



**FEDERAȚIA MONDIALĂ DE KARATE  
REGULAMENTUL COMPETIȚIEI DE KUMITE**

*Valabil de la 1.1.2026*

**CUPRINS**

**INTRODUCERE - 3**

**ARTICOLUL 1: ZONA DE COMPETIȚIE KUMITE - 4**

**ARTICOLUL 2: ECHIPAMENT ȘI ECHIPAMENT DE PROTECȚIE - 6**

**ARTICOLUL 3: ORGANIZAREA COMPETIȚIILOR DE KUMITE – 11**

**ARTICOLUL 4: PANELUL ARBITRILOR - 19**

**ARTICOLUL 5: DURATA LUPTEI - 21**

**ARTICOLUL 6: KIKEN – NEPREZENTAREA PE TATAMI - 22**

**ARTICOLUL 7: ÎNCEPEREA, SUSPENDAREA ȘI ÎNCHEIEREA MECIURILOR - 23**

**ARTICOLUL 8: PUNCTAJ -25**

**ARTICOLUL 9: COMPORTAMENT INTERZIS - 27**

**ARTICOLUL 10: AVERTISMENTE ȘI PENALIZĂRI - 29**

**ARTICOLUL 11: ACCIDENTĂRI ȘI INCIDENTE ÎN COMPETIȚIE - 34**

**ARTICOLUL 12: CRITERII DE DECIZIE - 36**

**ARTICOLUL 13: PROTEST OFICIAL - 41**

**ARTICOLUL 14: CERERE DE REVIZUIRE VIDEO - 44**

**ARTICOLUL 15: PUTERILE ȘI ATRIBUȚIILE OFICIALILOR - 47**

**ARTICOLUL 16: ELIGIBILITATEA DE A CONCURA - 51**

**ARTICOLUL 17: ADAPTAREA ACESTOR REGULI LA EVENIMENTE ÎN AFARA PROGRAMULUI OFICIAL WKF**

-53

## **PROGRAMUL EVENIMENTULUI**

**ARTICOLUL 18: ASPECTE CARE NU SUNT PREVĂZUTE SPECIFIC ÎN REGULAMENT - 54**

**ANEXA 1: TERMINOLOGIA - 55**

**ANEXA 2: GESTURI ȘI SEMNALE CU STEAGURI - 58**

**ANEXA 3: CATEGORII, VÂRSTĂ ȘI CATEGORII DE GREUTATE - 64**

**ANEXA 4: FORMULAR DE PROTEST OFICIAL - 65**

**ANEXA E 5: SISTEM CU DOI ARBITRI JUDECĂTORI - 66**

**ANEXA 6: TABEL REZUMAT AL CRITERIILOR DE CÂȘTIG ȘI REZOLVAREA EGALITĂȚII - 68**

## **INTRODUCERE**

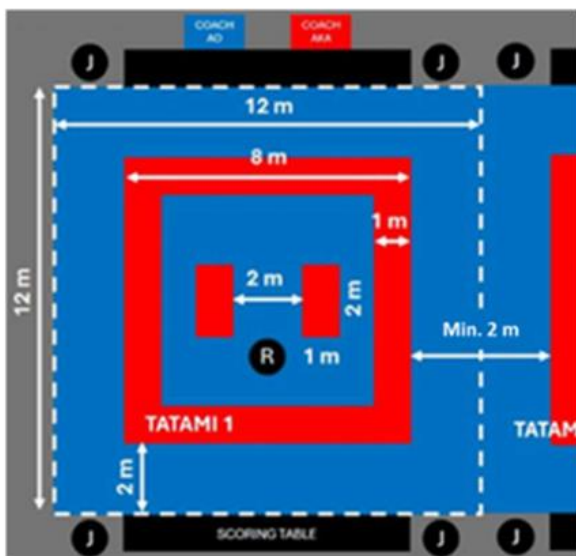
Scopul Regulamentului de Kumite este de a oferi reguli standardizate pentru toate nivelurile de Campionate promovate sau recunoscute de Federația Mondială de Karate (WKF), Federațiile Continentale WKF și Federațiile Naționale Membre WKF. Regulile Competiției sunt menite să asigure că toate aspectele legate de competiții sunt desfășurate într-un mod sigur, echitabil și ordonat.

## ARTICOLUL 1: ZONA DE COMPETIȚIE KUMITE

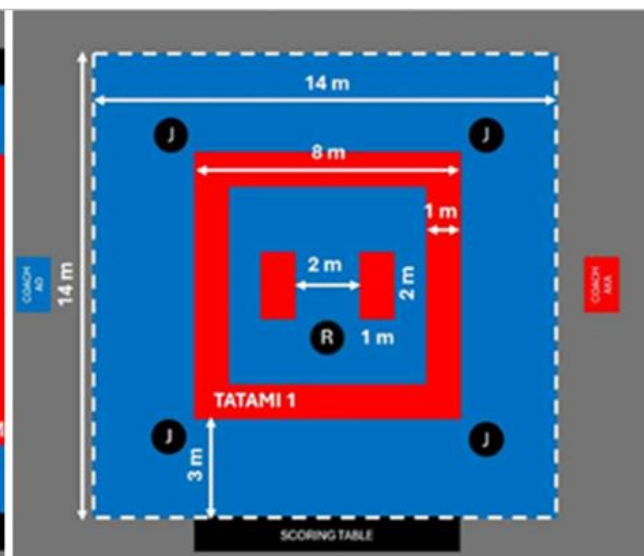
- 1.1 Zona de competiție va fi un pătrat acoperit cu saltele (tatami) aprobat WKF, cu laturile de opt metri (măsurate de la exterior), cu saltelele de pe marginea exterioară, pe lățime de un metru într-o altă culoare, marcând limita suprafeței. Va exista o zonă de siguranță de 2 metri care va înconjura suprafața de competiție.
- 1.2 Va exista o distanță de minimum de 2 metri între suprafețele de competiție.
- 1.3 Nu trebuie să existe reclame, semne, pereți, stâlpi etc. la o distanță mai mică de un metru de perimetrul exterior al zonei de siguranță.
- 1.4 Acolo unde monitoarele sau ecranele sunt amplasate între suprafețele de competiție, acestea trebuie plasate suficient de departe de suprafețele de concurs, pentru a permite o zonă de siguranță de 2 metri între pe toate laturile. (Monitoarele trebuie plasate la o distanță de minimum 2 metri față de marginea exterioară a zonei de avertizare de culoare diferită).
- 1.5 Două saltele sunt întoarse cu partea roșie (sau de altă culoare) în sus la o distanță de un metru față de centrul suprafeței, pentru a forma o limită între sportivi. La începerea sau reluarea luptei, sportivii vor sta în picioare, față în față, în centrul saltelei (pe aceste marcaje).
- 1.6 Arbitrul de centru (**SHUSHIN**) va sta la mijloc, între cele două saltele (marcaje), cu fața către sportivi, la o distanță de doi metri de limita suprafeței de competiție. Fiecare arbitru judecător (**FUKUSHIN**) va sta așezat în zona desemnată. Dacă aceștia sunt așezați pe **TATAMI**, vor fi plasați la aproximativ 1,5 metri în exteriorul colțurilor, în zona de siguranță.
- 1.7 Arbitrul (**SHUSHIN**) se poate deplasa pe întreaga suprafață **Tatami**, inclusiv în zona de siguranță unde sunt așezați judecătorii. Fiecare judecător va fi echipat cu un steag roșu și unul albastru sau cu un dispozitiv electronic de semnalizare.
- 1.8 Supraveghetorul de meci (**KANSA**) va sta la masa oficială. Acesta va fi echipat cu un fluier.
- 1.9 Supraveghetorul de scor va sta la masa oficială lângă cel care gestionează scorul/timpul, iar acolo unde este utilizat sistemul video, va sta și Arbitrul pentru Revizuire Video (Video Review Judge).
- 1.10 Antrenorii vor sta așezați în afara zonei de siguranță, pe părțile lor respective ale TATAMI-ului, orientați spre masa oficială. În cazurile în care configurația tatami-ului face practic imposibilă plasarea antrenorilor cu fața spre masa oficială, aceștia pot fi așezați de o parte și de alta a mesei oficiale. Dacă în astfel de situații se utilizează revizuirea video, trebuie desemnați supraveghetori pentru antrenori.

## Configurare Competiție Sistem Steag

### Runde Inițiale

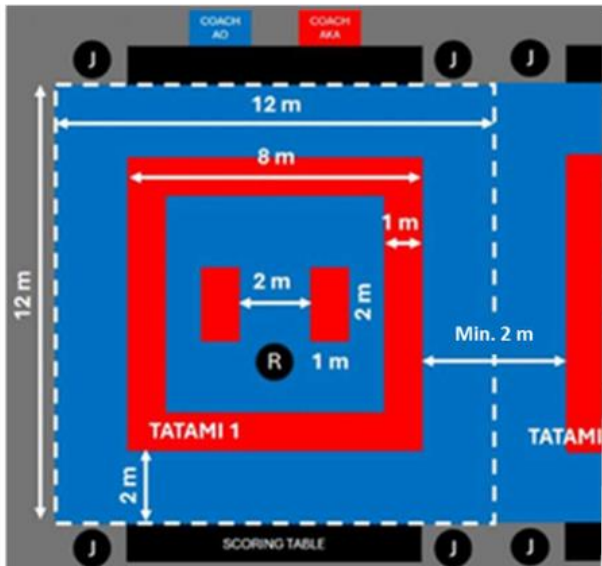


### Lupte pentru medalii

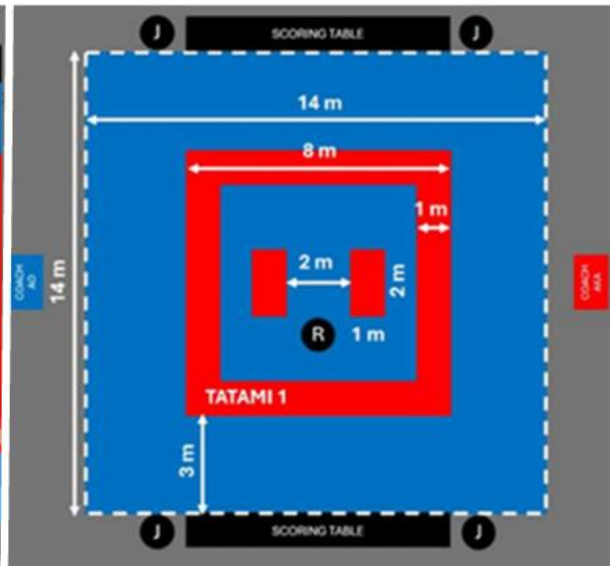


## Configurare Competiție Sistem Joystick-uri

### Runde Inițiale



### Lupte pentru medalii



## ARTICOLUL 2: ECHIPAMENT ȘI ECHIPAMENT DE PROTECȚIE

### 2.1 Arbitri și Judecători

2.1.1 Uniforma oficială va fi următoarea:

- a) Un blazer (sacou) bleumarin, la un rând de nasturi (cod culoare 19-4023 TPX)
- b) Pantaloni simpli, gri deschis, fără manșete (fără tiv întors) (cod culoare 18-0201 TPX)
- c) O cămașă albă cu mânecă scurtă
- d) Șosete simple, de culoare albastru închis sau negru, și pantofi negri de tip slip-on (fără șireturi, ușor de încălțat/descălțat) pentru a fi folosiți pe suprafața de concurs
- e) O cravată oficială, purtată fără ac de cravată
- f) Un fluier negru cu un șnur alb discret.

2.1.2 Următoarele completări la ținută sunt permise:

- a) O verighetă simplă
- b) Articole de acoperire a capului religioase voluntare aprobate de WKF
- c) O agrafă de păr și cercei discreți
- d) Părul trebuie purtat ridicat (să nu depășească nivelul umerilor), iar machiajul trebuie să fie discret
- e) Nu pot fi purtate tocuri mai mari de 4 cm cu uniforma

Este strict interzis oficialilor să folosească telefoane, să poarte ceasuri inteligente sau să utilizeze dispozitive electronice private în limitele terenului de joc. Ochelarii de soare nu sunt permisi.

2.1.3 Arbitrii și Judecătorii trebuie să poarte uniforma oficială la toate turneele, seminariile, ședințele de informare și cursurile.

2.1.4 Pentru evenimentele multisport unde este furnizată o uniformă comună pentru arbitri de către **LOC** (Comitetul de Organizare Local), pe cheltuiala acestuia, cu aspectul și identitatea vizuală a evenimentului respectiv, uniforma oficială pentru arbitri poate fi înlocuită de acea uniformă comună, cu condiția ca acest lucru să fie solicitat în scris către **WKF** de către organizatorul evenimentului și aprobat formal de către **WKF**.

2.1.5 Dacă Arbitrul Șef este de acord, oficialilor de arbitraj li se poate permite să își scoată blazerele.

2.1.6 Comisia de Arbitraj sau Arbitrul Șef poate refuza participarea oricărui oficial care nu respectă această reglementare.

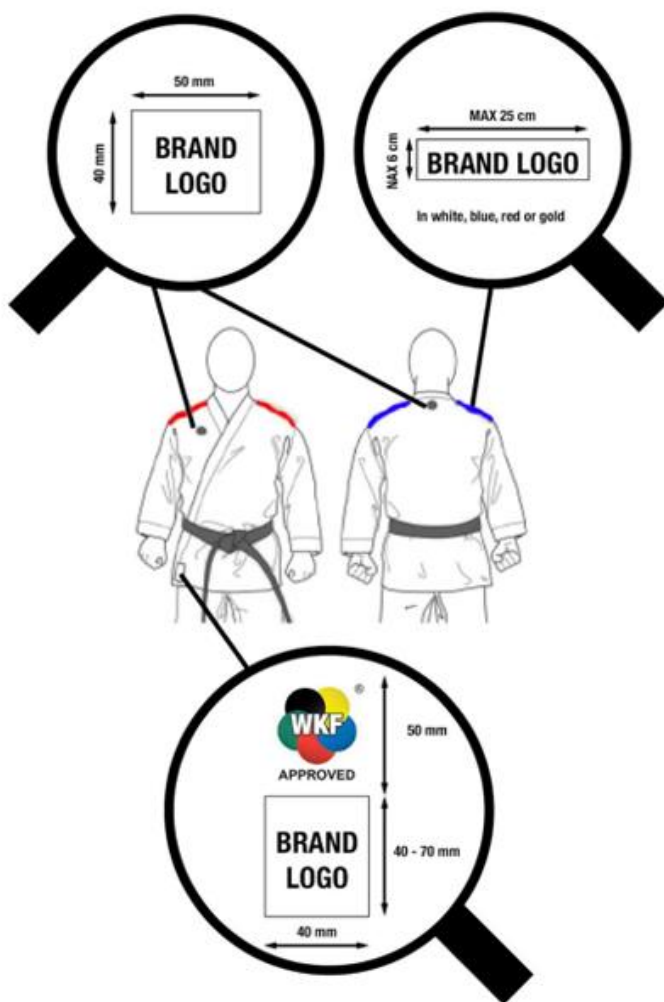
### 2.2 Sportivii

2.2.1 Sportivii trebuie să poarte un Karategi alb aprobat WKF, fără ornamente sau broderii personale, altele decât cele permise în mod explicit de Comitetul Executiv WKF și specificate în buletinul competiției:

- a) Pentru toate evenimentele oficiale WKF (Campionatele Mondiale și competițiile Karate One - Premier League, Seria A și Liga de Tineret), Karategi-ul trebuie să aibă brandurile (embleme/logo-uri) brodate pe umeri în roșu sau albastru, respectiv, conform tragerii la sorți. Excepțiile includ marii câștigători ai sezonului anterior de Premier League, care ar trebui să poarte o broderie aurie pe

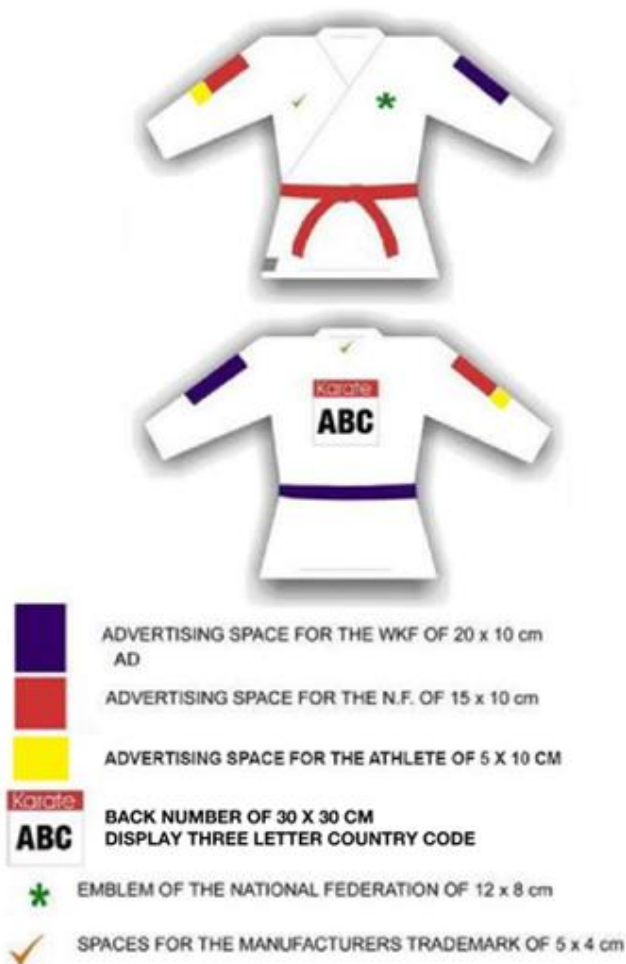
umăr la evenimentele curente Premier League, și Campionul Mondial Senior în exercițiu, care ar trebui să poarte o broderie aurie pe umăr la actualul Campionat Mondial Senior. Acest lucru se aplică în egală măsură persoanelor fizice și echipelor. Nu există o cerință WKF ca membrii Echipei să poarte același brand de Karategi.

b) Numai etichetele originale ale producătorului pot fi afișate pe Karategi.



**Emblema națională sau steagul țării vor fi purtate pe pieptul stâng al jachetei și nu pot depăși o dimensiune totală de 12cm pe 8cm.**

În plus, identificarea emisă de Comitetul de Organizare va fi purtată pe spate. Numărul de pe spate este obligatoriu pentru Karate One – Premier League, Campionatele Mondiale de Karate și Cupa Mondială de Karate.



- c) Sportivii sau echipele trebuie să poarte o centură roșie (AKA) sau albastră (AO) aprobată de WKF, conform tragerii la sorți, fără broderii personale, publicitate sau alte marcaje, cu excepția etichetei obișnuite a producătorului. Centurile care indică gradul nu pot fi purtate în timpul luptei.
- d) Centurile roșii și albastre trebuie să aibă o lățime de aproximativ cinci centimetri și o lungime suficientă pentru a permite cincisprezece centimetri liberi pe fiecare parte a nodului, dar nu mai lungi de trei sferturi din lungimea coapsei.
- e) Bluza (haina), atunci când este strânsă pe talie cu centura, trebuie să aibă o lungime minimă care să acopere umerii, dar nu trebuie să depășească trei sferturi din lungimea coapsei.
- f) Sportivele pot purta un tricou alb simplu sub bluza de Karate.
- g) Nu pot fi folosite bluze fără șnururi. Șnururile care fixează bluza trebuie să fie legate la începutul luptei. Dacă acestea sunt smulse în timpul meciului, sportivul nu este obligat să schimbe bluza.
- h) Lungimea maximă a mânecilor bluzei nu trebuie să depășească încheietura mâinii și nu trebuie să fie mai scurtă de jumătatea antebrațului.
- i) Mânecele bluzei nu pot fi suflecate (rulate).

j) Pantalonii trebuie să fie suficient de lungi pentru a acoperi cel puțin două treimi din tibie și nu trebuie să depășească nivelul maleolei (osul gleznei). Cracii pantalonilor nu pot fi suflecați.

k) Karategi-ul nu trebuie modificat sau manipulat pentru a-i schimba forma (croiala).

2.2.2 Comitetul Executiv WKF poate autoriza afișarea de etichete sau mărci comerciale speciale (logo-uri de brand) ale sponsorilor aprobați.

2.2.3 Sportivii trebuie să aibă părul curat și tăiat la o lungime care să nu împiedice desfășurarea normală a luptei. Accesoriile de tip Hachimaki (bentiță pentru frunte) nu sunt permise.

2.2.4 Clamele de păr sunt interzise, la fel și agrafele metalice. Fundele, mărgelile și alte decorațiuni sunt interzise. Sunt permise unul sau două elastice de păr discrete, folosite pentru o singură coadă.

2.2.5 Sportivii pot folosi, conform propriei alegeri, un acoperământ pentru cap aprobat de WKF: o eșarfă neagră din material simplu, care acoperă părul, dar nu și gâtul sau zona gâtului.

2.2.6 Sportivii trebuie să aibă unghiile tăiate scurt și nu trebuie să poarte obiecte metalice sau de altă natură care le-ar putea răni adversarii. Utilizarea aparatelor dentare metalice trebuie aprobată de către Arbitrul Șef și medicul turneului. Sportivul își asumă întreaga responsabilitate pentru orice eventuală accidentare.

2.2.7 Următorul echipament de protecție este obligatoriu:

a) Mănuși aprobate WKF, un sportiv purtând roșu și celălalt purtând albastru.

b) Proteză dentară.

c) Pieptar aprobat WKF pentru sportivii de sex masculin. Sportivele de sex feminin trebuie să utilizeze un pieptar pentru piept și corp sau pieptar integral piept/corp.

d) Apărători de tibie aprobate WKF, un sportiv purtând roșu și celălalt purtând albastru.

e) Protecții pentru picioare (botine) aprobate WKF, un sportiv purtând roșu și celălalt purtând albastru.

f) Cochilii (apărători inghinale) aprobate WKF pentru sportivii de sex masculin.

g) Pentru sportivii sub vârsta de 14 ani, utilizarea unei căști și a unui protector corporal extern aprobate WKF este obligatorie.

h) Pentru sportivele sub vârsta de 14 ani, utilizarea pieptarului aprobat WKF este, de asemenea, obligatorie.

2.2.8 Ochelarii sunt interziși. Lentilele de contact moi pot fi purtate pe propriul risc al Sportivului.

2.2.9 Purtarea oricărui articol de îmbrăcăminte, haine sau echipament neautorizat este interzisă.

2.2.10 Este datoria Supraveghetorului de meci să se asigure, înainte de fiecare meci sau luptă, că Sportivii poartă echipamentul aprobat. Tot echipamentul de protecție trebuie să fie aprobat WKF.

2.2.11 În cazul Federațiilor Continentale, acestea se vor limita la furnizorii și mărcile deja aprobate pentru WKF. Federațiile Naționale trebuie să accepte, de asemenea, tot echipamentul aprobat WKF pentru toate competițiile locale, regionale sau naționale.

2.2.12 Utilizarea bandajelor, protecțiilor sau a suporturilor cauzate de accidentări trebuie aprobată de Arbitru și realizată sau aprobată de Medicul Competiției.

2.2.13 În cazul în care există deformări sau amputații care nu permit fixarea sigură și stabilă a echipamentului de protecție sau care ar putea reprezenta un risc pentru sportiv sau pentru adversarii săi, participarea la Kumite competițional nu va fi permisă. În caz de dubiu, arbitrii trebuie să solicite decizia medicului.

2.2.14 Sportivilor care se prezintă în zona de competiție cu echipament neautorizat sau cu un Karategi necorespunzător li se vor acorda două minute pentru a corecta ținuta. În plus, conform raportului Arbitrului Șef, Antrenorul poate avea licența de antrenor suspendată pentru o perioadă de până la 6 luni, începând cu ziua următoare turneului respectiv, cu excepția cazului în care echipamentul și ținuta au fost verificate în prealabil de către un Controlor WKF (WKF Controller).

### **2.3 Antrenori**

2.3.1 Antrenorii trebuie să poarte, pe tot parcursul turneului, al ședințelor de informare și al cursurilor, treningul oficial al Federației Naționale, încălțăminte și să își afișeze identificarea oficială.

Excepția o constituie meciurile pentru medalii la evenimentele oficiale WKF, unde:

- Antrenorii (bărbați) sunt obligați să poarte costum de culoare închisă, pantofi închiși, cămașă și cravată.
- Antrenoarele (femei) pot alege să poarte rochie, costum cu pantaloni sau o combinație de sacou și fustă în culori închise și pantofi. Sandalele sau orice alt tip de încălțăminte decupată sunt interzise. De asemenea, nu este permisă purtarea ochelarilor de soare.

2.3.2 În plus, sunt permise următoarele completări la ținută:

- a) O verighetă simplă.
- b) Articole religioase de acoperire a capului, aprobate de WKF.

2.3.3 Arbitrul Șef poate permite Antrenorilor să folosească tricoul oficial al Echipei federației sau un tricou într-o singură culoare, fără scris sau logo-uri, în locul jachetei de trening.

## ARTICOLUL 3: ORGANIZAREA COMPETIȚIILOR DE KUMITE

### 3.1 Definiții

3.1.1 O „luptă” (bout) se referă la o confruntare individuală între doi Sportivi.

3.1.2 Un „meci” (match) reprezintă totalitatea tuturor luptelor dintre membrii a două Echipe.

3.1.3 Termenul „grupă” (group) este utilizat aici pentru Sportivii care participă în una dintre cele opt sau mai multe grupe din faza Round-robin (sistem fiecare cu fiecare) pentru competiția individuală, sau pentru grupa de cinci Echipe care participă la competiția Round-robin pe Echipe.

3.1.4 Termenul „pool” (tablou/grupă eliminatorie) este utilizat pentru fiecare dintre cele două jumătăți ale numărului total de Sportivi dintr-o categorie, formând cele două căi de avansare spre finalele pentru medalii.

3.1.5 Un „vicecampion” se referă la Sportivul clasat pe locul al doilea într-o grupă Round-robin.

### 3.2 Procedura de cântărire

#### 3.2.1 Cântărirea de probă

Sportivilor li se va permite să își verifice greutatea pe cântarele oficiale (care vor fi folosite pentru cântărirea oficială) cu o oră înainte de începerea cântăririi oficiale. Nu există nicio limită privind numărul de verificări pe care un sportiv le poate face în intervalul alocat cântăririi neoficiale.

#### 3.2.2 Cântărirea oficială:

##### a) Locul:

Controlul greutății (cântărirea oficială) va avea loc întotdeauna într-o singură locație. Posibilele locuri de desfășurare sunt sala de competiție, hotelul oficial sau locația sportivilor (locația exactă va fi anunțată pentru fiecare eveniment). Organizatorii trebuie să asigure camere separate pentru bărbați și femei.

##### b) Cântar:

Dacă un cântar oficial indică o greutate mai mare decât cântarul furnizat pentru cântărirea de probă, Sportivul poate solicita să fie cântărit din nou, aplicându-se greutatea indicată pe cântarul de probă ca rezultat oficial al cântăririi.

FN gazdă trebuie să furnizeze suficiente cântare electronice calibrate (cel puțin 4 unități) care să afișeze doar o zecimală, de ex. 51,9 kg, 104,6 kg. Cântarul trebuie amplasat pe o podea solidă, care nu să nu fie acoperită cu covor sau mochetă.

##### c) Ora:

Cântărirea trebuie să aibă loc cel târziu în ziua precedentă competiției pentru categoria respectivă, cu excepția cazului în care se specifică altfel pentru o anumită competiție. Ora oficială de cântărire

pentru evenimentele WKF va fi anunțată în mod corespunzător în buletinul informativ. Pentru orice alte evenimente, aceste informații vor fi distribuite în avans prin canalele de comunicare ale Comitetului de Organizare. Este responsabilitatea sportivului să fie la curent cu aceste informații. Un sportiv care nu se prezintă la intervalul de cântărire sau care nu reușește să se încadreze în limitele prescrise pentru categoria în care este înscris, va fi descalificat (KIKEN).

d) Toleranță:

Toleranțele admise sunt de 0,2 kg pentru toate categoriile masculine și 0,5 kg pentru toate categoriile feminine. Aceeași toleranță se aplică atât limitei superioare, cât și celei inferioare ale unei categorii de greutate.

e) Procedură:

Este necesară prezența a cel puțin doi oficiali WKF la cântărire pentru fiecare gen: unul pentru a verifica acreditarea/pașaportul sportivului și unul pentru a înregistra greutatea exactă în lista oficială de cântărire.

Alți șase membri ai personalului (oficiali/voluntari) furnizați de Federația Națională gazdă trebuie să fie disponibili pentru a controla fluxul de sportivi. Trebuie asigurate douăsprezece scaune. Pentru a proteja intimitatea sportivilor, atât oficialii, cât și membrii personalului care supraveghează cântărirea trebuie să fie de același sex cu sportivii.

1. Cântărirea oficială se va face categorie cu categorie și Sportiv cu Sportiv.
2. Toți Antrenorii și ceilalți delegați ai Echipei trebuie să părăsească camera de cântărire înainte de începerea cântăririi oficiale.
3. Sportivului i se permite să stea pe cântar o singură dată în timpul perioadei oficiale de cântărire.
4. Fiecare Sportiv trebuie să aducă la cântărire cardul de acreditare emis pentru eveniment și îl va prezenta oficialului, care va verifica identitatea Sportivului.
5. Oficialul invită apoi Sportivul să stea pe cântar.
6. Sportivul se va cântări purtând doar lenjerie intimă (bărbați/băieți – chiloți, femei/fete – chiloți și sutien). Orice șosete sau accesorii suplimentare trebuie îndepărtate.
7. Oficialul care supraveghează cântărirea va nota și înregistra greutatea Sportivului în kilograme (cu precizie de o zecimală).
8. Sportivul coboară de pe cântar.

NOTĂ: Fotografierea sau filmarea nu este permisă în zona de cântărire. Aceasta include utilizarea telefoanelor mobile și a tuturor celorlalte dispozitive.

### 3.3 Clasificare

3.3.1. Pentru Campionatele Mondiale Individuale WKF - Faza 2 și Karate One - Premier League, primii patru (patru) sportivi prezenți la competiție sunt clasați cap de serie conform clasamentului lor mondial WKF din ziua precedentă competiției.

3.3.2 Pentru competiția Cupei Mondiale, medaliatul plus sportivul care a pierdut meciul pentru medalia de bronz de la Cupa Mondială precedentă, vor fi clasați cap de serie.

### 3.4 Formate de competiție

3.4.1 Competiția de Karate Kumite se desfășoară sub forma competiției individuale, împărțită pe sexe, categorii de vârstă și categorii de greutate sau competiție pe Echipe pe sexe (fără categorii de greutate) sau echipe mixte, fie cu, fie fără categorii de greutate, și poate fi organizată în mai multe formate:

a) Sistem de eliminare cu recalificări pentru Individuali sau Echipe. (Utilizat cu excepția cazului în care se specifică altfel pentru competiție).

b) Round-robin în grupe urmat, de Eliminare pentru individual sau Echipe. (Utilizat pentru competițiile individuale Premier League și Campionatele Mondiale Seniori Kumite atât pentru individual, cât și pentru Echipe).

c) Sistem Round-robin cu două grupe (pools) (utilizat pentru jocurile multisport).

3.4.2 Sistemul de eliminare cu recalificări va fi aplicat, cu excepția cazului în care se stabilește altfel în prealabil pentru o anumită competiție sau serie de turnee.

3.4.3 Pentru competiția individuală din Premier League, Campionatele Mondiale Individuale Seniori și Campionatele Mondiale pe Echipe, se aplică sistemul Round-robin urmat de fazele eliminatorii.

3.4.4 Pentru jocurile multisport, cum ar fi jocurile continentale, Jocurile Olimpice sau alte evenimente multisport, formatul competiției va fi determinat pentru fiecare eveniment în funcție de modalitățile incluse și restricțiile de participare. Formatul folosit este în mod normal un sistem cu două grupe (pools), unde câștigătorii grupelor merg în finală.

### 3.5 Componența Echipelor de Kumite

TEAM COMPOSITION TABLE	Bouts Initial round	Bouts per subsequent rounds	Compulsory back-up Team Members	Optional back-up Team members	Toatal Team Members
Male Teams Round-robin	5	5	2	1	7 to 8
Male Teams Elimination	5	Minimum 3	0	2	5 to 7
Female Teams Round-robin	3	3	1	1	4 to 5
Female Teams Elimination	3	Minimum 2	0	1	3
Mixed Teams Elimination	4	Minimum 3	0	2 *)	4 to 6
Mixed Teams Elimination with Weight Categories	6	Minimum 4	0		6

\*) One of each gender

3.5.1 Meciurile de Kumite pentru Echipe masculine constau în 5 lupte. Echipa trebuie să prezinte 5 participanți pentru meciul inițial. Pentru a participa în competiția Round-robin, Echipa trebuie să aibă și 2 Sportivi de rezervă suplimentari înregistrați pentru o posibilă participare la luptele ulterioare și poate avea și un al treilea Sportiv de rezervă opțional - ridicând dimensiunea maximă a Echipei la 8 Sportivi. Pentru orice meci de eliminare, Echipa trebuie să aibă întotdeauna un minim de 3 participanți pentru a putea concura.

3.5.2 Meciurile de Kumite pentru Echipe feminine constau în 3 lupte. Echipa trebuie să prezinte 3 participante pentru meciul inițial. Pentru a participa la competiția Round-robin, Echipa trebuie să aibă și 1 Sportivă de rezervă suplimentară înregistrată pentru o posibilă participare la luptele ulterioare și poate avea și o a doua Sportivă de rezervă opțională - ridicând dimensiunea maximă a Echipei la 5 Sportive. Pentru orice meci de eliminare, Echipa trebuie să aibă întotdeauna un minim de 2 participante pentru a putea concura.

3.5.3 În competiția de Kumite pe echipe fără categorii de greutate, echipa poate schimba membrii care participă în fiecare meci. Pentru o luptă de departajare (tie-break), echipa poate desemna un singur nume, așa cum ar face-o în mod normal pentru o rundă nouă.

3.5.4 În timpul competiției Round-robin, echipa trebuie să dispute toate luptele pentru a rămâne în competiție. În caz contrar, toate luptele și meciurile vor fi anulate, iar punctele de victorie sau punctele de scor nu vor fi contorizate. De asemenea, toate punctele de victorie și punctele de scor obținute de celelalte echipe în urma întâlnirii cu echipa eliminată vor fi anulate.

3.5.5 În al doilea meci al unui turneu eliminatoriu și în faza eliminatorie care urmează după sistemul „Round-robin”, echipele masculine nu pot prezenta niciodată mai puțin de 3 sportivi pentru un meci, iar echipele feminine nu pot prezenta mai puțin de 2 sportive.

3.5.6 Meciurile din competiția pe echipe mixte constau în 4 sau 6 lupte (bouts), cu un număr egal de sportivi de fiecare sex. Echipa trebuie să prezinte o echipă completă pentru runda inițială. Pentru orice rundă ulterioară, echipa trebuie să prezinte un număr de sportivi suficient pentru a câștiga prin numărul de lupte câștigate.

3.5.7 În competiția pe echipe mixte pe categorii de greutate, fiecare echipă trebuie să prezinte toți sportivii în toate categoriile de greutate desemnate, atât la masculin, cât și la feminin.

3.5.8 Categoriile de greutate desemnate pentru competiția pe echipe mixte sunt cele utilizate pentru jocurile multisport, respectiv 3 categorii masculine și 3 feminine, pentru un total de 6 categorii de greutate.

### **3.6 Ordinea de luptă pentru echipe**

3.6.1 Înainte de fiecare meci, un reprezentant al echipei trebuie să înmâneze la masa oficială un formular oficial care stabilește numele și ordinea de luptă a membrilor echipei care participă la competiție.

3.6.2 Formularul cu ordinea de luptă poate fi prezentat de către antrenor sau de către un sportiv desemnat din cadrul echipei. Dacă antrenorul depune formularul, acesta trebuie să fie clar identificabil ca atare; în caz contrar, formularul poate fi respins. Lista trebuie să includă numele țării, culoarea centurii alocate echipei pentru acel meci și ordinea de luptă a membrilor echipei. Trebuie incluse atât numele sportivilor, cât și numerele lor de concurs din turneu, iar formularul trebuie să fie semnat de antrenor sau de o persoană desemnată.

3.6.3 Antrenorii trebuie să prezinte acreditarea proprie împreună cu cea a sportivului sau a echipei lor către Supraveghetorul Antrenorilor (Coach Supervisor) sau către Asistentul Kansa. Pentru competiția pe echipe, este permisă utilizarea a doi antrenori, dar numai un singur antrenor poate oferi indicații active în timpul fiecărei lupte (bout), în timp ce celălalt trebuie să stea pe scaunul prevăzut, fără a interveni în desfășurarea luptei.

3.6.4 La alinierea dinaintea unui meci, echipa va prezenta luptătorii efectivi pentru runda respectivă. Luptătorul (sau luptătorii) neutrilizați și antrenorul nu vor fi incluși în aliniere și vor sta într-o zonă special rezervată pentru aceștia.

3.6.5 Participanții pot fi selectați pentru fiecare rundă din întreaga componentă a echipei. Ordinea lor de luptă poate fi modificată pentru fiecare rundă, cu condiția ca noua ordine să fie comunicată înainte de începerea runde; odată notificată, aceasta nu mai poate fi modificată până la finalizarea acelei runde.

3.6.6 Echipa va fi descalificată (SHIKKAKU) dacă oricare dintre membrii săi sau antrenorul acesteia schimbă componenta sau ordinea de luptă a echipei fără notificare scrisă înainte de rundă.

3.6.7 Dacă, din cauza unei erori de tabel, concurează sportivul sau echipa greșită, atunci, indiferent de rezultat, acea luptă/meci este declarată nulă și neavenită. Pentru a reduce astfel de erori, Supraveghetorul de Scor (Score Supervisor) trebuie să confirme sportivul/echipa câștigătoare împreună cu tehnicianul software imediat după finalizarea luptei/meciului.

3.6.8 În meciurile pe echipe în care un sportiv pierde ca urmare a primirii sancțiunilor KIKEN, HANSOKU sau SHIKKAKU, orice punctaj obținut de sportivul descalificat va fi setat la zero (anulat), iar un scor de 8-0 (numărat ca puncte YUKO) va fi înregistrat pentru acea luptă în favoarea celeilalte echipe.

### 3.7 Round-robin, Competiție Individuală

3.7.1 În cadrul evenimentelor individuale din Premier League, unde se folosește sistemul Round-robin cu grupe de 4 sportivi, maximum 32 de participanți sunt împărțiți în 8 grupe de 4 sportivi sau mai puțini. Câștigătorul fiecăreia dintre cele opt grupe avansează direct în sferturile de finală, semifinale și finală. Sportivii care pierd în fața finaliștilor în sferturi și semifinale luptă pentru medaliile de bronz.

În timp ce, în Faza 2-a Campionatului Mondial Individual de Seniori, câștigătorii și ocupanții locurilor secunde din fiecare dintre cele 8 grupe avansează în optimile de finală (round 16), sferturile de finală, semifinalele și finala. Sportivii care pierd în fața finaliștilor în sferturi și semifinale luptă pentru medaliile de bronz.

3.7.2 În funcție de numărul de sportivi (32 sau mai puțini), alocarea în grupe se va face conform tabelului următor:

Number of Athletes/Groups	Athletes per group								Notes
<b>8 Groups</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 24-32 Athletes
<b>Seed ▶</b>		3		2		4		1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	The first of each Group qualify.
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
<b>6 Groups</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 18-23 Athletes
<b>Seed ▶</b>		3		2		4		1	
23	4	4		4	4	4		3	The first of each Group and the two best runners-up qualify.
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
<b>5 Groups</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 17 Athletes
<b>Seed ▶</b>		3		2		4		1	
17		3		3	4	4		3	The first of each Group and the best three runners-up qualify.
<b>4 Groups</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 12-16 Athletes
<b>Seed ▶</b>		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	The first and runner-up of each Group.
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
<b>3 Groups</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 9-11 Athletes
<b>Seed ▶</b>		3		2				1	
11		4		4				3	The first and runner-up of each Group, as well as the best two number-threes qualify.
10		4		3				3	
9		3		3				3	
<b>2 Groups</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 6-8 Athletes
<b>Seed ▶</b>				2				1	
8				4				4	The first and runner-up of each Group, will compete directly in the semifinals.
7				4				3	
6				3				3	
<b>1 Group</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 3-5 Athletes
<b>Seed ▶</b>								1	
5								5	Final between first and runner-up of the Group, and only one bronze medal bout.
4								4	
3								3	

- 3.7.3 Dacă un sportiv este descalificat sau nu poate finaliza toate luptele (bouts) din sistemul Round-robin, scorurile luptelor încheiate sau în desfășurare vor fi anulate, iar punctele de victorie vor fi pierdute, cu excepția cazului în care este vorba despre ultima luptă din Round-robin, situație în care toate rezultatele și punctele anterioare rămân neschimbate.
- 3.7.4 Câștigătorul și ocupantul locului secund din fiecare grupă sunt determinați în funcție de cine are cele mai multe puncte de victorie, calculând victoriile ca fiind trei puncte per victorie și un punct pentru un egal în care s-au marcat puncte. Luptele pierdute sau egalurile fără punctaj (0-0) primesc zero puncte.
- 3.7.5 Câștigătorii semifinalelor vor merge mai departe în finală, unde vor concura pentru medaliile de aur și argint.
- 3.7.6 Cei care au pierdut în fața finaliștilor în sferturile de finală și în semifinale vor concura pentru medaliile de bronz (o medalie pentru grupele 1-4 și una pentru grupele 5-8).

### **3.8 Faza 1 a Campionatelor Mondiale Individuale**

Pentru Faza 1 a Campionatelor Mondiale Individuale, nu există o limită de 32 de sportivi pe categorie, iar atunci când este necesar, numărul de grupe va fi mărit, precum și numărul de sportivi din cadrul aceleiași grupe. Se vor disputa runde suplimentare de Round-robin până când numărul de câștigători calificați să meargă mai departe este de 24 sau mai puțini, după care vor avea loc meciuri de eliminare directă pentru a determina cei 6 câștigători care se vor califica pentru Faza 2.

### **3.9 Cupa Mondială pentru Echipe Naționale**

Pentru Cupa Mondială, se aplică sistemul Round-robin (fiecare cu fiecare), urmat de sferturi de finală, semifinale și finală. Câte 5 echipe sunt alocate fiecărei grupe. Câștigătorii și ocupanții locurilor secunde din fiecare grupă concurează apoi în sferturi de finală, semifinale și finală. După faza grupelor, câștigătorii și ocupanții locurilor secunde din grupă avansează în sferturile de finală, unde câștigătorii luptelor merg în semifinale, iar câștigătorul final în finală. Cei care au pierdut în fața finaliștilor în semifinale vor concura pentru o singură medalie de bronz. Câștigătorul finalei primește medalia de aur, în timp ce învinsul primește o medalie de argint. Câștigătorul meciului pentru bronz va obține medalia de bronz, în timp ce echipa învinsă nu este premiată cu o medalie.

### **3.10 Variante ale formatelor de competiție**

Dacă pentru un anumit turneu urmează să se aplice o variantă a formatului de competiție, alta decât cea descrisă în aceste reguli, aceasta trebuie să fie anunțată clar în buletinul informativ al turneului.

### **3.11 Antrenorii (Coaching)**

- 3.11.1 La Campionatele Mondiale, antrenorii de Kumite trebuie să facă parte din delegația unei Federații Naționale și să dețină nivelul de certificare solicitat pentru antrenori atunci când activează în timpul luptei unui sportiv.

3.11.2 În mod excepțional, în competițiile cu sistem Video Review și la cererea prealabilă a Federației Naționale (FN), WKF poate autoriza un antrenor dintr-o delegație diferită să acționeze ca antrenor pentru delegația respectivă în situațiile menționate mai jos, cu condiția ca acesta să respecte codul vestimentar stabilit la art. 2.3.1, pentru a acoperi circumstanțele speciale ce decurg din necesitatea de a avea un antrenor care să solicite Revizuirea Video:

- o FN care are înregistrați unul sau mai mulți antrenori la categoriile de Kumite, dar acesta/aceștia nu pot participa la eveniment din cauza problemelor cu viză, incidentelor de transport, problemelor de sănătate apărute brusc sau a oricărei alte cauze justificate;
- o FN care, din motive bugetare sau pentru că face parte din programul de dezvoltare al WKF, nu dispune de fonduri pentru a include antrenor(i) de Kumite în delegația sa;
- un sportiv cu statut de refugiat;
- un antrenor care a fost descalificat din competiție și, ca rezultat, sportivii din FN-ul său nu mai au niciun antrenor de Kumite.

3.11.3 Dacă o Federație Națională (FN) se află în oricare dintre situațiile menționate mai sus, și numai în timpul Campionatelor Mondiale, Președintele Comitetului de Organizare (OC Chair) poate autoriza (sub rezerva ratificării de către Președinte) acordarea unei excepții.

3.11.4 La evenimentele oficiale WKF, cu excepția Ligii de Tineret (Youth League), nu este permisă schimbarea antrenorului în timpul unei lupte. În meciurile pe echipe, este permisă schimbarea antrenorului între lupte.

## **ARTICOLUL 4: PANELUL ARBITRILOR (THE REFEREE PANEL)**

### **4.1 Componentă**

- 4.1.1 Panelul de Arbitraj pentru fiecare luptă va fi format dintr-un Arbitru (SHUSHIN), patru Arbitri Judecători (FUKUSHIN), un Supraveghetor de Meci (KANSA), un Supraveghetor de Scor și, în cazurile unde se utilizează sistemul de asistență video, un Arbitru Video (Video Review Judge)
- 4.1.2 Arbitrul, Judecătorii, Supraveghetorul de Meci (Kansa), Supraveghetorul de Scor și Arbitrul Video ai unei lupte de Kumite nu trebuie să aibă aceeași naționalitate și nu pot proveni din aceeași Federație Națională cu niciunul dintre participanți, și nici nu pot avea orice alt conflict de interes.

### **4.2 Desfășurarea și alocarea panelului de arbitraj**

- 4.2.1 Pentru rundele eliminatorii, Secretarul Comisiei de Arbitraj (RC Secretary) va preda tehnicianului de sistem software care gestionează sistemul electronic de tragere la sorți o listă conținând Arbitrii (Referees) și Judecătorii (Judges) disponibili pentru fiecare TATAMI. Această listă este întocmită de Secretarul RC odată ce tragerea la sorți a sportivilor este finalizată și la sfârșitul ședinței de informare a Arbitrilor (Referees' Briefing). Lista trebuie să conțină numai arbitri prezenți la ședința de informare și trebuie să respecte criteriile menționate anterior (neutralitatea naționalității). Apoi, pentru tragerea la sorți a arbitrilor, tehnicianul software va introduce lista în sistem, iar din rândul personalului alocat fiecărui TATAMI vor fi desemnați aleatoriu ca panel de arbitraj pentru fiecare luptă: 4 Judecători, 1 Arbitru (Shushin), 1 Supraveghetor de Meci (Kansa) și 1 Supraveghetor de Scor.
- 4.2.2 Acolo unde se utilizează sistemul de Video Review, un Arbitru Video este alocat în același mod (aleatoriu, prin intermediul sistemului software).
- 4.2.3 În meciurile pentru medalii, Managerii de Tatami vor furniza Președintelui și Secretarului Comisiei de Arbitraj (RC) o listă conținând 8 oficiali de pe propriul TATAMI, după ce ultima luptă din rundele eliminatorii este finalizată. Odată ce lista este aprobată de către Președintele RC, aceasta va fi predată tehnicianului software pentru a fi introdusă în sistem. Sistemul va alocă apoi aleatoriu panelul de arbitraj, care va conține doar 5 din cei 8 oficiali de pe fiecare TATAMI.

### **4.3 Oficiali de asistență**

- 4.3.1 În plus, pentru a facilita desfășurarea luptelor/meciurilor, vor fi numiți 1 Manager de Tatami, 3 Asistenți Manager de Tatami și 1 Scorer/Cronometror, plus 2 Asistenți Kansa pentru verificarea echipamentului sportivilor și 2 Supraveghetori de Antrenori în cazurile în care configurația TATAMI-ului face necesară observarea cererilor antrenorilor pentru review video, sau pentru orice alt motiv considerat necesar de către Arbitrul Șef.
- 4.3.2 Înainte de începerea fiecărui meci sau a fiecărei lupte, Asistenții Kansa se vor asigura că echipamentul sportivilor și Karategi-ul sunt în conformitate cu regulile de competiție WKF. În competițiile unde funcția de Asistent Kansa nu este prevăzută sau acesta nu este disponibil, este

responsabilitatea oficialului KANSA să se asigure că echipamentul respectă regulamentul înainte de fiecare luptă.

#### **4.4 Formalități și schimbarea judecătorilor**

4.4.1 La începutul unui meci de Kumite, Arbitrul (Referee) stă pe marginea exterioară a suprafeței de concurs. În stânga Arbitrului stau Judecătorii numărul 1 și 2, iar în dreapta stau Judecătorii numărul 3 și 4.

4.4.2 După schimbul formal de saluturi (plecăciuni) între sportivi și panelul de arbitraj, Arbitrul face un pas înapoi, Judecătorii se întorc spre Arbitru și toți salută împreună. Apoi, fiecare își ocupă poziția stabilită.

4.4.3 La schimbarea Judecătorilor, oficialii care pleacă, cu excepția Supraveghetorului de meci (Match Supervisor), se aliniază, se înclină împreună (REI) și apoi părăsesc suprafața.

4.4.4 Atunci când se schimbă un singur Judecător, cel care intră merge la cel care iese, salută împreună (bow) și schimbă pozițiile.

4.4.5 În meciurile pe echipe, cu condiția ca întregul panel să dețină calificarea necesară, pozițiile de Arbitru (Referee) și Judecători (Judges) trebuie rotite între fiecare luptă. Dacă unul sau mai mulți oficiali nu dețin calificarea necesară pentru a fi Arbitru, aceștia vor rămâne ca Judecători (la scaun) și vor fi omiși din procesul de rotație.

#### **4.5 Procedura pentru arbitrajul Kumite cu doi Arbitri Judecători de colț**

4.5.1 Pentru competițiile din Liga de Tineret (Youth League), este permisă utilizarea a doar doi Arbitri Judecători de colț. Această procedură este descrisă în ANEXA 5 (APPENDIX 5).

## ARTICOLUL 5: DURATA LUPTEI (BOU)

5.1 Durata luptei de Kumite este stabilită:

- **Categoriile Seniori (Masculin și Feminin):** 3 minute de timp efectiv.
- **Categoriile Sub 21 ani (Masculin și Feminin):** 3 minute de timp efectiv.
- **Categoriile Cadeți și Juniori (Masculin și Feminin):** 2 minute de timp efectiv.
- **Sub 14 ani:** 1,5 minute de timp efectiv.

5.2 Pentru turneele fără limită de participare, durata meciurilor eliminatorii poate fi redusă de la 3 minute la 2 minute și de la 2 minute la 1,5 minute, cu condiția ca acest lucru să fie anunțat înainte de începerea turneului în cadrul unei ședințe pentru antrenori și oficiali.

5.3 Cronometrarea luptei începe atunci când arbitrul dă semnalul de start și se oprește de fiecare dată când arbitrul strigă „YAME”, atunci când doi sau mai mulți arbitri judecători dau semnalul electronic pentru un punctaj, sau la semnalul de final de timp.

5.4 Cronometrul va da un semnal care indică „15 secunde rămase” printr-un sunet scurt de sonerie și un semnal de „timp expirat” prin două sunete scurte de sonerie. Semnalul de „timp expirat” marchează sfârșitul luptei.

5.4 Sportivii au dreptul la o perioadă de odihnă între lupte egală cu durata standard a luptei respective. Excepția este în cazul schimbării culorii echipamentului, unde acest timp este prelungit la cinci minute.

## ARTICOLUL 6: KIKEN – NEPREZENTAREA PE TATAMI

- 6.1 KIKEN** este decizia acordată atunci când un sportiv (sau mai mulți) nu se prezintă atunci când este chemat, nu poate continua, abandonează lupta sau este retras la ordinul Medicului Competiției. Motivele pentru abandon pot include accidentări care nu pot fi atribuite acțiunilor adversarului.
- 6.2** Sportivii individuali sau echipele care nu se prezintă atunci când sunt chemați vor fi descalificați (KIKEN) din categoria respectivă. În meciurile pe echipe, scorul pentru lupta care nu are loc va fi stabilit la 8-0 (numărat ca puncte YUKO) în favoarea celeilalte echipe. În sistemul Round-robin individual, scorul pentru lupta respectivă va fi stabilit la 4-0 (numărat ca puncte YUKO).
- 6.3** Punctele obținute ca urmare a descalificării adversarului sunt întotdeauna numărate ca puncte YUKO.
- 6.4** Descalificarea prin KIKEN înseamnă că sportivii sunt descalificați din acea categorie, deși acest lucru nu afectează participarea în altă categorie.
- 6.5** La anunțarea descalificării prin KIKEN, Arbitrul va semnaliza arătând cu degetul spre partea sportivului sau a echipei absente, anunțând „AKA/AO KIKEN”, și apoi „AKA/AO no KACHI”, efetuând semnalul pentru KACHI (victorie) în favoarea adversarului.

## ARTICOLUL 7: ÎNCEPEREA, SUSPENDAREA ȘI ÎNCHEIEREA MECIURILOR

- 7.1** Termenii și gesturile care trebuie utilizate de către Arbitru și Judecători în timpul desfășurării unei lupte/meci vor fi cele specificate în ANEXA 2.
- 7.2** Pentru fiecare rundă, va exista o ceremonie de salut care începe cu Arbitrul, care îi face pe sportivi și oficiali să se întoarcă spre public și să salute SHOMEN NI REI (salut către față/oficialități), urmat de un salut al acestora unul către celălalt, OTAGAI NI REI (salut reciproc). La sfârșitul luptelor, ceremonia de salut se face în ordine inversă.
- 7.3** Arbitrul și Judecătorii își vor ocupa pozițiile stabilite și, după un schimb de saluturi între sportivii poziționați în față, pe covorașele (mats) atribuite, cât mai aproape de adversar, Arbitrul va anunța „SHOBU HAJIME!” și lupta va începe.
- 7.4** Sportivii trebuie să se salute (încline) corect unul în fața celuilalt la începutul și la sfârșitul luptei – o simplă înclinare rapidă a capului este atât lipsită de curtoazie, cât și insuficientă.
- 7.5** Arbitrul va opri lupta anunțând „YAME”. Dacă este necesar, acesta le va ordona sportivilor să revină la pozițiile lor inițiale: „MOTO NO ICHI” și să se întoarcă la locul lor.
- 7.6** În cazul în care urmează să fie acordat un punctaj, Arbitrul identifică sportivul (AKA sau AO), zona atacată (JODAN sau CHUDAN), tehnica (TSUKI, UCHI sau KERI) și apoi acordă scorul relevant (YUKO, WAZA-ARI sau IPPON) folosind gestul prescris. Apoi, Arbitrul repornește lupta strigând „TSUZUKETE HAJIME”.
- 7.7** Atunci când unui sportiv i se acordă un punctaj care generează un avantaj de opt puncte sau mai mult, lupta se termină. Câștigătorul este declarat de către Arbitru prin ridicarea mâinii în partea învingătorului și anunțarea „AO (AKA) NO KACHI”.
- 7.8** Când timpul a expirat, sportivul care are cele mai multe puncte este declarat câștigător, fapt indicat de Arbitru prin ridicarea mâinii în partea câștigătorului și anunțând „AO (AKA) NO KACHI”. Lupta se încheie în acest moment.
- 7.9** În cazul unui scor egal la finalul unei lupte neconcludente, panelul de arbitraj (Arbitrul și cei patru Judecători) va decide rezultatul prin HANTEI (decizie prin vot). Cei patru judecători vor da imediat semnalul după ce Arbitrul solicită „HANTEI” și folosește fluierul. Ulterior, Arbitrul își va ridica brațul și va declara câștigătorul, „AO (AKA) NO KACHI”, și, dacă este necesar, prin această acțiune va departaja egalitatea.
- 7.10** Atunci când se confruntă cu următoarele situații, Arbitrul va striga „YAME!” și va opri temporar lupta:
- a) Atunci când unul sau ambii sportivi se află în afara suprafeței de competiție, cu excepția situației în care i se permite unui sportiv să puncteze imediat asupra unui adversar care a ieșit deja din suprafață.

- b) Când Arbitrul îi ordonă sportivului să își ajusteze KARATEGI-ul sau echipamentul de protecție.
- c) Când un sportiv a încălcat regulile.
- d) Când Arbitrul consideră că unul sau ambii sportivi nu pot continua meciul din cauza accidentărilor, a bolii sau a altor cauze; în conformitate cu opinia Medicului Competiției, Arbitrul va decide dacă lupta trebuie să continue.
- e) Când un sportiv își apucă adversarul și nu execută imediat o tehnică sau o proiectare/aruncare.
- f) Când unul sau ambii sportivi cad sau sunt proiectați, și niciunul nu reușește să continue imediat cu o tehnică de punctaj.
- g) Când ambii sportivi se prind sau se încleștează (clinch) unul cu celălalt fără a reuși imediat executarea unei aruncări sau a unei tehnici de punctaj, ori nu reacționează imediat la comanda **WAKARETE**.
- h) Când ambii sportivi stau piept la piept fără a încerca imediat o aruncare sau o altă tehnică și nu răspund la comanda **WAKARETE**.
- i) Când ambii sportivi sunt la sol în urma unei căderi sau a unei încercări de aruncare și încep să se lupte la sol (wrestling).
- j) Când un punctaj este indicat de către doi sau mai mulți Judecători pentru același sportiv.
- k) Când, în opinia Arbitrului, a fost comisă o abatere (fault) – sau situația impune oprirea luptei din motive de siguranță.
- l) Când acest lucru este solicitat de către **KANSA** sau de către Managerul de Tatami.
- m) Când un antrenor, sau ambii antrenori, solicită o revizuire video (video review).
- n) Pentru orice alt motiv pe care Arbitrul îl consideră necesar.

**7.11** În cazul în care o luptă începe fără ca timpul să fie înregistrat, iar lupta este ulterior oprită și durata rămasă este convenită de comun acord între ambii antrenori, problema duratei luptei nu mai poate face obiectul unui protest oficial.

## ARTICOLUL 8: PUNCTAJUL

**8.1** Un punctaj este acordat unui sportiv atunci când doi sau mai mulți arbitri judecători indică un scor sau când Arbitrul Video (Video Review Judge) este de acord cu un punctaj după ce un antrenor a solicitat o Revizuire Video (Video Request).

**8.2** Punctele sunt obținute printr-o tehnică tradițională de karate, executată cu mâna sau cu piciorul, cu control, către zona de punctaj.

**8.3** Doar prima tehnică executată corect dintr-un schimb de lovituri va puncta, cu excepția unei combinații eficiente de tehnici, caz în care va conta tehnica cu cel mai mare punctaj, indiferent de secvența tehnicilor din combinație.

**8.4** Zonele de punctaj sunt corpul deasupra pelvisului, până la claviculă inclusiv (**CHUDAN**), excluzând joncțiunea osului superior al brațului cu omoplații și claviculele, precum și zona de deasupra claviculei (**JODAN**).

**8.5** Pentru a fi considerată punctaj, tehnica trebuie să aibă potențialul de a fi eficientă dacă nu ar fi fost controlată și trebuie să îndeplinească, de asemenea, următoarele șase criterii esențiale:

1. Formă bună (Tehnică executată corect).
2. Atitudine sportivă (Executată fără intenția de a provoca o accidentare).
3. Aplicare viguroasă (Execuție cu viteză și putere).
4. Menținerea conștientizării adversarului atât în timpul, cât și după executarea tehnicii (Fără a întoarce spatele sau a cădea după finalizarea tehnicii — cu excepția cazului în care căderea este cauzată de o abatere a adversarului).
5. Timing corect (Executarea tehnicii la momentul potrivit).
6. Distanță corectă (Executarea la o distanță la care tehnica ar fi eficientă).

Pentru a fi un punctaj valid, o tehnică trebuie să îndeplinească toate cele șase criterii de punctare.

**8.6** Pentru acordarea punctelor se utilizează următoarea scală:

- YUKO (1 punct) se acordă pentru TSUKI (lovitură directă de pumn) sau UCHI (lovitură indirectă/circulară de mână) aplicate pe o zonă de punctaj.
- WAZA ARI (2 puncte) se acordă pentru loviturile de picior la nivel CHUDAN.
- IPPON (3 puncte) se acordă pentru loviturile de picior la nivel JODAN sau pentru orice tehnică de mână executată asupra unui adversar care are orice parte a corpului (în afară de tălpi) în contact cu salteaua, cu excepția poziției HIZA GAMAE (un genunchi care atinge salteaua în timpul executării unei tehnici).

**8.7** Tehnicile către zona CHUDAN pot fi executate cu un impact controlat, fără a provoca accidentarea adversarului. O pierdere a suflului (tăierea respirației) de către cel care primește lovitura nu indică, în sine, lipsa controlului.

**8.8** Tehnicile către zona JODAN pot puncta atunci când sunt oprite la o distanță de maximum 5 cm de țintă pentru loviturile de picior și 2 cm pentru tehnicile de mână, dar pot fi executate și cu o atingere ușoară (skin touch), fără a provoca impact, cu excepția zonei gâtului, unde nu este permis niciun contact fizic.

Pentru competițiile de Cadete și U14, tehnicile către zona JODAN pot puncta atunci când sunt oprite la o distanță de maximum 10 cm de țintă pentru loviturile de picior și 5 cm pentru tehnicile de mână, putând fi executate de asemenea cu atingere ușoară (skin touch), fără impact.

**8.9** „Skin touch” (atingerea pielii) este permisă la toate categoriile de vârstă. „Skin touch” este definită ca atingerea ținte fără a transfera energie în casca de protecție sau în capul sportivului.

**8.10** Tehnicile executate corect, care ating ținta în momentul în care timpul expiră, sunt valide. În cazul utilizării arbitrajului electronic, punctele trebuie să fie semnalizate în maximum **1,5 secunde** de la expirarea timpului.

**8.11 O tehnică este invalidă dacă:**

- a) Este executată după semnalul de expirare a timpului (time-up) sau după ce Arbitrul a strigat „YAME”.
- b) Este executată în timpul sau după comanda „WAKARETE”, înainte de a se striga „TSUZUKETE HAJIME”.
- c) Este executată atunci când executantul se află în afara zonei de competiție (JOGAI).
- d) Este urmată de o abatere de contact excesiv sau provoacă o accidentare.
- e) Sportivul întoarce spatele adversarului după tehnică (lipsă de conștientizare/vigilență - *awareness*).
- f) Tehnica în sine reprezintă o încălcare a regulilor (cum ar fi contactul excesiv, prinderea, apucarea etc.) sau urmează după o astfel de încălcare.

## ARTICOLUL 9: COMPORTAMENTUL INTERZIS

### 9.1 Tipuri de comportament interzis

#### 9.1.1 Următoarele comportamente sunt interzise:

1. Tehnici care produc un contact excesiv, având în vedere zona de punctaj atacată, și tehnici care fac contact cu gâtul.
2. Atacurile la brațe, picioare, zona inghinală, articulații sau fluierul piciorului (instep).
3. Atacuri la față cu tehnici de mână deschisă.
4. Tehnici executate după „WAKARETE” și înainte de a se striga „TSUZUKETE”.
5. Tehnici de proiectare/aruncare periculoase sau interzise.
6. Simularea sau exagerarea unei accidentări.
7. Ieșirea din suprafața de concurs (**JOGAI**) care nu este cauzată de adversar sau care nu urmează imediat după marcarea unui punct.
8. Auto-expunerea la risc prin adoptarea unui comportament care expune sportivul la accidentare de către adversar, sau eșecul de a lua măsuri adecvate de auto-protecție (**MUBOBI**).
9. Evitarea luptei ca mijloc de a împiedica adversarul să aibă ocazia de a puncta (pasivitatea).
10. Pasivitatea – lipsa încercării de a se angaja în luptă (Nu poate fi acordată în primele 15 secunde ale luptei, după ce au mai rămas mai puțin de 15 secunde din luptă, sau cuiva care conduce la puncte sau are **SENSHU**).
11. Încleștarea (clinciul), lupta la sol (wrestling), împingerea sau statul piept la piept fără a încerca o tehnică de punctaj sau o doborâre.
12. Apucarea adversarului cu ambele mâini din orice alt motiv decât executarea unei doborâri după prinderea piciorului cu care adversarul a atacat.
13. Apucarea brațului sau a Karategi-ului adversarului cu o singură mână fără a încerca imediat o tehnică de punctaj sau o doborâre.
14. Tehnici care, prin natura lor, nu pot fi controlate pentru siguranța adversarului, precum și atacurile periculoase și necontrolate.
15. Atacuri simulate sau reale cu capul, genunchii sau coatele.
16. Tehnici de lovire cu piciorul împotriva unui adversar căzut, care stă întins pe podea.
17. Vorbirea cu adversarul sau provocarea acestuia, nerespectarea ordinelor Arbitrului, comportamentul lipsit de curtoazie față de oficialii de arbitraj sau alte încălcări ale etichetei.

9.1.2 Un sportiv care execută o tehnică de punctaj și apoi părăsește suprafața înainte ca Arbitrul să strige „YAME” va primi valoarea punctajului, iar sancțiunea JOGAI nu va fi impusă. Dacă tentativa sportivului de a puncta este nereușită, ieșirea va fi înregistrată ca JOGAI.

9.1.3 Un sportiv aflat în interiorul TATAMI-ului poate puncta asupra unui adversar care este în curs de ieșire sau care a ieșit deja, cu condiția ca sportivul care marchează să rămână în interiorul suprafeței în momentul punctării. În astfel de cazuri, sportivul asupra căruia s-a punctat nu va primi JOGAI.

9.1.4 Un Arbitru poate, bazându-se exclusiv pe propria judecată, să interzică prezența pe suprafața de competiție a oricărui antrenor care nu respectă conduita adecvată sau care, în opinia Arbitrului, perturbă desfășurarea ordonată a luptei; de asemenea, poate amâna continuarea luptei până când antrenorul se conformează. Aceeași autoritate a Arbitrului se extinde și asupra celorlalți membri din anturajul sportivului prezenți pe suprafața de concurs. Antrenorilor cărora li s-a

interzis accesul la competiție nu le este permis să antreneze sau să îndrume sportivii, fie în interiorul, fie în afara spațiului de joc.

9.1.5 Doar antrenorul desemnat pentru acea luptă specifică are voie să antreneze și să îndrume sportivul din locul alocat antrenorului, lângă suprafața de competiție. Toți ceilalți antrenori înregistrați și acreditați, sau alți membri înregistrați ai delegației care participă la campionate, nu au voie să intervină, să antreneze și/sau să îndrume sportivul în timpul aceleiași lupte, sub riscul de a li se retrage acreditarea.

9.1.6 Indicațiile și comentariile antrenorului nu trebuie să interfereze cu desfășurarea meciului. Antrenorul îi poate vorbi liber sportivului atunci când meciul este oprit, dar trebuie să se abțină în orice moment de la a comenta deciziile de arbitraj.

9.1.7 Sportivul poate semnaliza discret antrenorului dorința ca acesta să solicite o revizuire video (video review).

## ARTICOLUL 10: AVERTISMENTE ȘI PENALIZĂRI

### 10.1 Avertismente informale

10.1.1 Avertizările informale sunt utilizate pentru a facilita continuitatea acțiunii fără a opri meciul. Acestea nu sunt menite să înlocuiască avertizările formale atunci când se impun, iar arbitrul trebuie să procedeze cu avertismente formale sau penalizări, după caz, dacă sportivii nu reacționează la avertismentul informal.

10.1.2 Există două tipuri de Avertismente Informale:

Termen	Scop	Descriere/Gest
<b>TSUZUKETE</b>	pentru încurajarea activității	Pentru a îndemna sportivii să înceapă activitatea, se folosește același gest obișnuit prin care aceștia sunt invitați pe <b>TATAMI</b> , combinat cu comanda „ <b>TSUZUKETE</b> ”.
<b>WAKARETE</b>	pentru desfacerea unei încleștări (clinch)	Pentru a întrerupe un clinch, se folosește același gest obișnuit prin care sportivii sunt instruiți să facă un pas înapoi pe <b>TATAMI</b> , combinat cu comanda „ <b>WAKARETE</b> ” pentru a opri temporar acțiunea fără a opri cronometrul. Sportivii trebuie să se separe – după care se dă comanda „ <b>TSUZUKETE</b> ” pentru reluarea luptei.

10.1.3 Când se strigă WAKARETE și un sportiv este în colț, Arbitrul trebuie să se asigure că celălalt sportiv se retrage suficient pentru a se dezangaja înainte de a se striga TSUZUKETE.

10.1.4 Comanda TSUZUKETE nu se utilizează dacă au mai rămas mai puțin de 15 secunde din meci, cu excepția cazului în care a fost precedată de comanda WAKARETE.

10.1.5 O tehnică executată corect din punct de vedere tehnic nu va fi punctată dacă este efectuată în același timp cu comanda WAKARETE, dar nici nu va fi penalizată. Totuși, o tehnică necontrolată va fi sancționată cu avertisment sau penalizare în mod obișnuit.

## 10.2 Avertismente oficiale

10.2.1 Există două grade de avertismente oficiale:

Gradul	Descriere
<b>CHUI</b>	Se acordă de până la trei ori pentru abateri minore care nu diminuează șansele de câștig ale celuilalt sportiv.
<b>HANSOKU CHUI</b>	Se acordă pentru infracțiuni mai grave, care reduc șansele de câștig ale celuilalt sportiv, sau unui sportiv pentru orice altă abatere dacă au fost deja acordate trei sancțiuni <b>CHUI</b> . „Avertisment de descalificare în cazul comiterii unor noi abateri.”

## 10.3 Penalizări

10.3.1 Există două tipuri de penalizări, care reprezintă două niveluri diferite de descalificare:

Gradul	Descriere
<b>HANSOKU</b> <i>descalificarea din meci</i>	Aceasta este penalizarea de <b>descalificare</b> care urmează unei infracțiuni foarte grave sau atunci când a fost deja acordat <b>HANSOKU CHUI</b> .
<b>SHIKKAKU</b> <i>descalificarea din întregul turneu</i>	Aceasta este o descalificare din întregul turneu, incluzând orice categorie ulterioară la care infractorul ar fi putut fi înregistrat. <b>SHIKKAKU</b> poate fi invocată atunci când un sportiv nu se supune ordinelor arbitrilor, acționează cu rea-voință sau comite un act care dăunează prestigiului și onoarei Karate-ului.

10.3.2 În situațiile în care atât AKA (roșu), cât și AO (albastru) sunt descalificați în același meci prin HANSOKU sau SHIKKAKU, adversarii programați pentru runda următoare vor câștiga prin neapareare (*bye*), iar niciun rezultat nu va fi anunțat.

10.3.3 Încălcarea gravă a conduitei, a disciplinei sau comportamentul malițios în interiorul sau în afara spațiului de competiție, manifestate de către sportiv sau de către anturajul acestuia, pot atrage acțiuni disciplinare suplimentare din partea Comisiei Disciplinare WKF sau a Comitetului Executiv.

10.3.4 Atunci când o situație pare să justifice o descalificare, arbitrul poate chema unul sau mai mulți judecători pentru o scurtă consultare (SHUGO) înainte de a anunța orice decizie. SHUGO este

obligatoriu înainte de a impune descalificări bazate pe situații de tragere de timp sau pentru a impune SHIKKAKU.

#### **10.4 Aplicarea avertismentelor și penalizărilor**

**10.4.1 Contact excesiv:** 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).

**10.4.2 Contact cauzator de accidentări:** Orice tehnică ce rezultă într-o accidentare poate atrage un avertisment sau o penalizare, cu excepția cazului în care a fost cauzată de cel care a primit-o. Sportivii trebuie să execute toate tehnicile cu control și formă bună. Dacă nu pot face acest lucru, atunci, indiferent de tehnica utilizată greșit, trebuie impus un avertisment sau o penalizare.

**10.4.3 Observarea după contact:** Arbitrul trebuie să continue să observe sportivul accidentat până când meciul este reluat și să aloce un timp adecvat pentru observație. O scurtă întârziere în emiterea unei decizii permite manifestarea simptomelor de accidentare, cum ar fi sângerarea nazală, sau relevă orice eforturi ale sportivului de a agrava o leziune minoră pentru un avantaj tactic.

**10.4.4 Reacție exagerată la contact:** O ușoară reacție exagerată va primi un CHUI. O demonstrație evidentă de exagerare va primi un HANSOKU CHUI. O exagerare și mai serioasă, cum ar fi clătinarea, căderea pe podea, ridicarea și căderea din nou, și așa mai departe, poate primi direct HANSOKU.

**10.4.5 Simularea unei accidentări:** Orice instanță de simulare a unei accidentări, oricât de ușoară, va primi un avertisment minim de CHUI, în timp ce o demonstrație evidentă de simulare va primi un HANSOKU CHUI. O manifestare mai serioasă de simulare, cum ar fi clătinarea, căderea pe podea, ridicarea și căderea din nou, și așa mai departe, va primi SHIKKAKU direct. Orice simulare a unei accidentări survenite în urma unei tehnici care, de fapt, a fost determinată de judecători ca fiind un punct, va rezulta, ca minim, în HANSOKU CHUI.

**10.4.6 Contact la nivelul gâtului:** Orice contact la nivelul gâtului, cu excepția cazului în care a survenit din vina proprie a celui care l-a primit, trebuie să rezulte într-un avertisment sau o penalizare.

**10.4.7 Tehnicile de proiectare/aruncări** sunt împărțite în două tipuri. Tehnicile de „măturare” consacrate din karate, cum ar fi *De Ashi Barai*, *Ko Uchi Gari*, etc., unde adversarul este dezechilibrat sau proiectat fără a fi apucat în prealabil - și acele aruncări care necesită ca adversarul să fie apucat cu o mână sau ținut în timp ce proiectarea este executată. Ambele sunt permise.

**10.4.8 Punctul de pivotare al proiectării** nu trebuie să fie deasupra nivelului șoldului celui care execută aruncarea, iar adversarul trebuie să fie ținut pe parcursul întregii acțiuni, astfel încât să se asigure o aterizare în siguranță. Proiectările peste umăr sunt interzise în mod expres, la fel ca așa-numitele tehnici de „sacrificiu”.

**10.4.9 Prinderea piciorului:** Singura situație în care o proiectare poate fi executată în timp ce adversarul este ținut cu ambele mâini este atunci când se blochează piciorul cu care acesta lovește. Ținerea

cu ambele mâini este permisă doar pentru apucarea piciorului de atac al adversarului în scopul executării unei secerări (takedown), iar apoi susținerea piciorului acestuia în timp ce cealaltă mână apucă Karategi-ul sau corpul adversarului pentru a-i asigura o cădere controlată.

**10.4.10 Apucarea picioarelor:** Este interzis să apuci adversarul sub nivelul taliei pentru a-l ridica și proiecta sau să te apleci pentru a-i trage picioarele de sub el. Dacă un sportiv este accidentat ca urmare a unei tehnici de proiectare, arbitrul va decide dacă se impune un avertisment sau o penalizare.

**10.4.11 Apucarea cu o singură mână:** Sportivul poate apuca brațul sau Karategi-ul adversarului cu o singură mână în scopul executării unei proiectări sau a unei tehnici directe de punctare – dar nu are voie să continue să îl țină pentru a executa tehnici succesive.

**10.4.12 Ținerea pentru atenuarea căderii:** Este permisă apucarea Karategi-ului adversarului cu o singură mână pentru a amortiza sau a controla căderea.

**10.4.13 Ieșirea din suprafața de competiție: JOGAI** se referă la situația în care piciorul sportivului, sau orice altă parte a corpului, atinge podeaua în afara suprafeței de concurs. O excepție este atunci când sportivul este împins fizic sau proiectat în afara spațiului de către adversar sau când iese după ce a punctat.

**10.4.14 Pericolul autoindus (lipsa de auto-protecție):** Un avertisment sau o penalizare pentru MUBOBI se acordă atunci când un sportiv este lovit sau rănit din propria greșală sau neglijență. Aceasta poate fi cauzată de întoarcerea spatelui către adversar, atacul fără a ține cont de contraatacul adversarului, oprirea luptei înainte ca Arbitrul să strige „YAME”, lăsarea gardei jos sau eșecul repetat ori refuzul de a bloca atacurile adversarului.

Dacă un sportiv a fost întrebat înainte de începerea luptei dacă poartă protecție inghinală și confirmă, iar ulterior se dovedește că nu este așa, sportivul va primi SHIKKAKU. Dacă sportivul nu a fost întrebat, dar se descoperă că nu poartă protecție inghinală, i se vor acorda două (2) minute pentru a remedia problema și va primi automat un avertisment pentru MUBOBI.

**10.4.15 Pasivitatea** se referă la situațiile în care niciun sportiv nu încearcă să puncteze sau un singur sportiv nu încearcă să puncteze, deși este condus la puncte sau adversarul are un avans datorită SENSU (primul punct marcat). Arbitrul, înainte de a opri meciul pentru a semnaliza pasivitatea, trebuie mai întâi să anunțe TSUZUKETE ca avertisment informal, folosind semnalul și comanda corespunzătoare. Pasivitatea nu poate fi sancționată în primele sau în ultimele 15 secunde ale meciului.

**10.4.16 Evitarea luptei** se referă la o situație în care un sportiv încearcă să împiedice adversarul să aibă ocazia de a puncta, folosind un comportament de tragere de timp, cum ar fi retragerea constantă fără un contraatac eficient, ținerea (apucarea), clinciul sau ieșirea din zona de competiție, în loc să permită adversarului o oportunitate de a marca. Evitarea luptei în ultimele 15 secunde ale meciului (ATO SHIBARAKU) va rezulta, ca minim, în HANSOKU CHUI și pierderea avantajului SENSU.

**10.4.17 Nerespectarea instrucțiunilor:** Un sportiv care refuză să urmeze instrucțiunile arbitrilor sau își pierde cumpătul va primi automat **SHIKKAKU** (descalificarea din întregul turneu). Această penalizare poate fi impusă înainte, în timpul sau după meci.

**10.5 Celebrarea excesivă, demonstrațiile politice sau religioase:** De la sportivi se așteaptă să respecte ceremonia salutarilor înainte și după meci sau competiție. Orice sărbătorire excesivă, cum ar fi căderea în genunchi, etc., expresiile politice sau religioase, în timpul sau imediat după meci sau competiție, sunt interzise și pot face obiectul unei amenzi egale cu suma stabilită de Comitetul Executiv pentru taxa de contestație.

#### **10.6 Descalificarea sportivilor individuali în meciurile pe echipe**

10.6.1 HANSOKU sau SHIKKAKU: În meciurile pe echipe, scorul sportivului care a fost faultat (victima) va fi stabilit la 8 puncte, iar scorul sportivului care a comis abaterea (agresorul) va fi resetat la zero.

#### **10.7 Descalificarea în competiția Round-robin**

10.7.1 Dacă un sportiv primește HANSOKU, KIKEN sau SHIKKAKU într-un meci de tip Round-robin (sistem turneu/fiecare cu fiecare), scorul contravenientului pentru acel meci este stabilit la zero, în timp ce scorul adversarului este stabilit la valoarea cea mai mare dintre 4 puncte sau punctele acumulate prin tehnici. Punctele marcate prin tehnici își păstrează valoarea originală, respectiv IPPON, WAZA-ARI sau YUKO. Punctele adăugate, altele decât cele marcate, sunt toate măsurate ca YUKO.

10.7.2 Dacă un sportiv primește KIKEN sau SHIKKAKU într-o competiție de tip Round-robin, toate meciurile sale anterioare sunt anulate din rezultate, cu excepția cazului în care acesta a fost ultimul meci programat pentru sportivul descalificat; în această situație, rezultatul meciului este înregistrat în mod obișnuit, fără consecințe asupra rezultatelor meciurilor precedente.

## ARTICOLUL 11: ACCIDENTĂRI ȘI INCIDENTE ÎN COMPETIȚIE

### 11.1 Sportivi declarați inapți să lupte

11.1.1 Un sportiv accidentat care câștigă un meci prin descalificarea adversarului (din cauza accidentării) nu are voie să mai lupte în competiție fără permisiunea medicului turneului. O astfel de permisiune nu poate fi acordată unui sportiv care și-a pierdut cunoștința sau care prezintă orice simptome de comotie cerebrală.

11.1.2 Un sportiv accidentat, căruia i s-a permis să continue, poate câștiga și un al doilea meci prin descalificarea adversarului din cauza accidentării, dar este retras imediat din orice altă competiție de Kumite din cadrul aceluiași turneu.

### 11.2 Procedura de gestionare a accidentărilor

11.2.1 Atunci când un sportiv este accidentat, arbitrul trebuie să oprească imediat meciul și să cheme medicul prin ridicarea mâinii și strigarea verbală a comenzii „DOCTOR”.

11.2.2 Dacă este capabil din punct de vedere fizic să facă acest lucru, sportivul accidentat trebuie îndrumat în afara spațiului de luptă (TATAMI) pentru a fi examinat și tratat de către medic.

11.2.3 Un sportiv care este accidentat în timpul unui meci în desfășurare și necesită tratament medical va avea la dispoziție trei minute pentru a-l primi. Managerul de Tatami este responsabil pentru instruirea cronometrului să pornească numărătoarea celor 3 minute. Dacă tratamentul nu este finalizat în timpul permis, arbitrul va decide dacă sportivul va fi declarat inapt de luptă sau dacă se va acorda o prelungire a timpului de tratament.

11.2.4 **Regula celor 10 secunde:** Orice sportiv care stă întins pe podea după o cădere, o proiectare sau o lovitură și nu se ridică complet pe picioare în decurs de zece secunde, este considerat inapt să continue lupta și va fi retras automat din toate probele de Kumite din acel turneu. În cazul în care un sportiv zace întins pe podea după o cădere, o proiectare sau o lovitură și nu se ridică imediat, arbitrul va opri meciul, va chema medicul și, în același timp, va începe o numărătoare verbală până la zece în limba engleză, indicând fiecare secundă cu degetul. În toate cazurile în care a fost pornită numărătoarea de 10 secunde, medicul va fi solicitat să examineze sportivul înainte ca meciul să poată fi reluat. Pentru incidentele care intră sub incidența acestei reguli de 10 secunde, sportivul poate fi examinat pe suprafața de luptă (tatami). Managerul de Tatami trebuie să notifice masa centrală atunci când un sportiv a fost oprit din competiție pe baza regulii de 10 secunde.

11.2.5 Medicul turneului este autorizat să își exprime opinia doar cu privire la capacitatea sportivului accidentat de a continua. Arbitrul va decide câștigătorul pe baza HANSOKU, KIKEN sau SHIKKAKU, după caz.

11.2.6 **Arbitrul trebuie să fie conștient de existența unor accidentări preexistente** atunci când evaluează în ce măsură starea actuală a leziunii poate fi atribuită acțiunilor adversarului. Adversarul nu trebuie penalizat pentru nicio afecțiune preexistentă a celuilalt sportiv.

11.2.7 În cazul în care un sportiv dintr-o competiție de tip **Round-robin** (fiecare cu fiecare) trebuie să se retragă din cauza unei accidentări, toate meciurile sale anterioare sunt anulate din rezultate, cu excepția cazului în care acesta a fost ultimul meci programat pentru sportivul accidentat; în această situație, rezultatul meciului este înregistrat în mod obișnuit, fără consecințe asupra rezultatelor meciurilor precedente.

### **11.3 Accidentarea ambilor sportivi**

Dacă doi sportivi se accidentează reciproc sau suferă de pe urma unor accidentări anterioare și sunt declarați de către medicul turneului ca fiind incapabili să continue, meciul este decis în același mod în care s-ar face în mod normal la expirarea timpului regulamentar.

## ARTICOLUL 12: CRITERII DE DECIZIE

### 12.1 Generalități

- 12.1.1 Atunci când doi sau mai mulți arbitri judecători semnalizează un punct pentru același sportiv, arbitrul de centru va opri meciul și va acorda decizia în consecință. În cazul în care arbitrul de centru nu oprește meciul, Supervisorul de Meci va sufla în fluier. Atunci când arbitrul de centru decide să oprească meciul din orice motiv, acesta va striga „YAME”, folosind în același timp semnalul manual corespunzător.
- 12.1.2 În cazul în care ambii sportivi au un punctaj semnalat de către doi judecători, ambii sportivi vor primi punctele respective.
- 12.1.3 Dacă un sportiv are un punctaj indicat de mai mult de un arbitru judecător, iar punctajul este diferit între aceștia, se va aplica punctajul cel mai mare. Aceeași regulă se aplică și în cazul în care există doi judecători pentru fiecare sportiv cu punctaje diferite.
- 12.1.4 Dacă există o majoritate, dar și un dezacord între judecători pentru un anumit nivel de punctaj, opinia majoritară va prevala întotdeauna asupra principiului aplicării punctajului cel mai mare.
- 12.1.5 Atunci când explică motivele unei decizii după încheierea meciului sau a competiției, completul de arbitri poate vorbi cu Managerul de Tatami, Arbitrul Șef sau Juriul de Apel. Aceștia nu vor da explicații nimănui altcuiva.

### 12.2 Criterii pentru deciderea câștigătorului unui meci

- 12.2.1 Rezultatul unui meci este determinat prin obținerea unui avans clar de 8 puncte de către un sportiv; prin obținerea celui mai mare număr de puncte la expirarea timpului regulamentar; la scor egal, prin avantajul primului punct necunoscut (SENSHU); prin obținerea unei decizii prin HANTEI (votul arbitrilor) sau printr-o sancțiune de HANSOKU, SHIKKAKU sau KIKEN impusă adversarului.
- 12.2.2 Prin avantajul primului punct (SENSHU) se înțelege faptul că un sportiv a realizat prima punctare asupra adversarului fără ca acesta din urmă să puncteze, la rândul lui, înainte de semnalul arbitrilor. În situațiile în care ambii sportivi punctează înainte de semnal, iar pentru fiecare dintre cei doi există o indicație de punctaj din partea a doi judecători, nu se acordă „avantajul primului punct”, iar ambii sportivi păstrează posibilitatea de a obține SENSHU mai târziu în cadrul meciului.
- 12.2.3 În orice meci individual (individual, round-robin și pe echipe) în care niciun sportiv nu a obținut un scor superior (diferență de 8 puncte), sau scorul este egal fără ca vreun sportiv să aibă avantajul primului punct necunoscut (SENSHU), decizia va fi luată pe baza următoarelor criterii, în ordinea aplicării:
- a) Numărul mai mare de IPPON-uri marcate în meci.

- b) Numărul mai mare de WAZA-ARI-uri marcate în meci.
- 12.2.4 În cazul în care numărul de IPPON și WAZA-ARI este egal, decizia va fi luată prin HANTEI – un vot majoritar final al celor patru judecători și al arbitrilor, fiecare votând pe baza propriei judecăți privind sportivul care a dat dovadă de superioritate tactică și tehnică. În meciurile de tip Round-robin și în cele pe echipe, se va acorda HIKIWAKE (egalitate), cu excepția cazului în care este un meci suplimentar pentru a decide rezultatul unei întâlniri.
- 12.2.5 Meciurile eliminatorii individuale nu pot fi declarate egalitate; cu excepția competițiilor pe echipe sau a celor de tip Round-robin, atunci când un meci se termină fără puncte, cu scoruri egale, fără superioritate la numărul de IPPON sau WAZA-ARI și niciunul dintre sportivi nu a obținut SENSHU, arbitrul va anunța egalitate (HIKIWAKE).
- 12.2.6 Singura situație în care HANTEI se aplică unui meci din competițiile pe echipe este în cazul unui meci suplimentar pentru a decide rezultatul la egalitate.
- 12.2.7 Atunci când se decide rezultatul unui meci prin vot (HANTEI) la sfârșitul unei lupte nedecise, arbitrul se va deplasa la marginea suprafeței de competiție și va striga „HANTEI”, urmat de un fluier. Judecătorii își vor semnaliza opiniile, iar arbitrul va declara câștigătorul. Arbitrul va indica apoi câștigătorul prin semnal manual și comanda (AKA/AO NO KACHI – Câștigător Roșu/Albastru) și, prin această acțiune, va rezolva și orice egalitate.
- 12.2.8 Dacă un sportiv căruia i s-a acordat SENSHU primește un avertisment pentru evitare a luptei pentru următoarele incidente: JOGAI (ieșirea din suprafața de luptă), fugă, clinci, apucare, lupte (wrestling), împingere sau stat piept la piept atunci când au mai rămas mai puțin de 15 secunde din meci – sportivul va pierde automat acest avantaj. Arbitrul va arăta mai întâi tipul de infracțiune și tipul de avertisment sau penalizare pe care sportivul le-a comis, apoi va arăta semnul pentru SENSHU, urmat de semnul de anulare (TORIMASEN) și, în același timp, va anunța verbal „AKA/AO SENSHU TORIMASEN” (Avantajul primului punct roșu/albastru este anulat).
- 12.2.9 În cazurile în care SENSHU a fost acordat, dar o cerere de analiză video (Video Review) încununată de succes stabilește că și celălalt adversar a punctat, iar punctajul nu este, de fapt, unul necontestat, se folosește aceeași procedură pentru anularea SENSHU.
- 12.2.10 Dacă SENSHU este retras atunci când au mai rămas mai puțin de 15 secunde din meci, nu mai poate fi acordat un alt SENSHU niciunuia dintre sportivi.
- 12.2.11 În cazul competițiilor prin eliminare, atunci când ambii sportivi (AKA și AO) sunt descalificați în aceeași partidă prin HANSOKU, KIKEN sau SHIKKAKU, adversarii programați pentru runda următoare vor câștiga prin neprezentarea adversarului (bye) (fără a se anunța un rezultat), cu excepția cazului în care dubla descalificare are loc într-o finală pentru medalie. În acest ultim caz, câștigătorul va fi declarat pe baza scorului din momentul descalificării, a avantajului SENSHU sau, dacă niciuna dintre aceste condiții nu este îndeplinită, prin decizia directă a arbitrilor (HANTEI). Nicio medalie nu poate fi acordată unui sportiv descalificat prin SHIKKAKU.

### **12.3 Determinarea câștigătorului unei grupe de tip „round-robin” (fiecare cu fiecare) și soluționarea egalităților în competițiile individuale**

12.3.1 Câștigătorul unei grupe în competiția individuală de tip Round-robin este sportivul care a acumulat cele mai multe puncte de victorie: 3 puncte pentru meciurile câștigate și 1 punct pentru egalitățile (draws) în care s-au marcat puncte. În cazurile în care există o egalitate între doi sau mai mulți sportivi dintr-o grupă, având același număr de puncte de victorie, se vor aplica următoarele criterii în ordinea specificată. Aceasta înseamnă că, dacă se găsește un câștigător în urma unuia dintre criterii, următoarele criterii nu mai trebuie aplicate.

- 1) Câștigătorul meciului direct dintre sportivii aflați la egalitate.
- 2) Numărul mai mare de puncte totale marcate (puncte "pentru") pe parcursul tuturor meciurilor.
- 3) Numărul mai mic de puncte totale primite (puncte "împotriva") pe parcursul tuturor meciurilor.
- 4) Numărul mai mare de IPPON-uri obținute pe parcursul tuturor meciurilor.
- 5) Numărul mai mic de IPPON-uri primite pe parcursul tuturor meciurilor.
- 6) Numărul mai mare de WAZA-ARI obținute (în favoarea sa) pe parcursul tuturor meciurilor.
- 7) Numărul mai mic de WAZA-ARI primite (împotriva sa) pe parcursul tuturor meciurilor.
- 8) Cel mai înalt loc în Clasamentul Mondial (World Ranking) la data competiției.
- 9) Meci suplimentar care permite decizia prin HANTEI.

Pentru fiecare pereche comparată, criteriile trebuie luate în considerare de la începutul listei.

12.3.2 Este posibil ca un sportiv să fie descalificat dintr-un meci (HANSOKU) și să continue competiția. În acest caz, adversarul său câștigă acel meci fie cu scorul de 4-0 (contorizat ca YUKO), fie cu orice scor obținut care depășește 4 puncte.

12.3.3 Dacă un sportiv deja calificat este descalificat pentru conduită necorespunzătoare (SHIKKAKU) la finalul fazei Round-robin, adversarul din finală (sau următorul adversar programat) va avansa în semifinale prin neprezentare (bye).

### **12.4 Determinarea câștigătorului unei grupe de tip „round-robin” și soluționarea egalităților în competiția pe echipe**

12.4.1 Câștigătoarea unei grupe în competiția pe echipe de tip Round-robin este echipa care a acumulat cele mai multe puncte de victorie: 3 puncte pentru meciurile câștigate și 1 punct pentru egalitățile în care s-au marcat puncte. În cazurile în care există o egalitate între două sau mai multe echipe dintr-o grupă, având același număr de puncte de victorie, se vor aplica următoarele criterii în ordinea specificată. Aceasta înseamnă că, dacă se găsește o câștigătoare în urma unuia dintre criterii, următoarele criterii nu mai trebuie aplicate.

1. Câștigătoarea meciului direct dintre echipele implicate în egalitate.

2. Cel mai mare număr de lupte (bouts) câștigate pe parcursul întregii faze Round-robin.
3. Cel mai mare număr de puncte marcate pe parcursul întregii faze Round-robin.
4. Cel mai mic număr de puncte primite de echipă pe parcursul întregii faze Round-robin.
5. Cel mai mare număr de IPPON-uri marcate de echipă pe parcursul întregii faze Round-robin.
6. Cel mai mic număr de IPPON-uri primite de echipă pe parcursul întregii faze Round-robin.
7. Cel mai mare număr de WAZA-ARI marcate de echipă pe parcursul întregii faze Round-robin.
8. Cel mai mic număr de WAZA-ARI primite de echipă pe parcursul întregii faze Round-robin.
9. O luptă suplimentară între unul dintre membrii fiecărei echipe – dacă este necesar, decisă prin HANTEI.

Pentru fiecare pereche comparată, criteriile trebuie luate în considerare de la începutul listei.

## **12.5 Criterii pentru deciderea câștigătorului unui meci pe Echipe folosind sistemul Eliminatoriu**

12.5.1 Echipa câștigătoare este cea care obține cele mai multe victorii în meciurile individuale, inclusiv cele câștigate prin SENSU. În cazul în care cele două echipe au același număr de victorii, echipa câștigătoare va fi cea care a acumulat cele mai multe puncte în total.

12.5.2 Dacă cele două echipe au același număr de victorii în meciuri și același număr de puncte, atunci se va desfășura un meci decisiv. Fiecare echipă poate nominaliza orice sportiv din componența sa pentru a lupta în acest meci suplimentar, indiferent dacă acel sportiv a luptat deja într-un meci anterior între cele două echipe.

12.5.3 Dacă meciul suplimentar nu produce un câștigător pe baza superiorității la puncte și niciunul dintre sportivi nu primește SENSU, meciul va fi decis prin HANTEI, conform aceleiași proceduri ca la meciurile individuale. Rezultatul votului HANTEI pentru meciul suplimentar va determina apoi și rezultatul întâlnirii pe echipe.

12.5.4 În meciurile pe echipe, atunci când o echipă a obținut suficiente victorii sau a marcat suficiente puncte pentru a fi declarată câștigătoare, confruntarea se încheie și nu mai au loc alte lupte, cu excepția sistemului Round-robin, unde toate meciurile programate trebuie disputate.

12.5.5 În meciurile pe echipe, în cazul în care un membru al echipei este descalificat (HANSOKU sau SHIKKAKU), scorul său pentru acea luptă, dacă există, va fi anulat (stabilit la zero), iar scorul adversarului va fi fixat la opt puncte.

## **12.6 Evidența scorului (Scorekeeping)**

Supervizorul de scor va folosi următoarele simboluri pentru înregistrarea punctelor:

3	IPPON	<b>3 IPPON</b> Punctaj de trei puncte
2	WAZA ARI	<b>2 WAZA ARI</b> Punctaj de două puncte
1	YUKO	<b>1 YUKO</b> Punctaj de un punct
<hr/>		
✓	SENSHU	<b>SENSHU</b> Avantajul primului punct necontestat
□	KACHI	<b>KACHI</b> Câștigător
✕	MAKE	<b>MAKE</b> Învins
▲	HIKIWAKE	<b>HIKIWAKE</b> Egalitate
KK	KIKEN	<b>KK KIKEN</b> Renunțare (absență)
<hr/>		
1C	CHUI (first instance)	<b>1C CHUI</b> (prima instanță) Primul avertisment
2C	CHUI (second instance)	<b>2C CHUI</b> (a doua instanță) Al doilea avertisment
3C	CHUI (third instance)	<b>3C CHUI</b> (a treia instanță) Al treilea avertisment
HC	HANSOKU CHUI	<b>HC HANSOKU CHUI</b> Avertisment de descalificare
H	HANSOKU	<b>H HANSOKU</b> Descalificare din luptă
S	SHIKKAKU	<b>S SHIKKAKU</b> Descalificare din competiție

## ARTICOLUL 13: PROTESTUL OFICIAL

### 13.1 Prevederi generale

- 13.1.1 Nimeni nu poate contesta o decizie de arbitraj în fața membrilor completului de arbitri
- 13.1.2 Dacă o procedură de arbitraj pare să contravină regulamentului, antrenorul sportivului sau reprezentantul oficial al acestuia sunt singurii autorizați să depună o contestație.
- 13.1.3 Contestația va lua forma unui raport scris, depus imediat după meciul în care a fost generată situația respectivă. Singura excepție este atunci când contestația vizează o eroare administrativă.
- 13.1.4 Oricare contestație referitoare la aplicarea regulamentului nu trebuie să împiedice neapărat desfășurarea competiției, iar intenția de a contesta trebuie anunțată de către antrenor sau de către reprezentantul Federației Naționale (NF) imediat după încheierea meciului.
- 13.1.5 Dacă protestul implică sportivi dintr-o categorie aflată în desfășurare, atunci următoarea rundă care i-ar putea implica pe acești sportivi trebuie amânată până când apelul este soluționat.
- 13.1.6 Antrenorul sau reprezentantul Federației Naționale va solicita formularul oficial de contestație de la Managerul de Tatami. Contestația scrisă trebuie completată, iar taxa de contestație achitată, în termen de 5 minute de la primirea formularului de la Managerul de Tatami.
- 13.1.7 Neîndeplinirea obligației antrenorului sau a reprezentantului Federației Naționale (FN) de a depune o contestație în timp util poate duce la respingerea acesteia, dacă o astfel de întârziere este considerată de către Juriul de Apel ca fiind fără o justificare rezonabilă și împiedică desfășurarea competiției.
- 13.1.8 Managerul de Tatami va completa orice informație referitoare la oficialii implicați și va înmâna imediat formularul de contestație completat unui reprezentant al Juriului de Apel. Juriul de Apel va analiza, fără întârziere, circumstanțele care au dus la decizia contestată. După ce vor lua în considerare toate faptele disponibile, aceștia vor întocmi un raport și vor fi împuterniciți să ia măsurile care se impun. Contestația va fi examinată de Juriul de Apel și, ca parte a acestei analize, Juriul va studia dovezile disponibile în sprijinul contestației.
- 13.1.9 Contestația poate fi, de asemenea, decisă direct și anunțată Juriului de Apel de către Președintele RC (Comisiei de Arbitraj) sau de către Arbitrul Șef al evenimentului, caz în care nu se va plăti nicio taxă de contestație.
- 13.1.10 În cazul unei erori administrative în timpul unui meci în desfășurare, antrenorul îl poate notifica direct pe Managerul de Tatami. La rândul său, Managerul de Tatami îl va notifica pe Supervizorul de Meci (KANSA).
- 13.1.11 Contestația trebuie să precizeze numele și țara sportivilor, precum și detaliile exacte ale aspectului contestat. Informațiile despre oficialii implicați sunt completate de către Managerul de Tatami. Nu vor fi acceptate ca proteste legitime reclamațiile generale privind standardele globale

de arbitraj. Povara dovedirii validității contestației revine reclamantului. Contestația trebuie trimisă unui reprezentant al Juriului de Apel de către Managerul de Tatami. La momentul potrivit, Juriul va analiza circumstanțele care au dus la decizia contestată.

13.1.12 Contestatarul trebuie să depună o taxă de contestație, conform sumei stabilite de Comitetul Executiv al WKF, iar aceasta, împreună cu raportul de contestație, trebuie înmănată Managerului de Tatami, care o va preda ulterior unui reprezentant al Juriului de Apel.

13.1.13 Intenția de a contesta trebuie declarată imediat ce meciul s-a încheiat. Contestația scrisă trebuie completată, iar taxa de contestație achitată, în termen de 5 minute de la primirea formularului de la Managerul de Tatami.

13.1.14 Decizia Juriului de Apel este definitivă și poate fi anulată doar printr-o decizie a Comitetului Executiv, la cererea Președintelui WKF.

13.1.15 Juriul de Apel nu poate impune sancțiuni sau penalizări. Funcția sa este de a se pronunța asupra temeiniciei contestației pentru a iniția acțiunile necesare din partea RC (Comisiei de Arbitraj) și OC (Comitetului de Organizare) în vederea luării măsurilor de remediere pentru rectificarea oricărei proceduri de arbitraj constatate ca fiind contrară regulamentului.

## **13.2 Componenta Juriului de Apel**

13.2.1 Juriul de Apel este compus din trei reprezentanți ai arbitrilor de rang superior (Senior Referees), numiți de către Comisia de Arbitraj (RC) sau de către Arbitrul Șef. Nu pot fi numiți doi membri din cadrul aceleiași Federații Naționale. Aceștia vor fi numerotați de la 1 la 3.

13.2.2 Comisia de Arbitraj (RC) va numi, de asemenea, trei membri suplimentari, numerotați de la 4 la 6, care îi vor înlocui automat pe oricare dintre membrii Juriului de Apel numiți inițial în cazul unei situații de conflict de interese. Aceasta include situațiile în care membrul juriului este de aceeași naționalitate, are o relație de rudenie (de sânge sau prin alianță) cu oricare dintre părțile implicate sau prezintă orice alt conflict rezonabil sau potențial de interese în incidentul contestat, inclusiv în cazul tuturor membrilor completului de arbitri implicați.

## **13.3 Procesul de evaluare a contestațiilor**

13.3.1 Este responsabilitatea Managerului de Tatami să primească contestația, să convoace Juriul de Apel și să depună suma aferentă contestației la WKF pentru orice protest care este respins.

13.3.2 Juriul de Apel va efectua imediat investigațiile și cercetările pe care le consideră necesare pentru a valida temeinicia contestației.

13.3.3 Acolo unde se utilizează monitorizarea video, Juriul de Apel poate solicita examinarea înregistrării video a incidentului înainte de a emite un verdict.

13.3.4 Fiecare dintre cei trei membri este obligat să își dea verdictul cu privire la validitatea contestației. Abținerile nu sunt acceptate.

### **13.4 Proteste respinse și acceptate**

13.4.1 Dacă o contestație este declarată nefondată, Juriul de Apel va desemna unul dintre membrii săi pentru a notifica verbal contestatarul că protestul a fost respins, va marca documentul original cu mențiunea „RESPINS” (sau „DECLINED”), acesta urmând să fie semnat de fiecare dintre membrii Juriului de Apel, iar în final va informa oficial contestatarul cu privire la decizie.

13.4.2 Dacă o contestație este acceptată, Juriul de Apel va colabora cu Comisia de Organizare (OC) și cu Arbitrul Șef pentru a lua măsurile care pot fi puse în practică pentru a remedia situația, incluzând următoarele posibilități:

- Anularea deciziilor anterioare care contravin regulamentului.
- Invalidarea rezultatelor rundelor afectate, începând din punctul anterior incidentului.
- Reluarea meciurilor care au fost afectate de incident.
- Emiterea unei recomandări către Comisia de Arbitraj (RC) pentru sancționarea oricăror arbitri implicați, în urma evaluării.

13.4.3 Responsabilitatea revine Juriului de Apel de a da dovadă de reținere și de o judecată sănătoasă în luarea acțiunilor care ar putea perturba programul evenimentului în orice mod semnificativ. Inversarea procesului de eliminări este o ultimă opțiune pentru a asigura un rezultat echitabil.

13.4.4 Dacă protestul este acceptat, Juriul de Apel va desemna unul dintre membrii săi care va notifica verbal contestatarul că protestul a fost acceptat, va marca documentul original cu cuvântul „ACCEPTAT” și va solicita semnătura fiecăruia dintre membrii Juriului de Apel, înainte de a depune contestația la Arbitrul Șef și de a returna taxa de contestație solicitantului.

13.4.5 Acceptarea unei contestații nu înseamnă automat că meciul sau partida se va rejuca.

### **13.5 Raportul de incident**

13.5.1 După gestionarea incidentului în maniera descrisă mai sus, Juriul de Apel se va întruni din nou și va elabora un raport simplu al incidentului de protest, descriind constatările și precizând motivul (motivele) pentru care protestul a fost acceptat sau respins.

13.5.2 Raportul trebuie să fie semnat de toți cei trei membri ai Juriului de Apel și înaintat Arbitrului Șef și Comisiei de Organizare.

## ARTICOLUL 14: CEREREA DE REVIZUIRE VIDEO (VIDEO REVIEW)

- 14.1** La Campionatele Mondiale WKF, Premier League, Jocurile Olimpice, Jocurile Olimpice de Tineret, Jocurile Continentale, Jocurile Mondiale și competițiile multisport de această natură, utilizarea revizuirii video a meciurilor este obligatorie. Utilizarea revizuirii video este, de asemenea, recomandată și pentru alte competiții, ori de câte ori este posibil.
- 14.2** Revizuirea video este inițiată atunci când un antrenor ridică cardul de revizuire video (manual sau prin dispozitiv electronic, după caz) pentru a semnala un posibil punctaj al sportivului său care a fost omis de arbitri. Dacă un antrenor apasă butonul joystick-ului și apoi regretă imediat, procedura nu va fi oprită, iar revizuirea video va avea loc conform protocolului. Antrenorul trebuie să stea în picioare în timpul revizuirii video pentru a-l atenționa pe arbitru și a evita continuarea meciului în cazul în care sistemul funcționează defectuos.
- 14.3** În competițiile în care antrenorilor le este pus la dispoziție echipament electronic care permite solicitarea arbitrajului video specific pentru YUKO, WAZA ARI sau IPPON, arbitrul responsabil cu analiza video are obligația de a evalua un posibil punctaj doar pentru tipul de scor solicitat. Antrenorul poate modifica nivelul scorului solicitat până în momentul în care arbitrul de centru finalizează semnalul pentru începerea verificării video.
- 14.4** Dacă sportivul dorește ca antrenorul să solicite o verificare video sau să se abțină de la a cere una, acest lucru trebuie semnalat discret, fără a perturba desfășurarea luptei.
- 14.5** Antrenorul poate solicita verificarea video în situațiile în care arbitrii au acordat un punctaj mai mic decât cel care, în opinia antrenorului, ar fi trebuit acordat pentru o tehnică de punctaj superior.
- 14.6** Arbitrul responsabil cu analiza video poate acorda puncte doar dacă sportivul pentru care a fost făcută solicitarea a obținut un scor valabil, respectiv dacă a punctat înainte sau simultan cu celălalt sportiv.
- 14.7** O excepție de la subarticolul de mai sus apare atunci când niciunul dintre sportivi nu a primit puncte din partea arbitrilor judecători, doar unul dintre antrenori solicită verificarea video, iar celălalt antrenor nu mai deține card sau nu dorește să solicite verificarea – caz în care doar tehnicile sportivului pentru care s-a cerut analiza video vor fi luate în considerare pentru punctare.
- 14.8** Ultimele 6 secunde dinaintea opririi luptei pentru solicitare vor fi întotdeauna evaluate, însă se poate adăuga timp suplimentar dacă se consideră necesar pentru a lua cea mai bună decizie posibilă. Secvența trebuie revăzută la viteză normală, dar, în plus, poate fi vizualizată cu încetinitorul (slow motion) sau cu zoom, dacă este necesar. Analiza trebuie să fie efectuată întotdeauna mai întâi la viteză normală, deși ulterior se poate folosi redarea cu încetinitorul pentru a determina detalii. Timpul total utilizat pentru verificarea video nu trebuie să depășească 30 de secunde, după care trebuie luată o decizie.

**14.9** Dacă ambii antrenori solicită verificarea video în același timp, Arbitrul pentru Analiză Video poate acorda punctul doar celui care este considerat că a punctat primul. Singura excepție este reprezentată de tehnicile de punctare simultane, caz în care pot fi acordate puncte ambilor sportivi.

**14.10** Dacă un antrenor ridică cardul pentru verificarea video, iar celălalt antrenor dorește de asemenea o verificare pentru aceeași fază, cel de-al doilea antrenor trebuie să ridice cardul înainte de începerea analizei pentru a nu-și pierde dreptul de a solicita verificarea video pentru faza respectivă. Verificarea video este considerată începută în momentul în care arbitrul de centru face semnalul corespunzător.

**14.11** Dacă solicitarea este considerată validă, se va ridica un card roșu sau albastru, inscripționat cu cifra 3 pentru IPPON, 2 pentru WAZA ARI sau 1 pentru YUKO, ori rezultatul va fi afișat pe monitor. Arbitrul va acorda apoi scorul în modul obișnuit. Dacă solicitarea este considerată invalidă, antrenorul își va pierde dreptul de a mai solicita o altă verificare video pentru restul luptei.



**14.12** Arbitrul pentru Analiză Video nu poate anula nicio decizie a arbitrilor judecătorești, cu excepția situațiilor care vizează **SENSHU** (avantajul primului punct marcat).

**14.13** Dacă Arbitrul pentru Analiză Video nu poate observa tehnica(tehnicile) din cauza unghiului camerei, va semnaliza acest lucru prin gestul specific pentru MIENAI (nu pot vedea), iar antrenorul va păstra cardul. În cazul problemelor tehnice (electricitate, defecțiuni ale camerei sau computerului etc.) care fac imposibilă analizarea video și luarea unei decizii, se va aplica aceeași procedură, iar antrenorul își va păstra cardul.

**14.15** Dacă un antrenor solicită verificarea video (VR), dar în opinia arbitrului tehnica a fost necontrolată sau prea dură, se va aplica un avertisment sau o penalizare, iar antrenorul își va păstra cardul.

**14.16** Odată ce arbitrul a comandat **WAKARETE**, antrenorii nu mai au posibilitatea de a solicita verificarea video, cu excepția cazului în care tehnica a avut loc înainte ca semnalul WAKARETE să fie dat.

**14.17** Rămâne de datoria antrenorului să protesteze în cazul în care cardul VR nu îi este returnat, ori de câte ori acesta are dreptul ca respectivul card să îi fie restituit de către Tatami Manager.

**14.18** Următorul tabel determină numărul de carduri de revizuire video permise pe etapă (fază) pentru evenimentele WKF:

<p><b>Phase 1 - WORLD INDIVIDUAL CHAMPIONSHIPS</b></p> <p>Coach will have 1 VR card for groups with 3 - 4 Athletes in the Group Phase.  Coach will have 2 VR card for groups with 5 -6 Athletes in the Group Phase.  Coach will have 1 VR card for the Elimination Phase 1st Round (24 groups).  Coach will have 1 VR card for the Elimination Phase - Qualification Bout.</p>	<p><b>TEAM WORLD CHAMPIONSHIPS</b></p> <p><b>Mens's Team</b></p> <p>Coach will have 3 VR card per match in the Group Phase.  Coach will have 3 VR card per match for the Quarterfinals.  Coach will have 3 VR card per match for the Semi-Finals.  Coach will have 3 VR card per match for the Medal Match.</p> <p><b>Women's Team</b></p> <p>Coach will have 2 VR card per match in the Group Phase.  Coach will have 2 VR card per match for the Quarterfinals.  Coach will have 2 VR card per match for the Semi-Finals.  Coach will have 2 VR card per match for the Medal Match.</p>
<p><b>Phase 2 - WORLD INDIVIDUAL CHAMPIONSHIPS</b></p> <p>Coach will have 1 VR card for the Group Phase.  Coach will have 1 VR card for the Round 16 .  Coach will have 1 VR card for the Quarterfinals.  Coach will have 1 VR card for the Semi-Finals.  Coach will have 1 VR card for the Medal bouts.</p>	<p><b>ELIMINATION WITH REPECHAGE - TEAM COMPETITION</b></p> <p>Coach will have 1 VR card per Competitor for the Eliminations.  Coach will have 1 VR card per Competitor for the Semi-Finals.  Coach will have 1 VR card per Competitor for the Repechages.  Coach will have 1 VR card per Competitor for the Medal-Bouts.</p>
<p><b>PREMIER LEAGUE</b></p> <p>Coach will have 1 VR card for the Group Phase.  Coach will have 1 VR card for the Quarterfinals.  Coach will have 1 VR card for the Semi-Finals.  Coach will have 1 VR card for the Medal-Bouts.</p>	<p><i>Only 1 VR Card can be used for any individual bout</i></p>
<p><b>ELIMINATION WITH REPECHAGE - INDIVIDUAL COMPETITION</b></p> <p>Coach will have 1 VR card for the Eliminations.  Coach will have 1 VR card for the Semi-Finals.  Coach will have 1 VR card for the Repechages.  Coach will have 1 VR card for the Medal-Bouts.</p>	

## **ARTICOLUL 15: ATRIBUȚIILE ȘI ÎNDATORIRILE OFICIALILOR**

### **15.1 Arbitrul Șef și Comisia de Arbitraj**

15.1.1 Atribuțiile și îndatoririle Arbitrului Șef și ale Comisiei de Arbitraj sunt următoarele:

1. Să asigure pregătirea corectă pentru fiecare turneu dat, în consultare cu Comisia de Organizare, în ceea ce privește amenajarea zonei de competiție, furnizarea și desfășurarea tuturor echipamentelor și facilităților necesare, operarea și supravegherea meciurilor/confruntărilor, măsurile de siguranță etc.
2. Să numească și să repartizeze Managerii de Tatami și Asistenții Managerilor de Tatami în zonele lor respective și să acționeze în consecință și să ia măsurile necesare conform rapoartelor Managerilor de Tatami.
3. Să supervizeze și să coordoneze performanța generală a oficialilor de arbitraj.
4. Să numească oficiali de rezervă acolo unde este necesar.
5. Să emită hotărârea finală asupra problemelor de natură tehnică ce pot apărea în timpul unui meci sau a unei lupte și pentru care nu există stipulări în regulament.
6. Să numească Juriul de Apel pentru competiție.

### **15.2 Managerii de Tatami și Asistenții Managerilor de Tatami**

15.2.1 Atribuțiile și îndatoririle Managerului de Tatami sunt următoarele:

1. Să delege, să numească și să supravegheze Arbitrii și Arbitrii Judecători pentru toate meciurile și confruntările din zonele aflate sub controlul lor.
2. Să supravegheze performanța Arbitrilor și Arbitrilor Judecători din zonele lor și să se asigure că oficialii numiți sunt capabili să îndeplinească sarcinile care le-au fost alocate.
3. Să supravegheze ca KANSA (controlorul oficial) să oprească meciul pentru a instrui Arbitrul cu privire la o încălcare a Regulamentului Competiției.
4. Să pregătească un raport zilnic, scris, privind performanța fiecărui oficial aflat sub supravegherea lor, împreună cu recomandările lor, dacă există, către Comisia de Arbitraj.
5. Să numească un Arbitru cu Calificare WKF Arbitru A pentru a acționa ca Judecător de Revizuire Video (VRJ).

### **15.3 Arbitrii de Centru (Referees)**

15.3.1 Atribuțiile arbitrului de centru (SHUSHIN) sunt următoarele:

1. Arbitrul de centru (SHUSHIN) are puterea de a conduce meciurile/confruntările, inclusiv de a anunța începutul, suspendarea și sfârșitul meciului sau al confruntării.
2. Arbitrul de centru va da toate comenzile și va face toate anunțurile.
3. Să acorde puncte pe baza deciziei arbitrilor judecători de colț.

4. Să oprească meciul când se observă o accidentare, o boală sau incapacitatea unui sportiv de a continua.
5. Să oprească meciul când, în opinia arbitrilor, a fost comis un fault, sau pentru a asigura siguranța sportivilor.
6. Să cheme FUKUSHIN SHUGO (convocarea arbitrilor judecători) atunci când, în opinia arbitrilor, este necesar pentru: acordarea SHIKKAKU (descalificare din competiție), aplicarea regulii celor 10 secunde, când medicul dorește retragerea unui sportiv, descalificare din cauza penalităților pentru evitare a luptei, sau când se acordă direct HANSOKU (descalificare din meci).
7. Să indice faulturile observate și să impună avertismente și penalități conform regulamentului.
8. Să explice Managerului de Tatami, Comisiei de Arbitraj sau Juriului de Apel, dacă este necesar, baza emiterii unei decizii.
9. Să anunțe și să înceapă un meci suplimentar atunci când este necesar în meciurile pe echipe.
10. Să conducă votul arbitrilor judecători, în cazul unui meci egal, și dacă este necesar, inclusiv propriul vot (HANTEI) pentru a rupe egalitatea.
11. Să anunțe câștigătorul.
12. Autoritatea arbitrilor de centru nu se limitează doar la zona de competiție, ci și la întregul perimetru imediat al acesteia, incluzând controlul conduitei antrenorilor, a altor sportivi sau a oricărei părți din staff-ul sportivilor prezenți pe suprafața de concurs.

#### **15.4 Arbitrii Judecători (Judges)**

15.4.1 Atribuțiile Arbitrilor Judecători (FUKUSHIN) sunt următoarele:

1. Să semnaleze punctele marcate din proprie inițiativă.
2. Să își exercite dreptul de vot asupra oricărei decizii care trebuie luată.
3. Să consilieze Arbitrul de centru cu privire la posibile descalificări dacă sunt chemați prin FUKUSHIN SHUGO (convocarea arbitrilor judecători).

15.4.2 Arbitrii judecători vor observa cu atenție acțiunile sportivilor și vor semnala o opinie Arbitrului de centru atunci când observă un punctaj.

#### **15.5 Supraveghetorii de Meci (KANSA)**

15.5.1 Supraveghetorul de Meci (KANSA) va asista Managerul de Tatami prin supravegherea meciului sau a confruntării în desfășurare. În cazul în care deciziile Arbitrului de centru și/sau ale Arbitrilor Judecători nu sunt în conformitate cu Regulamentul Competiției, Supraveghetorul de Meci va semnala imediat prin suflarea fluierului.

15.5.2 Înregistrările meciului vor deveni înregistrări oficiale sub rezerva aprobării Supraveghetorului de Meci.

15.5.3 Înainte de începerea fiecărui meci sau a fiecărei lupte, Asistenții Kansa se vor asigura că echipamentul sportivilor și Karategi (echipamentul de karate) sunt în conformitate cu

regulamentul de competiție al WKF. În competițiile în care nu este prevăzut sau nu este disponibil un asistent Kansa, este responsabilitatea oficialului KANSA să se asigure că echipamentul respectă regulamentul înainte de fiecare luptă.

15.5.4 În următoarele situații, Supraveghetorul de Meci (KANSA) va semnala prin suflarea fluierului:

1. Arbitrul de centru uită să indice SENSU.
2. Arbitrul de centru uită să retragă SENSU.
3. Arbitrul de centru acordă un punctaj sportivului greșit.
4. Arbitrul de centru acordă un avertisment/penalizare sportivului greșit.
5. Arbitrul de centru acordă un punctaj unui sportiv și un avertisment pentru exagerare celuilalt.
6. Arbitrul de centru acordă un punctaj unui sportiv și MUBOBI (lipsă de autoapărare) celuilalt.
7. Arbitrul de centru acordă un punctaj pentru o tehnică efectuată după YAME (stop) sau după expirarea timpului.
8. Arbitrul de centru acordă un punctaj realizat de un sportiv când acesta se află în afara zonei de luptă (JOGAI).
9. Arbitrul de centru acordă un avertisment sau o penalizare pentru pasivitate în timpul ATO SHIBARAKU (cu 10 secunde înainte de final).
10. Arbitrul de centru acordă avertismentul sau penalizarea greșită în timpul ATO SHIBARAKU.
11. Arbitrul de centru acordă un HANSOKU CHUI (avertisment de descalificare) direct în timpul ATO SHIBARAKU, dar incidentul a avut loc chiar înainte de semnalul ATO SHIBARAKU.
12. Arbitrul de centru nu oprește meciul, și există doi sau mai mulți arbitri judecători care semnalează un punct marcat.
13. Arbitrul de centru nu oprește meciul când este solicitată o revizuire video (VR) de către un antrenor.
14. Arbitrul de centru nu urmează majoritatea punctajelor semnalate de arbitrii judecători.
15. Arbitrul de centru nu cheamă medicul într-o situație care necesită aplicarea regulii celor 10 secunde.
16. Arbitrul de centru face HANTEI (vot) / HIKIWAKE (egal), dar a fost obținut SENSU.
17. Un(i) arbitru(i) judecător(i) ține(au) steagurile sau dispozitivul electronic în mână greșită.
18. Tabelul de scor nu afișează informațiile corecte.
19. Tehnica solicitată de antrenor a fost efectuată după YAME sau după expirarea timpului.
20. Arbitrul de centru nu a observat un JOGAI (ieșirea din suprafața de concurs).
21. Pentru orice altă situație neprevăzută care necesită în mod rezonabil oprirea meciului.
22. În situațiile în care KANSA are dubii cu privire la un verdict, acesta are dreptul de a verifica înregistrarea revizuirii video.

15.5.5 În următoarele situații, Supraveghetorul de Meci (KANSA) nu se va implica în decizia panelului de arbitri:

1. Arbitrii judecători nu semnalează un punctaj.
2. KANSA nu are drept de vot sau autoritate în chestiuni de judecată validitatea sau invaliditatea unui punctaj, cu excepția cazului în care a existat o eroare în aplicarea regulamentului.

## **15.6 Supraveghetorii de Scor**

15.6.1 Supraveghetorul de Scor va ține o evidență separată a scorurilor și avertismentelor acordate de arbitru și, în același timp, va supraveghea acțiunile operatorului de scor/cronometrului desemnat.

15.6.2 În cazul în care Arbitrul de centru nu aude semnalul sonor de final de timp, Supraveghetorul de Scor va sufla în fluier, nu KANSA.

## **ARTICOLUL 16: ELIGIBILITATEA PENTRU A CONCURA**

### **16.1 Vârsta**

16.1.1 Alocarea categoriei de vârstă este determinată de vârsta pe care o are sportivul în prima zi de competiție a evenimentului.

16.1.2 La categoriile de Kumite (luptă) seniori, sportivii trebuie să aibă vârsta de 18 ani împliniți.

16.1.3 Participanții la categoriile Under 21 trebuie să aibă 18, 19 sau 20 de ani, categoriile Juniori trebuie să aibă 16 sau 17 ani, categoriile Cadeți trebuie să aibă 14 sau 15 ani, iar categoriile Under 14 trebuie să aibă 12 sau 13 ani.

### **16.2 Cotă FN (Federație Națională) per Eveniment**

16.2.1 Fiecare Federație Națională este limitată la 1 singur sportiv pe categorie în cadrul următoarelor competiții: Campionatele Mondiale de Cadeți, Juniori și U21, Campionatele Mondiale de Seniori la probe individuale – „Faza Finală” și Campionatele Mondiale de Seniori pe Echipe.

16.2.2 Limitări specifice se pot aplica la Campionatele Mondiale de Seniori (Probe Individuale) – „Faza de Calificare”. Dacă o Federație Națională are deja un sportiv calificat într-o categorie a Campionatelor Mondiale de Seniori – „Faza Finală”, aceasta nu poate înscrie un alt sportiv pentru aceeași categorie în „Faza de Calificare” a Campionatelor Mondiale.

16.2.3 Competițiile Karate One sunt competiții deschise la care toți membrii WKF au permisiunea să participe fără restricția de 1 sportiv per Federație Națională (FN). Totuși, participanții trebuie să fie membri ai unei Federații Naționale recunoscute de WKF.

16.2.4 Evenimentele multi-sportive precum ANOC - Jocurile pe Plajă, Jocurile Mondiale și Jocurile Olimpice pot aplica alte criterii, care vor fi definite în sistemul lor de calificare respectiv.

### **16.3 Naționalitatea**

16.3.1 Cu următoarele excepții, doar cetățenii unei țări pot participa la Campionatele Mondiale și la evenimentele oficiale WKF reprezentând țara respectivă.

16.3.2 Ca regulă generală, un sportiv care a reprezentat o țară la un eveniment oficial WKF sau la Campionatele Mondiale nu poate reprezenta o altă țară la un eveniment oficial WKF sau la un Campionat Mondial.

16.3.3 Totuși, dacă un sportiv care a participat la unul dintre aceste evenimente obține, prin căsătorie, cetățenia soțului/soției, acesta poate reprezenta țara partenerului.

16.3.4 Un sportiv care deține dublă cetățenie (respectiv una în temeiul legii unei țări și cealaltă în temeiul legii altei țări) poate reprezenta doar una sau cealaltă țară, la alegerea sportivului în cauză. Odată ce a reprezentat ambele țări, va fi necesară aprobarea Comitetului Executiv (EC) al WKF pentru o

modificare ulterioară, în urma unei cereri scrise și motivate transmise de Federația Națională (NF) relevantă către Președintele WKF.

16.3.5 Un sportiv poate reprezenta țara în care s-a născut și a cărei cetățenie o deține, cu excepția cazului în care optează să preia cetățenia tatălui sau a mamei sale.

16.3.6 Un sportiv naturalizat (sau unul care și-a schimbat cetățenia prin naturalizare) nu poate participa la Campionatele Mondiale reprezentând noua sa țară timp de trei ani de la data naturalizării. Această perioadă de după naturalizare poate fi redusă sau chiar anulată cu acordul celor două Federații Naționale (NF) vizate și cu aprobarea finală a Comitetului Executiv al WKF.

16.3.7 Dacă un stat asociat, o provincie sau un departament de peste mări, o țară sau o fostă colonie își dobândește independența, sau dacă o țară este încorporată în altă țară ca urmare a unei modificări de frontieră, ori dacă o nouă Federație Națională (NF) este recunoscută de către WKF, un sportiv poate continua să reprezinte țara de care aparține sau a aparținut. Totuși, acesta poate alege să reprezinte noua sa țară sau noua sa Federație Națională la Campionatele Mondiale.

16.3.8 În cazurile în care WKF a recunoscut mai mult de o (1) Federație Națională (NF) ai cărei membri dețin același pașaport național (de exemplu, pentru o țară și protectoratele sale cu organisme sportive naționale de conducere separate), sportivul poate concura doar pentru Federația Națională de reședință, cu condiția să nu fi concurat deja pentru cealaltă/celelalte Federație/Federații Naționale în evenimente oficiale WKF.

16.3.9 Pentru a obține transferul la o altă Federație Națională (NF) ai cărei cetățeni dețin același pașaport, este suficient un acord între cele 2 (două) Federații Naționale implicate pentru a confirma orice schimbare a statutului unui sportiv către WKF. În caz de dezacord între Federațiile Naționale, orice schimbare va trebui aprobată de Comitetul Executiv (EC) al WKF. În această situație, sportivul, prin intermediul Federației Naționale în cauză, va trebui să dovedească, în mod satisfăcător pentru WKF, rezidența pe teritoriul guvernat de cealaltă Federație Națională sau, în lipsa acesteia, relația cu cealaltă Federație Națională care justifică schimbarea.

16.3.10 Odată ce sportivul a reprezentat toate Federațiile Naționale (NF) implicate, aprobarea Comitetului Executiv al WKF va fi necesară pentru orice modificare ulterioară.

## **ARTICOLUL 17: ADAPTAREA ACESTOR REGULI PENTRU EVENIMENTE DIN AFARA PROGRAMULUI OFICIAL AL EVENIMENTELOR WKF**

- 17.1** Federațiile Naționale pot modifica aceste reguli în scopul organizării competițiilor naționale sau a altor competiții care nu fac parte din programul oficial al WKF, cu condiția să nu fie aduse modificări regulilor referitoare la siguranța sportivilor, utilizarea echipamentului de protecție, punctaj, comportament interzis, avertismente și penalizări, accidentări și incidente în competiție sau criteriile de decizie.
- 17.2** Federațiile Naționale sunt încurajate să își consulte autoritățile sportive naționale pentru îndrumări privind legislația națională și/sau directivele referitoare la sporturile competitive pentru copiii sub vârsta de 12 ani.
- 17.3** Orice abatere de la Regulamentul de Competiție aplicată unei anumite competiții trebuie să fie anunțată în buletinul oficial sau în invitația la eveniment.

## **ARTICOLUL 18: ASPECTE CARE NU SUNT PREVĂZUTE SPECIFIC ÎN REGULAMENT**

Din când în când, pot apărea situații în care regulamentul nu oferă instrucțiuni specifice pentru rezolvarea unei probleme. În astfel de cazuri, Arbitrul Șef al competiției are autoritatea de a soluționa problema prin aplicarea unor rezoluții analoge cazurilor similare prevăzute în regulament sau pe baza propriei judecăți. Înainte de a lua o decizie, Arbitrul Șef se poate consulta cu Reprezentantul WKF desemnat pentru turneu sau poate înainta problema Comisarului Sportiv pentru consultare înainte de a adopta o hotărâre.

## ANEXA 1: TERMINOLOGIA

Termen	Semnificație	Descrierea gestului
<b>SHOBU HAJIME</b>	Începeți meciul sau lupta	După anunț, arbitrul face un pas înapoi.
<b>ATO SHIBARAKU</b>	Mai este puțin timp	Un semnal sonor va fi dat de cronometrul cu 15 secunde înainte de finalul efectiv, iar arbitrul va anunța „Ato Shibaraku”.
<b>YAME</b>	Stop	Înteruperea sau sfârșitul luptei. În timp ce anunță, arbitrul face o mișcare de tăiere în jos cu mâna.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Poziția inițială	Sportivii și arbitrul revin la pozițiile lor de start.
<b>TSUZUKETE</b>	Luptați în continuare	Reluarea luptei ordonată după WAKARETE, când are loc o întrerupere neautorizată – sau când arbitrul dă un ordin informal de a începe lupta din cauza lipsei de activitate.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Reluați lupta – Începeți	Arbitrul stă într-o poziție de fandare. Când spune „TsuZukete”, întinde brațele cu palmele spre sportivi. Când spune „Hajime”, întoarce palmele și le apropie rapid, făcând simultan un pas înapoi.
<b>FUKUSHIN SHUGO</b>	Arbitri judecători chemați	Arbitrul cheamă judecătorii pentru a se aduna.
<b>HANTEI</b>	Decizie	Arbitrul solicită o decizie la finalul unui meci fără un rezultat clar. După un semnal scurt de fluier în două tonuri, judecătorii semnalizează voturile, iar arbitrul indică câștigătorul prin ridicarea brațului.
<b>HIKIWAKE</b>	Egalitate	În caz de egalitate, arbitrul încrucișează brațele, apoi le întinde cu palmele orientate spre față.

<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Roșu (Albastru) câștigă	Arbitrul ridică brațul pe partea câștigătorului.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Roșu (Albastru) puntează trei puncte	Arbitrul ridică brațul la 45 de grade în sus, pe partea celui care a punctat.
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Roșu (Albastru) puntează două puncte	Arbitrul întinde brațul la nivelul umărului pe partea celui care a punctat.
<b>AKA (AO) YUKO</b>	Roșu (Albastru) puntează un punct	Arbitrul întinde brațul în jos la 45 de grade pe partea celui care a punctat.
<b>CHUI</b>	Avertisment	Arbitrul indică semnalul pentru tipul de abatere către cel care a greșit, urmat de afișarea a 1 până la 3 degete, în funcție de faptul dacă este primul, al doilea sau al treilea avertisment.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Avertisment de descalificare	Arbitrul indică semnalul pentru tipul de abatere către cel care a greșit, urmat de arătarea cu un deget către centura acestuia.
<b>HANSOKU</b>	Descalificare	Arbitrul arată spre fața celui care a greșit și anunță victoria adversarului.
<b>JOGAI</b>	Ieșire din suprafața de competiție neprovocată de adversar	Arbitrul arată cu degetul arătător spre marginea celui care a greșit pentru a indica ieșirea din suprafață, urmat de avertismentul sau penalizarea corespunzătoare.
<b>SENSHU</b>	Avantajul primului punct fără replică	După acordarea punctului în mod obișnuit, arbitrul strigă „AKA (AO) SENSHU” în timp ce ridică brațul îndoit cu palma orientată spre propria față.
<b>SHIKKAKU</b>	Descalificare din turneu	Arbitrul arată spre fața celui care a greșit, apoi spre exteriorul suprafeței de competiție și anunță victoria adversarului.

<b>TORIMASEN</b>	Anulare	O decizie este anulată. Arbitrul încrucișează mâinile printr-o mișcare în jos.
<b>KIKEN</b>	Renunțare	Arbitrul arată în jos la 45 de grade în direcția părții de Tatami a sportivului sau echipei respective.
<b>MUBOBI</b>	Auto-periclitare	Arbitrul își atinge fața, apoi, întorcând marginea mâinii înainte, o mișcă înainte și înapoi pentru a indica faptul că sportivul s-a pus singur în pericol.
<b>WAKARETE</b>	„Separați-vă”	Arbitrul face semn sportivilor să se separe dintr-un clinci sau când stau piept la piept, depărtându-și mâinile cu o mișcare cu palmele spre exterior în timp ce dă ordinul verbal. Sportivii opresc acțiunea și se separă până la primirea ordinului „Tsuzukete”.

## ANEXA 2: GESTURI ȘI SEMNALE CU STEAGURI

### STARTING AND STOPPING THE BOUT



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

### POINTS AND CANCELLATIONS



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



IPPON (2/2)



SENSHU



TORIMASEN (1/2)  
CANCELLATION



TORIMASEN (2/2)  
CANCELLATION

**WARNINGS**



TSUZUKETE (1/2)



TSUZUKETE (2/2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVITY (1/2)



PASSIVITY (2/2)



**HARD CONTACT OR DANGEROUS THROWS**



**EXAGGERATING INJURY**



**FEIGNING INJURY**



**JOGAI**



**MUBOBI**



**AVOIDING COMBAT**



**PUSHING**



**GRABBING**



**UNCONTROLLED ATTACK**



**SIMULATED ATTACK (ELBOW)**



**SIMULATED ATTACK (HEAD)**



**SIMULATED ATTACK (KNEE)**



Gouding OR  
TALKING



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

**DECISION**



**FUKUSHIN SHUGO (1/2)**



**FUKUSHIN SHUGO (2/2)**



**AKA (AO) KIKEN**



**HANTEI**



**HANSOKU (1/2)**



**HANSOKU (2/2)**



**SHIKKAKU (1/3)**



**SHIKKAKU (2/3)**



**SHIKKAKU (3/3)**



**HIKIWAKE (1/2)**



**HIKIWAKE (2/2)**



**AKA (AO) NO KACHI (1/2)**



**AKA (AO) NO KACHI (2/2)**

**VIDEO REVIEW SIGNALS**



VIDEO REVIEW (1/4)



VIDEO REVIEW (2/4)



VIDEO REVIEW (3/4)



VIDEO REVIEW (4/4)



MIENAI

**FLAG SIGNALS**



SITTING POSITION



YUKO



WAZA ARI



IPPON

### ANEXA 3: CATEGORII, VÂRSTĂ & CATEGORII DE GREUTATE

Male Senior (18+ years)	- 60 kg	Female Senior (18+ years)	- 50 kg
Male Senior (18+ years)	- 67 kg	Female Senior (18+ years)	- 55 kg
Male Senior (18+ years)	- 75 kg	Female Senior (18+ years)	- 61 kg
Male Senior (18+ years)	- 84 kg	Female Senior (18+ years)	- 68 kg
Male Senior (18+ years)	+ 84 kg	Female Senior (18+ years)	+ 68 kg
Male U21 (18 to <21 years)	- 60 kg	Female U21 (18 to <21 years)	- 50 kg
Male U21 (18 to <21 years)	- 67 kg	Female U21 (18 to <21 years)	- 55 kg
Male U21 (18 to <21 years)	- 75 kg	Female U21 (18 to <21 years)	- 61 kg
Male U21 (18 to <21 years)	- 84 kg	Female U21 (18 to <21 years)	- 68 kg
Male U21 (18 to <21 years)	+ 84 kg	Female U21 (18 to <21 years)	+ 68 kg
Male Junior (16 to <18 years)	- 55 kg	Female Junior (16 to <18 years)	- 48 kg
Male Junior (16 to <18 years)	- 61 kg	Female Junior (16 to <18 years)	- 53 kg
Male Junior (16 to <18 years)	- 68 kg	Female Junior (16 to <18 years)	- 59 kg
Male Junior (16 to <18 years)	- 76 kg	Female Junior (16 to <18 years)	- 66 kg
Male Junior (16 to <18 years)	+ 76 kg	Female Junior (16 to <18 years)	+ 66 kg
Male Cadet (14 to <16 years)	- 52 kg	Female Cadet (14 to <16 years)	- 47 kg
Male Cadet (14 to <16 years)	- 57 kg	Female Cadet (14 to <16 years)	- 54 kg
Male Cadet (14 to <16 years)	- 63 kg	Female Cadet (14 to <16 years)	- 61 kg
Male Cadet (14 to <16 years)	- 70 kg	Female Cadet (14 to <16 years)	+ 61 kg
Male Cadet (14 to <16 years)	+ 70 kg		
Male U14 (12 to <14 years)	- 40 kg	Female U14 (12 to <14 years)	- 42 kg
Male U14 (12 to <14 years)	- 45 kg	Female U14 (12 to <14 years)	- 47 kg
Male U14 (12 to <14 years)	- 50 kg	Female U14 (12 to <14 years)	- 52 kg
Male U14 (12 to <14 years)	- 55 kg	Female U14 (12 to <14 years)	+ 52 kg
Male U14 (12 to <14 years)	+55 kg		



## ANEXA 5: SISTEMUL CU DOI ARBITRI JUDECĂTORI

### Procedura pentru arbitrarea probelor de Kumite cu doar doi arbitri judecători de colț

1. Atunci când se utilizează sistemul cu doi arbitri judecători de colț, aceștia și Arbitrul de centru au responsabilitatea comună pentru acordarea punctelor. Arbitrii Judecătorii de colț folosesc steaguri pentru semnalizare.
2. Pe lângă semnalarea punctelor, arbitrii judecători vor asista arbitrul de centru prin furnizarea semnalelor pentru **JOGAI** și contact excesiv, însă arbitrul de centru rămâne autonom în aplicarea avertismentelor și a penalizărilor și va putea fi dezis doar de către doi judecători care indică aceeași abatere.
3. Punctele se acordă dacă doi arbitri judecători, sau un arbitru judecător împreună cu Arbitrul de centru, sunt de acord asupra scorului.
4. Pentru a putea acoperi toate cele trei unghiuri de vizibilitate, Arbitrul de centru nu trebuie să se poziționeze niciodată pe aceeași parte cu cei doi arbitri judecători.
5. Antrenorii trebuie să fie plasați în fața arbitrului și nu în spatele acestuia.
6. Arbitrul de centru poate indica și solicita susținere pentru punctele marcate în câmpul său vizual. În acest caz, semnalele Arbitrului pentru YUKO, WAZA ARI și IPPON sunt aceleași ca în regulamentul obișnuit de Kumite, cu excepția faptului că cotul Arbitrului trebuie să atingă trunchiul acestuia în timp ce indică semnalul respectiv. După ce Arbitrul a primit susținere, semnalele pentru acordarea punctelor sunt aceleași ca în luptele desfășurate conform regulamentului obișnuit.
7. Dacă un arbitru judecător semnalizează un punct, iar celălalt un avertisment sau o penalizare, arbitrul de centru va lua decizia finală prin susținerea unuia dintre cei doi judecători.
8. Dacă cei doi arbitri judecători, sau un arbitru judecător și arbitrul de centru, indică punctaje diferite pentru același sportiv, se va acorda punctajul cel mai mare.
9. Dacă un arbitru judecător indică un punctaj, dar arbitrul de centru nu este de acord, acesta din urmă va face gestul pentru TORIMASEN (anulare/nu se acordă) fără a opri lupta.
10. Dacă ambii arbitri judecători semnalizează punct, dar pentru sportivi diferiți, arbitrul de centru poate acorda ambele punctaje.

## SEMNE SUPLIMENTARE CU STEAGURI PENTRU SISTEMUL CU DOI JUDECĂTORI

Abatere	Gestul cu steagurile
<b>JOGAI (Ieșire)</b>	Atingerea repetată a podelei (tatami-ului) cu steagul corespunzător, în lateralul sportivului care a comis abaterea.
<b>CONTACT</b>	Încrucișarea steagurilor în lateralul feței, pe partea sportivului care a comis contactul excesiv.

### ADDITIONAL FLAG SIGNALS FOR TWO JUDGE SYSTEM



JOGAI

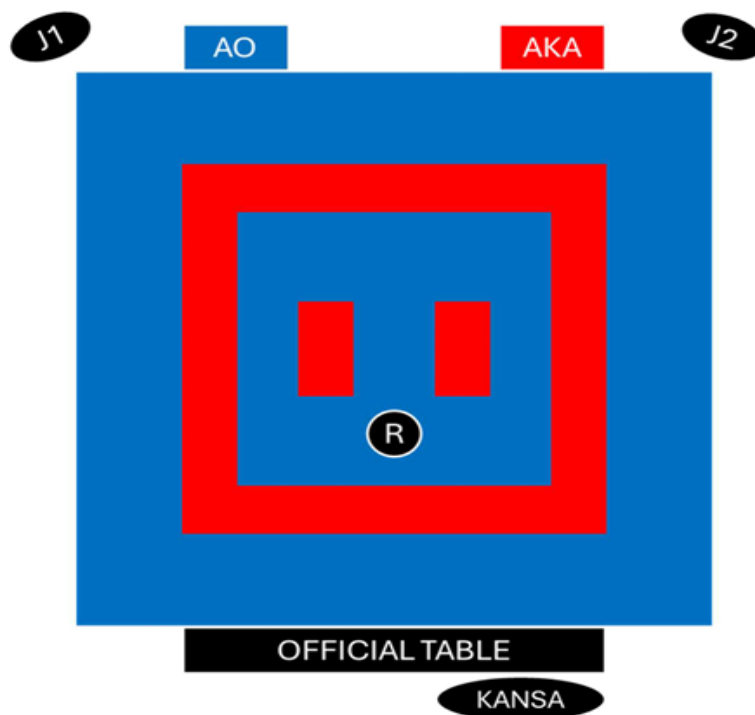
Tapping the floor  
to the side



CONTACT

Crossing the flags  
to the side of the  
face

### CONFIGURAȚIA SUPRAFETEI DE COMPETIȚIE



ANEXA 6:

TABEL REZUMATIV AL CRITERIILOR DE VICTORIE ȘI AL REZOLVĂRII EGALITĂȚILOR

KUMITE			
Individual		Teams	
Round-robin	Elimination	Round-robin	Elimination
<b>Criteria for winning a bout between two individuals</b>			
1. Most scored points	1. Most scored points	1. Most scored points	1. Most scored points
2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu
3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari	3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari	3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari	3. Highest in Ippon then Highest in Waza-ari
4. Draw (Hikiwake)	4. Vote by Judges (Hantei)	4. Draw (Hikiwake)	4. Draw (Hikiwake) or Hantei in the case of extra bout.
<b>Criteria for winning a team match</b>			
		1. Most bouts won	1. Most bouts won
		2. Most scored points by team	2. Most scored points by team
		3. Draw (Hikiwake)	3. Extra bout allowing Hantei *)
<b>Criteria for winning Round-robin group and resolving ties</b>			
1. Most victory points		1. Most victory points	*) Each team may elect any competitor for the extra bout  "Total" means for all bouts in the group
2. Winner of bout between the two in tie		2. Winner of match between the two in tie	
3. Most total scored points in favor		3. Most total points scored in favor	
4. Least points scored against		4. Least points scored against	
5. Most total Ippon scored in favor		5. Most total Ippon scored in favor	
6. Most total Ippon against		6. Least total Ippon against	
7. Most total Waza-ari scored in favor		7. Most total Waza-ari scored in favor	
8. Least total Waza-ari against		8. Least total Waza-ari against	
9. Highest World Ranking		9. Extra bout allowing Hantei	
10. Extra bout allowing Hantei			
For each pair compared, the criteria must be considered from the beginning of the list.		For each pair compared, the criteria must be considered from the beginning of the list.	

All winning criteria are listed numerically in order of precedence from the top down.