



**FEDERAȚIA MONDIALĂ DE KARATE
REGULAMENTUL COMPETIȚIEI DE KATA**

Valabil de la 1.1.2026

CUPRINS

INTRODUCERE – 2

ARTICOLUL 1: SUPRAFAȚA DE COMPETIȚIE KATA – 3

ARTICOLUL 2: ȚINUTA OFICIALĂ – 4

ARTICOLUL 3: ORGANIZAREA COMPETIȚIEI DE KATA – 9

ARTICOLUL 4: COMPLETUL DE JURIZARE (COMISIA DE ARBITRI) — 14

ARTICOLUL 5: EVALUAREA – 15

ARTICOLUL 6: DESFĂȘURAREA MECIURILOR – 22

ARTICOLUL 7: PROTESTUL OFICIAL – 23

ARTICOLUL 8: ELIGIBILITATEA PENTRU COMPETIȚIE – 26

ARTICOLUL 9: ADAPTAREA LOCALĂ A REGULAMENTULUI – 28

ARTICOLUL 10: PROBLEME CARE NU SUNT ACOPERITE SPECIFIC DE REGULAMENT – 29

ANEXA 1: LISTA OFICIALĂ DE KATA – 30

ANEXA 2: CATEGORIILE COMPETIȚIEI DE KATA – 31

ANEXA 3: FORMULAR DE PROTEST KATA – 32

ANEXA 4: TABEL REZUMATIV AL CRITERIILOR DE CÂȘTIGARE ȘI REZOLVAREA EGALITĂȚILOR – 33

INTRODUCERE

Scopul Regulamentului de Kata 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 de Competiție sunt menite să asigure că toate aspectele legate de competiții sunt desfășurate într-o manieră sigură, echitabilă și ordonată.

ARTICOLUL 1: SUPRAFAȚA DE COMPETIȚIE KATA

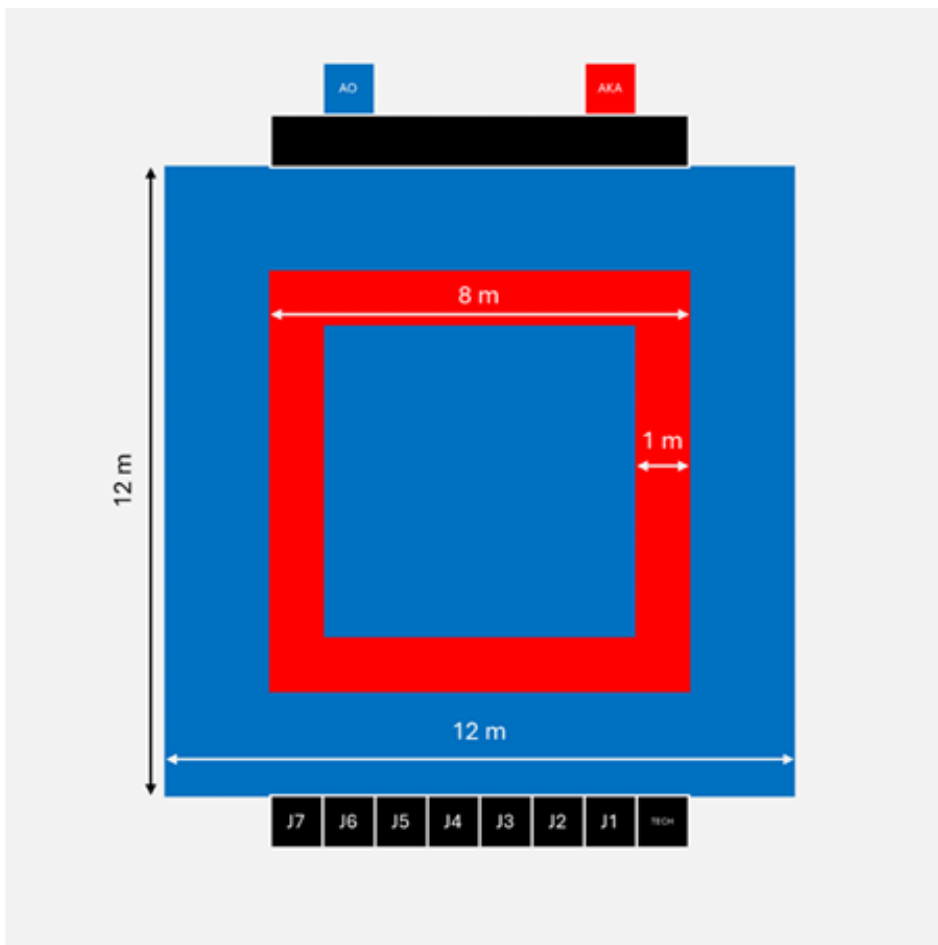
1.1 Suprafața de competiție va fi un pătrat acoperit cu saltele (tatami) aprobate de WKF, cu latura de opt metri (măsurată la exterior). Va exista o zonă de siguranță liberă de doi metri pe fiecare latură.

1.2 Arbitrii (Judges) vor sta la o masă orientată spre mijlocul tatami-ului, avându-l pe AO în partea stângă și pe AKA în partea dreaptă.

1.3 Nu trebuie să existe panouri publicitare, pereți, stâlpi etc. la mai puțin de un metru de perimetrul exterior al zonei de siguranță.

1.4 Antrenorii vor sta așezați în afara zonei de siguranță, pe părțile lor respective ale tatami-ului, spre masa oficială. În cazurile în care configurația tatami-ului face impracticabilă plasarea antrenorilor cu fața spre masa oficială, aceștia pot fi așezați de o parte și de alta a mesei oficiale.

1.5 Următoarea ilustrație prezintă amplasarea în jurul suprafeței de competiție.



ARTICOLUL 2: ȚINUTA OFICIALĂ

2.1 Arbitrii (Judges)

2.1.1 Uniforma oficială va fi următoarea:

- a) Un sacou bleumarin la un singur rând de nasturi (cod culoare 19-4023 TPX);
- b) Pantaloni gri-deschis simpli, fără manșete (cod culoare 18-0201 TPX);
- c) O cămașă albă cu mânecă scurtă;
- d) Șosete simple albastru închis sau negre și pantofi negri fără șireturi (slip-on) pentru utilizare 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 Sunt permise următoarele completări la ținută:

- a) O verighetă simplă;
- b) Acoperământ religios pentru cap, voluntar, aprobat de WKF;
- c) O agrafă de păr și cercei discreți;
- d) Părul trebuie purtat ridicat de pe umeri, iar machiajul trebuie să fie discret;
- e) Nu pot fi purtați pantofi cu tocuri mai mari de 4 cm împreună cu uniforma.

Este strict interzis arbitrilor să folosească telefoane, să poarte ceasuri inteligente (smart-watch) sau să utilizeze dispozitive electronice private în incinta suprafeței de joc. Ochelarii de soare nu sunt permisi.

2.1.3 Arbitrii trebuie să poarte uniforma oficială la toate turneele, briefing-urile și cursurile.

2.1.4 Pentru evenimentele multisport unde este furnizată o uniformă comună pentru arbitri de către Comitetul de Organizare Local (LOC), pe cheltuiala acestuia, cu aspectul specific evenimentului respectiv. Uniforma oficială a arbitrilor poate fi înlocuită cu 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 (Chief Referee) este de acord, oficialilor li se poate permite să își dea jos sacourile.

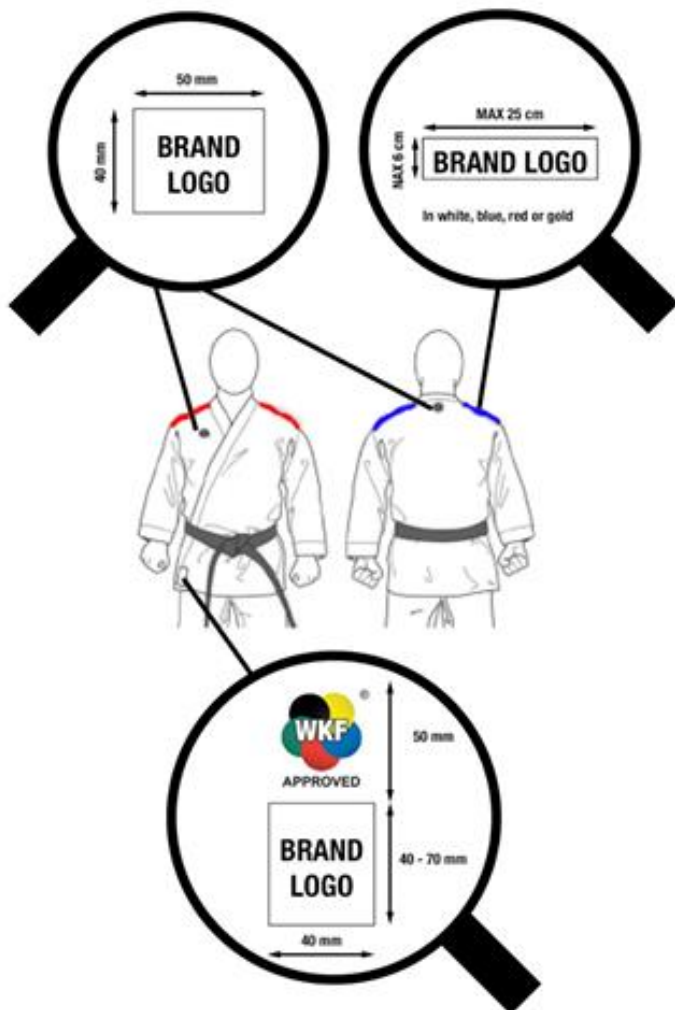
2.1.6 Comisia de Arbitri sau Arbitrul Șef poate refuza participarea oricărui oficial care nu respectă acest regulament.

2.2 Sportivii

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

a) Pentru toate evenimentele oficiale WKF (Campionate Mondiale și Karate 1 - Premier League, Series A și Youth League), Karategi-ul trebuie să aibă brandul brodat pe umeri în culoarea roșie sau albastră, respectiv, conform tragerii la sorți. Excepțiile includ marii câștigători ai sezonului anterior de Premier League, care trebuie să poarte broderie aurie pe umeri în cadrul evenimentelor Premier League curente, și campionul mondial de seniori en titre, care trebuie să poarte broderie aurie pe umeri în cadrul actualului Campionat Mondial de Seniori. Acest lucru se aplică în egală măsură pentru individual și echipe. Nu există nicio cerință WKF ca membrii echipei să poarte aceeași marcă de Karategi.

b) Pe Karategi pot fi afișate doar etichetele originale ale producătorului.

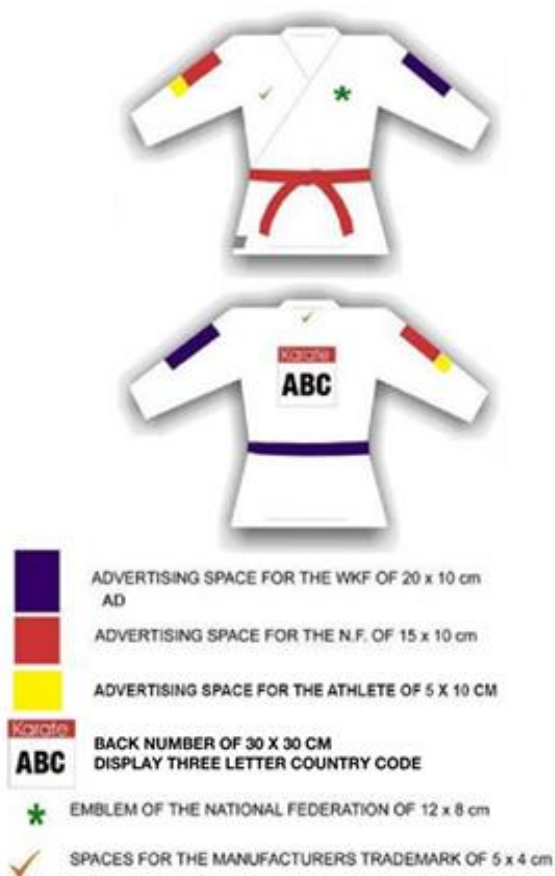


c) Emblema națională sau steagul țării se va purta pe partea stângă a pieptului jachetei și nu poate depăși o dimensiune totală de 12 cm pe 8 cm.

d) În plus, pe spate se va purta numărul de identificare eliberat de Comitetul de Organizare. Numărul de concurs pe spate este obligatoriu pentru Karate 1 – Premier League, Campionatele Mondiale de Karate și Cupa Mondială de Karate.

e) Sportivii sau echipele trebuie să poarte o centură roșie (AKA) sau o centură albastră (AO) aprobată de WKF, așa cum a fost alocat prin tragerea la sorți, fără broderii personale, publicitate sau marcaje (LOGO-UL MĂRCII), altele decât eticheta obișnuită a producătorului. Centurile de grad (centurile negre cu trese etc.) nu pot fi purtate în timpul meciului.

f) Centurile roșii și albastre trebuie să aibă o lățime de aproximativ cinci centimetri și o lungime suficientă pentru a lăsa liberi câte cincisprezece centimetri de fiecare parte a nodului, dar să nu fie mai lungi de trei sferturi din lungimea coapsei.



g) Jacheta, atunci când este strânsă în talie cu centura, trebuie să aibă o lungime minimă care să acopere șoldurile, dar nu trebuie să depășească trei sferturi din lungimea coapsei.

h) Sportivele pot purta un tricou alb simplu pe sub jacheta de karate.

i) Nu pot fi folosite jachete fără șireturi de prindere. Șireturile care fixează jacheta trebuie să fie legate la începutul execuției.

j) Lungimea maximă a mânecilor jachetei nu trebuie să depășească încheietura mâinii și nu trebuie să fie mai scurtă de jumătatea antebrațului.

k) Mânecele jachetei nu pot fi suflecate.

l) Pantalonii trebuie să fie suficient de lungi pentru a acoperi cel puțin două treimi din tibie și nu trebuie să ajungă mai jos de gleznă (maleolă). Cracul pantalonului nu poate fi suflecat.

m) Karategi-ul nu trebuie să fie modificat sau manipulat pentru a-i schimba forma.

2.2.2 Comitetul Executiv al WKF poate autoriza afișarea unor etichete speciale sau mărci înregistrate (LOGO-URI DE MARCĂ) ale sponsorilor aprobați.

2.2.3 Sportivii pot folosi, conform propriei opțiuni, acoperământ religios pentru cap aprobat de WKF: o eșarfă din material negru simplu care acoperă părul, dar nu și zona gâtului sau a gâtulejului.

2.2.4 Ochelarii sunt interziși. Ochelarii de sport cu prescripție medicală sau lentilele de contact moi pot fi purtate pe propriul risc al sportivului.

2.2.5 Sportivii trebuie să aibă părul curat și tăiat la o lungime care să nu obstrucționeze execuția. Hachimaki (bentița pentru cap) nu este permisă.

2.2.6 Agrafele de păr mari (hair slides) sunt interzise, la fel ca și agrafele metalice. Panglicile, mărgelile și alte decorațiuni sunt interzise. Sunt permise una sau două benzi elastice discrete pentru o singură coadă de cal (ponytail).

2.2.7 Purtarea oricăror articole de îmbrăcăminte, haine sau echipamente neautorizate este interzisă.

2.2.8 Utilizarea bandajelor, a căptușelilor sau a suporturilor din cauza unei accidentări trebuie să fie aprobată de Arbitru și realizată sau aprobată de către Medicul Turneului.

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

2.2.10 Sportivilor care se prezintă la suprafața de competiție cu echipament neautorizat sau Karategi neregulamentar li se va acorda un minut pentru a corecta ținuta, iar Antrenorului, pe baza raportului de la Arbitrul Șef, i se poate suspenda licența de antrenor 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.

2.3 Antrenorii

2.3.1 Antrenorii trebuie să poarte pe tot parcursul turneului treningul oficial al Federației lor Naționale, să poarte pantofi și să afișeze identificarea (acreditarea) oficială. Excepție fac meciurile pentru medalii în evenimentele oficiale WKF, unde antrenorii bărbați sunt obligați să poarte costum închis la culoare, pantofi care acoperă picioarele, cămașă și cravată. Antrenoarele pot alege să poarte rochie, costum cu pantaloni sau o combinație de sacou și fustă în culori închise și pantofi. Sandalele sau orice alte tipuri de încălțăminte decupată sunt interzise. Ochelarii de soare nu sunt permiși.

2.3.2 Sunt permise următoarele completări la ținută:

a) O verighetă simplă;

b) Acoperământ religios pentru cap, voluntar, aprobat de WKF.

2.3.3 Arbitrul Șef poate permite Antrenorilor să folosească tricoul oficial de echipă al federației sau un tricou de culoare simplă, fără scris sau logo-uri, în locul bluzei de trening.

ARTICOLUL 3: ORGANIZAREA COMPETIȚIEI DE KATA

3.1 Generalități

3.1.1 Kata nu este un dans sau o reprezentație teatrală. Aceasta trebuie să adere la valorile și principiile tradiționale. Trebuie să fie realistă din punct de vedere al luptei și să demonstreze concentrare, forță și impact potențial în tehnicile sale. Trebuie să demonstreze tărie, putere și viteză, precum și grație, ritm și echilibru.

3.1.2 Toate competițiile de Kata iau forma confruntării directe între un sportiv și altul sau între o echipă și alta (competiție unu-la-unu). Sportivii individuali sau echipele sunt desemnați ca AKA (roșu) și AO (albastru). Desemnarea culorii se face prin tragere la sorți aleatorii.

3.1.3 Sportivul sau echipa desemnată ca AKA va executa prima.

3.1.4 Sportivii trebuie să urmeze în permanență instrucțiunile date de Arbitrul Șef (Chief Judge).

3.2 Definiții

3.2.1 Un „bout” (meci/confruntare individuală) se referă la executarea unui kata de către un sportiv împotriva altuia.

3.2.2 Un „meci” (match) se referă la executarea unui kata, inclusiv Bunkai pentru meciurile pentru medalii, de către o echipă de Kata împotriva alteia.

3.2.3 Termenul „grupă” este folosit aici pentru sportivii care participă în una dintre cele opt sau mai multe grupe din faza Round-robin (fiecare cu fiecare) pentru competiția individuală sau pentru grupa de cinci echipe care participă în competiția de echipe Round-robin.

3.2.4 Termenul „pool” (tablou/parte de tablou) este folosit pentru fiecare dintre cele două jumătăți ale numărului total de sportivi dintr-o categorie, formând cele două căi de avansare către disputarea medaliei.

3.2.5 Un „runner-up” (ocupantul locului secund) se referă la sportivul clasat pe locul al doilea într-o grupă Round-robin.

3.3 Formate de competiție

3.3.1 Competiția de Kata poate fi organizată în mai multe moduri:

a) Sistem de eliminare cu recalificări pentru individual sau echipe. (Folosit dacă nu este specificat altfel pentru competiție).

b) Sistem Round-robin (fiecare cu fiecare) în grupe, urmat de eliminări pentru individual sau echipe. (Folosit pentru competițiile individuale din Premier League și Campionatele Mondiale de Seniori, atât pentru individual, cât și pentru echipe).

c) Sistem Round-robin în două tablouri (folosit pentru jocurile multisport).

3.3.2 Competiția de Kata ia forma meciurilor pe echipe și a confruntărilor individuale. Meciurile pe echipe constau în competiția între echipe de 3 sau 4 sportivi, dintre care 3 concurează la un moment dat. Fiecare echipă este exclusiv masculină sau exclusiv feminină. Competiția individuală de Kata constă în performanță individuală în divizii separate pentru bărbați și femei. Lista categoriilor oficiale se găsește în ANEXA 2. Dacă pentru un anumit turneu urmează să fie aplicată o altă variantă a formatului competiției decât cea descrisă în aceste reguli, acest lucru trebuie anunțat clar în buletinul turneului.

3.4 Distribuirea capilor de serie și ordinea execuției.

3.4.1 Pentru Campionatele Mondiale Individuale – Faza 2 și Karate 1 - Premier League, cei patru sportivi cel mai bine clasati în clasamentul mondial WKF (WKF World Ranking), prezenți în ziua anterioară competiției, vor fi capi de serie.

3.4.2 Pentru Campionatele Mondiale de Seniori pe Echipe, cele 3 echipe medaliante (aur, argint și bronz), plus echipa care a pierdut finala mică pentru bronz la ediția anterioară a Campionatului Mondial de Seniori pe Echipe, vor fi capi de serie.

3.5 Kata pe echipe

3.5.1 Echipele de Kata sunt formate din 3 sau 4 sportivi, dintre care 3 concurează în fiecare rundă. Atunci când o echipă are 4 sportivi, oricare 3 dintre aceștia pot fi folosiți în orice rundă.

3.5.2 La Kata pe echipe, toți cei trei membri ai echipei trebuie să înceapă Kata fiind orientați în aceeași direcție, cu fața către arbitri.

3.5.3 Membrii echipei trebuie să demonstreze competență în toate aspectele execuției Kata-ului, precum și sincronizare.

3.5.4 În meciurile pentru medalii din competiția de Kata pe Echipe, echipele vor executa Kata-ul ales în mod obișnuit. Ulterior, acestea vor prezenta o demonstrație a înțeleșului Kata-ului respectiv (Bunkai).

3.5.5 Nu se face salut (reverență) între Kata și Bunkai. Ambele elemente fac parte din aceeași execuție.

3.5.6 Timpul total permis pentru execuția combinată a Kata-ului și a demonstrației Bunkai este de 5 minute.

3.5.7 Cronometrul oficial va porni număratoarea inversă în momentul în care membrii echipei execută salutul la începerea Kata-ului și va opri cronometrul la salutul final de după execuția Bunkai.

3.5.8 Simularea stării de inconștiență în timpul executării Bunkai-ului este inadecvată: după ce a fost proiectat la sol, sportivul trebuie fie să se ridice într-un genunchi, fie să se ridice în picioare în decurs de 2 secunde.

3.5.9 Deși executarea tehnicii de proiectare prin forfecare la nivelul gâtului (Kani Basami) în timpul BUNKAI-ului este interzisă, forfecarea la nivelul corpului sau al picioarelor este permisă.

3.6 Eliminarea cu recalificări

3.6.1 În sistemul de eliminare cu recalificări, sportivii/echipele sunt împărțiți în două tablouri (pool-uri), unde în fiecare tablou sportivii/echipele se confruntă direct până când câștigătorul fiecărui tablou se califică în finală. Cei care au pierdut în fața celor doi finaliști vor forma apoi două noi tablouri și vor concura până când rămân doi sportivi/echipe în fiecare tablou pentru a lupta între ei pentru cele două medalii de bronz.

3.7 Grupe Round-robin urmate de eliminare – Individual și Echipe

3.7.1 Sportivii sau echipele se vor confrunta direct, executând un Kata la alegere. Pentru meciurile pe echipe pentru medalii, va urma Bunkai-ul, ca parte integrantă a execuției.

3.7.2 În evenimentele individuale din Premier League, în competiția Round-robin care folosește grupe de 4 sportivi, maximum 32 de participanți sunt împărțiți în 8 grupe de câte 4 sportivi sau mai puțini. Câștigătorul fiecăreia dintre cele opt grupe merge mai departe în sferturile de finală, semifinale și finală. Cei care au pierdut în fața finaliștilor în sferturi și semifinale concurează pentru medaliile de bronz. În schimb, în Faza 2 a Campionatului Mondial de Seniori (Individual), câștigătorii și ocupanții locurilor doi din fiecare dintre cele 8 grupe merg mai departe în optimi, sferturi, semifinale și finală. Pierzătorii în fața finaliștilor din sferturi și semifinale concurează pentru medaliile de bronz.

3.7.3 În Faza 1 a Campionatelor Mondiale Individuale, pentru competiția Round-robin, sportivii sunt împărțiți în 6, 8, 12 sau 24 de grupe, în funcție de numărul de sportivi înscriși, iar câștigătorii și cei mai buni ocupanți ai locurilor doi din fiecare grupă vor forma 6 perechi care vor concura pentru cele 6 locuri de calificare în Faza 2 a Campionatelor Mondiale Individuale.

3.7.4 Pentru Cupa Mondială pe Echipe Naționale, competiția începe cu o fază a grupelor Round-robin, urmată de sferturi de finală, semifinale și finală. Fiecare grupă este formată din cinci echipe. Câștigătorii și ocupanții locurilor doi din fiecare grupă avansează în sferturile de finală, câștigătorii mergând apoi în semifinale și ulterior în finală.

Echipele care pierd în semifinale concurează pentru o singură medalie de bronz. Finala determină medaliații cu aur și argint: câștigătorul obține aurul, iar ocupantul locului doi argintul. Câștigătorul meciului pentru medalia de bronz își asigură bronzul, în timp ce echipa învinsă nu primește nicio medalie.

3.7.5 Câștigătorul și ocupanții locului secund din fiecare grupă sunt determinați de cel mai mare număr de confruntări/meciuri câștigate. Dacă numărul de victorii este egal, egalitatea va fi soluționată conform Articolului 5.

3.7.6 În competiția individuală, cei care au pierdut în fața finaliștilor în sferturile de finală și semifinale vor concura pentru medaliile de bronz (una pentru grupele 1-4 și una pentru grupele 5-8). Pentru competiția pe echipe, acele echipe care au pierdut în fața finaliștilor vor concura pentru singura medalie de bronz.

3.7.7 În sistemul Round-robin, este posibil ca un sportiv sau o echipă să fie descalificată dintr-o execuție și totuși să continue competiția, finalizând restul execuțiilor din faza Round-robin a competiției. În acest caz, adversarul câștigă acea execuție, iar rezultatele celorlalte confruntări sau meciuri rămân valabile.

3.7.8 Dacă un sportiv individual sau o echipă deja calificată este descalificată pentru conduită necorespunzătoare (**SHIKKAKU**) la finalul fazei Round-robin, adversarul programat pentru prima rundă a fazei eliminatorii va avansa în runda următoare prin neprezentarea adversarului („walkover”).

3.7.9 Tabelul următor prezintă repartizarea pe grupe pentru un număr de sportivi de la 32 până la 3, precum și determinarea calificării din faza Round-robin în funcție de runda următoare:

Number of Athletes/Groups	Athletes per group								Notes
8 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 24-32 Athletes
Seed ▶		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	
6 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 18-23 Athletes
Seed ▶		3		2		4		1	
23	4	4		4	4	4		3	The first of each Group and the two best runner-ups 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	
5 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 17 Athletes
Seed ▶		3		2		4		1	
17		3		3	4	4		3	The first of each Group and the three best runner-ups qualify.
4 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 12-16 Athletes
Seed ▶		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	
3 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 9-11 Athletes
Seed ▶		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	
2 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 6-8 Athletes
Seed ▶				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	
1 Group	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 3-5 Athletes
Seed ▶								1	
5								5	Final between first and runner-up of the Group, and only one bronze medal bout.
4								4	
3								3	

3.7.10 În cazul în care ambii sportivi, sau ambele echipe, sunt descalificați pentru o greșeală tehnică în timpul unei confruntări/meci pentru medalii, aceștia vor executa un kata suplimentar pentru a determina rezultatul. Dacă acest lucru se referă la echipe, nu va fi necesară executarea Bunkai-ului.

3.8 Competiția Round-robin cu două tablouri (pool-uri)

3.8.1 Pentru jocurile multisport, cum ar fi jocurile continentale, Jocurile Olimpice sau alte evenimente multisport, formatul competiției va fi determinat pentru fiecare eveniment în parte, în funcție de modalitățile incluse și de restricțiile privind participarea.

3.9 Competiția de Kata pentru persoanele sub vârsta de 14 ani

Nu există abateri specifice de la regulile standard, însă poate fi utilizată o limitare a listei de Kata la variante mai puțin avansate.

3.10 Antrenoratul (Coaching)

3.10.1 La Campionatele Mondiale, antrenorii de Kata trebuie să facă parte din delegația unei Federații Naționale și să dețină nivelul de certificare de antrenor solicitat atunci când activează în timpul confruntării unui sportiv.

ARTICOLUL 4: COMPLETUL DE JURIZARE (COMISIA DE ARBITRI)

- 4.1 Pentru toate competițiile oficiale WKF, completul de șapte arbitri pentru fiecare rundă a competiției Round-robin și de cinci arbitri pentru eliminări va fi desemnat prin selecție aleatorie, utilizând un program informatic.
- 4.2 Pentru fiecare spațiu de luptă (saltea), un arbitru este desemnat ca Manager de Tatami și va prelua conducerea în orice comunicare necesară cu tehnicianul software și va gestiona orice problemă neprevăzută apărută în rândul arbitrilor.
- 4.3 Desfășurarea arbitrilor și alocarea completului pentru rundele eliminatorii: Secretarul Comisiei de Arbitri (RC) va furniza tehnicianului software care gestionează sistemul de tragere la sorți electronică o listă cu arbitrii disponibili pentru fiecare Tatami. Această listă este întocmită de Secretarul RC după finalizarea tragerii la sorți a sportivilor și la sfârșitul instructajului (briefing-ului) arbitrilor. Lista trebuie să conțină doar arbitrii prezenți la instructaj și trebuie să respecte criteriile menționate mai sus. Apoi, pentru tragerea la sorți a arbitrilor, tehnicianul software va introduce lista în sistem, iar șapte arbitri din desfășurarea fiecărui Tatami vor fi selectați aleatoriu ca și complet de jurizare.
- 4.4 Pentru meciurile pentru medalii, Managerii de Tatami vor furniza Președintelui RC și Secretarului RC o listă conținând oficialii disponibili de la propriul Tatami, după ce ultima execuție din runda eliminatorie a fost finalizată. Odată ce lista este aprobată de Președintele RC, aceasta va fi transmisă tehnicianului software pentru a fi introdusă în sistem. Sistemul va alocă apoi aleatoriu completul de jurizare, care va fi format din șapte arbitri.
- 4.5 Pe lângă tehnicianul software și crainicul de rezultate, pentru competițiile pe echipe, completul pentru rundele pentru medalii este asistat și de un Cronometror care monitorizează timpul maxim de execuție.
- 4.6 Dacă se consideră util, crainicul și tehnicianul software care operează sistemul electronic de jurizare pot fi aceeași persoană.
- 4.7 Mai mult, organizatorii trebuie să asigure pentru fiecare suprafață de competiție „Runners” (curieri/asistenți) familiarizați cu lista de Kata a WKF, pentru a colecta și înregistra Kata-ul ales de sportivi înainte de fiecare rundă și pentru a aduce lista tehnicianului software. Managerul de Tatami este responsabil pentru supravegherea activității asistenților.
- 4.8 Arbitrii unei confruntări de Kata nu trebuie să aibă naționalitatea sau să facă parte din aceeași Federație Națională cu niciunul dintre participanți și nici să aibă orice alt conflict de interese. Rămâne de datoria fiecărui oficial să raporteze personal orice posibil conflict de interese înainte de începerea confruntării sau a meciului.
- 4.9 Dacă se utilizează jurizarea manuală cu steaguri, vor fi folosiți cinci arbitri: patru plasați în fiecare colț al Tatamului și unul care funcționează ca Arbitru Șef (Head Judge), poziționat central pe latura cea mai apropiată de masa oficială.

ARTICOLUL 5: EVALUAREA

5.1 Lista oficială de Kata

- 5.1.1 Pot fi executate doar Kata din lista oficială de Kata a WKF. Lista oficială de Kata se găsește în ANEXA 1.
- 5.1.2 Numele unor Kata sunt dublate din cauza variațiilor obișnuite de scriere în romanizarea textului (transcrierea cu alfabet latin). În mai multe cazuri, un Kata poate fi cunoscut sub un nume diferit de la un stil (Ryu-ha) la altul – iar în cazuri excepționale, un nume identic poate reprezenta, de fapt, un Kata diferit de la stil la stil.

5.2 Numărul de Kata necesare

- 5.2.1 Un sportiv sau o echipă trebuie să execute un Kata diferit, până la maximum 5, pentru fiecare rundă până la meciurile pentru medalii. Nu sunt necesare mai mult de cinci (5) Kata diferite pentru a finaliza o competiție, iar un Kata nu poate fi executat de două ori la rând. Niciun Kata nu poate fi executat de mai mult de două ori de către un sportiv sau o echipă în timpul unei competiții. Orice Kata poate fi executat în runda pentru medalii, cu excepția cazului în care a fost deja executat de două ori.
- 5.2.2 Pentru competițiile destinate celor sub 14 ani, nu sunt necesare mai mult de patru (4) Kata, iar regula de repetiție de mai sus se va aplica începând cu a cincea rundă, fiind permise repetiții ulterioare conform aceluiași principiu pentru rundele următoare.
- 5.2.3 Fiecare sportiv/echipă este liber să aleagă ce Kata să folosească pentru fiecare rundă, cu condiția ca respectivul Kata să fie anunțat pentru fiecare rundă și să respecte regulile de repetiție menționate mai sus. Posibilitatea de a repeta un Kata este o opțiune și nu împiedică niciun sportiv sau echipă să execute un Kata nou în fiecare rundă, indiferent de numărul de runde necesare pentru a câștiga.

5.3 Evaluarea

- 5.3.1 Execuția este evaluată de la salutul de început al Kata-ului până la salutul de final al Kata-ului, cu excepția meciurilor pe echipe pentru medalii, unde execuția, precum și cronometrarea, încep la salutul de la începutul Kata-ului și se termină când membrii echipei salută după finalizarea Bunkai-ului.
- 5.3.2 Vor fi permise variații ușoare, așa cum sunt predate de stilul de Karate (Ryu-Ha) al sportivului.

5.4 Sistemul de punctaj

- 5.4.1 Fiecărei execuții i se acordă un punctaj folosind o scală de la 5.0 la 10.0, cu trepte de 0.1 – unde 5.0 reprezintă cel mai mic scor posibil pentru un Kata care este acceptat ca fiind executat, iar 10.0 reprezintă o execuție perfectă. O descalificare este indicată prin scorul 0.0.
- 5.4.2 Câștigătorul este indicat de către fiecare arbitru pe baza notelor relative pe care arbitrul respectiv le-a acordat fiecăruia dintre cei doi sportivi sau echipe. Câștigătorul este determinat prin majoritatea de voturi a arbitrilor.

CATEGORY NAME AND ROUND						
FLAG	AKA NAME				KATA NAME	
FLAG	AO NAME				KATA NAME	
7.6	7.5	7.6	7.1	7.1	7.7	7.2
8.0	7.3	7.4	7.3	7.4	7.3	7.5
						
WINNER: AO 4 - 3						

5.4.3 Bunkai se execută în meciurile pentru medalii la echipe și i se va acorda o importanță egală cu cea a Kata-ului propriu-zis.

5.5 Decizia

5.5.1 Rezultatele unei confruntări sau ale unui meci sunt decise pe baza majorității voturilor arbitrilor.

5.5.2 Pentru fiecare confruntare/meci câștigat în sistemul Round-robin, sportivul/echipa primește 3 puncte de victorie, iar învinsul primește zero puncte de victorie. Nu sunt permise rezultatele de egalitate.

5.5.3 În scopul aplicării uniforme a scalei utilizate în punctare, se aplică următoarele linii directoare:

- **10:** Perfect
- **9 – 9.9:** Excelent
- **8 – 8.9:** Foarte bun
- **7 – 7.9:** Bun
- **6 – 6.9:** Acceptabil
- **5 – 5.9:** Insuficient
- **0:** Descalificat

5.6 Criterii de evaluare

Execuția Kata	Execuția Bunkai <i>(Se aplică meciurilor pe echipe pentru medalii)</i>
1. Poziții (Stances)	1. Poziții (Stances)
2. Tehnici	2. Tehnici
3. Mișcări de tranziție	3. Mișcări de tranziție
4. Sincronizare și ritm (Timing)	4. Sincronizare și distanță (MA-AI)
5. Respirație corectă	5. Control
6. Focalizarea forței (KIME)	6. Focalizarea forței (KIME)
7. Conformitate: Consistența în execuția tehnicilor de bază (KIHON)	7. Conformitate (cu Kata): Utilizarea mișcărilor reale așa cum au fost executate în Kata
8. Forță / Putere	8. Forță / Putere
9. Viteză	9. Viteză
10. Echilibru	10. Echilibru

Kata Performance	Bunkai Performance (Applicable to Team performances for medals)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Stances 2. Techniques 3. Transitional movements 4. Timing and synchronisation 5. Correct breathing 6. Focus (KIME) 7. Conformance: Consistence in the performance of the KIHON 8. Strength 9. Speed 10. Balance 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stances 2. Techniques 3. Transitional movements 4. Timing & distance (MA-AI) 5. Control 6. Focus (KIME) 7. Conformance (to Kata): Using the actual movements as performed in the Kata. 8. Strength 9. Speed 10. Balance

5.7 Greșeli (Fouls)

Următoarele greșeli, dacă sunt evidente, trebuie luate în considerare:

1. Anunțarea Kata-ului înainte, în loc de după, salut (reverență).
2. Pierderea minoră a echilibrului.
3. Executarea unei mișcări într-o manieră incorectă sau incompletă, cum ar fi eșecul de a executa complet un blocaj sau de a lovi (cu pumnul) în afara țintei.
4. Mișcări asincrone, cum ar fi executarea unei tehnici înainte de finalizarea tranziției corpului, sau în cazul Kata-ului pe Echipe; eșecul de a executa o mișcare la unison.
5. Folosirea de indicii sonore (de la orice altă persoană, inclusiv de la alți membri ai echipei) pentru a ghida timpul execuției.
6. Orice teatralisme, cum ar fi bătăile din picioare, lovirea pieptului, a brațelor sau a Karategi-ului, sau expirația nepotrivită, trebuie considerate greșeli foarte grave de către arbitri în evaluarea execuției Kata-ului – la același nivel cu o penalizare pentru o pierdere majoră a echilibrului.
7. Kiai incorect. (Kiai-ul trebuie să fie scurt și concentrat, și simultan cu tehnica).
8. Centura care se slăbește în măsura în care iese de pe șolduri în timpul execuției.
9. Pierderea de timp, incluzând mersul prelungit, salutul excesiv sau pauza prelungită înainte de începerea execuției, inclusiv folosirea a mai mult de 35 de secunde de la momentul în care numele sportivului/echipei este anunțat pe monitor până la prima mișcare după salut.

10. Cauzarea unei accidentări prin lipsa controlului tehnicii în timpul Bunkai-ului.
11. Simularea stării de inconștiență pentru mai mult de 2 secunde ca parte a Bunkai-ului.

5.8 Descalificarea

Un sportiv sau o echipă poate fi descalificată pentru oricare dintre următoarele motive:

1. Neanunțarea Kata-ului, anunțarea unui Kata greșit – sau executarea unui alt Kata decât cel pre-anunțat la masa oficială. Pentru a fi considerat anunțat, numele Kata-ului trebuie să fie clar înțeleș de către arbitri.
2. Omiterea salutului (reverenței) la începutul și la finalizarea execuției Kata.
3. Neînceperea Kata-ului cu fața către arbitri.
4. O pauză distinctă sau oprirea execuției.
5. Omiterea sau adăugarea de mișcări – sau modificarea substanțială a execuției față de forma sa originală.
6. Repetarea persistentă și evidentă a teatralismelor, cum ar fi bătăile din picioare, lovirea pieptului, a brațelor sau a Karategi-ului, ori expirația nepotrivită.
7. Necesitatea de a face un pas corectiv pentru a-și reveni dintr-o pierdere totală a echilibrului sau căderea.
8. Căderea centurii în timpul execuției.
9. Depășirea limitei de timp total de 5 minute pentru Kata și Bunkai.
10. Executarea unei tehnici de proiectare prin forfecare la nivelul gâtului în Bunkai (Jodan Kani Basami).
11. Nerespectarea instrucțiunilor Arbitrului Șef sau altă conduită necorespunzătoare (**SHIKKAKU**).

Arbitrul Șef trebuie să convoace **Shugo** (consultarea arbitrilor) înainte de decizia de descalificare.

5.9 Celebrarea excesivă și demonstrațiile politice sau religioase

5.9.1 Se așteaptă ca sportivii să respecte ceremonia de salut înainte și după execuție. Orice celebrare excesivă, cum ar fi căderea în genunchi etc., sau orice exprimări politice sau religioase în timpul sau imediat după execuție sunt interzise și vor face obiectul unei amenzi egale cu suma determinată de Comitetul Executiv (EC) pentru taxa de protest. Managerul de Tatami sau Arbitrul Șef va notifica masa oficială.

5.10 Determinarea câștigătorului confruntării în competiția individuală sau a unui meci pe echipe folosind sistemul de eliminare

5.10.1 Atât pentru confruntările individuale, cât și pentru meciurile pe echipe care folosesc sistemul de eliminare, câștigătorul este sportivul sau echipa care obține cea mai mare sumă de voturi din partea arbitrilor, conform indicațiilor de la punctul 5.5.

5.11 Determinarea câștigătorului unei grupe Round-robin și rezolvarea egalităților în competiția individuală

Pentru a determina câștigătorul grupei în competiția individuală Round-robin și pentru a rezolva egalitățile, se urmează următorii pași, în ordinea priorității, pentru a stabili câștigătorul:

1. Cele mai multe puncte de victorie acumulate în toate confruntările.
2. Câștigătorul confruntării directe dintre sportivii aflați la egalitate.
3. Cea mai mare sumă a voturilor arbitrilor care l-au desemnat pe sportiv câștigător în toate confruntările din grupă.
4. Sportivul cu cel mai înalt clasament mondial (World Ranking).
5. Executarea unui kata suplimentar pentru sportivii care rămân la egalitate.

Pentru fiecare caz de egalitate, se revine la criteriul 2.

În cazul Kiken (neprezentare/abandon), sportivului/echipei câștigătoare i se vor acorda 4 voturi pentru acea confruntare.

5.12 Determinarea câștigătorului unei grupe Round-robin și rezolvarea egalităților, în competiția pe Echipe

Pentru a determina câștigătorul grupei Round-robin și pentru a rezolva egalitățile, se urmează următorii pași, în ordinea priorității, pentru a stabili câștigătorul:

1. Cele mai multe puncte de victorie acumulate în toate meciurile.
2. Câștigătorul meciului direct dintre echipele aflate la egalitate.
3. Cea mai mare sumă a voturilor arbitrilor care au desemnat echipa câștigătoare în toate meciurile din grupă.
4. Executarea unui kata suplimentar pentru echipele care rămân la egalitate.

Pentru fiecare caz de egalitate, se revine la criteriul 2.

5.13 Determinarea Ocupanților Locurilor Secunde (Runner-ups) între Diferite Grupe Round-robin

1. Atunci când se compară ocupanții locurilor secunde din două grupe Round-robin diferite, sportivul/echipa care are cea mai favorabilă diferență de voturi ale arbitrilor, pentru și împotriva, va prevala.

2. Dacă există o egalitate între mai mult de doi sportivi, primii doi sportivi cu cel mai înalt clasament vor prevala.
3. Executarea unui kata suplimentar pentru sportivii care rămân la egalitate, în conformitate cu Articolul 5.2.

5.14 Jurizarea manuală prin utilizarea steagurilor

5.14.1 Jurizarea manuală prin utilizarea steagurilor roșii și albastre poate fi folosită pentru competițiile unde echipamentul de jurizare electronic nu este disponibil sau unde o defecțiune tehnică face imposibilă utilizarea echipamentului electronic.

5.14.2 În acest caz, se va aplica următoarea procedură pentru stabilirea rezultatului confruntării: După ce atât AKA, cât și AO și-au finalizat execuția, Arbitrul Șef (Head Judge) va suna din fluier, iar toți cei cinci arbitri (inclusiv Arbitrul Șef) își vor ridica simultan steagul pentru a semnaliza câștigătorul. Arbitrii vor menține steagul ridicat pentru a permite înregistrarea rezultatelor până când Arbitrul Șef sună din fluier a doua oară, semnalând coborârea steagurilor.

ARTICOLUL 6: DESFĂȘURAREA MECIURILOR

6.1 Înainte de fiecare rundă, sportivii sau echipele trebuie să transmită Kata-ul ales asistenților (Runners) desemnați, care vor transmite informația tehnicianului software al sistemului electronic de jurizare.

6.2 Este responsabilitatea exclusivă a antrenorului sau, în absența acestuia, a sportivului sau a echipei, să se asigure că Kata-ul comunicat asistentului este adecvat pentru runda respectivă.

6.3 În cazul în care există vreo discrepanță între numărul și numele Kata-ului înregistrat pentru execuție, va prevala numărul, conform listei oficiale de Kata a WKF.

6.4 Sportivii individuali sau echipele care nu se prezintă atunci când sunt strigați sau decid să nu continue vor fi descalificați (**KIKEN**) din categoria respectivă. Descalificarea prin KIKEN înseamnă că sportivii sunt descalificați din acea categorie, deși acest lucru nu afectează participarea în altă categorie.

6.5 Punctul de plecare pentru execuție poate fi oriunde în perimetrul suprafeței de competiție.

6.6 Acolo unde pe monitor este afișat un cronometru cu numărătoare inversă, sportivului sau echipei i se permit 35 de secunde din momentul în care numele acestora este anunțat pe monitor până la prima mișcare de după salut.

6.7 După salut (reverență), sportivul sau echipa trebuie să anunțe clar numele Kata-ului care urmează să fie executat și apoi să înceapă execuția.

6.8 Atunci când sportivul sau echipa este strigată (imediat ce numele acestora apare pe ecran), sportivul sau echipa trebuie să se deplaseze prompt către punctul de pornire pentru Kata, orientat cu fața către arbitri, fără niciun fel de marș prelungit. După salut, se va anunța numele Kata-ului, iar execuția va începe fără nicio altă întârziere.

6.9 Meciul începe cu un salut către arbitri, urmat de salutul reciproc al sportivilor/echipelor. Sportivul/echipa cu centura roșie (AKA) execută primul Kata, urmat de sportivul/echipa cu centura albastră (AO) după finalizarea execuției lui AKA. Sportivul/echipa care nu concurează în acel moment va sta lângă perimetrul suprafeței de competiție și se va abține de la mișcări sau discuții pentru a evita perturbarea execuției celuilalt sportiv/echipe.

6.10 La finalul execuției, care este definit ca salutul final din Kata, sportivul(ii) trebuie să revină la capătul suprafeței de competiție pentru a aștepta anunțarea câștigătorului.

6.11 Când un sportiv sau o echipă a finalizat Kata-ul, arbitrii (inclusiv Arbitrul Șef) acordă punctajul folosind un dispozitiv electronic.

6.12 Odată ce câștigătorul este anunțat, sportivii sau echipele, la semnalul „OTAGAI NI REI”, se vor saluta reciproc, iar la „SHOMEN NI REI” se vor saluta (înclina) către arbitri și vor părăsi Tatami-ul.

ARTICOLUL 7: PROTESTUL OFICIAL

7.1 Prevederi generale

7.1.1 Nimeni nu poate protesta împotriva unei decizii de arbitraj către membrii Completului de Jurizare.

7.1.2 Dacă o procedură de arbitraj pare să încalce regulamentul, antrenorul sportivului sau reprezentantul oficial al acestuia sunt singurii autorizați să depună un protest.

7.1.3 Protestul va lua forma unui raport scris, depus imediat după confruntarea (bout) care a generat protestul. Singura excepție este situația în care protestul vizează o defecțiune administrativă.

7.1.4 Orice protest referitor la aplicarea regulilor nu trebuie neapărat să împiedice progresul competiției, iar intenția de a protesta trebuie anunțată de către antrenor sau reprezentantul Federației Naționale (NF) imediat după încheierea confruntării.

7.1.5 Antrenorul / reprezentantul NF va solicita formularul oficial de protest [ANEXA 3] de la Managerul de Tatami și este de așteptat să îl completeze, să îl semneze și să îl predea Managerului de Tatami împreună cu taxa corespunzătoare, în termen de 5 minute de la anunțarea intenției de protest.

7.1.6 Eșecul unui antrenor / reprezentant NF de a depune un protest în timp util poate duce la respingerea acestuia dacă o astfel de întârziere, în opinia Juriului de Apel, este fără justificare rezonabilă și împiedică desfășurarea competiției.

7.1.7 Managerul de Tatami va adăuga imediat numele oficialilor și va înmâna formularul de protest completat unui reprezentant al Juriului de Apel. Juriul de Apel va analiza, fără întârziere, circumstanțele care au dus la decizia contestată. După analizarea tuturor faptelor disponibile, aceștia vor întocmi un raport și vor fi împuterniciți să ia măsurile necesare. Protestul va fi analizat de Juriul de Apel și, ca parte a acestei analize, Juriul va studia dovezile disponibile în sprijinul protestului.

7.1.8 Protestul poate fi, de asemenea, decis și anunțat direct Juriului de Apel de către Președintele RC sau de către Arbitrul Șef al evenimentului, caz în care nu se va aplica nicio taxă de protest.

7.1.9 În cazul unei defecțiuni administrative în timpul unei confruntări în desfășurare, Antrenorul poate notifica direct Managerul de Tatami. La rândul său, Managerul de Tatami îl va notifica pe Arbitrul Șef (Chief Judge).

7.1.10 Protestul trebuie să conțină numele și țara sportivilor, arbitrii care au oficiat și detaliile precise ale obiectului protestului. Nicio reclamație generală cu privire la standardele globale nu va fi acceptată ca protest legitim. Sarcina de a dovedi validitatea protestului revine reclamantului. Protestul trebuie înaintat unui reprezentant al Juriului de Apel de către Managerul de Tatami. În timp util, Juriul va analiza circumstanțele care au dus la decizia contestată.

7.1.11 Reclamantul trebuie să depună o Taxă de Protest conform acordului Comitetului Executiv al WKF, iar aceasta, împreună cu protestul, trebuie înmănată Managerului de Tatami, care o va preda unui reprezentant al Juriului de Apel.

7.1.12 Orice protest trebuie anunțat de către Antrenor sau reprezentantul Federației Naționale imediat după încheierea confruntării.

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

7.1.14 Juriul de Apel nu poate impune sancțiuni sau penalizări. Funcția acestuia este de a se pronunța asupra temeiniciei protestului pentru a iniția acțiunile necesare din partea Comisiei de Arbitri (RC) și a Comitetului de Organizare (OC) în vederea rectificării oricărei proceduri de arbitraj constatate ca fiind contrară regulamentului.

7.1.15 Dacă protestul implică sportivi dintr-o categorie aflată în desfășurare, atunci următoarea rundă care l-ar putea implica pe sportivul respectiv trebuie amânată până la soluționarea apelului.

7.2 Componenta Juriului de Apel

7.2.1 Juriul de Apel este compus din trei reprezentanți ai Arbitrilor Seniori, numiți de Comisia de Arbitri (RC) sau de Arbitrul Șef. Nu pot fi numiți doi membri din cadrul aceleiași Federații Naționale. Aceștia vor fi numerotați de la 1 la 3.

7.2.2 RC va numi, de asemenea, trei membri suplimentari, numerotați de la 4 la 6, care vor înlocui automat oricare dintre membrii Juriului de Apel numiți inițial în cazul unei situații de conflict de interese. De exemplu, în cazul în care membrul juriului are aceeași naționalitate sau are o relație de rudenie (de sânge sau prin afinitate) cu oricare dintre părțile implicate în incidentul contestat, inclusiv cu toți membrii completului de arbitraj implicați în incident.

7.3 Procesul de evaluare a apelurilor

7.3.1 Este responsabilitatea Managerului de Tatami care primește protestul să convoace Juriul de Apel și să depună suma aferentă protestului către WKF pentru orice protest respins.

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

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

7.4 Proteste respinse și acceptate

7.4.1 Dacă un protest este considerat nevalid, Juriul de Apel va desemna unul dintre membrii săi pentru a notifica verbal reclamantul că protestul a fost respins, va marca documentul original cu cuvântul „RESPINS” (DECLINED), acesta va fi semnat de fiecare membru al Juriului de Apel, iar reclamantul va fi informat despre decizie.

7.4.2 Dacă protestul este acceptat, Juriul de Apel va desemna unul dintre membrii săi care va notifica verbal reclamantul că protestul a fost acceptat, va marca documentul original cu cuvântul „ACCEPTAT” (ACCEPTED) și

acesta va fi semnat de fiecare membru al Juriului de Apel, înainte de a preda protestul Arbitrului Șef și de a restitui taxa de protest reclamantului.

7.4.3 După ce un protest este acceptat, 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, inclusiv posibilitățile de:

- Inversare a deciziilor anterioare care contravin regulamentului;
- Anulare a rezultatelor rundelor afectate, începând cu momentul dinaintea incidentului;
- Repetare a confruntărilor care au fost afectate de incident;
- Emitere a unei recomandări către Comisia de Arbitri (RC) pentru sancționarea arbitrilor implicați.

7.4.4 Responsabilitatea revine Juriului de Apel de a da dovadă de reținere și discernământ în luarea acțiunilor care ar putea perturba programul evenimentului în mod semnificativ. Inversarea rezultatelor este ultima opțiune pentru a asigura un rezultat echitabil.

7.5 Raportul de incident

7.5.1 După gestionarea incidentului în maniera prescrisă mai sus, Juriul de Apel se va întruni din nou și va elabora un raport simplu de incident (protest), descriind constatările lor și menționând motivele pentru acceptarea sau respingerea protestului.

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

ARTICOLUL 8: ELIGIBILITATEA PENTRU COMPETIȚIE

8.1 Vârsta

8.1.1 Alocarea pe categorii de vârstă este determinată de vârsta sportivului în prima zi de competiție a evenimentului.

8.1.2 Categoriile de seniori pentru Kumite și Kata se referă la grupuri de vârstă diferite. În categoriile de seniori la Kumite, sportivii trebuie să aibă 18 ani împliniți, în timp ce în categoriile de seniori la Kata, sportivii trebuie să aibă cel puțin 16 ani, ambele limite fiind definite conform punctului 8.1.1.

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

8.2 Cota Federațiilor Naționale (NF) per Eveniment

8.2.1 La Campionatele Mondiale de Cadeți, Juniori și U21, la Campionatele Mondiale de Seniori Individual – „Faza Finală” și la Campionatele Mondiale de Seniori pe Echipe, fiecare Federație Națională este limitată la 1 sportiv per categorie.

8.2.2 Limitări specifice se pot aplica la Campionatele Mondiale de Seniori Individual – „Faza de Calificare”. Dacă o Federație Națională are deja un sportiv calificat într-o categorie a Campionatului Mondial de Seniori Individual – „Faza Finală”, aceasta nu mai poate înregistra un alt sportiv pentru aceeași categorie în Campionatul Mondial Individual – „Faza de Calificare”.

8.2.3 Evenimentele Karate 1 sunt competiții deschise la care toți membrii WKF au permisiunea de a participa fără restricția de 1 sportiv per Federație Națională. Cu toate acestea, participanții trebuie să fie membri ai unei Federații Naționale recunoscute de către WKF.

8.2.4 Evenimentele multi-sport, precum Jocurile de Plajă ANOC, Jocurile Mondiale sau Jocurile Olimpice, pot aplica alte criterii, care vor fi definite în sistemele lor de calificare respective.

8.3 Naționalitatea

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

8.3.2 Ca regulă generală, un sportiv care a reprezentat o țară într-un eveniment oficial WKF sau la un Campionat Mondial nu poate reprezenta o altă țară la un eveniment oficial WKF sau la un Campionat Mondial.

8.3.3 Cu toate acestea, dacă un sportiv care a participat la unul dintre aceste evenimente obține prin căsătorie naționalitatea soțului/soției, acesta poate reprezenta țara soțului/soției.

8.3.4 Un sportiv care posedă dublă naționalitate (adică una în virtutea legii unei țări și cealaltă în virtutea legii altei țări) poate reprezenta doar una sau cealaltă țară în funcție de pe care sportivul în cauză o alege. Odată ce

a reprezentat ambele țări, va fi necesară aprobarea Comitetului Executiv (EC) al WKF pentru o schimbare ulterioară, în urma unei cereri scrise motivate din partea Federației Naționale (NF) relevante către Președintele WKF.

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

8.3.6 Un sportiv naturalizat (sau unul care și-a schimbat naționalitatea prin naturalizare) nu poate participa la Campionatele Mondiale reprezentând noua sa țară decât după trei ani de la naturalizare. Perioada de după naturalizare poate fi redusă sau chiar anulată cu acordul celor două Federații Naționale vizate și cu aprobarea finală a Comitetului Executiv al WKF.

8.3.7 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 într-o altă țară ca urmare a unei schimbări de frontieră, sau dacă o nouă Federație Națională este recunoscută de WKF, un sportiv poate continua să reprezinte țara de care aparține sau a aparținut. Cu toate acestea, el poate alege să reprezinte noua sa țară sau noua sa Federație Națională la Campionatele Mondiale.

8.3.8 În cazurile în care WKF a recunoscut mai mult de o Federație Națională 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 Federații Naționale în evenimente oficiale WKF.

8.3.9 Pentru a obține transferul către o altă Federație Națională (NF) ai cărei cetățeni dețin același pașaport, va fi suficient acordul între cele două Federații implicate pentru a confirma către WKF orice modificare privind statutul unui sportiv. În caz de dezacord între Federații, orice schimbare va trebui aprobată de Comitetul Executiv (EC) al WKF. În acest caz, sportivul, prin intermediul Federației vizate, va trebui să dovedească în mod satisfăcător pentru WKF rezidența pe teritoriul guvernat de cealaltă Federație sau, în lipsa acesteia, relația cu cealaltă Federație care face schimbarea justificabilă.

8.3.10 Odată ce sportivul a reprezentat toate Federațiile Naționale implicate, va fi necesară aprobarea Comitetului Executiv al WKF pentru orice schimbare ulterioară.

ARTICOLUL 9: ADAPTAREA ACESTUI REGULAMENT PENTRU EVENIMENTELE DIN AFARA PROGRAMULUI OFICIAL WKF

9.1 Federațiile Naționale pot modifica aceste reguli în scopul competițiilor naționale sau al altor competiții care nu fac parte din programul oficial WKF, atâ timp cât aceste adaptări nu oferă un avantaj sau dezavantaj pentru anumite stiluri de karate.

9.2 Federațiile Naționale sunt încurajate să consulte autoritățile sportive naționale pentru îndrumări privind legislația națională și/sau liniile directoare pentru sporturile competitive destinate copiilor sub vârsta de 12 ani.

9.3 Orice abatere de la Regulamentul de Competiție aplicată unei competiții trebuie să fie anunțată în buletinul oficial sau în invitația la eveniment.

ARTICOLUL 10: PROBLEME CARE NU SUNT ACOPERITE SPECIFIC DE 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 rezolva problema prin aplicarea unor soluții analoge cazurilor similare prevăzute în regulament sau folosindu-și cel mai bun raționament. Înainte de a lua o decizie, Arbitrul Șef poate consulta Reprezentantul WKF desemnat pentru turneu sau poate transmite problema Comisarului Sportiv pentru consultare înainte de a lua o hotărâre.

ANEXA 1: LISTA OFICIALĂ DE KATA

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

La raportarea kata-ului care urmează să fie executat, folosiți numărul desemnat. În cazul în care există o neconcordanță între numărul și numele kata-ului, numărul va fi considerat drept kata-ul raportat pentru execuție.

ANEXA 2: CATEGORIILE COMPETIȚIEI DE KATA

Team Kata Senior Male (16+ years)

Team Kata Senior Female (16+ years)

Team Kata Cadet and Junior Male (14 - <18 years)

Team Kata Cadet and Junior Female (14- <18 years)

Individual Kata Senior Male (16+ years)

Individual Kata Senior Female (16+ years)

Individual Kata U21 (18 - <21) Male

Individual Kata U21 (18 - <21) Female

Individual Kata Junior Male (16 - <18 years)

Individual Kata Junior Female (16 - <18 years)

Individual Cadet Kata Male (14 - <16 years)

Individual Cadet Kata Female (14 - <16 years)

Youth Kata U14 Male (12- <14 years)

Youth Kata U14 Female (12- <14 years)

WKF OFFICIAL PROTEST FORM

KATA



The protest must be prepaid.

DATE	COMPETITION	PLACE
..... / /		

NAME OF THE ATHLETE	COUNTRY

PROTEST DESCRIPTION

To be continued on the other side of this page

NAME		Valid as receipt by the WKF
SIGNATURE		

FOR OFFICIAL USE ONLY

TATAMI N°			TM Manager:				
PANEL	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
NAME							
COUNTRY							

ANEXA 4: TABEL REZUMATIV AL CRITERIILOR DE CÂȘTIGARE ȘI REZOLVAREA EGALITĂȚILOR

KATA			
Individual		Teams	
Round-robin	Elimination	Round-robin	Elimination
Criteria for winning bout or match			
1. Majority of votes from the Judges	1. Majority of votes from the Judges	1. Majority of votes from the Judges	1. Majority of votes from the Judges
Criteria for winning Round-robin Group and resolving ties			
1. Most Victory Points		1. Most Victory Points	
2. Winner of the bout between the two		2. Winner of the Match between the two	
3. Most votes all judges, all bouts		3. Most votes all judges, all matches	
4. Highest World Ranking		4. Extra match - new kata	
5. Extra bout - new kata			
For each pair of Athletes compared the criteria must be considered from the beginning of the list.		For each pair of Teams compared the criteria must be considered from the beginning of the list.	
All winning criteria are leisted in order of precedence from the top down.			

KATA			
INDIVIDUAL		ECHIPE	
Round-robin	Eliminare	Round-robin	Eliminare
Criterii pentru câștigarea unei confruntări (bout) sau meci (match)			
1. Majoritatea voturilor de la Arbitri	1. Majoritatea voturilor de la Arbitri	1. Majoritatea voturilor de la Arbitri	1. Majoritatea voturilor de la Arbitri
Criterii pentru câștigarea Grupei Round-robin și rezolvarea egalităților			
1.Cele mai multe Puncte de Victorie		1.Cele mai multe Puncte de Victorie	
2.Câștigătorul confruntării directe dintre cei doi		2.Câștigătorul confruntării directe dintre cei doi	
3.Cele mai multe voturi de la toți arbitrii		3.Cele mai multe voturi de la toate confruntările	
4.Cel mai înalt Clasament Mondial		4.Confruntare suplimentară – kata nou	
Pentru fiecare pereche de Sportivi comparați, criteriile trebuie luate în considerare de la începutul listei.		Pentru fiecare pereche comparată, criteriile trebuie luate în considerare de la începutul listei.	