



**World Karate Federation**

## **KUMITE**

### **Întrebări de Examinare pentru Arbitri și Judecători de Kumite**

*Versiunea 1 decembrie 2025*

Foia cu răspunsuri trebuie returnată examinatorilor. Toate răspunsurile trebuie introduse doar pe foaia de răspuns separată. Trebuie să vă asigurați că numele dumneavoastră, țara, numărul și orice alte informații solicitate sunt trecute pe foaia de răspuns.

Nu aveți voie să aveți nicio altă foaie sau carte suplimentară pe bancă în timp ce susțineți această examinare. În timpul examenului, dacă sunteți surprins vorbind cu un alt candidat sau copiind lucrarea altcuiva, acest lucru va atrage după sine suspendarea și eșecul automat al examenului. Dacă nu sunteți sigur de procedurile corecte sau aveți întrebări despre orice aspect al examinării, trebuie să vă adresați exclusiv unui examinator, Secretarului RC sau Secretarului Adjunct.



# World Karate Federation

## EXAMINARE KUMITE „ADEVĂRAT SAU FALS”

Pe foaia de răspuns, bifați cu un „X” căsuța corespunzătoare. Răspunsul la o întrebare este considerat adevărat numai dacă acesta este adevărat în toate situațiile; în caz contrar, este considerat fals. Fiecare răspuns corect valorează un punct.

1. Orice articol religios de acoperire a capului poate fi purtat în mod voluntar.
2. Bluza de Karate-Gi trebuie să depășească trei sferturi din lungimea coapsei.
3. Pantalonii de Karate-Gi trebuie să acopere cel puțin două treimi din tibie.
4. Mâneca bluzei de Karate-Gi nu trebuie să fie mai lungă de încheietura mâinii.
5. Dacă mânecile bluzei unui sportiv sunt prea lungi și nu se poate găsi un înlocuitor adecvat la timp, arbitrul îi poate permite acestuia să le suflece spre interior.
6. Sportivii pot purta 1 sau 2 elastice de cauciuc discrete sau accesorii de prindere a cozii în păr. Panglicile, mărgelile și alte decorațiuni sunt interzise.
7. Cerceii sunt permisi dacă sunt acoperiți cu bandă adezivă (leucoplast).
8. Aparatele dentare metalice pot fi purtate pe propriul risc al sportivului, dacă sunt aprobate de arbitru și de medicul oficial.
9. Sportivii trebuie să facă un salut (plecăciune) corespunzător unul față de celălalt la începutul și la sfârșitul luptei.
10. Antrenorul poate schimba ordinea de luptă a echipei în timpul unui meci.
11. Dacă un sportiv este accidentat într-o luptă individuală, antrenorul poate introduce un înlocuitor dacă notifică mai întâi Comisia de Organizare.
12. Fiecare judecător trebuie să fie echipat cu un steag roșu și unul albastru sau cu un dispozitiv electronic de semnalizare.
13. Dacă două echipe au același număr de victorii și de puncte, se va disputa o luptă decisivă.



# World Karate Federation

14. Supraveghetorul de meci (KANSA) va fi echipat doar cu un fluier.
15. Descalificarea prin KIKEN înseamnă că sportivii sunt descalificați din categoria respectivă.
16. Nu pot fi purtați pantofi cu toc mai mare de 4 cm la uniformă.
17. Luptele pentru Seniori Masculin durează trei minute, iar pentru Feminin, Cadeți și Juniori, două minute.
18. Membrii unei echipe de Kumite pot purta orice tip de Karate Gi.
19. Membrii echipei pot folosi mărci diferite de Karate-Gi.
20. Un sportiv nu trebuie să își schimbe bluza dacă șnururile se rup în timpul luptei.
21. Sportivii pot purta orice Karate Gi de culoare albă.
22. O combinație rapidă de CHUDAN Geri și TSUKI, fiecare punctând de sine stătător, va fi recompensată cu IPPON.
23. În meciurile de Seniori, o ușoară „atingere cu mânușa” la nivelul gâtului nu trebuie să rezulte într-un avertisment sau penalizare, cu condiția să nu existe o accidentare reală.
24. O lovitură în zona inghinală nu va rezulta într-o penalizare, cu condiția ca cel care a comis-o să nu o fi făcut intenționat.
25. Pentru sportivii sub 14 ani, casca de protecție aprobată de WKF este obligatorie.
26. Dacă SENSU este retras când au mai rămas mai puțin de 15 secunde din luptă, nu se mai poate acorda un alt SENSU niciunuia dintre sportivi.
27. În cazul în care un sportiv căruia i s-a acordat SENSU primește un avertisment pentru evitarea luptei (avoiding combat) când au mai rămas mai puțin de 15 secunde din meci – sportivul va pierde automat acest avantaj.



# World Karate Federation

28. Articolele religioase de acoperire a capului purtate voluntar trebuie să fie aprobate de WKF.
29. Supraveghetorul de Competiție WKF sau Comisia de Organizare pot permite antrenorilor să folosească orice tricou în locul bluzei de trening.
30. HANSOKU-CHUI se acordă atunci când potențialul de câștig al sportivului a fost redus serios de greșeala (faultul) adversarului.
31. Toleranța de greutate admisă pentru bărbați și femei este de 0,5 kg.
32. HANSOKU se impune pentru încălcări foarte grave ale regulamentului.
33. SHIKKAKU poate fi impus doar după ce a fost acordat în prealabil un avertisment.
34. Dacă un sportiv acționează cu rea-voință (malițios), SHIKKAKU și nu HANSOKU este penalizarea corectă.
35. Dacă un sportiv acționează cu rea-voință (malițios), HANSOKU este penalizarea corectă.
36. Un sportiv poate primi SHIKKAKU dacă comportamentul antrenorului sau al membrilor necombatantă ai delegației sportivului este considerat că dăunează prestigiului și onoarei Karate-do-ului.
37. Aceeași toleranță se aplică atât limitelor superioare, cât și celor inferioare ale unei categorii de greutate.
38. Pentru competiția individuală, se aplică sistemul tip Round-robin, urmat de sferturi de finală, semifinale și finală.
39. Există cinci criterii care trebuie îndeplinite pentru a determina un scor.
40. O echipă masculină trebuie să prezinte minimum cinci sportivi pentru runda inițială.
41. Echipele masculine sunt formate din cinci până la șapte membri, cu cinci care concurează într-o rundă.
42. O echipă feminină trebuie să prezinte minimum două sportive pentru runda inițială



# World Karate Federation

43. Numărul maxim de 32 de sportivi pe categorii sunt împărțiți în 8 grupe de câte 4 sportivi în sistemul Round-robin.
44. Dacă antrenorul continuă să interfereze după primul avertisment, arbitrul va opri lupta, se va apropia din nou de antrenor și îi va cere să părăsească suprafața de luptă (tatami).
45. Dacă AKA (Roșu) punctează exact în momentul în care AO (Albastru) iese din zona de luptă, pot fi acordate atât scorul, cât și avertismentul sau penalizarea.
46. Dacă un sportiv a fost împins fizic în afara zonei de luptă, se va acorda Jogai.
47. În competițiile Premier League, perdantii în fața finaliştilor din sferturile și semifinalele concurează pentru medaliile de bronz.
48. În cazurile în care există o egalitate între doi sau mai mulți sportivi dintr-o grupă, având același număr total de puncte, primul criteriu de luat în considerare este cel mai înalt Ranking Mondial la data competiției.
49. Este posibil ca un sportiv să fie descalificat dintr-o luptă (HANSOKU) și să continue competiția.
50. Un sportiv care punctează și iese din zonă înainte ca arbitrul să strige YAME nu va primi JOGAI.
51. Sportivului nu i se pot acorda penalizări după ce clopoțelul de sfârșit al timpului a semnalat încheierea luptei.
52. În competiția de Juniori, orice tehnică aplicată feței, capului sau gâtului, care provoacă o accidentare, va fi avertizată sau penalizată, cu excepția cazului în care este din vina destinatarului.
53. În competițiile de Cadeți și Juniori, loviturile Jodan (la cap/față) sunt permise să atingă foarte ușor („skin touch”), cu condiția să nu existe o accidentare.
54. În competiția de Seniori, o atingere ușoară este permisă pentru loviturile JODAN (pumni), iar o toleranță mai mare este permisă pentru loviturile JODAN (picioare).



# World Karate Federation

55. Un sportiv deja calificat nu poate fi descalificat pentru comportament necorespunzător (SHIKKAKU) la sfârșitul sistemului Round-robin.
56. Dacă pentru un anumit turneu urmează să fie aplicată o variantă a formatului de competiție diferită de cea descrisă în aceste reguli, acest lucru trebuie anunțat clar în buletinul turneului.
57. Comportamentul necorespunzător al unui antrenor nu atrage după sine SHIKKAKU pentru sportivul său, iar sportivul nu trebuie să fie exclus din meci/luptă.
58. Atunci când Judecătorii văd un punctaj (scor), aceștia vor semnala imediat cu joystick-urile sau cu steagurile.
59. Panelul de arbitraj este compus din 1 Manager de Tatami și 3 Asistenți de Manager de Tatami.
60. Panelul de arbitraj pentru fiecare luptă va fi format dintr-un Arbitru, patru Judecători și un Supraveghetor de meci.
61. Dacă, după începerea luptei, se constată că un sportiv nu poartă protecție dentară, sportivul va fi descalificat.
62. Arbitrul va da toate comenzile și va face toate anunțurile.
63. Durata unei lupte de Kumite este de: 1,5 minute pentru categoriile sub 14 ani și mai tineri.
64. Dacă trei Judecători semnalează punctaj pentru AKA (Roșu), Arbitrul trebuie să oprească lupta chiar dacă el crede că aceștia au greșit.
65. Dacă doi sau mai mulți Judecători semnalează un punctaj pentru același sportiv, Arbitrul trebuie să oprească lupta.
66. Cronometrarea unei lupte începe când Arbitrul dă semnalul de start și se oprește când Arbitrul strigă „YAME” sau când timpul a expirat.
67. Panelul de arbitraj al unei lupte de Kumite va fi format dintr-un Arbitru, patru Judecători, un Supraveghetor de meci și un Scor-keeper (cel care ține scorul).
68. Atunci când un sportiv alunecă și cade pe podea fără ca toracele să atingă Tatami-ul și este punctat imediat, adversarului i se va acorda Ippon.



# World Karate Federation

69. Antrenorul sportivului este singurul căruia îi este permis să facă o contestație (protest).
70. Dacă Arbitrul nu aude semnalul de expirare a timpului, Supraveghetorul de Meci va fluiera.
71. Sportivii trebuie să se salute corespunzător (să facă plecăciunea) doar la începutul luptei.
72. În luptele individuale, un sportiv care se retrage voluntar din luptă este declarat KIKEN, iar adversarului i se acordă opt puncte suplimentare.
73. Starea de alertă (Zanshin) este starea de angajament continuu, care persistă și după ce tehnica a fost finalizată.
74. Chiar dacă organizatorul efectuează o verificare a echipamentului înainte de aliniere, rămâne responsabilitatea lui KANSA să se asigure că echipamentul este în conformitate cu regulamentul.
75. Un sportiv care rămâne în interiorul suprafeței de concurs poate puncta asupra unui sportiv aflat în afara suprafeței de concurs.
76. ATOSHI BARAKU înseamnă „au mai rămas 15 secunde din timpul de luptă”.
77. ATOSHI BARAKU înseamnă „au mai rămas 10 secunde din timpul de luptă”.
78. O „atingere la nivelul pielii” (skin touch) la gât este permisă doar în competițiile de Seniori.
79. Dacă la sfârșitul unei lupte din cadrul meciurilor pe echipe nu există puncte, Arbitrul va solicita HANTEI.
80. Contactul excesiv apărut după eșecuri repetate de a bloca este un criteriu de luat în considerare pentru MUBOBI.
81. Un sportiv poate fi penalizat pentru exagerare chiar și atunci când există o accidentare reală.
82. Arbitrul declară câștigătorul: „AO (AKA) NO KACHI” și, dacă este necesar, decide învingătorul în caz de HANTEI.



# World Karate Federation

83. În situația unui scor egal la sfârșitul unei lupte neconcludente, Panelul de Arbitraj (Arbitrul și cei patru Judecători) va decide rezultatul prin HANTEI.
84. Atunci când Panelul de Arbitraj a luat o decizie care nu este în conformitate cu Regulile de Competiție, Supraveghetorul de Meci (KANSA) va fluiera imediat.
85. Un sportiv nu ar trebui penalizat pentru faptul că i-a fost tăiată respirația (pierderea suflului ca urmare a unei tehnici) sau pentru că pur și simplu reacționează la un impact, chiar dacă tehnica adversarului a meritat punct.
86. În meciurile pe echipe nu există luptă suplimentară.
87. Doar prima tehnică executată corect dintr-o combinație va puncta.
88. Sportivilor care se prezintă la suprafața de concurs cu echipament neautorizat sau cu un Karate-Gi neregulamentar li se va acorda un minut pentru a corecta ținuta.
89. Sportivilor cărora li s-a tăiat respirația ca urmare a unui impact ar trebui să li se lase timp să își recapete suflul înainte ca lupta să fie reluată.
90. JODAN este descris ca fiind umerii și zona de deasupra claviculei.
91. IPPON se acordă pentru loviturile de picior JODAN sau pentru orice tehnici executate asupra unui adversar care are orice parte a corpului, în afară de tălpi, în contact cu TATAMI-ul.
92. HANSOKU CHUI se va acorda pentru simularea unei accidentări.
93. HANSOKU se va acorda la prima abatere de exagerare a unei accidentări.
94. Pierderea suflului de către cel care primește o lovitură după recepționarea unei tehnici CHUDAN indică lipsa controlului.
95. Un sportiv poate primi direct Hansoku pentru exagerarea efectelor unei accidentări.
96. O tehnică, chiar dacă este eficientă, livrată după un ordin de suspendare sau oprire a luptei, nu va fi punctată și poate duce la impunerea unei penalizări pentru cel care a comis-o.



# World Karate Federation

97. În probele de Kumite pentru Cadeți, loviturile de picior JODAN au voie să facă „skin touch” (atingere la nivelul pielii), cu condiția să nu existe o accidentare.
98. Dacă există o eroare în întocmirea tabelelor de concurs și luptă alți sportivi decât cei programați, acest lucru nu mai poate fi schimbat ulterior.
99. O tehnică eficientă, livrată în același timp cu semnalul sonor (buzzer) care anunță sfârșitul luptei, este valabilă.
100. Dacă un sportiv este accidentat și se consideră că este din vina sa (MUBOBI), Arbitrul va refuza să acorde un avertisment sau o penalizare adversarului.
101. KANSA nu are drept de vot sau autoritate în chestiuni de arbitraj, cum ar fi validitatea sau invaliditatea unui punctaj (scor).
102. YUKO se acordă întotdeauna pentru loviturile de pumn aplicate pe spate.
103. „Skin touch” (atingerea la nivelul pielii) este permisă în categoriile pentru sportivii de 16 ani sau mai în vârstă.
104. Unui sportiv care nu respectă ordinele Arbitrului i se va acorda SHIKKAKU.
105. Judecătorul de Scor va ordona Arbitrului să oprească lupta atunci când observă o încălcare a Regulamentului de Competiție.
106. Dacă într-o combinație, prima tehnică merită YUKO, iar a doua merită o penalizare, vor fi acordate ambele.
107. „Skin touch” (atingerea la nivelul pielii) este definită ca atingerea țintei fără a transfera energie în cap sau corp.
108. Nu este posibil să punctezi în timp ce ești întins pe podea.
109. Unui sportiv care nu poartă echipament aprobat de WKF i se vor acorda două minute pentru a-l schimba cu tipul aprobat.
110. Un sportiv accidentat la Kumite și retras conform regulii celor zece secunde nu mai poate concura în competiția de Kata.
111. Un sportiv accidentat care a fost declarat inapt de luptă de către Medicul Turneului nu mai poate lupta din nou în acea competiție.



# World Karate Federation

112. Dacă un sportiv se comportă necorespunzător pe suprafața de concurs după terminarea luptei sau a meciului, Arbitrul poate acorda în continuare SHIKKAKU.
113. Supraveghetorul de Meci (KANSA) are drept de vot în cazurile de SHIKKAKU.
114. În meciurile pe echipe la masculin, dacă o echipă câștigă trei lupte, atunci meciul se termină în acel punct.
115. În meciurile pe echipe la feminin, dacă o echipă câștigă două lupte, atunci meciul se termină în acel punct.
116. Atunci când un sportiv își apucă adversarul și nu execută o tehnică imediată sau o aruncare, Arbitrul va striga „YAME”.
117. Atunci când un Judecător nu este sigur dacă o tehnică a atins efectiv o zonă de punctaj, acesta poate semnala punctul.
118. Un sportiv care comite un act ce dăunează prestigiului și onoarei Karate-Do va primi HANSOKU.
119. Atunci când acțiunea unui sportiv este considerată periculoasă și încalcă deliberat regulile privind comportamentul interzis, sportivului i se va acorda SHIKKAKU.
120. Tehnicile executate corect după semnalul de expirare a timpului sunt valabile.
121. Tehnicile executate corect în momentul sau după comanda „WAKARETE” sunt valabile.
122. Un punct poate fi semnalat chiar dacă Judecătorul nu poate vedea punctul efectiv de impact.
123. La HANTEI, dacă trei Judecători semnalează victoria pentru AKA (Roșu) și al patrulea Judecător semnalează victoria pentru AO (Albastru), Arbitrul trebuie să declare victoria pentru AKA.
124. Pasivitatea nu poate fi acordată cuiva care are conducerea prin puncte sau prin SENSU.



# World Karate Federation

125. Doar antrenorul desemnat pentru lupta respectivă are voie să antreneze și să ghideze sportivul din locul alocat antrenorului, situat aproape de suprafața de competiție.
126. Dacă un sportiv nu se ridică în picioare în decurs de zece secunde, Arbitrul va anunța „KIKEN” și „KACHI” (victorie) pentru adversar.
127. Dacă un sportiv este aruncat și aterizează parțial în afara suprafeței de meci, Arbitrul va striga imediat „YAME”.
128. Sportivul nu are voie să îi semnalizeze antrenorului dorința ca acesta să solicite o revizuire video (Video Review).
129. Sportivul trebuie să fie examinat în afara tatami-ului.
130. KANSA trebuie să fluiera dacă Judecătorii țin joystick-urile în mâinile greșite.
131. Protecțiile dentare (vinietele) sunt obligatorii pentru toți sportivii de Kumite.
132. După o aruncare, Arbitrul va permite un maximum de două secunde pentru executarea unei tehnici de punctaj.
133. Dacă un sportiv punctează cu o lovitură puternică de picior laterală (Side Kick) și își propulsează adversarul în afara suprafeței, Arbitrul trebuie să acorde WAZA-ARI și să îi dea adversarului un avertisment sau o penalizare pentru Jogai.
134. Atunci când este depusă o contestație oficială, luptele următoare trebuie amânate până când este comunicat rezultatul contestației.
135. Fiecare Judecător va sta așezat în colțurile TATAMI-ului, în afara zonei de siguranță.
136. Când Arbitrul acordă un punct pentru o tehnică ce a cauzat o accidentare, Supraveghetorul de Meci ar trebui să semnaleze oprirea luptei.
137. Când Arbitrul nu reușește să audă semnalul sonor de „time-up” (expirare a timpului), cel care ține scorul (Scorekeeper) ar trebui să fluiera.



# World Karate Federation

138. WAKARETE, pentru desfacerea unui clinci, poate fi dat în orice moment al luptei.
139. Când Arbitrul dorește să acorde SHIKKAKU, el/ea poate chema Judecătorii pentru o scurtă consultare.
140. Atunci când un sportiv este accidentat în timpul unei lupte în desfășurare și are nevoie de tratament medical, i se vor acorda trei minute pentru a-l primi; după aceea, Arbitrul va decide dacă sportivul va fi declarat inapt de luptă sau dacă se va mai acorda timp suplimentar.
141. Un sportiv care iese din suprafață (JOGAI) când au mai rămas mai puțin de 15 secunde din timpul de luptă va primi minimum CHUI.
142. Pentru a corecta un punctaj acordat greșit unui sportiv, Arbitrul trebuie să se întoarcă spre sportivul care a primit scorul eronat, să facă semnul TORIMASEN și apoi să acorde punctul adversarului.
143. Dacă un sportiv punctează cu un CHUDAN Geri bine controlat, iar apoi își lovește accidental adversarul în față cu pumnul, cauzând o accidentare ușoară, se vor acorda WAZA-ARI și un avertisment/penalizare.
144. Atunci când un sportiv accidentat a primit tratament medical, iar Medicul Oficial spune că sportivul poate continua lupta, Arbitrul nu poate anula decizia Medicului.
145. Arbitrul poate opri lupta chiar dacă Judecătorii nu semnalează nimic.
146. Odată ce Arbitrul a dictat WAKARETE, Antrenorii nu mai au posibilitatea de a face o cerere video (Video Review), decât dacă tehnicile au avut loc înainte ca WAKARETE să fie dictat.
147. „Evitarea luptei” (Avoiding Combat) se referă la o situație în care un sportiv încearcă să împiedice adversarul să aibă oportunitatea de a puncta, folosind un comportament de tragere de timp.
148. TSUZUKETE nu se folosește dacă au mai rămas mai puțin de 15 secunde din luptă, decât dacă este precedat de WAKARETE.
149. În meciurile pe echipe, dacă doi sportivi se accidentează reciproc și nu pot continua, iar scorul este egal, Arbitrul va anunța HIKIWAKE (egalitate).



# World Karate Federation

150. Când au mai rămas mai puțin de 15 secunde din timpul luptei, iar un sportiv care pierde, încercând cu disperare să egaleze, iese din suprafața de luptă (JOGAI), va primi minimum HANSOKU-CHUI.
151. Tehnicile care aterizează sub centură nu pot puncta.
152. Tehnicile care aterizează pe omoplat pot puncta.
153. Dacă AKA (Roșu) îl lovește accidental cu piciorul pe AO (Albastru) la șold, iar AO nu poate continua lupta, atunci AO va fi declarat KIKEN.
154. Dacă un sportiv este evident fără suflu din cauza lipsei de rezistență, Arbitrul ar trebui să oprească lupta pentru a-i acorda timp să se recupereze.
155. Un sportiv care stabilește un avans clar de opt puncte este declarat câștigător.
156. Când timpul a expirat, sportivul care a marcat cele mai multe puncte este declarat câștigător.
157. O tehnică altfel executată corect va fi penalizată dacă este executată în același timp cu strigarea comenzii WAKARETE.
158. Există două grade de avertismente oficiale.
159. CHUI se acordă de până la trei ori pentru infracțiuni mai mici.
160. HANSOKU CHUI nu poate fi acordat dacă nu au fost date deja trei CHUI.
161. Un avertisment sau o penalizare pentru MUBOBI se acordă numai atunci când un sportiv este lovit sau accidentat din propria sa greșală sau neglijență.
162. Un sportiv care este lovit din propria vină și exagerează efectul loviturii ar trebui să primească un avertisment sau o penalizare pentru MUBOBI sau pentru exagerare, dar nu pentru ambele.
163. Dacă un sportiv execută o lovitură de picior CHUDAN bună, iar adversarul îi prinde piciorul, punctajul nu poate fi acordat.
164. Un sportiv execută o lovitură de picior JODAN care îndeplinește toate cele șase criterii de punctare. Adversarul ridică mâna pentru a intercepta lovitura,



# World Karate Federation

iar propria mână îi atinge apoi ușor fața; Arbitrul poate acorda IPPON deoarece lovitura nu a fost blocată eficient.

165. O echipă masculină poate concura cu doar doi sportivi.
166. Publicitatea autorizată de WKF este afișată pe mâneca stângă a bluzei de Karate-Gi.
167. Federațiile Naționale nu au voie să pună publicitate pe costumul de Karate-Gi al sportivului.
168. Un sportiv de Kumite care primește KIKEN nu mai poate concura din nou în acel turneu.
169. Lupta suplimentară (extra bout) este folosită doar pentru meciurile pe echipe.
170. KANSA trebuie să fluiera dacă Arbitrul acordă un punctaj unui sportiv și MUBOBI celuilalt.
171. Încălcarea gravă a conduitei, a disciplinei sau comportamentul malițios merită un HANSOKU CHUI.
172. În competițiile internaționale, Arbitrul nu trebuie să aibă aceeași naționalitate cu niciunul dintre sportivi, deși unul dintre Judecători poate, dacă ambii antrenori sunt de acord.
173. Supraveghetorul de meci (KANSA) se va alinia împreună cu Arbitrul și Judecătorii.
174. Antrenorii vor sta așezați în afara zonei de siguranță, pe părțile lor respective, cu fața spre masa oficială.
175. KANSA nu trebuie să intervină dacă Arbitrul acordă un punctaj unui sportiv și penalizare pentru exagerare celuilalt.
176. În meciurile pe echipe, arbitrul și Judecătorii se vor roti la fiecare luptă - cu condiția ca toți să dețină licența necesară.
177. În meciurile pe echipe, Panelul se va roti la fiecare luptă doar în confruntările pentru medalii.
178. Arbitrul se poate deplasa pe tot tatami-ul, inclusiv în zonele de siguranță.



# World Karate Federation

179. Sportivele trebuie să poarte protecție de corp aprobată de WKF, cu design specific pentru femei.
180. Centurile roșii și albastre trebuie să fie fără broderii sau marcaje personale.
181. Atunci când o situație pare să justifice o descalificare, Arbitrul poate chema unul sau mai mulți judecători pentru o scurtă consultare (FUKUSHIN SHUGO) înainte de a anunța orice decizie.
182. Sportivii trebuie să poarte un Karate-Gi alb, fără broderii personale.
183. Broderia personală pe Karate-Gi este permisă doar în luptele pentru medalii.
184. Atunci când contactul este considerat de către Arbitru ca fiind prea puternic, dar nu diminuează șansele de câștig ale sportivului, se poate acorda un avertisment (CHUI).
185. Orice tehnică ce rezultă într-o accidentare va atrage un avertisment sau o penalizare, cu excepția cazului în care a fost cauzată de cel care a primit lovitura.
186. O supra-reacție evidentă la un contact va fi sancționată cu CHUI.
187. Judecătorii nu pot indica un punctaj sau un avertisment înainte ca Arbitrul să oprească lupta.
188. O manifestare evidentă de exagerare va fi sancționată cu HANSOKU.
189. Orice situație de simulare a unei accidentări, oricât de ușoară, va primi un avertisment de minimum CHUI.
190. O manifestare evidentă a oricărei simulări, cum ar fi clătinarea, căderea la podea, ridicarea și căderea din nou, și așa mai departe, va fi sancționată direct cu **SHIKKAKU**.
191. Orice simulare a unei accidentări în urma unei tehnici care a fost de fapt determinată de judecători ca fiind un punct va avea ca rezultat minimum **HANSOKU CHUI**.



# World Karate Federation

192. Dacă un sportiv punctează cu mai mult de o tehnică consecutivă înainte de YAME, Judecătorii trebuie să indice punctul cel mai mare, indiferent de ordinea în care au punctat tehnicile.
193. În meciurile pe echipe, dacă după lupta suplimentară (extra bout) nu există puncte sau scorul este egal fără SENSU, lupta va fi decisă prin HANTEI.
194. JOGAI apare atunci când un sportiv iese din suprafața de competiție, iar acest lucru nu este cauzat de adversar.
195. Avertismentul minim pentru fuga de adversar, evitarea luptei și/sau tragerea de timp în timpul ATOSHI BARAKU este HANSOKU CHUI.
196. Punctul de pivotare al aruncării nu trebuie să fie deasupra nivelului șoldului celui care aruncă, iar adversarul trebuie să fie ținut pe tot parcursul execuției, astfel încât să se asigure o aterizare în siguranță.
197. Prinderea de costumul (Karate Gi) al adversarului nu este permisă pentru a amortiza o cădere.
198. KANSA nu trebuie să intervină dacă Arbitrul acordă un punctaj pentru o tehnică executată după expirarea timpului.
199. YUKO valorează un punct.
200. WAZA-ARI valorează două puncte.
201. IPPON valorează trei puncte.
202. Este datoria Supraveghetorului de Meci (KANSA) să se asigure, înainte de fiecare luptă, că sportivii poartă echipamentul aprobat.
203. Este datoria Managerului de Tatami să se asigure, înainte de fiecare luptă, că sportivii poartă echipamentul aprobat.
204. Antrenorii trebuie să prezinte acreditarea lor împreună cu cea a sportivului sau a echipei lor la masa oficială.
205. WAZA-ARI se acordă pentru loviturile de picior CHUDAN.
206. IPPON se acordă pentru JODAN GERI (lovituri de picior la cap/față) și pentru tehnicile de punctare care sunt executate asupra unui adversar care a fost



# World Karate Federation

aruncat, a căzut din proprie inițiativă sau este, în alt mod, dezechilibrat (fără a fi pe picioare).

207. Luptele individuale nu pot fi declarate egale (la sfârșitul timpului regulamentar, dacă scorul este egal, se trece la Hantei).
208. Pasivitatea poate fi acordată oricărui sportiv în orice moment.
209. Pasivitatea nu poate fi acordată în timpul primelor 15 secunde ale unei lupte.
210. Atacurile simulate cu capul, genunchii sau coatele sunt abateri.
211. Evitarea luptei în timpul ultimelor 15 secunde ale luptei (ATOSHI BARAKU) va avea ca rezultat minimum HANSOKU CHUI și pierderea avantajului SENSHU.
212. Antrenorul principal al unei delegații poate protesta cu privire la o decizie a membrilor Panelului de Arbitraj.
213. Pe un tatami de Kumite, două saltele sunt inversate cu partea roșie în sus, la o distanță de un metru de centrul saltelei, pentru a forma o limită între sportivi.
214. Șnururile de la bluză trebuie să fie legate.
215. La începutul unei lupte, pot fi folosite bluze fără șnururi.
216. În competiția individuală, un sportiv poate fi înlocuit de un altul după ce a avut loc tragerea la sorți.
217. La luptele pentru medalii, antrenorii bărbați sunt obligați să poarte un costum închis la culoare, cămașă, cravată și pantofi care acoperă degetele de la picioare.
218. La luptele pentru medalii, antrenoarele pot alege să poarte o rochie, un costum cu pantaloni sau o combinație de sacou și fustă în culori închise și pantofi care acoperă degetele de la picioare.
219. La luptele pentru medalii, antrenoarele nu pot purta articole religioase de acoperire a capului.



# World Karate Federation

220. Un sportiv care refuză să urmeze instrucțiunile Arbitrului sau manifestă o pierdere a controlului (temperamentului) va primi automat HANSOKU.
221. Sportivii nu au dreptul la o perioadă de timp între lupte, egală cu durata standard a luptei, în scopul odihnei.
222. Pasivitatea nu poate fi acordată când au mai rămas mai puțin de 15 secunde din luptă.
223. Orice celebrare excesivă, cum ar fi căderea în genunchi etc., exprimările politice sau religioase, în timpul sau imediat după luptă sau meci, sunt interzise și pot fi supuse unei amenzi egale cu taxa de contestație stabilită de Comitetul Executiv (EC).
224. Dacă un sportiv primește KIKEN sau SHIKKAKU în competiția de tip Round-robin, toate luptele anterioare sunt anulate din rezultat.
225. Apucarea brațului sau a costumului (Karate-GI) al adversarului cu o singură mână este permisă doar pentru a încerca imediat o tehnică de punctare sau o doborâre.
226. Apucarea adversarului cu ambele mâini nu este permisă niciodată în timpul luptei.
227. Este datoria Managerului de Tatami să desemneze judecătorul pentru revizuirea video (Video Review).
228. În cazul în care numărul de IPPON și WAZA ARI este egal, decizia va fi luată prin HANTEI.
229. În orice luptă individuală, la scor egal și fără SENSU pentru niciunul dintre sportivi, primul criteriu de decizie va fi numărul mai mare de **IPPON** punctate în acea luptă.
230. Dacă un sportiv are un punctaj indicat de mai mulți judecători, iar scorul este diferit între aceștia, se va aplica **punctajul mai mare**, cu excepția cazului în care există o majoritate pentru un punctaj mai mic.
231. Managerul de Tatami trebuie să notifice masa centrală atunci când un sportiv a fost oprit de la continuarea competiției pe baza **regulii celor 10 secunde**.



# World Karate Federation

232. Cronometrul (Timekeeper) este responsabil pentru pornirea numărătorii de **3 minute** pentru un sportiv care este accidentat în timpul unei lupte în desfășurare și necesită tratament medical.
233. Arbitrul **nu va striga YAME** atunci când un sportiv își apucă adversarul și nu execută o tehnică imediată sau o aruncare. (Notă: Conform regulamentului, aceasta este o afirmație pentru testul Adevărat/Fals; în realitate, arbitrul *trebuie* să strige Yame în această situație).
234. Arbitrul indică câștigătorul prin semnal cu mâna și prin anunțarea ordinii (**AKA/AO NO KACHI**) și, prin această acțiune, rezolvă și orice egalitate.
235. Atunci când un sportiv își apucă adversarul, Arbitrul va acorda câteva secunde pentru ca sportivul să execute o aruncare sau o tehnică.
236. Antrenorul / reprezentantul Federației Naționale va solicita formularul oficial de contestație de la Managerul de Tatami.
237. Arbitrul poate opri lupta și poate acorda un punct fără opinia Judecătorilor.
238. Dacă arbitrul nu cheamă medicul într-o situație care implică regula celor 10 secunde, KANSA trebuie să fluiera.
239. Echipa câștigătoare este cea care are cele mai multe victorii în lupte, excluzându-le pe cele câștigate prin SENSU.
240. Centurile roșii și albastre nu trebuie să fie mai lungi de trei sferturi din lungimea coapsei.
241. Omisiunea unui Antrenor / reprezentant al Federației Naționale de a depune o contestație în timp util poate duce la respingerea acesteia.
242. Penalizarea corectă pentru simularea unei accidentări, atunci când judecătorii au stabilit că tehnica a fost de fapt un punctaj, este **HANSOKU**.
243. Informațiile despre oficialii implicați în contestație sunt completate de către Managerul de Tatami.



# World Karate Federation

244. Descalificarea prin **KIKEN** înseamnă că sportivul este descalificat din categoria respectivă, deși acest lucru nu afectează participarea în altă categorie.
245. Sportivii au dreptul la o perioadă de odihnă între lupte egală cu durata standard a luptei. Excepția este în cazul schimbării culorii echipamentului, unde acest timp este prelungit la **cinci minute**.
246. În orice luptă, dacă după expirarea timpului regulamentar scorurile sunt egale, dar un sportiv a obținut „avantajul primului punct fără replică” (**SENSHU**), acel sportiv va fi declarat câștigător.
247. Prin „avantajul primului punct fără replică” (**SENSHU**) se înțelege faptul că un sportiv a realizat prima punctare asupra adversarului fără ca acesta din urmă să punteze la rândul său înainte de semnalul (arbitrului).
248. În cazul în care ambii sportivi punctează înainte de semnal, nu se acordă „avantajul primului punct fără replică” (**SENSHU**), iar ambii sportivi păstrează posibilitatea de a obține **SENSHU** mai târziu în luptă.
249. În situația în care un sportiv cade, este aruncat sau doborât și nu se ridică imediat în picioare, Arbitrul va chema medicul și, în același timp, va începe numărătoarea până la zece, indicând trecerea secundelor prin arătarea unui deget pentru fiecare secundă.
250. Un semnal sonor va fi dat de cronometrul cu 15 secunde înainte de finalul efectiv al luptei, iar Arbitrul va anunța „**ATOSHI BARAKU**”.
251. Kansa trebuie să rămână tăcut dacă arbitrul acordă un avertisment sau o penalizare pentru pasivitate în timpul perioadei **ATOSHI BARAKU**.
252. În categoriile individuale cu format de eliminare, o luptă poate fi declarată egalitate (**Hikiwake**).
253. Pentru toate formatele de competiție, Antrenorului i se va permite un singur card de revizuire video (**VR**) pentru sportiv.
254. Pentru sistemul Round-robin în grupe de patru, Antrenorului i se va permite un card **VR** pentru fiecare participant în faza de grupe.
255. Sportivul îi poate cere Antrenorului, în mod discret, să solicite o revizuire video.



# World Karate Federation

256. Revizuirea video poate fi solicitată de către Antrenor în cazurile în care Judecătorii au acordat un punctaj mai mic decât cel care, în opinia Antrenorului, ar fi trebuit acordat pentru o tehnică de punctaj superior.
257. Judecătorul de Revizuire Video poate acorda puncte doar dacă punctarea a fost făcută înainte sau simultan cu a celuilalt sportiv.
258. Ultimele 6 secunde înainte ca lupta să fie oprită pentru solicitare vor fi întotdeauna evaluate în cadrul Revizuirii Video.
259. Dacă ambii antrenori solicită revizuirea video în același timp, Judecătorul de Revizuire Video poate acorda punctul doar celui care este considerat că a punctat primul.
260. Tehnicile de punctare simultană pot fi acordate ambilor sportivi în cadrul Revizuirii Video.
261. Judecătorul de Revizuire Video nu poate anula nicio decizie luată de judecătorii de colț, cu excepția situației SENSHU.
262. Managerul de Tatami trebuie să supervizeze că KANSA oprește lupta pentru a-l instrui pe Arbitru cu privire la o încălcare a Regulamentului de Competiție.
263. Arbitrul indică greșelile observate și impune avertismente și penalități conform cerințelor regulamentului.
264. Arbitrul rezolvă egalitatea în caz de HANTEI.
265. Este întotdeauna responsabilitatea KANSA să se asigure că echipamentul este în conformitate cu regulamentul înainte de fiecare luptă.
266. În cazul în care Arbitrul nu aude semnalul sonor de expirare a timpului, KANSA va fluiera.
267. În sistemele cu doi judecători, Judecătorii vor asista Arbitrul prin semnalizarea JOGAI-ului, a contactului excesiv și a atingerii la piele (skin touch) pentru categoriile unde aceasta contravine regulamentului.



# World Karate Federation

268. În sistemele cu doi judecători, Arbitrul rămâne autonom în aplicarea avertismentelor și penalităților.
269. În sistemele cu doi judecători, dacă cei doi Judecători, sau un Judecător și Arbitrul, indică puncte diferite pentru același sportiv, se va acorda punctajul cel mai mare.