

REGULAMENTUL DE ORGANIZARE ȘI FUNCȚIONARE A COMISIEI DE ARBITRAJ ȘI A COMPETIȚIILOR DEPARTAMENTULUI IKU DIN CADRUL FEDERAȚIEI ROMÂNE DE ARTE MARȚIALE

PARTEA I. REGULAMENT COMPETIȚIONAL

ART. 1 STRUCTURA COMPETIȚIEI

- 1.1 Competiția este împărțită pe două ramuri: KATA și KUMITE. Concurenții se împart pe categorii diferite în funcție de vârstă, centură, gen și greutate.
- 1.2 Competițiile de KATA INDIVIDUAL se organizează pe stiluri de karate. În competițiile internaționale competițiile de kata pe echipe se organizează interstiluri. Fiecare concurent poate participa la un SINGUR stil.
- 1.3 Competițiile de KUMITE se împart astfel:
 - SHOBU IPPON (individual și echipe) vezi regulile adiționale pentru competițiile tradiționale;
 - SHOBU NIHON (până la vârsta de 13 ani);
 - SHOBU SANBON (14 - 65);Competiția de KUMITE ECHIPE ROTATIV este prevăzută doar în sistemul Shobu Sanbon.
- 1.4 Categoriile de vârstă:
 - Copii A (5-7) – Copii B (8-9) – Copii C (10-11)
 - Minicadeți (12-13)
 - Cadeți (14-15)
 - Juniori (16-17)
 - Seniori (18-40)
 - Veterani A (41-50)
 - Veterani B (51 – 65)

ART. 2 REGULI DE PARTICIPARE

- 2.1 Competițiile de KUMITE INDIVIDUAL se împart în două categorii: Shobu Ippon și Shobu Sanbon. **Pentru competițiile individuale, toți concurenții trebuie să se hotărască în ce sistem de kumite doresc să concureze.** Fiecare concurent trebuie să aleagă fie sistemul **Shobu Ippon Individual** fie **Shobu Sanbon Individual**. În competițiile individuale, concurenților nu le este permis să participe în ambele sisteme și nici să combine categoria Shobu Ippon cu Shobu Sanbon.
Competițiile de kumite pe echipe se împart în Echipe Ippon, Echipe Sanbon și Echipe Sanbon Rotativ. Toți sportivii de la categoriile Cadeți, Juniori, Seniori și Veterani pot concura în toate tipurile de echipe, fără a fi condiționați de sistemul de kumite individual pe care l-au ales (de exemplu, un concurent care a ales să concureze la categoria Shobu Ippon Individual și care poate concura la Echipe Ippon, poate de asemenea să concureze și la categoriile Echipe Sanbon și Echipe Sanbon Rotativ).

- 2.2 În toate competițiile individuale de kumite, concurenții trebuie să participe doar la categoriile lor.
- 2.3 Concurenții de la categoria **Minicadeți** pot concura **numai** la categoria **Minicadeți**;
- 2.4 Concurenții de la categoria **Cadeți** pot concura **numai** la categoria **Cadeți**;
- 2.5 Concurenții de la categoria **Juniori** pot concura **numai** la categoria **Juniori**;
- 2.6 Concurenții de la categoria **Seniori** pot concura **numai** la categoria **Seniori**;
- 2.7 Concurenții de la categoria **Veterani** pot concura **numai** la categoria **Veterani**.
Competițiile de la categoria Veterani se desfășoară în sistem **open** de greutate.
- 2.8 Pentru competițiile de kata pe echipe sunt prevăzute doar două categorii: CADEȚI (12 -15) și ABSOLUT (16 – 40);
- 2.9 O categorie se organizează cu minimum 4 concurenți. În cazul în care această condiție nu poate fi îndeplinită, categoria va fuziona cu următoarea categorie care are puțini concurenți.
- 2.10 În competițiile internaționale fiecare federație poate să înscrie maximum o echipă atât la kata cât și la kumite. În competițiile naționale numărul de echipe nu este restricționat.
- 2.11 În competițiile internaționale fiecare federație poate să înscrie maximum 2 sportivi atât la probele individuale de kata cât și la cele de kumite. În competițiile naționale numărul de înscrieri nu este restricționat.

TRAGEREA LA SORTI A CONCURENȚILOR

- 2.12 La categoria KUMITE, în cazul în care doi sportivi sunt de la același club (țară – în competițiile internaționale), aceștia trebuie să facă parte din două grupe diferite (grupa A și grupa B). Dacă lipsesc mai mult de 33% din concurenți, categoria se va extrage din nou.
În competițiile internaționale campionul mondial sau european și vicecampionul mondial sau european la categoria kumite trebuie să facă parte din grupe diferite (grupa A și grupa B).
La nivel național campionul național și vicecampionul național vor face parte din grupe diferite.
- 2.13 CÂNTARUL: concurenții vor fi cântăriți purtând pantalonii de karate-gi și un tricou alb. Se acceptă depășirea categoriei de greutate cu 500 gr.

ART. 3 STAFF-UL COMPETIȚIEI

- 3.1 **Directorul competiției** este Directorul Departamentului IKU din cadrul FRAM și răspunde de organizarea și desfășurarea competiției, dar nu poate interveni asupra regulilor de arbitraj. El este asistat de personalul organizator al competiției.
- 3.2 **Medicul competiției** este numit de comitetul director al departamentului IKU și răspunde de toate aspectele medicale pe timpul competiției. El ține evidența accidentărilor concurenților pe un formular tipizat "ACCIDENTĂRI" și este autorizat să se pronunțe dacă un concurent este apt sau inapt să concureze sau să continue un meci în cadrul unui tur și/sau al competiției.
- 3.3 **Echipajul de prim ajutor** este pregătit să intervină împreună cu medicul competiției în cazurile de accidentări sau când unei persoane i se face rău.
- 3.4 **Echipa de securitate** trebuie să interzică accesul neautorizat în zona de concurs. Echipa se numește de către clubul care organizează competiția.
- 3.5 Competițiile nu încep fără medicul competiției și echipajul de prim ajutor.

ART. 4 UNIFORMA OFICIALĂ

ARBITRI

- 4.1 Toți arbitrii trebuie să poarte uniforma oficială prevăzută de departamentul IKU. Această uniformă se poartă la toate competițiile, cursurile și examinările IKU.
- 4.2 Uniforma oficială a arbitrilor se compune din:
- un sacou bleumarin cu 2 butoni argintii.
 - o cămașă albă IKU cu mâneci scurte și cu buzunar.
 - o cravată IKU albastră.
 - pantaloni gri deschis.
 - șosete negre.
 - pantofi negri.
 - protecții pantofi pentru tatami

Arbitrii nu au voie să poarte ceasuri, brățări, telefoane mobile, ace de cravată, sau alte obiecte ce ar putea cauza vătămări. Fiecare arbitru poate aduce cu sine o mapă de scris, un pix și un regulament competițional în vigoare.

CONCURENȚI

- 4.3 Toți concurenții trebuie să poarte un karate-gi alb și curat.
- 4.4 Se permite purtarea unei embleme cu drapelul național (maximum 10 cm²), un logo al federației pe partea stângă a pieptului și un singur logo publicitar pe partea superioară din spatele gi-ului la nivelul umerilor și poate să măsoare maximum 30x15 cm.
- 4.5 Bluza karate-gi, când este strânsă pe talie cu centura, trebuie să acopere șoldurile, dar nu trebuie să atingă genunchii.
- 4.6 Centura trebuie să aibă o lungime totală care să permită ca 15-30 cm să atârne liber la ambele capete după ce este legată corect în jurul taliei, dar nu trebuie să atingă genunchii.
- 4.7 Mânecele bluzei trebuie să aibă o lungime ce ajunge până la intervalul cuprins între jumătatea antebrațului și încheietura mâinii. Mânecele nu trebuie rulate.
- 4.8 Pantalonii trebuie să aibă o lungime ce acoperă două treimi din lungimea gambei și să nu ajungă la gleznă. Pantalonii nu trebuie rulați.
- 4.9 Femeile de religie musulmană pot purta o eșarfă sau văl de culoare albă.
- 4.10 Doar femeile concurente pot purta un tricou alb pe sub bluza karate-gi.
- 4.11 În concursurile de kata, concurenții trebuie să poarte centura corespunzătoare gradului deținut pe timpul primelor două tururi. În tururile de semifinală și finală concurenții poartă centura roșie pentru AKA și centura albastră pentru AO.
- 4.12 În meciurile de kumite și în sistemul kata cu stegulețe, concurenții poartă centura roșie pentru AKA și centura albastră pentru AO, în locul centurii de grad, cu scopul de identificare.
- 4.13 Este strict interzis sportivilor să se îmbrace și/sau dezbrace în interiorul sau lângă suprafața de concurs.
- 4.14 Dacă un concurent nu este îmbrăcat adecvat pentru meci, arbitrul îi va permite un minut să se echipeze în conformitate cu regulile IKU. Dacă după un minut concurentul nu este echipat corespunzător, decizia arbitrului pentru concurent este HANSOKU (descalificare). Antrenorul concurentului are obligația să se asigure că sportivul este echipat corespunzător pentru competiție.

ANTRENORII

- 4.15 În cadrul competițiilor internaționale, pe timpul competiției, doar antrenorii recunoscuți oficial de organizația IKU și înregistrați ca antrenori pentru competiție și purtând ecusonul corespunzător pot participa la competiție la suprafața de concurs.
- 4.16 La fiecare suprafață de concurs se permite accesul unui singur antrenor de club (țară).
- 4.17 Dacă este necesar, antrenorul se poate adresa doar șefului suprafeței de concurs. Nu se poate adresa direct echipei de arbitri și nici personalului de la masa de arbitraj pentru niciun motiv.
- 4.18 Antrenorii vor avea în permanență un comportament adecvat unei competiții sportive, purtându-se cu respect și fair play. Dacă un antrenor nu se conformează acestor cerințe sau împiedică buna desfășurare a competiției, Șeful suprafeței de concurs îl poate elimina din competiție cu acordul Comisiei de Arbitraj.
- 4.19 Pe timpul competiției, toți antrenorii trebuie să poarte un trening național la competițiile internaționale și de club la competițiile naționale (sau pantaloni de trening și un tricou polo național/club) cu numele națiunii sau federației, împreună cu ecusonul personal.
- 4.20 La competițiile de kata, antrenorii au acces la suprafața de concurs doar la categoriile de copii.
- 4.21 La competițiile de kumite, antrenorii vor sta așezați corect la locurile lor.
- 4.22 La tatami, pe timpul competiției, antrenorii nu au voie să ajute concurenții să-și aranjeze kimono-ul sau alte haine.
- 4.23 Antrenorii nu au voie să poarte pantaloni scurți pe timpul desfășurării competiției (din respect pentru artele marțiale).
- 4.24 Antrenorii nu au voie pe timpul competiției să ajute concurenții să-și aranjeze karate-gi și/sau centura.

Antrenorul este responsabil pentru pregătirea corespunzătoare a sportivului. Pentru a reduce pierderea de timp, organizația IKU pune la dispoziția antrenorilor, cu câteva zile înainte de competiție tablele de concurs în care se precizează culoarea protecțiilor ce vor fi purtate. Din acest motiv sportivii trebuie să sosească la tatami echipați corespunzător, purtând culorile potrivite. Dacă la momentul apelului sportivul nu se prezintă imediat la tatami, va fi anunțat a doua oară, dacă nici de această dată nu apare, are la dispoziție un minut pentru a se pregăti și dacă totuși nu apare va fi descalificat cu HANSOKU. În caz contrar, dacă se prezintă pe timpul minutului acordat, i se va permite să concureze, dar antrenorul său va părăsi suprafața de concurs și toată zona competițională până la sfârșitul meciului.

Antrenorilor le este interzis să aducă la suprafața de concurs sticle, haine, centuri, mănuși, genți sau alte lucruri.

- 4.25 Oficialii IKU, Directorul Competiției sau personalul de securitate pot exclude pe orice antrenor sau concurent care nu respectă aceste reguli.

ART. 5 PREZENTAREA ECHIPAMENTULUI DE PROTECȚIE

În competițiile IKU pot fi folosite următoarele protecții:

- 5.1 Mănuși: Nihon și Sanbon Kumite, albastre pentru AO și roșii pentru AKA, corespunzător culorii centurii pentru meciul respectiv.
- 5.2 Protecții dentare: trebuie să fie albe sau incolore. Sportivii care nu pot purta protecție dentară trebuie să prezinte o adeverință medicală din care să rezulte motivul pentru care nu o pot purta.
- 5.3 Protecții inghinale (pentru kumite masculin): trebuie purtate pe sub karate-gi.

- 5.4 Protecții pentru piept: (pentru kumite feminin) trebuie să fie albe și purtate pe sub karate-gi.
- 5.5 Cască: (pentru copii la Nihon Kumite) trebuie să fie albă (în mod excepțional se permit alte culori), să acopere tot capul și să aibă o mască de plexiglas pentru față.
- 5.6 Protecții pentru piept: (obligatoriu pentru copii la Nihon Kumite și opțional la Cadeți, Juniori, Seniori și Veterani) trebuie să fie albe și purtate pe sub karate-gi
- 5.7 Protecții tibie: (Sanbon Kumite / Nihon Kumite) pot fi albe sau combinate cu culoare cerută pentru meci (AKA sau AO).
- 5.8 Protecții tip botoșei (Sanbon Kumite / Nihon Kumite): **pentru minicadeți, cadeți, juniori, seniori și veterani trebuie** combinate cu culoarea cerută de meci (AKA sau AO) **și nu pot fi albe. Pentru categoriile de copii acestea pot fi albe sau combinate cu** culoarea cerută pentru meci (AKA sau AO).

Întregul echipament de protecție trebuie aprobat de Comitetul Director IKU.

La purtarea echipamentului de protecție se aplică următoarele reguli:

5.9 Echipament obligatoriu:

- Mănuși;
- Protecții dentare (Sanbon Kumite);
- Protecții inghinale (Sanbon Kumite Masculin);
- Protecții piept (**Nihon** și Kumite Feminin);
- Cască (Nihon Kumite);

5.10 Echipament permis:

- Protecții dentare (Nihon Kumite);
- Protecții piept (Sanbon Kumite Masculin pentru Cadeți, Juniori, Seniori și Veterani);
- Protecții inghinale (Nihon Kumite);
- **Protecții tibie și botoșei (Nihon și Sanbon Kumite)**
- Lentilele de contact permeabile moi sau ochelarii speciali sau alte echipamente speciale recomandate de comisia medicală IKU pot fi purtate pe riscul concurentului cu acordul Comitetului Director IKU.
Folosirea ochelarilor rigizi nu este permisă în kumite.

UNGHII, OBIECTE METALICE, PĂR, BANDAJE

- 5.11 Toți concurenții trebuie să aibă unghiile scurte la mâini și la picioare;
- 5.12 Concurenților le este interzis să poarte obiecte metalice sau din material dur care pot provoca vătămări atât lor cât și adversarilor lor.
- 5.13 Fiecare concurent trebuie să aibă părul curat și tuns la o lungime care să nu împiedice buna desfășurare a meciului.
- 5.14 Concurenții pot purta pe timpul competiției agrafe de păr discrete (să nu fie din metal sau plastic dur).
- 5.15 Concurenților nu le este permis să poarte bandaje sau bandaje elastice decât cu aprobarea Medicului Competiției.
- 5.16 Concurenților nu le este permis să poarte hachimaki (bandană).
- 5.17 Dacă un concurent se prezintă la suprafața de concurs în neconcordanță cu regulile de mai sus, arbitrul îi va acorda un minut pentru a se echipa în conformitate cu regulile IKU, în caz contrar, decizia pentru concurentul respectiv este HANSOKU. Antrenorul concurentului are obligația să se asigure că aceste reguli sunt respectate de către concurent.

ART. 6 ZONA COMPETIȚIONALĂ ȘI SUPRAFAȚA DE CONCURS (TATAMI)

- 6.1 Competiția se desfășoară în limitele „zonei competiționale”. „Zona competițională” se compune din toate suprafețele de concurs (tatami) pregătite pentru competiție. „Zona competițională” trebuie delimitată de spațiul exterior iar accesul este permis doar personalului autorizat. Echipa de securitate are obligația de a controla accesul și suprafețele.
- 6.2 Suprafața de concurs este locul în care au loc meciurile individuale. Se compune dintr-un tatami, masa juriului și toate materialele necesare pentru desfășurarea competiției. Activitatea de la suprafața de concurs este condusă direct de către șeful de suprafață.
- 6.3 Suprafețele acoperite cu tatami sunt obligatorii. Atât pentru kata cât și pentru kumite dimensiunile suprafeței de concurs sunt de 8x8m pentru minicadeți, cadeți, juniori, seniori și veterani, deși este de dorit o suprafață de 10x10m. Pentru categoriile de copii se permite minimum 6x6m.
- 6.4 Pe timpul competiției de kata arbitrul central va sta cu spatele la masa de arbitraj pe centrul laturii suprafeței de concurs. Cei patru arbitri de colț vor sta la cele patru colțuri (sau la cele două colțuri în fața arbitrului central în cazul arbitrajului cu 3 arbitri). Pe timpul meciurilor de kumite arbitrul central se poziționează pe partea opusă mesei de arbitraj cu fața către aceasta. Arbitrii de colț vor sta la colțurile de pe partea mesei de arbitraj cu fața către arbitrul central. Antrenorii vor sta pe partea opusă mesei de arbitraj, înapoia arbitrului central.

ART. 7 MATERIALELE NECESARE DESFĂȘURĂRII COMPETIȚIEI

- 7.1 Materialele necesare desfășurării competiției se pregătesc de către gazda competiției și organizatorul IKU.
Tipul și cantitatea de materiale:
- 7.2 Stegulețe roșii/albastre: cel puțin 5 perechi pentru fiecare suprafață de concurs;
- 7.3 Plăcuțe de punctaj pentru kata: cel puțin 5 pentru fiecare suprafață de concurs;
- 7.4 Materiale de contabilizare: fișe de punctaj și formulare de evidență, ustensile de scris, calculatoare, etc.
- 7.5 Sistemul IT – IKU este obligatoriu. Clubul organizator răspunde de transportarea și utilizarea corespunzătoare a acestuia.
- 7.6 Fluiere, clopoței sau gonguri pentru anunțarea timpului.

ART. 8 CONTESTAREA DECIZIEI ȘI REVIZUIREA DECIZIEI

INTRODUCERE

- 8.1 Pentru reducerea erorilor de afișaj și evitarea contestațiilor, câștigătorul fiecărui meci trebuie să-și confirme numele juriului de la masa de arbitraj înainte de părăsirea suprafeței.
- 8.2 În același scop, antrenorul poate informa pe șeful suprafeței de concurs despre orice eroare administrativă de îndată ce este observată. Totuși, antrenorii nu pot întrerupe activitatea juriului de la masă pentru a verifica listele de participare sau alte documente, a solicita explicații, etc.
- 8.3 Concurenții nu pot contesta personal deciziile arbitrilor principali sau a arbitrilor de colț.
- 8.4 Doar antrenorul concurentului sau al echipei implicate se poate adresa șefului suprafeței de concurs pentru contestarea unei decizii, atunci când se consideră că decizia luată de arbitrul central și arbitrii de colț a încălcat prevederile

regulamentului competiției și a regulamentului de arbitraj. În acest caz, antrenorul trebuie să informeze imediat pe șeful suprafeței de concurs despre eroarea / încălcarea comisă. Șeful suprafeței de concurs oprește competiția. În cazul în care antrenorul întârzie cu solicitarea, procedura de contestare nu poate fi executată.

PROCEDURA DE CONTESTARE – “JURIUL DE APEL”

Comitetul Director –IKU a înființat o comisie specială pentru analizarea și soluționarea oricăror litigii care pot să apară pe durata unui campionat oficial IKU. Această comisie se numește “Juriul de Apel” și se numește cu o zi înainte de campionat de către președintele Comisiei Tehnice și președintele Comisiei de Arbitraj IKU. Comisia se compune din 3 membri din 3 națiuni diferite (un membru se alege din rândul antrenorilor, unul dintre arbitri și unul dintre președinții federali) și se desfășurează la sfârșitul campionatului. Dacă un litigiu privește un sportiv din aceeași federație cu unul dintre cei trei membri, această persoană părăsește juriul iar decizia va fi luată de ceilalți doi membri (conform principiului universal al conflictului de interese); dacă două țări intră sub incidența conflictului de interese, decizia finală va fi luată de ultimul membru neutru.

8.5 **MOMENTUL ȘI METODELE DE CONTESTAȚIE:** Dacă un ANTRENOR OFFICIAL („mandatarea” altor persoane nu este permisă) observă neregularități în decizia unui arbitru sau în aplicarea regulamentului competițional sau o eroare neobservată de către arbitri, el poate prezenta o filmare sau poate veni cu un martor (terț și neutru) ca să demonstreze ce s-a întâmplat, acțiune urmată imediat de o contestație SCRISĂ în detaliu (se permite doar O SINGURĂ solicitare de verificare pentru O SINGURĂ eroare dintr-o anumită acțiune), însoțită de o taxă de 50€ (200 lei la nivel național). Taxa se returnează în cazul în care contestația este confirmată, în caz contrar se încasează de către secretarul IKU.

În cazul în care un antrenor crede că o tehnică sau un avertisment nu au fost atribuite, acesta trebuie să pună în aplicare procedura de contestație imediat după acțiune. Se va ridica liniștit în picioare în fața scaunului său și apoi, cu un braț ridicat, va pronunța clar și tare: “CONTESTAȚIE”. Dacă procedura nu este îndeplinită corect, arbitrul central nu va lua în considerare solicitarea.

8.6 Antrenorul completează un „Formular de Contestație” și îl înmânează șefului suprafeței de concurs, care la rândul său îl înmânează Juriului de Apel. Formularul de contestație trebuie prezentat în termen de 10 minute de la anunțul contestației, iar Juriul de Apel trebuie să ia decizia în 10 minute de la primirea acestuia.

8.7 **Juriul de Apel** (Comisia de arbitraj la nivel național) analizează contestația și probele care o susțin și poate solicita explicații de la șeful suprafeței de concurs, arbitrul central și/sau arbitrii de colț.

8.8 Antrenorul trebuie să furnizeze probele pentru susținerea contestației. Antrenorul va completa pe formularul de contestație motivele acesteia, făcând referire la regulile competiționale care au fost încălcate, momentul exact al acțiunilor și responsabilităților. În cazul în care contestația nu îndeplinește aceste cerințe și/sau se bazează pe impresiile și considerațiile personale ale antrenorului, ea va fi respinsă.

8.9 **Numărul contestațiilor este nelimitat.**

ART. 9 ALTE CHESTIUNI

9.1 În cazul în care apare o situație neprevăzută în prezentul regulament sau în caz de incertitudine asupra aplicării acestor reguli într-o anumită situație, echipa de arbitri se va consulta pentru găsirea unei soluții.

- 9.2 Decizia trebuie aprobată de către Comisia de Arbitraj IKU și Comitetul Director IKU, după consultarea Comisiei Tehnice. Toți oficialii vor fi informați asupra acestei decizii, care apoi se va anunța public.

PARTEA A II-A. REGULI DE ARBITRAJ

ART. 1 INFORMAȚII GENERALE

- 1.1 Toate activitățile de arbitraj se desfășoară în conformitate cu regulamentul IKU și sunt coordonate de către Comisia de Arbitraj IKU. Comisia de Arbitraj IKU se compune dintr-un număr impar de membri (3, 5, 7, etc.) și este condusă de către Președintele Comisiei de Arbitraj IKU.
- 1.2 Fiecare participant la competiție poate îndeplini doar un singur rol (fie arbitru, fie antrenor, fie concurent).
- 1.3 Toți arbitrii trebuie să aleagă între a fi concurenți sau arbitri. Nu pot fi și concurenți și arbitri în cadrul aceleiași competiții.
- 1.4 Arbitrii centrali și arbitrii de colț **nu trebuie să arbitreze** un meci de kumite la care participă un sportiv din propriul club sportiv (sau țară). De asemenea, nu pot arbitra concurenții cu care au o relație de familie de orice fel. Aceștia trebuie să informeze imediat pe șeful suprafeței de concurs despre acest lucru. Șeful suprafeței de concurs îl va înlocui cu unul neutru. Dacă înlocuirea nu este posibilă, șeful suprafeței de concurs informează Comisia de Arbitraj că va efectua înlocuirea cu un arbitru de la altă suprafață de concurs sau, în mod excepțional, îi va permite să continue competiția fără a face înlocuirea.
- 1.5 Toți karate-ka, incluzând concurenți, antrenori, manageri sau orice persoană aparținând de un concurent, arbitri sau alți oficiali, trebuie să respecte idealurile karate-do de a da dovadă de caracter bun, sinceritate, strădanie, etichetă și autocontrol.
- 1.6 Orice comportament din partea antrenorilor, managerilor sau a oricărei persoane care aparține de un concurent, care poate afecta reputația karate-ului poate duce la penalizarea sau descalificarea concurentului și/sau a echipei.

ART. 2 ECHIPA DE ARBITRI

- 2.1 Arbitrii au obligația de a se asigura că aceste reguli sunt aplicate imparțial pe tatami.
- 2.2 Echipa de arbitri se compune din: arbitrul central (SUSHIN) și doi arbitri de colț (FUKUSHIN).
- 2.3 Personalul de la masa de arbitraj se compune din: arbitrul mesei de arbitraj, registrator, cronometrul și crainic.

ART. 3 GRADE ARBITRI LA NIVEL NAȚIONAL ȘI NUMIRI ÎN FUNCȚIE

A. GRADE ARBITRI LA NIVEL NAȚIONAL

- 3.1 Există 4 grade: A,B,C și D. Toate se acordă de către Comisia de Arbitraj la sfârșitul Campionatului Național anual.
- 3.2 Pentru fiecare categorie este necesară participarea pentru 2 ani consecutiv la stagiile de pregătire organizate de către departament sau federație și cel puțin o competiție oficială (Campionat național/Cupa României/ Campionat Internațional) în fiecare an.
- 3.3 Primul grad "D" este obținut de arbitrii de la masa de arbitraj după primul stagiu și campionat la care participă. Condițiile minime: 16 ani și centură 4 kyu.

- 3.4 Al doilea grad "C" este obținut de arbitri care pot îndeplini funcția de Arbitru de Colț (**FUKUSHIN**). Condițiile minime: 18 ani și 3 kyu. Experiență de 2 ani ca arbitru grad "D".
- 3.5 Al treilea grad "B" este obținut de arbitri care pot îndeplini orice funcție de arbitru la suprafața de concurs. Acest grad vine cu beneficiul de a putea participa la Campionatele internaționale. Condiții minime: 21 de ani și 1 kyu. Experiență de 2 ani ca arbitru "C".
- 3.6 Al patrulea grad "A" este obținut de arbitri care pot îndeplini orice funcție de arbitru la orice competiție și au experiență internațională. Condiții minime: 22 ani și 1 dan. Experiență de minim un an ca arbitru grad "B" și o competiție internațională oficială (Campionat European sau Mondial).

Comisia de arbitraj poate echivala gradele de arbitri dobândite în alte federații, în urma susținerii unei testări în cadrul departamentului IKU.

Neparticiparea pentru 2 ani consecutiv la niciun eveniment oficial al departamentului sau federației, duce la retrogradarea cu un grad al arbitrului până ajunge la Gradul "D".

B. NUMIRI ÎN FUNCȚIE

- 3.7 Colegiul Arbitrilor departamentului IKU din cadrul Federației Române de Arte Marțiale se compune din arbitrii departamentului și este condus de comisia de arbitraj.
- 3.8 Componența Comisiei de Arbitraj se propune și se alege de către Colegiul Arbitrilor și se înaintează spre aprobare Biroului Federal. Comisia de arbitraj este formată din președinte și 2 membri. Aceștia sunt aleși o dată la 4 ani.
- 3.9 Președintele Comisiei de Arbitraj este ales din rândul membrilor comisiei de arbitraj de către Colegiul Arbitrilor și este subordonat șefului departamentului IKU. Doar arbitrii cu o experiență de minim 4 ani grad "A" pot candida la funcția de președinte al comisiei.
- 3.10 Colegiul Arbitrilor are următoarele atribuții:
- Organizează cursuri pentru formarea și perfecționarea arbitrilor, examene pentru promovarea acestora, propune Biroului federal acordarea de categorii de clasificare, retrogradare sau radiere a unor arbitri ;
 - Pregatește materialele tehnice (fișe de arbitraj, sistemele de notare, etc.) în vederea desfășurării în condiții regulamentare a competițiilor ;
 - Verifică echipamentul de concurs al sportivilor care trebuie să fie în concordanță cu cerințele regulamentelor de concurs ;
 - Ține evidența arbitrilor departamentului ;
 - Adoptă Regulamentul de arbitraj în conformitate cu regulamentele internaționale și rezolvă contestațiile apărute în timpul competițiilor;
 - Propune, în condițiile în care departamentul dispune de venituri proprii, mărirea baremului de arbitraj acordat arbitrilor care participă la arbitrajul competițiilor, în funcție de aportul fiecăruia;
 - Deleagă arbitri la acțiunile interne și internaționale organizate de federație; propune Biroului federal arbitri străini care să fie invitați pentru arbitrarea concursurilor internaționale disputate în țara noastră și arbitri români care să se deplaseze peste graniță pentru arbitrarea concursurilor;
 - Judecă contestațiile depuse în timpul competițiilor cu privire la modul de arbitraj și împreună cu arbitrii implicați analizează probele și ia decizia finală.
- 3.11 Șeful suprafeței de concurs și echipa de arbitri pentru fiecare tatami se numesc de către Președintele Comisiei de Arbitraj.

- 3.12 Arbitrul Central (SUSHIN) și cei doi Arbitri de Colț (FUKUSHIN) se numesc de către Șeful suprafeței de concurs din rândul echipei de arbitri înainte de începerea competiției sau înainte de fiecare meci.
- 3.13 Personalul mesei de arbitraj se numește de către gazda competiției / organizatorul IKU și trebuie aprobat de către Comitetul Director IKU.

ART. 4 ÎNDATORIRILE GENERALE ALE ARBITRILOR

Șeful suprafeței de concurs, Arbitrul Central (SUSHIN), cei doi Arbitri de Colț (FUKUSHIN) și personalul mesei de arbitraj au următoarele îndatoriri:

- 4.1 Să învețe și să cunoască Regulamentul Competițional IKU;
- 4.2 Să fie obiectivi, imparțiali și cinstiți;
- 4.3 Să dea dovadă de respect și înțelegere;
- 4.4 Să folosească o scară de evaluare clară;
- 4.5 Să se comporte cu demnitate și respect față de concurenți și alți oficiali;
- 4.6 Să folosească pe timpul meciului gesturi ferme, agile, curate, rapide, sigure și precise, menținând o atitudine demnă de oficiali IKU;
- 4.7 Să nu arbitreze meciurile în care participă concurenți din clubul propriu. Mai mult, nu au voie să arbitreze concurenți cu care au o relație de familie de orice fel.
- 4.8 Să-și concentreze toată atenția asupra meciului, urmărind cu atenție fiecare concurent și să analizeze corect fiecare mișcare a acestora;
- 4.9 Să nu vorbească cu nimeni pe timpul meciului în afară de șeful suprafeței de concurs, arbitrii de colț, concurenții și comisia de arbitraj IKU.

ART. 5 RESPONSABILITĂȚILE ȘI ATRIBUȚIILE ȘEFULUI SUPRAFETEI DE CONCURS

- 5.1 Organizează, coordonează și supervizează echipa de arbitri.
- 5.2 Organizează, coordonează și supervizează întreaga activitate de pe tatami și de lângă acesta.
- 5.3 Este singura persoană autorizată să discute cu antrenorii pentru a menține ordinea, să furnizeze informații, să rezolve probleme și/sau contestații.
- 5.4 Cu acordul Comisiei de Arbitraj, el poate să îndepărteze antrenorii a căror comportament nu este conform cu spiritul întrecerii sportive, care poate afecta reputația karate-ului și care poate împiedica buna desfășurare a competiției.
- 5.5 Este persoana care se poate adresa direct Comisiei de Arbitraj în situațiile prevăzute de acest regulament.
- 5.6 Trebuie să ia toate măsurile necesare pentru a asigura buna desfășurare a competiției în sectorul său.
- 5.7 Poartă răspunderea finală asupra arbitrajului de la tatami.
- 5.8 Nu poate să intervină asupra evaluării scorului arbitrat, dar **TREBUIE SĂ INTERVINĂ IMEDIAT** când regulile nu sunt aplicate corespunzător.
- 5.9 **Șeful de suprafață este responsabil de aplicarea corectă a regulamentului competițional.** Când echipa de arbitri ia o decizie ce încalcă prevederile acestui regulament, șeful suprafeței de concurs **TREBUIE** să solicite schimbarea deciziei.
- 5.10 Dacă este cazul, șeful suprafeței de concurs fluieră de trei ori (sau de mai multe ori dacă este necesar) luând loc la marginea suprafeței de concurs și cheamă unul sau mai mulți arbitri folosind gesturile formale prevăzute.
- 5.11 Doar șeful suprafeței de concurs poate vorbi cu antrenorii.
- 5.12 Consiliază și conduce echipa de arbitri de la tatami.
- 5.13 Desemnează Arbitrul Central și pe cei doi Arbitri de Colț înainte de fiecare meci.

- 5.14 Răspunde de ordinea și curățenia din jurul suprafeței de concurs unde nu se permite depozitarea vreunui lucru, cum ar fi: sticle, echipament de protecție, centuri, haine, bagaje, etc.).
- 5.15 Numește un responsabil din rândul echipei de arbitri pentru menținerea ordinii în jurul suprafeței de concurs, unde nu trebuie să fie niciun fel de obiecte.
- 5.16 Dacă este necesar să înlocuiască pe unul din ei pe timpul unui meci, va opri imediat meciul și va alege un înlocuitor fără a pierde timpul.
- 5.17 Șeful suprafeței de concurs se subordonează Comisiei de Arbitraj IKU.
- 5.18 Pregătește zilnic un raport scris despre arbitri și incidentele de la tatami (dacă este cazul).

ART. 6 RESPONSABILITĂȚILE ȘI ATRIBUȚIILE ARBITRULUI CENTRAL (SUSHIN)

Arbitrul Central are autoritatea:

- 6.1 Să conducă meciurile, inclusiv să dea startul și să oprească meciul;
- 6.2 Să anunțe decizia echipei de arbitri;
- 6.3 Să explice, atunci când este cazul, motivul luării unei anumite decizii;
- 6.4 Să anunțe încălcarea regulilor și să emită avertismente (înainte de meci, pe timpul meciului și după meci);
- 6.5 Să ia alte măsuri disciplinare (ex. să elimine / suspende un concurent de la desfășurarea unui meci);
- 6.6 Să solicite consiliere și informații de la cei doi arbitri de colț;
- 6.7 Să hotărască victoria pe baza majorității în funcție de tabela de marcaj;
- 6.8 Să prelungească durata meciului;
- 6.9 Să consulte șeful suprafeței de concurs când întâmpină dificultăți în luarea unei decizii.
- 6.10 **Să își exprime părerea în momentul "YAME" folosind gesturile corespunzătoare.**

ART. 7 RESPONSABILITĂȚILE ȘI ATRIBUȚIILE CELOR DOI ARBITRI DE COLȚ (FUKUSHIN)

- 7.1 Să asiste, ajute și să informeze arbitrul central;
- 7.2 Să-și exercite dreptul de vot asupra unei decizii pe timpul meciului;
- 7.3 Să evalueze execuția concurenților;
- 7.4 Să observe cu atenție acțiunile concurenților din raza lor vizuală.
În următoarele cazuri, arbitrii de colț trebuie să semnalizeze imediat arbitrului central, prin steguleț, fluier și/sau mână decizia lor:
 - 7.5 când observă o accidentare sau o stare de rău a unui concurent înainte de a fi observată de către arbitrul central;
 - 7.6 când observă o acțiune pentru care consideră că trebuie să se acorde ippon sau waza-ari;
 - 7.7 când un concurent este pe cale să comită sau a comis o acțiune sau tehnică interzisă;
 - 7.8 când unul sau ambii concurenți au ieșit de pe suprafața de concurs;
 - 7.9 în toate situațiile când este necesar să atragă atenția arbitrului central;
- 7.10 Fiecare arbitru de colț evaluează în permanență gradul de sportivitate al concurenților și semnalizează opinia lor independent în maniera prescrisă.

ART. 8 RESPONSABILITĂȚILE ȘI ATRIBUȚIILE PERSONALULUI DE LA MASA DE ARBITRAJ

ARBITRUL MESEI DE ARBITRAJ, REGISTRATORUL, CRONOMETRORUL ȘI CRAINICUL

- 8.1 Arbitrul mesei de arbitraj trebuie să fie o persoană calificată, cu bune abilități și care cunoaște regulamentul competițional IKU;
- 8.2 Masa de arbitraj anunță numele fiecărui concurent pentru fiecare meci și se asigură că pe tatami se află concurentul care trebuie.
- 8.3 În cazul în care, pe timpul desfășurării meciurilor dintr-o categorie, un concurent intră într-un meci în locul altui concurent (din cauza zgomotului, a unui anunț incorect, a neatenției concurenților, etc.), rezultatul meciului se anulează. Categoria se va relua de la punctul în care s-a produs greșeala și va implica doar concurenții afectați de greșeală. Dar, dacă meciurile din categorie s-au încheiat, rezultatul nu poate fi schimbat;
- 8.4 Pe timpul fiecărui meci masa de arbitraj ține evidența punctelor marcate de fiecare concurent, a avertismentelor și penalizărilor date fiecărui concurent și cronometrează cu precizie durata meciului, etc.
- 8.5 Personalul mesei de arbitraj atașează formularul de „ACCIDENTĂRI” la lista categoriei pentru a fi analizată pe timpul meciurilor din fiecare categorie.

ART. 9 TERMINOLOGIE - GESTICĂ

Semnificația termenilor (comenzi, penalizări, anunțuri) și a gesturilor folosite pe timpul unui meci de Kumite este următoarea:

- 9.1 SHOBU (Sanbon / Nihon) HAJIME:** Începerea meciului.
Arbitrul central stă la linia oficială.
- 9.2 SHOBU HAJIME:** Începerea meciului din prelungiri.
Arbitrul central stă la linia oficială.
- 9.3 SENSHU:** Avantaj pentru primul punct.
Arbitrul Central după ce a acordat primul punct în meci, se întoarce către concurentul care l-a înscris și anunță "Senshu!". Semnalul se face cu brațul îndoit la 45° și îndreptat către concurent.
- 9.4 MUTAI YOWAI:** Lipsa deplasării masei corporale înspre țintă.
Arbitrul duce pumnul lateral în dreptul corpului către concurentul care a executat acțiunea.
- 9.5 ATOSHI BARAKU:** A mai rămas puțin timp.
Cronometrul va da un semnal acustic cu 30 de secunde înainte de finalul meciului.
- 9.6 YAME:** Oprirea temporară a meciului.
Arbitrul central execută o mișcare cu mâna de sus în jos, ținând palma deschisă.
Cronometrul oprește cronometrul.
- 9.7 TSUZUKETE:** Luptați!
Reluarea luptei după o întrerupere neautorizată.
- 9.8 TSUZUKETE HAJIME:** Reînceperea meciului.
Arbitrul central stă la linia oficială, pășește înapoi în Zenkutsu-Dachi și orientează palmele mâinilor una înspre cealaltă.
- 9.9 SOREMADE:** Sfârșitul meciului.
Arbitrul stă cu palma mâinii între competitori, cu brațul întins.
- 9.10 MOTONOICHI:** Poziția inițială.
Concurenții, arbitrul central și arbitrii de colț își reiau locurile inițiale.
- 9.11 SHUGO:** Sunt chemați arbitrii.
Arbitrul central face semn cu mâna spre arbitrii de colț.
- 9.12 HANTEI:** Decizia.
Arbitrul central cere decizia suflând în fluier, iar arbitrii de colț își exprimă decizia cu un steguleț.
- 9.13 IPPON:** Un punct.
Arbitrul își extinde brațul mai sus decât umerii, spre concurentul respectiv.

- 9.14 WAZA-ARI:** Jumătate de punct.
Arbitrul central își extinde brațul în lateral, puțin spre în jos, spre concurentul respectiv.
- 9.15 AWASETE IPPON:** Două waza-ari recunoscute ca și ippon.
- 9.16 AIUCHI:** Punctare simultană. Nu se acordă niciun punct.
Arbitrul își apropie pumnii în fața pieptului.
- 9.17 HIKIWAKE:** Egalitate.
Arbitrul central își extinde brațele în lateral și le coboară puțin având palmele orientate în sus.
- 9.18 AKA (AO) NO KACHI:** Victoria celui cu roșu (albastru).
Arbitrul ridică brațul oblic spre partea câștigătorului.
- 9.19 ENCHO-SEN:** Prelungiri.
Arbitrul reîncepe meciul cu comanda “Shobu Hajime”.
- 9.20 TORIMASEN:** Nu se acordă punct.
Semnalul este ca și cel pentru Hikiwake, dar mișcarea se finalizează cu palmele orientate în jos.
- 9.21 PENALIZARE CATEGORIA C1**
Arbitrul își încrucișează mâinile cu palmele deschise la nivelul încheieturilor în dreptul pieptului (după care anunță ATENAI, sau KEIKOKU, sau HANSOKU CHUI, sau HANSOKU).
- 9.22 PENALIZARE CATEGORIA C2**
Arbitrul îndreaptă degetul arătător către concurent ținând brațul îndoit (după care anunță CHUKOKU, sau KEIKOKU, sau HANSOKU CHUI, sau HANSOKU).
- 9.23 ATENAI:** primul avertisment în categoria C1.
Nu se prevăd gesturi suplimentare față de cel prezentat mai sus. Acest avertisment nu se ia în calcul la un eventual Hantei.
- 9.24 CHUKOKU:** Primul avertisment în categoria C2.
Nu se prevăd gesturi suplimentare față de cel prezentat mai sus.
- 9.25 KEIKOKU:** Al doilea avertisment în ambele categorii C1 și C2.
Arbitrul central îndreaptă degetul arătător către picioarele vinovatului la un unghi de 45 de grade. Acest avertisment nu se ia în considerare la un posibil HANTEI.
- 9.26 HANSOKU CHUI:** Avertisment oficial în ambele categorii C1 și C2.
Arbitrul central îndreaptă degetul arătător spre pieptul vinovatului. Acest avertisment trebuie luat în considerare la un posibil HANTEI.
- 9.27 HANSOKU:** Încălcarea regulilor/Descalificare în ambele categorii C1 și C2.
Arbitrul central îndreaptă degetul arătător spre fața vinovatului și anunță victoria pentru oponent.
- 9.28 JOGAI (C2):** leșirea de pe suprafața de concurs.

Arbitrul indică ieșirea arătând cu degetul arătător spre marginea suprafeței pe partea vinovatului.

- 9.29 MUBOBI (C2):** Avertisment pentru lipsa de atenție pentru propria siguranță.
Arbitrul arată cu degetul arătător în aer la un unghi de 60 de grade pe partea vinovatului.
- 9.30 SIMULARE SAU EXAGERARE (C2)**
Arbitrul își acoperă fața cu ambele mâini.
- 9.31 EVITAREA LUPTEI (C2)**
Arbitrul îndreaptă degetul arătător în jos și îl rotește.
- 9.32 LIPSA ACȚIUNII (C2)**
Arbitrul își rotește brațele cu pumnii închiși în dreptul abdomenului.
- 9.33 PRINDEREA, ÎMPINGEREA (C2)**
Arbitrul își împinge mâinile cu pumnii închiși din dreptul umerilor spre înainte deschizând palmele.
- 9.34 ATACURI NECONTROLATE (C2)**
Arbitrul deplasează o mână în lateral cu pumnul închis pe deasupra capului
- 9.35 UKE IMASU:** Tehnică blocată.
Cu mâna deschisă se atinge cotul brațului opus.
- 9.36 NUKETE IMASU:** Tehnică ratată.
O mână cu pumnul închis se trece prin fața corpului.
- 9.37 YOWAI:** Tehnică prea slabă.
O mână deschisă coborând.
- 9.38 HAYAI:** Cel mai rapid/primul care punctează.
O mână deschisă atingând palma celeilalte mâini, cu degetele.
- 9.39 MAAI:** Distanță incorectă.
Ambele mâini deschise și paralele cu solul având palmele orientate una spre cealaltă.
- 9.40 KIKEN:** Abandon.
Arbitrul îndreaptă degetul arătător spre picioarele concurentului.
- 9.41 SHIKAKKU:** Descalificare.
Arbitrul îndreaptă mai întâi cu degetul arătător spre fața vinovatului, apoi oblic în sus și spre înapoi, în afara zonei de concurs.

ART. 10 DECIZII

- 10.1 În cazul opiniilor diferite dintre Arbitrul Central și Arbitrii de Colț pe o anumită problemă, un arbitru de colț cu concursul celui alt arbitru de colț se poate opune deciziei Arbitrului Central, decizia finală aparținând majorității.
- 10.2 În cazul în care nu se obține o majoritate, se aplică următorul tabel cu situații și majorități.

TABEL CU SITUAȚII ȘI MAJORITĂȚI

Nr. situații	Arbitru colț Semnal	Arbitru colț Semnal	DECIZIA POATE FI:					
1								
2								
3						T		
4	MIENAI					T	C1	C2
5	MIENAI					T	C1	C2
6	MIENAI	MIENAI				T	C1	C2
7	T					T		
8	T					T		
9	T	MIENAI				T	C1	C2
10	T	T				T		
11	C1					T		
12	C1					T		
13	C2					T		
14	C2					T		
15	C1	C1						
16	C2	C2						
17	MIENAI	C1				T	C1	C2
18	MIENAI	C2				T	C1	C2
19	T	C1				T	C1	
20	T	C2				T	C2	
21	C1	C2				T	C1	C2

PARTEA A III-A. REGULAMENT ARBITRAJ PENTRU KUMITE

INFORMAȚII GENERALE

ART. 1 REPASAJ

- 1.1 Pentru categoriile de Copii și Veterani, toate centurile, iar pentru Minicadeți, Cadeți, Juniori și Seniori categoriile centurilor colorate, competițiile de kumite se desfășoară fără repasaj.
- 1.2 Pentru Minicadeți, Cadeți, Juniori și Seniori categoria centurilor maro și negre, competițiile se desfășoară cu repasaj.

ART. 2 ÎNCEPEREA – ÎNTRERUPEREA – ÎNCHEIEREA MECIULUI

- 2.1 Concurenții trebuie să se alinieze la începutul turului (categoriei). Dacă lipsește vreunul dintre ei va fi chemat de două ori prin intermediul microfonului. Dacă nu se prezintă, va fi declarat **HANSOKU**.
- 2.2 La începerea meciului echipa de arbitri se aliniază în afara marginii suprafeței de concurs. **Antrenorii își vor ocupa locul înapoia Arbitrului Central.**
- 2.3 După executarea salutului între concurenți, oficiali/public și echipa de arbitri (Shomen ni Rei – Otagai ni Rei), Arbitrul Central face un pas înapoi, cei doi Arbitri de Colț se întorc spre interior și se salută între ei.
- 2.4 După salut, Arbitrul Central invită pe cei **doi** arbitri de colț să-și ocupe locurile lor, **iar el se va poziționa pe partea opusă a tatami-ului cu fața spre masa de arbitraj.**
- 2.5 Cei doi sportivi chemați pentru meci stau la marginea centrală a suprafeței de concurs, AKA în dreapta Arbitrului Central și AO în stânga. Ei se salută înainte de intrarea pe suprafața de concurs.
- 2.6 La comanda „Nakae” sau „Motonochi”, arbitrul central și concurenții intră pe suprafața de concurs.
- 2.7 Arbitrul invită concurenții să se salute din nou la comanda „Rei”, iar meciul începe la comanda Arbitrului Central „Shobu Sanbon / Nihon Hajime”.
- 2.8 Folosind comanda “Yame” Arbitrul Central oprește temporar meciul și ordonă concurenților să treacă la locurile lor.
- 2.9 Când reîncepe meciul Arbitrul Central dă comanda „Tsuzukete Hajime”.
- 2.10 ATOSHI BARAKU: Cronometrul dă un semnal prin gong, sonerie sau fluier anunțând „Atoshi Baraku”, 30 de secunde rămase.
- 2.11 La expirarea timpului, cronometrul va da două semnale prin gong, sonerie sau fluier.
- 2.12 După oprirea meciului (Yame), Arbitrul Central va încheia meciul comandând „Soremade”. Apoi, după verificarea punctajului și a penalizărilor cu arbitrul mesei de arbitraj, anunță decizia.
- 2.13 Apoi Arbitrul Central comandă „Rei”, iar cei doi sportivi părăsesc suprafața de concurs după ce salută din nou de la marginea tatami.
- 2.14 Sportivilor care trebuie să lupte două meciuri consecutive li se va acorda timpul de recuperare prevăzut pentru categoria lor.
- 2.15 La finalul categoriei (sau la sfârșitul finalei) arbitrii și sportivii repetă ceremonia salutului. Sportivii stau aliniați la marginea suprafeței de concurs în fața echipei de arbitri. Arbitrul Central comandă „Otagai ni Rei” și apoi „Shomen ni Rei” către Comitetul Director IKU.

ART. 3 CRITERII PENTRU ACORDAREA DE IPPON SAU WAZA-ARI

În conformitate cu regulamentul competițional IKU și cu “viziunea” competițională a IKU, sportivul care într-un meci are inițiativă, trece la acțiune, își asumă riscul, face meciul spectaculos, cu alte cuvinte atacatorul, are prioritate în acordarea punctelor (waza-ari sau ippon).

De exemplu: dacă un sportiv este pasiv și așteaptă în gardă ca celălalt să construiască acțiunea și atacă reușind o tehnică validă în același timp cu celălalt, punctul trebuie acordat celui care a atacat și nu celui care a așteptat.

3.1 **Ippon-ul** se acordă la executarea unei tehnici puternice și precise, care este considerată decisivă, și care este executată pe zonele de punctare, dacă sunt îndeplinite următoarele condiții:

- formă bună (tehnică, sincronizare, poziționare și echilibru);
- energie puternică (kime), adică energie cinetică maximă, accelerarea masei corporale pentru obținerea eficienței maxime a tehnicii executate;
- ținută bună: coordonarea corectă a acțiunilor generate pentru executarea unei tehnici eficiente;
- zanshin: conștientizarea acțiunilor sale și a reacției adversarului, menținerea concentrării;
- timing corespunzător: momentul corect ales pentru executarea acțiunii sau tehnicii;
- distanță corectă: distanța optimă este cea în care tehnica executată este cea mai eficientă. O tehnică executată de la o distanță mai mare sau mai mică decât cea optimă nu va avea suficientă putere și nici formă bună.

3.2 Tehnicile eficiente executate în următoarele condiții, vor fi întotdeauna considerate ippon.

- a) Când atacul este executat cu un timing perfect în timp ce oponentul se deplasează spre atacant.
- b) Când atacul este executat imediat ce oponentul a fost dezechilibrat de atacant.
- c) Pentru o combinație de atacuri succesive și eficiente.
- d) Pentru folosirea combinată a tehnicilor de tzuki și geri.
- e) Pentru folosirea combinată a tehnicilor de tzuki, geri și nage.
- f) Când oponentul și-a pierdut spiritul de a lupta și se întoarce cu spatele către atacant.
- g) Pentru atacuri eficiente executate pe părțile neapărate ale oponentului.
- h) Pentru tehnici de jodan geri valide.
- i) Pentru tehnicile chudan geri executate precis și energic.

3.3 **Waza-ari** se acordă pentru o tehnică aproape identică cu cea necesară pentru a marca ippon. Se acordă pentru toate tehnicile executate corect, dar care nu îndeplinesc toate cerințele pentru a fi ippon (eficiență puțin mai mică), cu excepția tehnicilor de jodan geri pentru care se acordă întotdeauna ippon. Echipa de arbitri trebuie să caute ippon-ul în primă fază și doar în a doua fază să acorde waza-ari.

Anunțarea punctării

Arbitrul Central anunță punctarea în următoarea manieră: CINE a punctat, la ce NIVEL, cu ce TEHNICĂ și PUNCTUL acordat (Ex. Aka / Ao ... Jodan / Chudan ... Tsuki / Geri / Uchi ... Waza-ari / Ippon).

ART. 4 ZONELE DE PUNCTARE ȘI TEHNICILE DE PUNCTARE

Pentru a evita riscul unei mari subiectivități în interpretarea unei acțiuni este potrivit să se reamintească despre conceptul SKIN TOUCH (atingere ușoară) în karate-ul sportiv. Dacă o tehnică validă, fie de picior sau braț, precisă și controlată, atinge ușor zona de punctare permisă, fără a cauza vreo vătămare, trebuie întotdeauna punctată (waza-ari sau ippon). De aceea, dacă un sportiv lovit (de exemplu la față) cu un tsuki sau geri face un hematom sau rană, oponentul său trebuie penalizat cu C1. Totuși, dacă medicul nu constată nicio vătămare, arbitrii trebuie să acorde ippon (nu torimassen, nu waza-ari) sportivului care a executat tehnica și de asemenea penalizare C2 sportivului care a exagerat vătămarea.

- 4.1 Zonele de punctare sunt următoarele: **cap, față, gât** (nu se permite contactul pe partea din față a gâtului), **piept, abdomen, părțile laterale și spate**.
- 4.2 O tehnică de braț (tsuki și uchi) nu se punctează în cazul în care picioarele atacantului se deplasează spre înapoi. Numai tehnicile de braț (tsuki și uchi) executate cu transferarea evidentă a întregii mase corporale spre țintă sunt considerate valide.
- 4.3 Tehnicile executate cu brațul din față, cum ar fi uraken, kizami tsuki, haito uchi se consideră valide doar dacă deplasarea masei corporale spre țintă este evidentă.
- 4.4 Dacă Arbitrul Central observă că sportivul a executat o tehnică deplasându-se spre înapoi sau fără transferarea greutății spre țintă sau fără deplasarea evidentă a masei corporale spre țintă în cazul tehnicilor cu brațul din față, chiar dacă un arbitru de colț a semnalat punct, el nu trebuie să întrerupă acțiunea ci să indice nulitatea tehnicii prin gesturile prevăzute (pumn închis cu mâna dreaptă pentru AKA sau cu mâna stângă pentru AO urmat imediat de gestul pentru TORIMASEN)
- 4.5 Sunt permise tehnicile de uchi cu mâna deschisă, cum ar fi: shuto uchi, haito uchi, etc., **cu excepția cazului când sunt executate la față sau pe partea din față a gâtului, caz în care sunt penalizate cu C1 sau C2.**
- 4.6 Este absolut interzisă executarea tehnicilor cu mâna deschisă asupra feței (ochi, nas, gură, pomeți).
- 4.7 O tehnică eficientă executată simultan cu semnalul de gong pentru expirarea timpului, se punctează.
- 4.8 Atacul executat după semnalul sonor de expirare a timpului, chiar dacă este eficient, nu se punctează și nu se ia în considerare pentru luarea deciziei.
- 4.9 Tehnicile executate în afara suprafeței de concurs nu sunt valide.
- 4.10 Totuși, dacă un concurent a fost în limitele suprafeței de concurs când a executat tehnica, aceasta se consideră validă.
- 4.11 Tehnicile de punctare de aceeași valoare executate simultan de ambii concurenți, nu se punctează (aiuchi).
- 4.12 Când ambii concurenți au executat simultan câte o tehnică validă, echipa de arbitri trebuie să acorde avantaj sportivului care a construit acțiunea, și-a asumat riscul și a fost într-o fază de atac evidentă.
- 4.13 Pentru a încuraja folosirea tehnicilor de chudan geri (mae geri, mawashi geri, ushiro geri, yoko geri), echipa de arbitri va acorda ippon sau waza-ari, chiar dacă tehnica nu se încadrează perfect în criteriile de punctare.
- 4.14 În cazul în care o tehnică de picior sau de braț lovește mușchii abdominali fără a cauza vătămări organelor interne sau coastelor, iar sportivul lovit rămâne un moment fără respirație, trebuie să se acorde IPPON (nu waza-ari, nu atenai), în conformitate cu regulile privind lipsa unei apărări active (mușchi relaxați).

ART. 5 VICTORIE SAU ÎNFRÂNGERE

Ele se acordă astfel :

1. Victorie prin Ippon / Nihon / Sanbon;
2. Victorie prin avantaj la puncte;
3. Victorie prin primul punct valid (Encho-sen);
4. Victorie prin Senshu;
5. Victorie prin decizie (Hantei).
6. Înfrângere prin descalificare (Hansoku și Shikakku)
7. Înfrângere prin abandon (Kiken).

5.1 VICTORIA PRIN IPPON, NIHON, SANBON

Concurentul care înscrie primul ippon (sau două waza-ari) în Shobu Ippon, 2 ippon-uri (sau 4 waza-ari, sau o combinație de ippon și waza-ari) în Shobu Nihon, sau 3 ippon-uri (sau 6 waza-ari, sau o combinație de ippon și waza-ari) în Shobu Sanbon va fi declarat învingător.

5.2 VICTORIA PRIN AVANTAJ LA PUNCTE

La sfârșitul meciului sportivul care are punctaj mai mare este declarat învingător.

5.3 VICTORIA PRIN PRIMUL PUNCT VALID (Encho-sen)

Pe timpul prelungirii (Encho-sen) sportivul care înscrie primul punct valid este declarat învingător.

5.4 VICTORIA PRIN SENSU

5.4.1 În meciurile individuale, sportivului care înscrie primul punct înainte de expirarea timpului i se acordă Senshu.

5.4.2 În cazul în care la sfârșitul unui meci de departajare (Encho-sen) concurenții au punctaj egal (dar nu zero la zero), iar egalitatea se păstrează, victoria se acordă sportivului care a înscris primul punct (SENSHU).

5.4.3 În competițiile de kumite pe echipe SENSU se aplică doar în cazul meciurilor de departajare prevăzute atunci când egalitatea între echipe persistă.

5.5 VICTORIA PRIN DECIZIE (HANTEI)

În absența punctajului Ippon / Nihon / Sanbon, sau în cazul înfrângerii prin descalificare (Hansoku) sau abandon (Kiken), pe durata prevăzută a meciului se ia decizia (Hantei) după cum urmează:

5.5.1 În Shobu Nihon și Sanbon, în cazul în care un concurent înscrie cu un waza-ari mai mult decât oponentul, acesta va fi declarat automat învingător (Kachi) indiferent de numărul de penalizări C1 și/sau C2 acumulate.

5.5.2 În Shobu Nihon și Sanbon, în cazul unei egalități, arbitrul central anunță „Hikiwake” și fără a cere Hantei prelungește lupta (Encho-sen).

5.5.3 În Shobu Ippon, în cazul în care un concurent a înscris un waza-ari la sfârșitul meciului, se cere Hantei.

CRITERIILE PENTRU HANTEI

Când se cere Hantei, pentru acordarea deciziei se au în vedere criteriile de mai jos, în ordinea importanței:

- Dacă au fost avertismente oficiale (HANSOKU CHUI);
- Numărul de ieșiri în afara suprafeței de concurs;
- Excelența comparativă a ținutei de luptă;
- Abilitățile și îndemânarea;

- Nivelul energiei și al spiritului de luptă;
- Numărul de atacuri;
- Excelența comparativă a strategiei folosite;
- Sportivitate.

PROCEDURA HANTEI

În decizia pentru Hantei, Arbitrul Central se poziționează în limitele suprafeței de concurs. De aici dă comandă „HANTEI” urmată de un prim fluier de o secundă și apoi de un al doilea fluier, tare și scurt. În acest moment, toți arbitrii ridică la unison stegulețele reprezentând deciziile lor. După aproximativ două secunde Arbitrul Central dă al treilea semnal prin fluier, tare și scurt, la care toți arbitrii coboară stegulețele. În acest moment arbitrul central acordă victoria.

5.6 ÎNFRÂNGEREA PRIN DESCALIFICARE PENTRU ÎNCĂLCAREA REGULILOR (HANSOKU – C1 SAU C2)

Când un concurent comite una dintre abaterile de mai jos, Arbitrul Central anunță înfrângerea acestuia.

5.6.1 În cazul în care un concurent, după ce a fost avertizat o dată, execută acțiuni similare sau acțiuni care încalcă aceste reguli, Arbitrul Central îi anunță înfrângerea pe baza penalizărilor acumulate deja.

5.6.2 Când nu respectă ordinele Arbitrului Central;

5.6.3 Când un concurent devine atât de agitat încât Arbitrul Central îl consideră un pericol atât pentru el însuși cât și pentru oponent.

5.6.4 Dacă acțiunea sau acțiunile unui concurent sunt considerate rău intenționate încalcând cu bună știință regulile care le interzic.

5.6.5 Când un concurent, în ciuda faptului că este prezent nu începe competiția în momentul stabilit de Arbitrul Central.

5.6.6 Hansoku poate fi folosit direct, fără a urma scara penalizărilor, dacă acțiunea îi produce un handicap celui alt concurent diminuându-i astfel considerabil șansele la victorie, de exemplu: accidentarea feței, nas rupt, mână ruptă, deget, genunchi, etc.

5.6.7 Shikakku – vezi art. 9

5.7 ÎNFRÂNGEREA PRIN ABANDON (KIKEN)

5.7.1 Înfrângerea prin KIKEN se impune în caz de absență, întârziere, renunțare, abandon sau incapacitatea de a lupta.

a) când un concurent nu se prezintă la suprafața de concurs după al doilea apel;

b) când un concurent este declarat de medicul competiției inapt pentru a lupta, iar cauza nu este, sau este parțial din vina oponentului;

c) când un concurent este declarat de echipa de arbitri inapt pentru a lupta, iar cauza nu este, sau este parțial din vina oponentului.

d) Când un concurent renunță la competiție de bună voie sau la cererea antrenorului

5.7.2 Kiken se impune de către echipa de arbitri cu acordul Șefului suprafeței de concurs.

5.8 În competițiile de kumite pe echipe, în cazul înfrângerii prin hansoku, kiken sau shikakku, adversarul primește 3 ippon-uri în Shobu Sanbon și 2 ippon-uri în Shobu Nihon.

ART. 6 ACȚIUNI ȘI TEHNICI INTERZISE – AVERTISMENTE ȘI PENALIZĂRI

Acțiunile, tehnicile și gesturile interzise sunt precizate în următoarele două categorii:

- CATEGORIA 1 (C1)
- CATEGORIA 2 (C2)

6.1 CATEGORIA 1 (C1)

Următoarele atacuri și tehnici sunt interzise și se penalizează în cadrul categoriei C1:

- 6.1.1 tehnicile executate cu contact excesiv pe zonele de punctare;
- 6.1.2 loviturile pe membrele superioare și inferioare, articulația șoldului, articulația genunchiului, gleznă și tibie;
- 6.1.3 loviturile în zona genitală;
- 6.1.4 loviturile pe partea din față a gâtului (trahee), chiar dacă sunt ușoare;
- 6.1.5 aruncări periculoase (fără asigurarea oponentului la cădere).
- 6.1.6 Anunțarea penalizării

Arbitrul Central, întorcându-se spre AKA sau AO, folosind gesturile corespunzătoare anunță penalizarea.

Următoarele penalizări sunt posibile:

- a) Avertisment individual: ATENAI;
- b) Al doilea avertisment: KEIKOKU;
- c) Avertisment oficial: HANSOKU CHUI;
- d) Descalificare: HANSOKU

- 6.1.7 Penalizările C1 pot fi impuse și după semnalul de expirare a timpului.

6.2 CATEGORIA 2 (C2)

Această categorie răspunde de următoarele cazuri pe care le penalizează:

- a) TEHNICI POTENȚIAL PERICULOASE și TEHNICI INTERZISE;
- b) MUBOBI
- c) JOGAI
- d) COMPORTAMENT NESPORTIV

6.2.1 TEHNICI POTENȚIAL PERICULOASE

- a) atacuri necontrolate (care depășesc sau trec peste țintă);
- b) tehnici permise, dar executate pe ținte interzise;
- c) tehnici interzise, de exemplu tehnici din săritură, tobi yoko geri, tobi uraken uchi, hiza geri, empi sau atama uchi, kaiten uraken, nukite tsuki, etc.;
- d) Prinderea, împingerea (dacă nu este urmată imediat de tehnică);
- e) Aruncări potențial periculoase;
- f) Tehnici periculoase de secerare (ashi barai fără a fi urmat de o tehnică, secerări executate prea sus pe gambă și care pot cauza leziuni genunchiului).

6.2.2 MUBOBI

Mubobi înseamnă „lipsa de atenție a concurentului pentru propria siguranță sau integritate), adică:

- a) atacuri cu capul înainte fără gardă, oprirea pe timpul meciului fără gardă;
- b) atacuri executate fără a urmări ținta cu privirea;
- c) întoarcerea cu spatele la adversar după executarea unui atac (ca mișcare tactică sau teatrală) pentru a atrage atenția Arbitrului

Central asupra tehnicii sau pentru a scăpa de contraatacul adversarului.

6.2.3 JOGAI

Jogai înseamnă „atingerea solului în afara suprafeței de concurs cu orice parte a corpului”.

Arbitrii TREBUIE ÎNTOTDEAUNA să penalizeze cazurile de Jogai, cu excepția celor prezentate la punctul e).

Clarificări privind cazurile de Jogai:

- a) Este jogai în orice situație în care concurentul iese din suprafața de concurs, înainte sau în momentul în care se comandă „Yame!”. Dacă sportivul iese din suprafața de luptă după ce s-a comandat „Yame”, nu este jogai.
- b) Dacă un concurent iese în afara suprafeței de concurs în momentul expirării timpului înainte să se fi comandat „Yame”, se penalizează cu jogai.
- c) Dacă un concurent iese în afara suprafeței de concurs după expirarea timpului, nu se impune jogai, indiferent de momentul în care s-a comandat „Yame”;
- d) Jogai se impune ÎNTOTDEAUNA când concurentul atinge suprafața din afara suprafeței de concurs, ca rezultat al unei tehnici valide executate de adversar, înainte ca arbitrul să comande „Yame”;
- e) **Nu este jogai**, doar în cazul în care concurentul este fizic apucat de către oponent și împins cu o mână, sau cu ambele mâini sau cu piciorul, fără a fi o tehnică, în afara suprafeței de concurs. În acest caz nu se impune jogai ci penalizare pentru oponent.
- f) Nu este jogai în cazul în care AKA/AO execută un atac valid de picior și apoi iese imediat din suprafața de concurs. Punctul se acordă.
- g) Este jogai dacă AKA/AO execută o tehnică validă de braț după care iese imediat din suprafața de concurs. Nu se acordă punct.
- h) Dacă AO iese din suprafața de concurs pe momentul punctării de către AKA (AKA rămânând în interiorul suprafeței de concurs) atunci se acordă punct pentru AKA și se impune jogai pentru AO.
- i) Dacă AO iese din suprafața de concurs după ce AKA a executat un atac valid, AO nu primește jogai dacă arbitrul a comandat „Yame” înainte de ieșire.
- j) Dacă AKA/AO execută o acțiune pentru care trebuie să se impună penalizare C1, după care iese din suprafața de concurs, se impun ambele penalizări C1 și C2;
- k) În meciurile din categoria SHOBU SANBON, concurentul care are punctaj mai mare iese din suprafața de concurs după ATOSHI BARAKU va primi o pedeapsă minimă de HANSOKU CHUI. Dacă sportivul are deja o penalizare Hansoku Chui înainte de Atoshi Baraku, va primi HANSOKU.
- l) **Dacă un sportiv se poziționează în mod voluntar pe marginea roșie a tatami-ului (ceea ce reprezintă o avertizare) și fiind atacat se retrage ieșind din suprafața de concurs, va fi penalizat întotdeauna cu jogai (nu împingere, nu torimassen, etc.). Dacă un sportiv aflat pe marginea roșie este atacat și pentru a evita ieșirea blochează acțiunea adversarului cu corpul său, împiedicându-l să continue, va fi penalizat întotdeauna cu C2.**

6.2.4 COMPORTAMENT NESPORTIV

- a) Tragerea de timp. Aceasta include refuzul de a lupta, fuga de adversar și întreruperi repetate ale meciului prin clinciuri sau contact corporal inutil cu adversarul.
- b) Lipsa inițiativei și a competitivității prelungite, absența acțiunilor concrete în primele 30 de secunde ale meciului vor atrage după sine o penalizare C2 pentru unul sau ambii concurenți;
- c) Comportament nesportiv, gesturi obscene sau jignitoare, abuz verbal, provocări sau exprimări inutile, etc.).
- d) Reacții exagerate și simularea durerii după primirea unei lovituri. Așa cum arbitrii trebuie să apere siguranța concurenților așa și concurenții trebuie să apere demnitatea luptei. Prin urmare, arbitrii trebuie să pedepsească imediat orice fel de reacții exagerate, precum și plângerile nepotrivite și simulările de durere după primirea unei lovituri. De fiecare dată când o tehnică este considerată validă, iar concurentul care a primit-o tinde să aibă o reacție exagerată, arbitrii trebuie să acorde **punct** pentru unul și **penalizare** pentru celălalt.
- e) Orice comportament care afectează negativ reputația karate-ului (aceasta este valabilă și pentru antrenorii, managerii și persoanele de care aparține concurentul).
- f) Orice gesturi lipsite de respect și inutile sunt strict interzise (aruncarea mănușilor pe tatami, refuzul de a participa la salutul de la finalul meciului, etc.).
- g) Evitarea luptei.
- h) Părăsirea suprafeței de concurs fără niciun motiv.

6.2.5 ANUNȚAREA PENALIZĂRII

Arbitrul Central, întorcându-se spre AKA sau AO, folosind gesturi corespunzătoare anunță penalizarea.

Următoarele penalizări sunt posibile:

- e) Avertisment individual: CHUKOKU;
- f) Al doilea avertisment: KEIKOKU;
- g) Avertisment oficial: HANSOKU CHUI;
- h) Descalificare: HANSOKU.

6.2.6 Penalizările C2 (cu excepția Jogai și Mubobi) pot fi impuse de Arbitrul Central și după expirarea timpului.

6.3 Penalizările trebuie însoțite de o amplificare a gradului de severitate al penalizării impuse.

6.4 Dacă un concurent pierde două meciuri prin descalificare (HANSOKU C1 sau C2), acesta **nu mai poate concura în cadrul competiției**.

ART. 7 ACCIDENTĂRI

7.1 O tehnică ce poate accidenta adversarul, câtuși de puțin, nu se punctează.

7.2 În cazul accidentării unui concurent, Arbitrul Central oprește imediat meciul, asistă concurentul accidentat și în același timp cheamă Medicul Competiției.

7.3 Arbitrul va cere medicului doar să indice locul în care sportivul a fost lovit și nu cât de tare a fost lovitura.

7.4 Arbitrii **nu trebuie** să atingă niciun concurent în nicio situație, chiar dacă se presupune că este accidentat.

- 7.5 Medicul Competiției poate lua decizii DOAR asupra următoarelor chestiuni:
- a) dacă a fost sau nu accidentare;
 - b) dacă sportivul poate continua meciul sau nu;
- 7.6 Intervenția medicală asupra sportivului are loc pe suprafața de concurs sau la marginea acesteia.
- 7.7 În cazuri speciale Arbitrul Central poate permite sportivului asistat să fie consultat la postul medicului. În cazul în care o astfel de intervenție depășește 2 minute, șeful suprafeței de concurs trebuie să ceară medicului opinia sa despre starea sportivului.
- 7.8 Dacă într-o astfel de situație, după accidentarea unui sportiv, medicul competiției declară că sportivul nu mai poate lupta din cauza accidentării, echipa de arbitri, după consultarea șefului suprafeței de concurs, trebuie să încheie meciul după cum urmează:
- a) dacă accidentarea este **în totalitate imputabilă** adversarului, acesta va fi descalificat (**HANSOKU**), iar sportivul accidentat declarat **învingător**;
 - b) dacă accidentarea nu este imputabilă adversarului, sportivul accidentat va fi descalificat cu **KIKEN**, iar adversarul declarat învingător;
 - c) dacă accidentarea este parțial imputabilă adversarului, acesta va fi penalizat cu **Keikoku** sau **Hansoku Chui**; iar sportivul accidentat, care după opinia medicului nu mai poate lupta, va fi penalizat cu **Kiken**, victoria revenind adversarului.
- 7.9 Dacă medicul, după efectuarea unei intervenții la cererea echipei de arbitri, declară un sportiv apt pentru a lupta, acesta poate continua. În cazul în care echipa de arbitri și/sau șeful suprafeței de concurs, observând sportivul și analizându-i comportamentul înainte și după accidentare, consideră că prin continuarea luptei acesta își poate periclita propria siguranță sau pe a adversarului, ei pot raporta despre acest lucru Comisiei de Arbitraj și, dacă aceasta își dă acordul, sportivul poate fi descalificat prin **Kiken**.
- 7.10 Orice alte decizii trebuie luate de echipa de arbitri după consultarea cu Comisia de Arbitraj.

ART. 8 VICTORIE SAU ÎNFRÂNGERE DUPĂ O ACCIDENTARE – REGULI ȘI LIMITE

- 8.1 Când un concurent este declarat de medic, **prin raport scris**, inapt de a continua competiția, din cauza unei accidentări cauzate de oponent, concurentul este declarat învingătorul meciului, dar nu mai are dreptul de a participa la restul competiției, chiar și în zilele următoare.
- 8.2 Un concurent care câștigă a doua oară prin descalificarea oponentului pentru accidentare, nu mai are dreptul să continue competiția.
- 8.3 Concurentul care pierde al doilea meci prin descalificare (**HANSOKU C1** sau **C2**), nu mai are dreptul să continue competiția.
- 8.4 Când un concurent cu o accidentare minoră, dar nu suficient de serioasă pentru a-l scoate din concurs, refuză continuarea meciului sau solicită permisiunea de a părăsi meciul, va fi declarat învins prin **KIKEN**.

ART. 9 SHIKAKKU

- 9.1 Aceasta este cea mai mare penalizare în departamentul IKU. Shikakku înseamnă descalificare din întreaga competiție și se impune în următoarele situații:
- 9.2 când un concurent nu se supune ordinilor arbitrilor;

- 9.3 când un concurent comite un act care știrbește prestigiul și onoarea karate-do sau pentru alte acțiuni care sunt considerate încălcări ale regulilor și spiritului karate;
- 9.4 când un concurent face gesturi obscene sau jignitoare;
- 9.5 când arbitrul consideră că un concurent a acționat cu rea intenție fără a se gândi la binele celui alt concurent;
- 9.6 Anunțarea penalizării:
Arbitrul anunță „AKA/AO – SHIKAKKU”.
Înainte de a impune SHIKAKKU, Arbitrul Central trebuie să se consulte cu Șeful suprafeței de concurs și apoi cu Comisia de Arbitraj. Concurentul care primește SHIKAKKU pierde toate pozițiile câștigate în turul/categoria respectivă.
- 9.7 Orice concurent (sau echipă) care primește SHIKAKKU în finală nu primește nicio medalie.

PARTEA A IV-A. SANBON KUMITE

Meciul individual se hotărăște prin „Shobu Sanbon”. Concurenții încearcă să înscrie trei puncte (6 waza-ari, 3 ippon sau combinație de cele două) înaintea oponentilor pe timpul desfășurării meciului.

ART. 1 CATEGORII PERMISE

CATEGORIE	VÂRSTĂ	MASCULIN	FEMININ	CENTURI
		greutate	greutate	
CADEȚI	14-15	- 52 kg	- 47 kg	TOATE
		57 kg	55 kg	TOATE
		63 kg	+ 55 kg	TOATE
		70 kg		TOATE
		+ 70 kg		TOATE
JUNIORI	16-17	- 55 kg	- 50 kg	TOATE
		61 kg	58 kg	TOATE
		68 kg	+ 58 kg	TOATE
		75 kg		TOATE
		+ 75 kg		TOATE
SENIORI	18-40	- 62 kg	- 55 kg	TOATE
		67 kg	63 kg	TOATE
		74 kg	+ 63 kg	TOATE
		80 kg		TOATE
		+ 80 kg		TOATE
VETERANI A-B	41-65	OPEN	OPEN	TOATE

ART. 2 DURATA MECIULUI SANBON INDIVIDUAL

- 2.1 Seniori masculin: 3 minute (timp efectiv);
- 2.2 Seniori feminin / Veterani feminin: 2 minute (timp efectiv);
- 2.3 Cadeți / Juniori / Veterani (masculin / feminin): 2 minute (timp efectiv);
- 2.4 La fiecare comandă „Yame” masa de arbitraj trebuie să oprească cronometrul și să-l repornească la fiecare comandă „Tsuzukete hajime”.
- 2.5 Înainte de începerea competiției Comitetul Director IKU poate modifica durata meciurilor.

ART. 3 EGALITATE ȘI PRELUNGIRI

- 3.1 EGALITATE - În caz de egalitate după expirarea timpului, într-un meci individual, Arbitrul Central anunță imediat „Hikiwake” și un minut de prelungire (Encho-sen), fără a solicita Hantei.
- 3.2 PRELUNGIREA (Encho-sen) - Arbitrul Central anunță începerea prelungirii prin „Encho-sen – Shobu-Hajime”;
- 3.3 Durata Encho-sen este de un minut.
- 3.4 Rezultatul prelungirii este dictat de primul punct marcat;
- 3.5 Toate punctele și penalizările sunt preluate în prelungire.
- 3.6 În meciurile individuale, sportivului care înscrie primul punct i se acordă Senshu (avantaj pentru primul punct). Dacă după Encho-sen rezultatul este în continuare egal, sportivul care a primit Senshu, pe timpul duratei normale a meciului, este declarat învingător.
- 3.7 Dacă după Encho-sen persistă o egalitate de zero la zero, se ia decizia prin Hantei.
- 3.8 După Encho-sen, Arbitrul Central și cei doi arbitri de colț trebuie să voteze AKA sau AO.

PARTEA A V-A. SANBON KUMITE ECHIPE

Fiecare meci individual se desfășoară în conformitate cu regulile Sanbon Kumite pentru meciurile individuale.

ART. 1 CATEGORII PERMISE

CATEGORIE	VÂRSTĂ	MASCULIN	FEMININ
CADEȚI	14-15	OPEN	OPEN
JUNIORI	16-17	OPEN	OPEN
SENIORI	18-40	OPEN	OPEN

ART. 2 MECIUL DE ECHIPE ÎN SANBON KUMITE

- 2.1 Înainte de fiecare meci pe echipe, un reprezentant al echipei trebuie să înmâneze mesei de arbitraj lista oficială cu numele membrilor echipei și ordinea de intrare în meci.
 - 2.1.1 Ordinea de intrare în meci poate fi schimbată pentru fiecare tur, dar odată ce este notificată nu poate fi modificată.
 - 2.1.2 Utilizarea unei rezerve constituie o schimbare a ordinei în care se luptă.
 - 2.1.3 Dacă ordinea în care se luptă este schimbată fără notificarea mesei de arbitraj înainte de începerea meciului, echipa respectivă va fi descalifică.
- 2.2 Meciurile individuale dintre membrii fiecărei echipe se desfășoară într-o ordine prestabilită.

ART. 3 MEMBRII ECHIPEI SANBON KUMITE

- 3.1 Echipa se compune din trei sportivi și o rezervă la toate categoriile.
- 3.2 Fiecare echipă poate avea o singură rezervă care poate înlocui un sportiv accidentat sau dacă antrenorul solicită acest lucru. Totuși, înlocuirea nu poate fi făcută decât în turul următor.
- 3.3 La începerea turului, doar echipa, fără rezervă, se va alinia la suprafața de concurs.
- 3.4 Echipei care nu are doi sportivi la începutul primului tur al competiției, nu i se va permite să concureze și va fi declarată Kiken.
- 3.5 Dacă, pe timpul turului, unul dintre membrii echipei se accidentează, iar Medicul Competiției îl declară inapt pentru continuarea competiției, echipei i se permite să concureze în continuare.

ART. 4 CRITERII PENTRU STABILIREA ECHIPEI CÂȘTIGĂTOARE ÎN SANBON KUMITE

- 4.1 Echipa câștigătoare din meciul pe echipe se stabilește pe baza rezultatelor meciurilor individuale.
- 4.2 Criteriile pentru stabilirea echipei câștigătoare sunt următoarele (în ordinea importanței):
 - a) numărul de victorii;
 - b) punctajul total acumulat de fiecare echipă (ippon și waza-ari se adună împreună).
 - c) Numărul de ippon-uri acumulat de fiecare echipă (echipa câștigătoare este cea care are mai multe ippon-uri).
 - d) Meci de departajare.
- 4.3 Victoriile prin încălcarea regulilor, descalificarea sau abandonul din partea oponentului se contabilizează în meciurile pe echipe cu 3 ippon-uri.

ART. 5 EGALITATE ȘI MECI DE DEPARTAJARE

- 5.1 Dacă apare situația de egalitate într-un tur din cadrul meciurilor pe echipe, se anunță HIKIWAKE fără a se cere Hantei. Encho-sen nu se comandă decât în situațiile prevăzute la punctul 5.3 de mai jos.
- 5.2 Dacă, după luarea în considerare a situațiilor de la punctul 4.2 a/b/c de mai sus, egalitatea între echipe persistă, se va desfășura un meci de departajare susținut de câte un reprezentant al echipelor concurente.
- 5.3 Dacă rezultatul meciului de departajare este EGALITATE, se va prelungi meciul (Encho-sen). Rezultatul prelungirii (Encho-sen) este dictat de primul punct marcat. Dacă, la sfârșitul prelungirii (Encho-sen), nu există niciun punct marcat, se aplică regula SENSU. Dacă la finalul prelungirii (Encho-sen) rezultatul este în continuare zero la zero, se ia decizia prin Hantei de către echipa de arbitri. Arbitrul Central și Arbitrii de Colț nu pot vota Hikiwake ci trebuie să voteze fie AKA fie AO.

PARTEA A VI-A. SANBON KUMITE ECHIPE ROTATIV

În principiu, regulile sunt aceleași ca la Shobu Sanbon Individual.

ART. 1: CATEGORII PERMISE

CATEGORIE	VÂRSTĂ	MASCULIN	FEMININ
CADEȚI	14-15	OPEN	OPEN
JUNIORI	16-17	OPEN	OPEN
SENIORI	18-40	OPEN	OPEN

- 1.1 Doar concurenții cu vârsta minimă de 14 ani au dreptul de a concura la Kumite Echipe Rotativ. Regulile sunt aceleași ca la Shobu Sanbon Individual, cu câteva particularități.

ART. 2: DURATA

- 2.1 Durata fiecărui meci din categoria Kumite Echipe Rotativ este de 6 minute timp continuu.
- 2.2 Cronometrul se oprește doar când arbitrul comandă „Timp”.

ART. 3 MEMBRII ECHIPEI ROTATIVE

- 3.1 Spiritul de echipă impune ca fiecare concurent să lupte cel puțin o dată pentru cel puțin 15 secunde din durata stabilită a meciului (6 minute).
- 3.2 Dacă la finalul meciului (după 6 minute), unul dintre concurenți nu a luptat, echipa respectivă va fi descalificată (Hansoku).
- 3.3 Fiecare echipă poate avea o singură rezervă, care poate fi folosită pentru înlocuirea unui sportiv accidentat, sau dacă solicită antrenorul. Totuși, înlocuirea nu poate fi făcută decât în turul următor.

ART. 4 CRITERII PENTRU STABILIREA ECHIPEI CÂȘTIGĂTOARE

- 4.1 Nu se impune o limită a numărului de puncte ce pot fi marcate.
- 4.2 Fiecare echipă poate să înscrie atâtea puncte cât sunt în stare sportivii săi, pe timpul celor 6 minute.
- 4.3 Învingătoare este echipa care a înscris mai multe puncte (punctaj total) decât echipa adversă în cadrul celor 6 minute.
- 4.4 Totuși, dacă o echipă atinge un avantaj de „6 puncte” (3 ippon sau 6 waza-ari, sau o combinație de ippon și waza-ari), aceasta va fi declarată învingătoare.

ART. 5 EGALITATE LA ECHIPE ROTATIV

- 5.1 Dacă, după 6 minute, rezultatul este egal, echipa care are mai multe ippon-uri va fi declarată învingătoare.
- 5.2 Dacă egalitatea persistă, se va prelungi meciul cu 2 minute (Encho-sen), iar echipa care înscrie primul punct va fi declarată învingătoare. Fiecare antrenor va alege un concurent din echipa sa care să înceapă meciul din prelungiri. Acest sportiv poate fi înlocuit după începerea prelungirilor.
- 5.3 Penalizările acumulate pe durata normală a meciului sunt preluate în prelungiri.
- 5.4 Dacă, după Encho-sen, egalitatea persistă în continuare, Arbitrul Central va cere decizia prin Hantei, unde atât Arbitrul Central cât și cei doi Arbitri de Colț trebuie să voteze fie pentru AKA fie pentru AO. Astfel se decide echipa învingătoare.

ART. 6 ÎNLOCUIRILE ÎN CADRUL ECHIPEI ROTATIVE

- 6.1 Pe durata celor 6 minute de meci, antrenorii pot să facă câte înlocuiri doresc între cei trei sportivi care alcătuiesc echipa. Sportivul care a fost deja înlocuit poate să se întoarcă să lupte din nou în cadrul aceluiași meci ori de câte ori este solicitat.
- 6.2 Sportivul care urmează să intre în meci trebuie să fie pregătit și să aibă tot echipamentul și protecțiile necesare când arbitrul îl cheamă pe tatami.

PROCEDURA DE ÎNLOCUIRE

- 6.3 Antrenorii trebuie să stea pe scaunele stabilite.
- 6.4 În timp ce unul din membrii echipei se află pe tatami, ceilalți doi membri ai echipei trebuie să fie în permanență echipați și gata pentru a intra pe tatami.
- 6.5 Când antrenorul intenționează să facă o înlocuire trebuie să solicite „SCHIMBARE”.
- 6.6 Cronometrul trebuie să valideze solicitarea și să se asigure că au trecut cel puțin 15 secunde între schimbări.
- 6.7 Cronometrul, folosind fluierul și comanda „SCHIMBARE”, indică Arbitrului Central că trebuie să oprească meciul pentru a permite o înlocuire.
- 6.8 Când Arbitrul Central hotărăște să oprească meciul pentru a permite înlocuirea, aceasta trebuie să se efectueze în maximum trei secunde.
Dacă înlocuirea depășește trei secunde, Arbitrul Central va reporni meciul refuzând înlocuirea. De asemenea, el poate penaliza echipa în cauză pentru tragere de timp.
- 6.9 Când are loc o înlocuire, oponentul trebuie să lupte pentru cel puțin 15 secunde până va putea fi înlocuit la rândul său.
- 6.10 Concurenții nu pot fi înlocuiți amândoi în același timp. Cronometrul trebuie să fie foarte atent la echipa care a solicitat prima schimbarea.

ART. 7 PENALIZĂRI LA ECHIPE ROTATIV

- 7.1 Toate penalizările acumulate de un sportiv din echipă se preiau și se adaugă penalizărilor acumulate de sportivul care îl înlocuiește, în cadrul aceluiași meci.
- 7.2 Exemplu: dacă un sportiv este penalizat cu HANSOKU CHUI pentru contact excesiv, sportivul care intră pe tatami ca înlocuitor va avea automat penalizarea HANSOKU CHUI a sportivului precedent, iar orice penalizare pe care o primește actualul sportiv se va adăuga la aceasta. Această procedură continuă pe toată durata meciului.
- 7.3 Dacă un sportiv este penalizat cu HANSOKU, întreaga echipă este descalificată.
- 7.4 Într-un meci de echipe, dacă un sportiv este penalizat cu SHIKAKKU, întreaga echipă este eliminată din competiție. Înainte de aplicarea penalizării SHIKAKKU, Arbitrul Central trebuie să se consulte cu Șeful suprafeței de concurs și cu Comisia de Arbitraj.

PARTEA A VII-A. NIHON KUMITE

Meci de două puncte: concurenții încearcă să înscrie două ippon-uri (4 waza-ari) înaintea adversarilor lor pe durata limită a meciului. Concurenții trebuie să aibă vârsta cuprinsă între 6 și 13 ani în ziua competiției.

ART. 1 CATEGORII PERMISE

CATEGORIE	VÂRSTĂ	MASCULIN	FEMININ	CENTURI
		greutate	greutate	
COPII A	→ 7	- 25 kg	- 30 kg	Prima grupă: Albă – tresă A doua grupă: Galbenă – portocalie A treia grupă: verde – albastră A patra grupă: maro – neagră.
		- 30 kg	- 35 kg	
		- 35 kg	+ 35 kg	
		- 40 kg		
		+ 40 kg		
COPII B	8-9	- 30 kg	- 35 kg	Prima grupă: Albă – tresă A doua grupă: Galbenă – portocalie A treia grupă: verde – albastră A patra grupă: maro – neagră.
		- 35 kg	40 kg	
		- 40 kg	+ 40 kg	
		- 45 kg		
		+ 45 kg		
COPII C	10-11	- 35 kg	- 37 kg	Prima grupă: Albă – tresă A doua grupă: Galbenă – portocalie A treia grupă: verde – albastră A patra grupă: maro – neagră.
		- 40 kg	- 42 kg	
		- 45 kg	+ 42 kg	
		- 50 kg		
		+ 50 kg		
MINICADEȚI	12-13	- 45 kg	- 42 kg	Prima grupă: Albă – tresă A doua grupă: Galbenă – portocalie A treia grupă: verde – albastră A patra grupă: maro – neagră.
		- 50 kg	- 47 kg	
		- 55 kg	+ 47 kg	
		- 60 kg		
		+ 60 kg		

ART. 2 DURATA

2.1 Copii (masculin / feminin): 1,30 minute (timp efectiv);

Minicadeți (masculin / feminin): 2,00 minute (timp efectiv).

În principiu Nihon Kumite pentru copii are aceleași reguli ca și Sanbon Kumite, cu următoarele particularități:

ART. 3 PROTECȚII

3.1 Protecții obligatorii: cască, protecție piept, mănuși, protecții inghinale (doar pentru Minicadeți).

3.2 Protecții permise: protecție dentară, protecții tibie, protecții tip botoșei, protecție inghinală (la celelalte categorii de Copii).

ART. 4 CONTACT ȘI TEHNICI INTERZISE

4.1 Contact excesiv la față sau cască.

4.2 Contact excesiv (impact) la piept.

- 4.3 Tehnicile de aruncare (Nage waza, Ashi Barai, etc.)
- 4.4 Dacă are loc un contact corporal care a lăsat o urmă evidentă, arbitrul trebuie să penalizeze imediat atacantul.

NIHON KUMITE ECHIPE

Competiția de Nihon Kumite pe Echipe este prevăzută doar pentru Minicadeți (12 – 13 ani) și se desfășoară după aceleași reguli ca și Sanbon Kumite pe Echipe cu excepțiile și limitările menționate mai sus.

PARTEA A VIII-A. REGULAMENT ARBITRAJ PENTRU KATA

ART. 1 SISTEM DE ARBITRAJ

- 1.1 Competițiile internaționale de kata se organizează pe stiluri: Shotokan, Goju-Ryu, Shito-Ryu, Wado-Ryu și Rengokai. Ultima include celelalte stiluri de karate. Competițiile de kata pe echipe se desfășoară interstiluri.
- 1.2 Competițiile de kata individuale și pe echipe se arbitrează folosind un sistem combinat de note și stegulețe în categoriile Minicadeți ÷ Veterani de centuri maro - negre. Toate celelalte categorii se arbitrează folosind sistemul cu note. Comitetul Director IKU poate schimba „sistemul combinat” cu „sistemul pe note” sau „sistemul pe stegulețe”.
- 1.3 Echipa de kata se compune din trei membri + o rezervă.
- 1.4 Competițiile de kata pe echipe sunt prevăzute doar pentru categoriile CADEȚI (12 – 15) și ABSOLUT (16 – 40).

ART. 2 ARBITRAREA MECIURILOR DE KATA

- 2.1 În competițiile internaționale echipa de arbitri se compune integral sau majoritar (în funcție de numărul de arbitri disponibili) din membri practicanți ai aceluiași stil de karate pe care sunt chemați să-l arbitreze.
- 2.2 Pentru categoriile de centuri maro-negre de la Minicadeți la Veterani, echipa de arbitri se compune din 5 (sau 7) membri.
- 2.3 La categoriile de Copii (toate centurile), precum și la categoriile Minicadeți, Cadeți, Juniori, Seniori și Veterani până la centura albastră, echipa de arbitri poate fi compusă din 3 sau 5 membri.
- 2.4 Arbitrul Central și fiecare Arbitru de Colț trebuie să aibă o plăcuță de punctaj și două stegulețe (unul roșu și unul albastru). În sistemul cu stegulețe, când Arbitrul Central anunță Hantei, victoria este dată de majoritate.

ART. 3 REGULI LA ÎNCEPEREA EXECUTĂRII KATA-ULUI

- 3.1 Înainte de începerea turului, concurenții trebuie să declare numele kata-ului personalului de la masa de arbitraj care îl va înregistra pe fișa oficială de concurs.
- 3.2 Concurenții nu pot repeta kata-urile executate în tururile anterioare, cu excepția concurenților de toate vârstele cu centură până la portocalie.
- 3.3 La anunțul Crainicului, concurentul (concurenții) execută primul salut la marginea suprafeței de concurs, apoi se deplasează în interiorul suprafeței de concurs, execută salutul către Arbitrul Central și anunță clar numele kata-ului pe care îl execută. Pentru echipele de kata, șeful echipei, care este mai aproape de Arbitrul Central, anunță numele kata-ului.
- 3.4 Arbitrul Central repetă clar numele kata-ului.
- 3.5 După aceasta, concurentul (echipa) începe execuția kata-ului, iar la terminarea acestuia se întoarce la poziția inițială și așteaptă decizia arbitrilor.
- 3.6 Toate echipele de kata trebuie să adopte formația de triunghi cu vârful înainte (șeful de echipă în dreptul Arbitrului Central).
- 3.7 În meciurile cu sistemul de arbitrare cu stegulețe, atât concurenții individuali cât și echipele trebuie să urmeze indicațiile prevăzute la punctul următor.
- 3.8 La începerea execuției concurenții individuali și echipele, poziționați pe locurile indicate de așteptare, vor executa întâi Shomen-ni-Rei către Arbitrul Central și apoi Otagai-ni-Rei între ei. După salut, sportivul sau echipa AKA se deplasează la centrul marginii suprafeței de concurs și apoi avansează în direcția punctului de start; sportivul sau echipa AO își va ocupa locul în poziția indicată de

așteptare. La sfârșitul execuției sportivul sau echipa AKA își va relua poziția indicată de așteptare fără alt salut, iar sportivul sau echipa AO va intra direct pe tatami.

- 3.9 Sportivii aflați în așteptare trebuie să stea liniștiți, atenți la adversar și cu o atitudine respectuoasă față de acesta. În acest timp nu au voie să execute tehnici, să vorbească, să bea, să se îndepărteze sau alte lucruri.

ART. 4 REGULI LA TERMINAREA EXECUTĂRII KATA-ULUI

- 4.1 După executarea kata-ului Arbitrul Central cere decizia Arbitrilor de Colț prin Hantei. La semnal, Arbitrul Central și Arbitrii de Colț ridică simultan plăcuțele de punctaj cu deciziile lor. Crainicul anunță clar notele arbitrilor către Registrator.
- 4.2 Registratorul consemnează notele pe formularul aferent și calculează punctajul final, astfel: din cinci (șapte) note primite, șterge nota cea mai mare și pe cea mai mică, iar pe cele trei (cinci) rămase le adună.
- 4.3 În cazul în care echipa de arbitri se compune din trei membri, cea mai mare și cea mai mică notă se șterg și se va anunța doar nota rămasă.
- 4.4 După anunțarea punctajului total de către Crainic, concurentul (echipa) execută salutul către Arbitrul Central și părăsește suprafața de concurs.
- 4.5 Sportivul/echipa trebuie să execute salutul la finalul execuției și la marginea suprafeței de concurs când iese de pe aceasta. După verdictul arbitrilor central, ceremonia salutului se repetă în sens invers, întâi între sportivi și apoi în direcția Arbitrului Central.
- 4.6 Semifinalele și finalele se arbitrează folosind sistemul cu stegulețe. Arbitrul Central cere decizia Arbitrilor de Colț prin Hantei prin semnal de fluier, fluierând un semnal lung urmat de unul scurt și puternic. Imediat Arbitrul Central și Arbitrii de Colț ridică simultan stegulețele cu deciziile lor. După aceasta, Arbitrul Central fluieră din nou și toți arbitrii coboară stegulețele.
- 4.7 Arbitrul Central ridică din nou stegulețul cu decizia majorității pentru a anunța învingătorul.

**PARTEA A IX-A. COMPETIȚIILE DE KATA PENTRU MINICADEȚI, CADEȚI, JUNIORI, SENIORI, VETERANI
CATEGORIA DE CENTURI: MARO – NEGRE / OPEN**

ART. 1 CATEGORII ȘI VÂRSTE

1.1 COMPETIȚII INDIVIDUALE

CATEGORIE	VÂRSTĂ	CENTURI
MINICADEȚI	12 – 13	MARO – NEGRE / OPEN
CADEȚI	14 – 15	MARO – NEGRE / OPEN
JUNIORI	16 – 17	MARO – NEGRE / OPEN
SENIORI	18 – 40	MARO – NEGRE / OPEN
VETERANI A	41 – 50	MARO – NEGRE / OPEN
VETERANI B	51 – 65	MARO – NEGRE / OPEN

1.2 COMPETIȚII PE ECHIPE

CATEGORIE	VÂRSTĂ	CENTURI
CADEȚI	12 – 15	MARO – NEGRE / OPEN
ABSOLUT	16 – 40	MARO – NEGRE / OPEN

ART. 2 TURURI, SISTEM DE ARBITRARE ȘI KATA PERMISE

2.1 Competițiile de kata se organizează pe patru tururi: turul 1, turul 2, turul 3 (semifinală) și turul 4 (finală), atât pentru competițiile individuale cât și pentru cele pe echipe.

2.2 **Primul tur** (punctaj 5.0 – 7.0): nota cea mai mare și nota cea mai mică se șterg.
Kata permise: toate kata-urile cuprinse în lista oficială IKU a stilului practicat de concurent.

Primii 12 concurenți clasati trec în turul 2.

Dacă sunt mai puțin de 12 concurenți în primul tur, acesta se poate omite. Astfel, competiția va avea trei tururi. Toate notele se consemnează. Nota cea mai mică și nota cea mai mare nu se iau în considerare. Doar notele rămase se adună și constituie punctajul total al concurentului.

2.3 **Al doilea tur** (punctaj 6.0 – 8.0): nota cea mai mare și nota cea mai mică se șterg.

Kata permise: toate kata-urile cuprinse în lista oficială IKU a stilului practicat de concurent, dar diferit de cel din primul tur.

Primii patru concurenți clasati trec în turul următor (semifinală).

Ordinea concurenților în al doilea tur este aceeași ca în primul tur.

La sfârșitul turului 2 se adună punctajele celor două tururi, iar primii patru concurenți trec în semifinală.

În cazul categoriilor cu mai puțin de 5 concurenți acest tur (al doilea tur, punctaj 6.0 – 8.0) se desfășoară oricum pentru a stabili ordinea pentru semifinală și finală.

2.4 **Al treilea tur (semifinală)** - se arbitrează în sistemul cu stegulețe.

Kata permise: toate kata-urile cuprinse în lista oficială IKU a stilului practicat de concurent, dar diferit de cele din tururile anterioare.

Câștigătorii semifinalelor vor intra în turul 4 (finală).

Acest tur se împarte în două meciuri, iar concurenții vor purta centură roșie sau albastră.

Primul meci: (3 vs. 2) - concurentul de pe locul trei AKA cu concurentul de pe locul doi AO;

- Al doilea meci:** (4 vs. 1) - concurentul de pe locul patru AKA cu concurentul de pe locul unu AO.
- 2.5 **Al patrulea tur (finală):** se arbitrează în sistemul cu stegulețe.
Kata permise: toate kata-urile cuprinse în lista oficială IKU a stilului practicat de concurent, dar diferit de cele din tururile anterioare.
În acest tur se decide învingătorul.
Câștigătorul din prima semifinală poartă centură roșie (AKA), iar cel din a doua poartă centură albastră (AO).
- 2.6 În cazul concurenților care intră în clasamentul provizoriu în urma unei descalificări, ei nu concurează în semifinală ci vor fi clasati direct pe locul trei. Dacă ambii concurenți din ambele semifinale sunt descalificați, amândoi se clasează pe locul trei.

ART. 3 EGALITATE

PRIMUL TUR

- 3.1 În caz de egalitate în primul tur, pentru întocmirea listei cu concurenții pentru turul următor, cea mai mică notă din cele trei (cinci) note rămase se adună la punctajul total.
Notele șterse nu se iau în considerare pentru nicio clasificare.
- 3.2 Dacă după acest lucru, egalitatea persistă, nota maximă din cele trei (cinci) note rămase se adună la punctajul total.
- 3.3 Dacă egalitatea persistă, concurenții trebuie să execute un kata de departajare diferit.
- 3.4 Dacă nici de data aceasta nu poate fi stabilit învingătorul, echipa de arbitri trebuie să ia decizia prin Hantei pe baza ultimului kata executat. Arbitrul Central și Arbitrii de Colț vor folosi stegulețele pentru stabilirea învingătorului.

AL DOILEA TUR

- 3.5 **Se adună punctajele obținute în primul și al doilea tur.**
- 3.6 În cazul în care, după turul 2, suma punctajului total din turul 1 și turul 2 este egală, pentru întocmirea listei cu concurenții care trec în turul următor se adună notele cele mai mici din primul și al doilea tur la punctajul total.
- 3.7 Dacă egalitatea persistă, se adună notele cele mai mari din primul și al doilea tur la punctajul total.
- 3.8 Dacă egalitatea se păstrează în continuare, se aplică prevederile de la punctele 3.3 și 3.4 de mai sus.
- 3.9 În caz de egalitate între concurenții de pe locul 2 și 3, care vor face aceeași semifinală (3 vs. 2), nu se va executa niciun kata suplimentar ci se va respecta ordinea de intrare de la început.
- 3.10 Notele șterse nu se folosesc pentru stabilirea vreunui rezultat în niciun tur. Doar cele trei (cinci) note rămase fac obiectul stabilirii rezultatelor.

**PARTEA A X-A. COMPETIȚIILE DE KATA (CU EXCEPȚIA
CAMPIONATULUI NAȚIONAL)
COPII: TOATE CENTURILE
MINICADEȚI, CADEȚI, JUNIORI, SENIORI, VETERANI: ALBĂ ÷ ALBASTRĂ**

ART. 1 CATEGORII ȘI VÂRSTE

1.1 COMPETIȚII INDIVIDUALE

CATEGORIE	VÂRSTĂ	CENTURI	CENTURI	CENTURI
COPII A	→ 7	→ portocalie	verde – albastră	maro - neagră
COPII B	8 – 9	→ portocalie	verde – albastră	maro - neagră
COPII C	10 – 11	→ portocalie	verde – albastră	maro - neagră
MINICADEȚI	12 – 13	→ portocalie	verde – albastră	
CADEȚI	14 – 15	→ portocalie	verde – albastră	
JUNIORI	16 – 17	→ portocalie	verde – albastră	
SENIORI	18 – 40	→ portocalie	verde – albastră	
VETERANI A	41 – 50	→ portocalie	verde – albastră	
VETERANI B	51 – 65	→ portocalie	verde – albastră	

1.2 COMPETIȚII ECHIPE

CATEGORIE	VÂRSTĂ	CENTURI	CENTURI	CENTURI
CADEȚI	12 - 15	→ portocalie	verde – albastră	→ albastră
ABSOLUT	16 – 40	→ portocalie	verde – albastră	→ albastră

Art. 2 CATEGORII – TURURI – TIPURI DE KATA PERMISE

- 2.1 **Turul 1** (punctaj 6.0 – 8.0) - Nota cea mai mică și nota cea mai mare nu se iau în considerare, iar primii opt concurenți clasati trec în turul următor.
Dacă sunt mai puțin de 8 concurenți, acest tur se omite.
- 2.2 **Turul 2** (punctaj 7.0 – 9.0) - Nota cea mai mică și nota cea mai mare nu se iau în considerare. Ordinea concurenților în al doilea tur este aceeași ca în primul tur. Aceste categorii pot fi arbitrate de 3 sau 5 arbitri.
- 2.3 Concurenții cu centuri de la albă la portocalie pot repeta același kata în fiecare tur. Concurenții de la centură verde în sus trebuie să execute un kata diferit în fiecare tur sau în caz de egalitate.
- 2.4 Punctajele din primul și al doilea tur (rezultate din suma notelor valide) se adună pentru stabilirea clasamentului final.

CATEGORII ȘI KATA PERMISE

CATEGORIE	VÂRSTĂ	CENTURI	TURUL 1	TURUL 2	POATE REPETA KATA
COPII A	→ 7	→ portocalie	Shitei	Shitei	DA
COPII A	→ 7	verde - albastră	Shitei	Shitei	NU
COPII A	→ 7	maro - neagră	Shitei, Sentei, Tokui	Shitei, Sentei, Tokui	NU
COPII B	8 - 9	→ portocalie	Shitei	Shitei	DA
COPII B	8 - 9	verde - albastră	Shitei	Shitei	NU
COPII B	8 - 9	maro - neagră	Shitei, Sentei, Tokui	Shitei, Sentei, Tokui	NU

COPII C	10 - 11	→ portocalie	Shitei	Shitei	DA
COPII C	10 - 11	verde - albastră	Shitei	Shitei	NU
COPII C	10 - 11	maro - neagră	Shitei, Sentei, Tokui	Shitei, Sentei, Tokui	NU
MINICADEȚI	12 - 13	→ portocalie	Shitei	Shitei	DA
MINICADEȚI	12 - 13	verde - albastră	Shitei	Shitei, Sentei	NU
CADEȚI	14 - 15	→ portocalie	Shitei	Shitei	DA
CADEȚI	14 - 15	verde - albastră	Shitei	Shitei, Sentei	NU
JUNIORI	16 - 17	→ portocalie	Shitei	Shitei	DA
JUNIORI	16 - 17	verde - albastră	Shitei	Shitei, Sentei	NU
SENIORI	18 - 40	→ portocalie	Shitei	Shitei	DA
SENIORI	18 - 40	verde - albastră	Shitei	Shitei, Sentei	NU
VETERANI A	41 - 50	→ portocalie	Shitei	Shitei	DA
VETERANI A	41 - 50	verde - albastră	Shitei	Shitei, Sentei	NU
VETERANI B	51 - 65	→ portocalie	Shitei	Shitei	DA
VETERANI B	51 - 65	verde - albastră	Shitei	Shitei, Sentei	NU

ART. 3 EGALITATE

PRIMUL TUR

- 3.1 În caz de egalitate în primul tur, **nota minimă** din cele trei note rămase se adună la punctajul total pentru acest tur.
- 3.2 Dacă după acest lucru, egalitatea persistă, **nota maximă** din cele trei note rămase se adună la punctajul total pentru acest tur.
- 3.3 Dacă egalitatea persistă, concurenții trebuie să execute un kata de departajare diferit de cel anterior. Concurenții cu centură până la portocalie, pot repeta același kata.
- 3.4 Dacă nici de data aceasta nu poate fi stabilit învingătorul, echipa de arbitri trebuie să ia decizia prin Hantei pe baza ultimului kata executat. Echipa de arbitri va folosi stegulețele pentru stabilirea învingătorului.

AL DOILEA TUR, FINALA

- 3.5 **Se adună punctajele obținute în primele două tururi.**
- 3.6 În cazul în care, după turul 2, suma punctajului total din turul 1 și turul 2 este egală, se adună la punctajul total suma punctajelor minime obținute în turul 1 și turul 2.
- 3.7 Dacă egalitatea persistă, se adună la punctajul total suma punctajelor maxime obținute în turul 1 și turul 2.
- 3.8 Dacă este necesar, se aplică procedura prevăzută la punctele 3.3 și 3.4.
- 3.9 În cazul în care echipa de arbitri este formată din 5 membri, notele șterse nu se folosesc pentru stabilirea vreunui rezultat în niciun tur. Dar, în cazul în care echipa de arbitri este formată din 3 membri, notele șterse se folosesc în caz de egalitate.

PARTEA A XI-A. CRITERII DE EVALUARE

ART. 1 EXECUȚIA DE BAZĂ

În competițiile de kata execuția unui kata se evaluează baza unor criterii obiective, având în vedere următoarele:

- kata nu este o reprezentare teatrală a unei lupte;
- execuția trebuie să fie realistă și să demonstreze eficiența tehnicilor;
- concurentul trebuie să demonstreze măiestrie în tehnică, putere, ritm, kime, echilibru, expresivitate.

Următoarele elemente de bază trebuie să fie prezente în execuția unui kata:

- 1.1 succesiune corectă;
- 1.2 controlul puterii;
- 1.3 controlul tensiunii și contracției;
- 1.4 controlul vitezei și al ritmului;
- 1.5 direcția mișcărilor;
- 1.6 înțelegerea tehnicilor din kata;
- 1.7 înțelegerea corespunzătoare a bunkai-ului;
- 1.8 coordonare;
- 1.9 stabilitate și echilibru;
- 1.10 pauzele;
- 1.11 kiai;
- 1.12 respirația;
- 1.13 concentrarea;
- 1.14 spiritul;
- 1.15 Prin urmare, evaluarea unui kata are în vedere:
 - execuția tehnicii (succesiunea corectă, controlul puterii, direcția mișcărilor, înțelegerea tehnicilor, înțelegerea bunkai-ului);
 - kime (controlul tensiunii și al contracției, kiai, respirație);
 - ritm (controlul vitezei, ritmului și pauzelor);
 - echilibru (coordonare, stabilitate, echilibru);
 - expresivitate (concentrare, spirit).

ART. 2 EXECUȚIE AVANSATĂ

Arbitrii vor observa elementele importante specifice și gradul de dificultate al kata-ului executat.

Arbitrarea are în vedere următoarele:

- 2.1 Măiestria tehnicilor executate (excelență în execuție și înțelegerea tehnicilor);
- 2.2 Gradul de dificultate și de risc în execuția kata-ului (elemente acrobatice, rotații, translații, succesiuni dificile);
- 2.3 Atitudinea Budo a concurentului.

ART. 3 DEPUNCTĂRI

Următoarele situații constituie motive de depunțare:

- 3.1 Ezitare scurtă remediată rapid – se depunțează cu 0,1 din punctajul total;
- 3.2 Pauză scurtă dar vizibilă - se depunțează cu 0,2 din punctajul total;
- 3.3 Dezechilibrare scurtă remediată rapid - se depunțează cu 0,1 – 0,2 din punctajul total;
- 3.4 În competițiile de kata, indiferent de particularitățile "școlilor", se cer 2 kiai-uri. Unde și când se execută aceste 2 kiai-uri este lăsat la latitudinea regulilor din școlile respective. În cazul în care un sportiv execută mai mult de 2 kiai-uri, acest lucru nu va fi considerat o greșeală.
Lipsa kiai-ului - se depunțează cu 0,1 din punctajul total;

- 3.5 Lipsa salutului la începutul sau sfârșitul kata-ului - se depunțează cu 0,1 din punctajul total;
- 3.6 În competițiile pe echipe, mișcarea nesincronă - se depunțează cu 0,1 din punctajul total.

ART. 4 DESCALIFICĂRI

- 4.1 Dacă sportivul execută un kata diferit de cel anunțat;
- 4.2 Pentru kata modificat (o tehnică, o deplasare, etc.);
- 4.3 Dacă sportivul se oprește din execuția kata-ului pentru mai mult de 5 secunde;
- 4.4 Dacă sportivul își pierde echilibrul complet și/sau cade;
- 4.5 Dacă sportivul execută un kata din alt stil;
- 4.6 Dacă sportivul intervine în poziția arbitrilor, de ex. se apropie sau intră în contact cu arbitrul;
- 4.7 În competițiile individuale, dacă sportivul iese din suprafața de concurs de 8x8m chiar și cu o parte a piciorului.
În competițiile pe echipe, dacă un membru iese din suprafața de 10x10m, chiar și cu o parte a piciorului, echipa va fi descalificată. Dacă nu este posibilă desfășurarea competiției pe o suprafață de concurs de 10x10m, iar un membru iese de pe tatami, echipa nu va fi descalificată.
- 4.8 Dacă sportivul își pierde centura (contact cu solul);
- 4.9 Pentru descalificare punctajul este 0,0 pentru centurile maro-neagră, la toate categoriile;
- 4.10 Până la centura albastră, la toate categoriile, în caz de descalificare, toți arbitrii trebuie să acorde cea mai mică notă;
- 4.11 Descalificarea în cazul centurilor maro-neagră de la categoriile cuprinse între Minicadeți și Seniori se va autoriza de către Comisia de Arbitraj.

LISTA OFICIALĂ DE KATA IKU

GOJU RYU	SHITO RYU	SHOTOKAN RYU	WADO RYU
SHITEI	SHITEI	SHITEI	SHITEI
Taikyoku	Ju No Kata	Taikyoku 1, 2, 3	Kihon Kata
Gekisai Dai Ichi	Ju Ni No Kata	Heian Shodan	Pinan Nidan
Gekisai Dai Ni	Pinan 1, 2, 3, 4, 5	Heian Nidan	Pinan Shodan
Saifa	Naihanchin Shodan	Heian Sandan	Pinan Sandan
	Saifa	Heian Yondan	Pinan Yondan
	Aoyagi	Heian Godan	Pinan Godan
	Miojio	Tekki Shodan	
	Juroku		
SENTEI	SENTEI	SENTEI	SENTEI
Seisan	Rohai/Matsumora noRohai	Bassai Dai	Kushanku
Sanseru	Bassai Dai	Kanku Dai	Niseishi
Seiunchin	Kosokun Dai	Enpi	Jion
Shisochin	Tomari no Wanshu	Jion	Passai
	Seienchin	Hangetsu	Jitte
	Paiku		
	Niseishi		
	Jion		
	Chinto		
TOKUI	TOKUI	TOKUI	TOKUI
Kururunfa	Kosokun Sho	Tekki Nidan	Chinto
Suparimpei	Sochin	Tekki Sandan	Naihanchi
Seipai	Oyadomari no Bassai	Jitte	Rohai
<i>*Chatan Yara no Kushanku</i>	Matsumura no Bassai	Gankaku	Wanshu
<i>*Nipaipo</i>	Tomari no Bassai	Bassai Sho	Seishan
<i>*Hanan</i>	Tomari no Chinto	Kanku Sho	
<i>*Paiku</i>	Ohan	Nijushiho	
<i>*Papuren</i>	Ohan Dai	Sochin	
	Nipaipo	Unsu	
<i>*eseguibili solo in caso di categorie con stili accorpati</i>	Nepai	Gojushiho Dai	
	Papuren	Gojushiho Sho	
	Kururunfa	Meikyo	
	Seipai	Chinte	
	Seisan	Wankan	
	Gojushiho	Jiin	
	Unshu		
	Suparimpei		
	Hanan		
	Hanan Dai		
	Pachu		
	Heiku		
	Chatan Yara no Kushanku		
	Chibana no Kushanku		