echipe**

### **Art. 1 Categori**

- 1.1 La Ippon Kumite pe echipe rotativ vor putea participa concurenti incepand cu categoria de varsta 13-14 ani;

<b>KUMITE MASCULIN</b>				<b>KUMITE FEMININ</b>			
<b>TOATE CENTURILE</b>				<b>TOATE CENTURILE</b>			
	<b>Mini Cadeti</b>	15 - 17 ani	Open		<b>Mini Cadeti</b>	15 - 17 ani	open
	<b>Cadeti</b>	15 - 17 ani	Open		<b>Cadeti</b>	15 - 17 ani	open
	<b>Juniori</b>	18 - 20 ani	Open		<b>Juniori</b>	18 - 20 ani	open
	<b>Seniori</b>	18 – 35 ani	Open		<b>Seniori</b>	18 ani+	open
	<b>Veterani</b>	+ 36 de ani	Open				

### **Art. 2 Durata meciului**

- 2.1 Meciul va avea o durata de 4 minute „running time”;
- 2.2 Cronometrul se va opri atunci cand arbitrul comnada „TIMPUL!”.

### **Art. 3 Membrii echipei de Ippon**

- 3.1 Echipa va fi formata din trei concurenti si o rezerva;
- 3.2 Trebuie sa fie minim trei concurenti in echipa pentru a putea participa;
- 3.3 Toti cei trei membri ai echipei trebuie sa lupte macar o data timp sic el putin 15 secunde;
- 3.4 Fiecare echipa poate avea o rezerva care poate fi folosita in cazul unei accidentari, dar numai in runda urmatoare;
- 3.5 Concurentul trebuie sa ramana in zona de concurs pentru minim 15 secunde dupa intrarea unui nou concurent;

- 3.6 Daca la sfirsitul celor 4 minute unul dintre concurenti nu a luptat, intreaga echipa va fi descalficata;
- 3.7 Daca intr-o actiune unul (sau doi) membrii ai echipei a realizat un Ippon, el(ei) vor fi "eliminati" si nu vor mai participa la meci. Ei vor sta jos, linga tatami. Dar, in situatia aparitiei unui Sai Shiai, ei vor putea participa din nou (Sai Shiai este un meci nou);**

#### **Art. 4 Puncte acordate**

- 4.1 Echipa care inscrie 6 Waza Ari va fi declarata invingatoare;
- 4.2 La sfirsitul celor 4 minute, invingatoare va fi echipa care a inscris mai multe puncte
- 4.3 Daca la final nu exista un cistigator, arbitrul central va cere Hantei, cu decizii de Aka sau Shiro sau Hikiwake; In caz de Hikiwake va urma un Sai Shiai (4 minute sau 6 Waza Ari);
- 4.3.1 Daca egalitatea persista, o decizie de Hantei va decide invingatorul;
- 4.3.2 Decizia se va baza pe urmatoarele criterii:
- Numarul de Ippon-uri inscrise;
  - Numarul de Wazari inscrise;
  - Daca au fost penalizari pentru contact
  - Daca au fost penalizari pentru Jogai
  - Spiritul de lupta de care a dat dovada fiecare echipa;
  - Numarul de manevre ofensive.

#### **Art. 6 Schimbari la rotatie echipe**

Antrenorul poate inlocui un sportiv oricand, dar acesta din urma trebuie sa fie pregatit sa intre in zona de lupta imediat ce arbitrul sef ii permite sa o faca.

## **Partea a 4-a: Regulile competitiei de KATA**

---

#### **Art. 1 Prevederi generale**

- 1.1 A fost introdusa categoria pentru "alte stiluri", cu denumirea de "Rengokai" (vezi Partea 1/Art.1)
- 1.2 Sistemul folosit atat pentru meciurile individuale cat si pentru meciurile pe echipe va fi sistemul cu atribuire de puncte fiecarui participant si/sau fiecarei echipe si castigatorul va fi cel care are cel mai mare scor. Sistemul poate fi schimbat de Comitetul Director in sistemul "cu steaguri" daca se decide astfel;
- 1.3 Numarul de persoane care vor alcatui o echipa va fi de 3 + 1 rezerva;

#### **Art. 2 Jurizarea unui meci**

- 2.1 Jurizarea unui meci va fi facuta de echipa de arbitri : un arbitru si patru/sase arbitri de colt;
- 2.2 Toate meciurile vor fi conduse exclusiv respectand instructiunile arbitrului central;
- 2.3 Fiecare membru al juriului trebuie sa aiba o tablita de scor si doua steaguri (unul rosu si unul alb);
- 2.4 In sistem cu steaguri, cind arbitrul central cerfe " Hantei", victoria va fi decisa cu majoritate, bazata pe situatiile din Fig.15;

### **Art. 3 Inceperea executiei**

- 3.1 Inainte de fiecare runda, concurentii trebuie sa transmita mesei juriului numele Kata-ului pe care urmeaza sa il execute, pentru a fi trecut pe foaia oficiala;
- 3.2 Concurentii nu vor putea repeta acelasi Kata executat in rundele anterioare;
- 3.3 Cand este chemat de catre crainic, concurentul va intra imediat in zona competitionala, va saluta arbitrul, va anunta numele Kata-ului pe care il va executa, astfel incat toti membrii juriului sa inteleaga. Pentru Kata pe echipe, sportivul aflat in mijlocul echipei va anunta numele Kata-ului;
- 3.4 Arbitrul va repeta in mod clar numele Kata-ului;
- 3.5 Dupa aceea, concurentul va incepe executia si, la terminarea acesteia, va reveni la pozitia initiala si va astepta decizia juriului;
- 3.6 Toti membrii echipei de Kata trebuie sa foloseasca formatia de tip „triunghi” (avand varful indreptat inspre arbitrul central);

### **Art. 4 Sfarsitul executiei**

- 4.1 Dupa terminarea Kata-ului, arbitrul va comanda “Hantei!” pentru a afla decizia arbitrilor de colt. Imediat, arbitrii de colt vor ridica tablitele de scor (in mod simultan), Crainicul va transmite notele incepind cu nota centralului si apoi, pe rind, notele arbitrilor de colt;
- 4.2 Recorder-ul va inregistra scorul anuntat pe formulare si va calcula scorul final astfel: din 5(sau 7) note primite, cea mai mare si cea mai mica vor fi anulate, ramanand astfel 3(sau 5) note care vor fi totalizate;
- 4.3 Crainicul va anunta in mod clar scorul total;
- 4.4 Dupa anunt, concurentul va saluta arbitrul si va parasii zona competitionala;

### **Art. 5 Tururi**

Competia de Kata va fi organizata in 3 tururi : Turul 1, Turul 2 si Turul 3 ( finala) atat pentru participantii individuali, cat si pentru echipe.

- 5.1 Primul tur (Scor 5.0 – 7.0): primii 12 concurenti cu scorurile cele mai mari sunt calificati in turul urmat;
- 5.1.1 Daca sunt mai putin de 12 participanti inscrisi in primul tur, atunci turul poate sa fie omis, prin urmare evenimentul transformandu-se intr-unul cu 2 tururi;
- 5.2 Turul 2 (Scor 6.0 – 8.0) : primii 6 concurenti cu notele cele mai mari vor merge in turul final;
- 5.2.1 Ordinea de intrare a concurentilor in competitie din a doua runda va fi aceeaasi ca in prima runda;
- 5.3 A treia runda (finala, scor 7.0 – 9.0): Kata-ul din finala trebuie sa fie diferit de cel executat in prima si respectiv a doua runda.

### **Art. 6 Situatii de egalitate**

- 6.1 In eventualitatea unui egal in prima sau a doua runda, doar cu scopul de a alege concurentii care merg in rundele urmatoare, nota cea mai mica dintre cele 3 ramase va fi adaugata la total in runda respectiva;
- 6.2 Daca situatia de egalitate persista, nota cea mai mare dintre cele 3 ramase va fi adaugata la totalul acelei runde
- 6.3 In cazul in care situatia de egalitate continua sa existe, concurentii vor trebui sa mai execute un Kata diferit , corespunzator acelu tur;

- 6.4 Daca din nou nu avem un cistigastor, , o decizie (Hantei) trebuie sa fie luata de echipa de arbitrii, in functie de ultimul Kata executat. Toti arbitrii vor folosi sistemul de steaguri.
- 6.5 Numai scorul original primit prima data in turul 2 va fi utilizat la stabilirea ordinii turului

#### **Art. 7 Rezultatul final**

- 7.1 Numai scorurile din runda 2 si runda 3 vor fi adunate pentru rezultatul final;
- 7.2 In eventualitatea unei egalitati, concurentii trebuie sa execute inca un Kata care nu a fost executat in precedentele tururi;
- 7.3 Daca dupa executarea acestui ultim kata egalitatea se pastreaza, se aduna nota cea mai mica dintre cele 3 ramase la total;
- 7.4 In cazul in care situatie de egalitate continua sa existe, se aduna nota cea mai mare dintre cele 3 la total;
- 7.5 Daca tot nu exista un castigator, o decizie (Hantei) trebuie sa fie luata de catre echipa de arbitri ( in functie de ultimul Kata executat). In aceasta situatie, arbitrii vor folosi sistemul cu steaguri.

### **Capitolul 10 Kata copii si mini cadeti**

#### **Art. 1 Categori**

- 1.1 In categoria de mini cadeti vor fi organizata competitia de kata echipe pedoua categorii de grade(kyu);
- 1.2 Concurentii vor fi incurajati sa studieze in prima instanta Kata-urile de baza si apoi, gradat, pe cele superioare

#### **Art. 2: CATEGORII – TURURI – TIPURI DE KATA PERMISE**

##### **2.1 Individual**

Categorie	Centura	TUR 1	TUR 2	TUR 3	Observatii
<b>Copii A</b> 6,7,8 ani	9 – 8 kyu (alba-galbena)	–	SHITEI	SHITEI	Se poate repeta acelasi Kata in toate rundele
	7– 6 kyu (portocalie – verde)	SHITEI	SHITEI	SHITEI	Se poate repeta acelasi Kata in toate rundele
	Peste 5 kyu (albastra –neagra)	SHITEI	SENTEI ( Shitei sau Sentei)	SENTEI ( Shitei sau Sentei)	Nu se poate repeta acelasi Kata executat in rundele anterioare
<b>Copii B</b> 9-10 ani	9 – 8 kyu (alba-portocalie)	–	SHITEI	SHITEI	Se poate repeta acelasi Kata in toate rundele
	7– 6 kyu (portocalie – verde)	SHITEI	SHITEI	SHITEI	Se poate repeta acelasi Kata in toate rundele
	5 – 4 kyu (albastra)	SHITEI	SENTEI	SENTEI	Nu se poate repeta acelasi Kata executat in rundele anterioare

	Peste 3 kyu (maro –neagra)	SHITEI	SENTEI ( Shitei sau Sentei)	TOKUI ( Shitei, Sentei sau Tokui)	Nu se poate repeta acelasi Kata executat in rundele anterioare
<b>Copii C</b> <b>11-12 ani</b>	9 - 7 kyu (alba - portocalie)	SHITEI	SHITEI	SHITEI	Se poate repeta acelasi Kata in toate rundele
	6– 4 kyu (verde – blue)	SHITEI	SENTEI ( Shitei sau Sentei)	SENTEI ( Shitei sau Sentei)	Nu se poate repeta acelasi Kata executat in rundele anterioare
	Peste 3 kyu (maro –negru)	SHITEI	SENTEI ( Shitei sau Sentei)	TOKUI ( Shitei, Sentei sau Tokui)	Nu se poate repeta acelasi Kata executat in rundele anterioare
<b>Mini cadeti</b> <b>13 -14 ani</b>	9 - 7 kyu (alba - portocalie)	SHITEI	SHITEI	SHITEI	Se poate repeta acelasi Kata in toate rundele
	Peste 6 kyu (verde-neagra)	SHITEI	SENTEI ( Shitei sau Sentei)	TOKUI ( Shitei, Sentei sau Tokui)	Nu se poate repeta acelasi Kata executat in rundele anterioare

### **De tinut minte!**

Pentru categoriile de copii si mini cadeti competitia de KATA va fi organizata „pe stiluri” si „Rengokai”

#### **2.2 Kata mini cadeti echipe**

Competitia de mini cadeti kata echipe se va organiza pe stiluri si Rengokai.

### **Capitolul 11: Kata pentru Cadeti si Juniori**

#### **Art. 1 Categorii**

Pentru aceste categorii competitia de KATA va fi organizata „pe stiluri”(Shotokan, Wado ryu, Shito Ryu, Goju Ryu, Shorin Ryu) si „Rengokai”;

#### **Art. 2 Tururi si kata permise**

Pentru Kata individual si pe echipe, concurentii trebuie sa execute pentru fiecare tur, urmatoarele kata:

**Turul 1:** un kata din lista de **Shitei sau sau Sentei Kata;**

**Turul 2::** un kata din lista de **Shitei, Sentei sau Tokui Kata;**

**Turul 3:** un kata din lista de **Shitei, Sentei sau Tokui Kata;**

Este interzisa repetarea unui kata o data executat, chiar in situatiile de baraj;

### **Capitolul 12 : Seniori si veterani**

#### **Art. 1 Categorii**

- 1.1 In categoriile de seniori vor participa doar concurentii cu virsta cuprinsa intre 21 si 35 de ani
- 1.2 In categoria de veterani intra concurentii cu virsta de peste 36 de ani
- 1.3 Veteranii pot participa in categoriile de seniori

CATEGORII KATA INDIVIDUAL					
KATA MASCULIN			KATA FEMININ		
TOATE CENTURILE – SHOTOKAN			TOATE CENTURILE - SHOTOKAN		
	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani		<b>Seniori</b>	18 - 35 ani
	<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani		<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani
	<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani		<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani
	<b>Veterani C</b>	46-50 ani		<b>Veterani C</b>	Peste 46 ani
	<b>Veterani D</b>	Peste 51 ani			

TOATE CENTURILE - GOJU RYU			TOATE CENTURILE - GOJU RYU		
31	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani	34	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani
	<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani		<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani
	<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani		<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani
	<b>Veterani C</b>	46-50 ani		<b>Veterani C</b>	Peste 46ani
	<b>Veterani D</b>	Peste 51 ani			

TOATE CENTURILE - SHORIN RYU			TOATE CENTURILE - SHORIN RYU		
36	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani	39	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani
	<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani		<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani
	<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani		<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani
	<b>Veterani C</b>	46-50 ani		<b>Veterani C</b>	Peste 46 ani
	<b>Veterani D</b>	Peste 51 ani			

TOATE CENTURILE - SHITO RYU			TOATE CENTURILE - SHITO RYU		
41	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani	44	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani
	<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani		<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani
	<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani		<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani

	<b>Veterani C</b>	46-50 ani			<b>Veterani C</b>	Peste 46 ani
	<b>Veterani D</b>	Peste 51 ani				

TOATE CENTURILE - WADO RYU			TOATE CENTURILE - WADO RYU		
46	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani	49	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani
	<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani		<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani
	<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani		<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani
	<b>Veterani C</b>	46-50 ani		<b>Veterani C</b>	Peste 46 ani
	<b>Veterani D</b>	Peste 51 ani			

TOATE CENTURILE – RENGOKAI		
61	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani
	<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani
	<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani
	<b>Veterani C</b>	46-50 ani
	<b>Veterani D</b>	Peste 51 ani

TOATE CENTURILE – RENGOKAI		
64	<b>Seniori</b>	18 - 35 ani
	<b>Veterani A</b>	36 - 40 ani
	<b>Veterani B</b>	41 - 45 ani
	<b>Veterani C</b>	Peste 46 ani

CATEGORII KATA PE ECHIPE					
KATA MASCULIN			KATA FEMININ		
SENIORI			SENIORI		
66	<b>SHOTOKAN</b>	18 +	74	<b>SHOTOKAN</b>	18 +
67	<b>GOJU RYU</b>	18 ani +	75	<b>GOJU RYU</b>	18 ani +
68	<b>SHORIN RYU</b>	18 ani +	76	<b>SHORIN RYU</b>	18 ani +
69	<b>SHITO RYU</b>	18 ani +	77	<b>SHITO RYU</b>	18 ani +
70	<b>WADO RYU</b>	18 ani +	78	<b>WADO RYU</b>	18 ani +
73	<b>Rengokai</b>	18 ani +	81	<b>Rengokai</b>	18 ani +

## **Art. 2 Tururi si kata permise**

Pentru Kata individual si pe echipe, concurentii trebuie sa execute pentru fiecare tur, urmatoarele kata:

**Turul 1:** un kata din lista de **Shitei sau Sentei Kata;**

**Turul 2::** un kata din lista de **Shitei, Sentei sau Tokui Kata;**

**Turul 3:** un kata din lista de **Shitei, Sentei sau Tokui Kata;**

## **Capitolul 13 Criterii pentru luarea deciziilor in competitia de kata**

In rundele de Kata, fiecare executie nu va fi categorisita pur si simplu ca buna sau rea, ci judecata in functie de elementele esentiale ale fiecarui tip de judecata in functie de doua criterii : executie de baza si executie avansata.

### **Art. 1 Executia de baza**

Urmatoarele elemente de baza trebuie sa apara in fiecare executie de Kata:

- 1.1 Succesiunea miscarilor din kata;
- 1.2 Pozitiile –deplasările, stabilitate si echilibru, viteza de deplasare;
- 1.3 Tehnicile-forma, pozitia soldurilor, contractia, coordonarea lor;
- 1.4 Sincronizarea pozitiiilor cu tehnicile;
- 1.5 Ritmul;
- 1.6 Bunkai;
- 1.7 Kiai;
- 1.8 Respiratie corecta;
- 1.9 Concentrare;
- 1.10 Spirit;

### **Art. 2 Executie avansata**

Membrii juriului vor nota punctele importante, gradul de dificultate al Kata-ului. Ei vor judeca executia dupa:

- a) Maiestria tehnicilor executate;
- b) Gradul de dificultate si risc al executarii Kata-ului;
- c) Atitudinea Budo a concurentului;

### **Art. 3 Puncte in minus ( Penalizari)**

Puncte vor fi scazute in urmatoarele cazuri :

- 3.1 Pentru o ezitare de moment remediata rapid, vor fi scazute 0.1 puncte din scorul final;
- 3.2 Pentru o pauza perceptibila in executie, vor fi scazute 0.2 puncte;
- 3.3 Pentru o dezechilibrare usoara, remediata rapid se vor scadea 0.1 – 0.2 puncte;
- 3.4 Pentru lipsa unui kiai se vor scadea 0.1 puncte;

### **Art. 4 Descalificare**

- 4.1 Daca executa Kata-ul gresit (anunta un kata si executa altul);
- 4.2 Daca este modificat Kata-ul ( cu o tehnica, o miscare in plus sau in minus);
- 4.3 Daca in timpul executiei, concurentul se opreste mai mult de 5 secunde;
- 4.4 Daca in timpul executiei concurentul isi pierde echilibrul complet si/sau cade;
- 4.5 Daca nu este executat Kata-ul din stilul respectiv;
- 4.6 Pentru descalificare nota acordata este 0.0.

**Exceptie:** la copii nota pentru descalificare va fi 5.0/6.0/7.0





**ART. 5 Lista oficiala de Kata a FRK-WKC:***(www.wukf-karate.org)*

<b>SHOTOKAN</b>	<b>SHITO RYU</b>	<b>GOJU RYU</b>	<b>WADO RYU</b>	<b>SHORIN RYU</b>
<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>
Heian 1-5	Pinan 1-5	Gekisai Dai Ichi	Pinan 1-5	Pinan 1-5
		Gekisai Dai Ni		Fukyu Gata 1-2
		Saifa		

<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>
Tekki Shodan	Matsumura no Rohai	Seisan	Kushanku	Wankan
Bassai Dai	Naihanchi Shodan	Seipai	Niseishi	Rohai
Empi	Saifa	Seiunchin	Jion	Tomari Passai
Kanku Dai	Jiuroku	Shisochin	Passai	Matsumura no Passai (Dai)
Jion	Bassai Dai		Jitte	Itosu no Passai (sho)
Hangetsu	Kosokun Dai			Wanshu
	Tomari No Wanshu			Ananku
	Ji'in			Jion
	Seienchin			
	Wanshu			
	Aoyagi			
	Miojio			

<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>
Ji'in	Jion	Kururunfa	Chinto	Chinto
Tekki Nidan	Kosokun Sho	Suparimpai	Naihanchi	Gojushiho
Tekki Sandan	Ciatanyara No Kushanku	Sanseru	Rohai	Chatan Yara no Kusanku
Gankaku	Sochin ( <i>Aragaki ha</i> )		Wanshu	Matsumura no Kusanku (Dai)
Bassai Sho	Matsumura No Bassai		Seishan	Itosu no Kusanku (sho)
Sochin	Tomari Bassai		Anan	Unshu
Kanku Sho	Niseichi			Ryuko
Nijushiho	Sanseiru			Chinte
Gojushiho Sho	Chinto			Jitte
Gojushiho Dai	Shisochin			Sochin
Chinte	Nipaipo			
Unsu	Kururunfa			
Meikyo	Seipai			
Wankan	Seisan			
Jitte	Gojushiho			
	Unshu			
	Suparimpei			
	Anan			
	Jitte			
	Pacho			
	Haiku			
	Paiku			

<b>UECHI RYU</b>	<b>KYOKUSHINKAI</b>	<b>BUDOKAN</b>	<b>GOSOKU RYU</b>
<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>
Kanshiva	Pinan 1-5	Heian 1-5	Kihon Ichi No Kata
Sechin			Kihon Yon No Kata
Kanshu			Kime Ni No Kata
Seiryu ( <i>Kiyohide</i> )			Ryu No Kata
			Uke No Kata

<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>
Sesan	Geksai Dai	Empi	Ni No Kata
Kanchin	Tsuki No Kata	Tekki 1-2	Kime No Kata
Sanseryu	Yantsu	Bassai Dai	Gosoku
	Tensho	Kanku Dai	Gosoku Yondan
	Saifa	Jion	
	Sanchin no kata	Hangetsu	
		Ji'in	

<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>
Kanshiva	Seienchin	Meikyo	Denko Getsu
Seichin	Kanku Dai	Tekki Sandan	Ri Kyu
Kanshu	Geksai Sho	Bassai Sho	Tamashi
Seiryu	Sushi Ho	Kanku Sho	Jyu Hachi No Tachi
Sesan	Garyu	Jitte	Gosoku Godan
Kanchin	Seipai	Sochin	Jyu No Michi
Sanseiryu		Unsu	
		Gankaku	
		Ninjushiho	
		Gojushiho - Sho	
		Gojushiho - Dai	
		Chinte	
		Wankan	

<b>SHUKOKAI</b>	<b>SANKUKAI</b>
<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>
Pinan 1-5	Heian 1-5
<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>
Annanko	Hiji No Kata
Jurokono	Jiin
Jiin	Annanko
Ni Seishi	Shinsei
Bassai Sho	Bassai Dai
	Seienchin
<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>
Kururunfa	Matsukaze
Bassai Dai	Kosokun Dai
Kosokun Sho	Kururunfa ( <i>Hyakuhachi</i> )
Seipai	Seipai
Suparimpei	Tajima
Seienchin	Goju Yon
	Sanchin
	Tensho
	Saifa

## Lista kata stiluri noi:

NANBUDO	KEN RYU	KOKUSAN RYU	
<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	
Nanbu 1-5	Ken 1-5	Shobi Da 1-5	
	Ken Dai 1-2		

<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	
Ikkyoku	Tsukeru	Shobi Da Shi Nidan	
Seiencin	Arashi	Shobi Da Go Nidan	
Yakuhachi	Kasai	Fudo Da Ni	
Shin Tajima	Hikari	Fudo Da San	
Annanko	Rayu	Shingetsu	
	Otakebi	Myodo	
	Senshi Gekido	Eiso	
		Seiryuku	
		Toshi	
		Meishi	
		Gekkyo	

<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	
Seipai	Hiza	Shitori	
Sampo Sho	Fu Yurino Senshi	Meishi Nidan	
Sandokai	Isoide Kawa	Sekijitsu	
Haguaime	Kitaru Kaze	Shikata	
Sandokai	Ageru	Shisho	
Haguaime	Chikara	Jinseisen	
		Jizaishin	
		Koku	
		Kogunro	
		Ranshun	
		Kaen	