



**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 FINALIZAREA MECIURILOR - 23**

**ARTICOLUL 8: PUNCTAJ -25**

**ARTICOLUL 9: COMPORTAMENT INTERZIS - 27**

**ARTICOLUL 10: AVERTISMENTE ȘI PENALITĂȚI - 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 - 48**

**ARTICOLUL 16: ELIGIBILITATEA DE A CONCURA - 52**

**ARTICOLUL 17: ADAPTAREA ACESTOR REGULI LA EVENIMENTE ÎN AFARA PROGRAMULUI OFICIAL WKF -54**

## **PROGRAMUL EVENIMENTULUI**

**ARTICOLUL 18: PROBLEME NESPECIFICATE ÎN MOD SPECIFIC DE REGULI - 55**

**ANEXA 1: TERMINOLOGIA - 56**

**ANEXA 2: GESTURI ȘI SEMNALE CU STEAGURI - 59**

**ANEXA 3: CATEGORII, VÂRSTĂ ȘI DIVIZIUNI DE GREUTATE - 67**

**ANEXA 4: FORMULAR DE PROTEST OFICIAL - 69**

**ANEXA E 5: SISTEM CU DOI ARBITRI (APLICABIL NUMAI LA LIGA DE TINERET) - 72**

**ANEXA 6: TABEL REZUMAT AL CRITERIILOR DE CÂȘTIG ȘI REZOLVAREA EGALITĂȚII - 75**

## **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 matat aprobat WKF, cu laturile de opt metri (măsurate din exterior), cu covorașele din zona exterioară de un metru într-o altă culoare, marcând limita. Va exista o zonă de siguranță de 2 metri în jurul zonei de competiție.

1.2 Va exista un minim de 2 metri între zonele 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 plasate între zonele de competiție, acestea trebuie plasate suficient de departe de zonele de competiție pentru a permite o zonă de siguranță de 2 metri între zonele de competiție pe toate părțile. (Monitoarele trebuie plasate la un minim de 2 metri de exteriorul zonei de avertizare colorate diferit.)

1.5 Două covorașe sunt inversate cu partea roșie (sau altă culoare) orientată în sus, la o distanță de un metru de centrul covorașului, pentru a forma o limită între Sportivi. La începerea sau reluarea luptei, Sportivii vor sta în față și central pe covoraș, orientați unul spre celălalt.

1.6 Arbitrul (SHUSHIN) va sta centrat între cele două covorașe, cu fața la Sportivi, la o distanță de doi metri de limita zonei de competiție. Fiecare Judecător (FUKUSHIN) va sta așezat în zona desemnată. Dacă stau pe TATAMI, vor fi plasați la aproximativ 1,5 metri de colțuri, în zona de siguranță.

1.7 Arbitrul se poate mișca în jurul întregului Tatami, inclusiv în zona de siguranță unde sunt așezați Judecătorii. Fiecare Judecător va fi echipat cu un steag roșu și unul albastru sau un dispozitiv electronic de semnalizare.

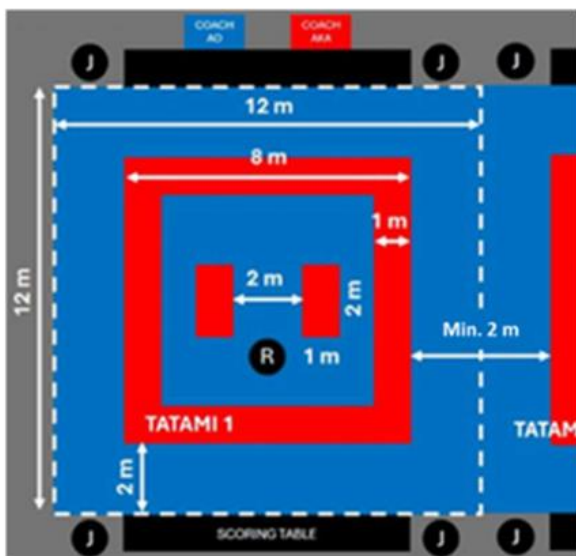
1.8 Supervizorul Meciului (KANSA) va sta așezat la masa oficială. Acesta va fi echipat cu un fluier.

1.9 Supervizorul Punctajului va sta așezat la masa oficială de punctaj, lângă cronometrul/ținătorul de timp, iar acolo unde este utilizată revizuirea video, la fel și Judecătorul de Revizuire Video.

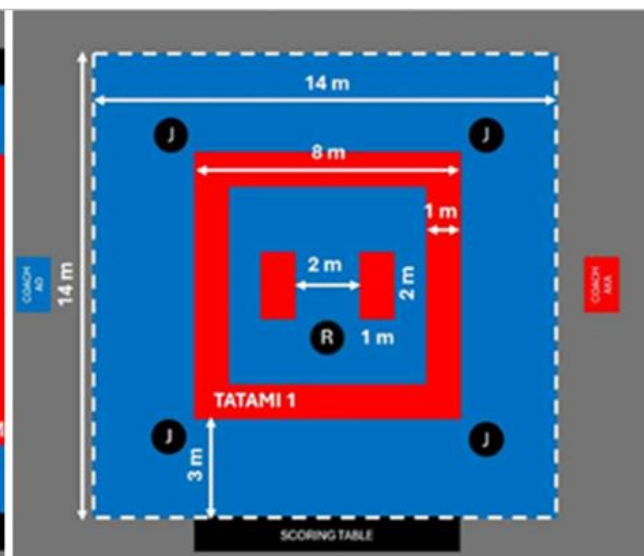
1.10 Antrenorii vor sta așezați în afara zonei de siguranță, pe părțile lor respective ale TATAMI-ului, spre masa oficială. În cazurile în care configurația Tatami face nepracticabilă plasarea Antrenorilor cu fața la masa oficială, aceștia pot fi plasați pe fiecare parte a mesei oficiale. Dacă în astfel de cazuri se utilizează revizuirea video, trebuie desemnați supervizori ai Antrenorilor.

## Configurare Competiție Sistem Steag

### Runde Inițiale

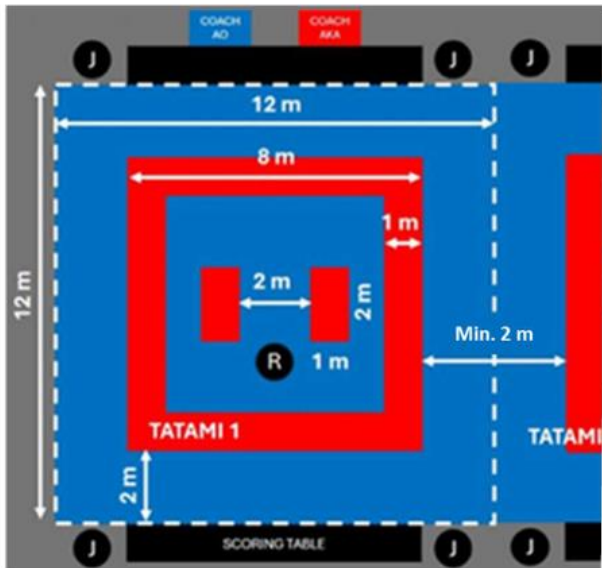


### Lupte pentru medalii

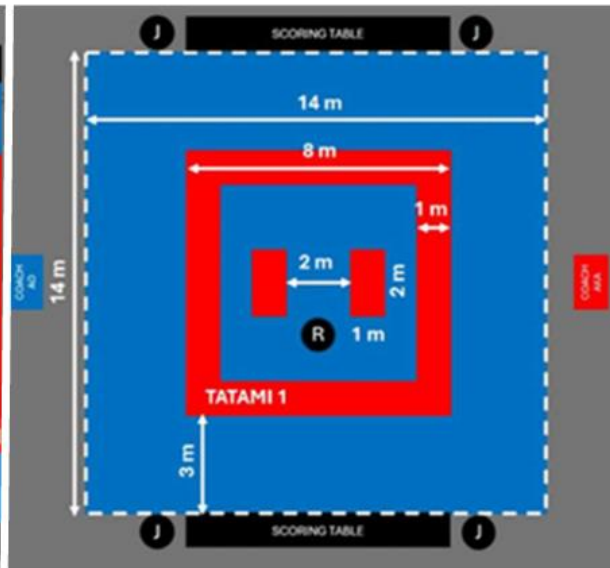


## Configurare Competiție Sistem Joystick-uri

### 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 bleumarin la un rând (cod culoare 19-4023 TPX)
- b) Pantaloni simpli gri deschis fără manșete (cod culoare 18-0201 TPX)
- c) O cămașă albă cu mânecă scurtă
- d) Șosete simple albastre închise sau negre și pantofi negri tip slip-on pentru utilizare pe zona de meci
- e) O cravată oficială, purtată fără ac de cravată
- f) Un fluier negru cu un șnur alb discret pentru fluier

#### **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 de pe umeri, iar machiajul trebuie să fie discret
- e) Nu pot fi purtați 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 permiși.

**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 asigurată o uniformă comună pentru Arbitri la costul LOC cu aspectul specific evenimentului, uniforma oficială pentru Arbitri poate fi substituită de acea uniformă comună, cu condiția ca aceasta să fie solicitată în scris către WKF de către organizatorul evenimentului și aprobată oficial de 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.

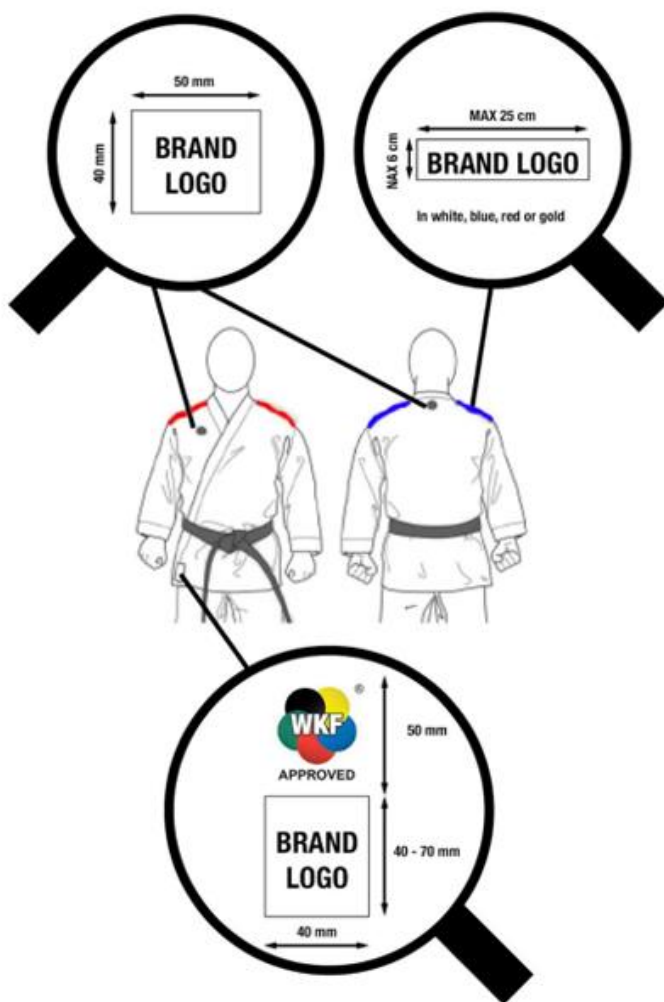
### **2.2 Sportivi**

**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 Karate 1 - Premier League, Seria A și Liga de Tineret), Karategi-ul trebuie să aibă mărci brodate pe umeri în roșu sau albastru, respectiv, conform tragerii la sorți. Excepțiile includ marii câștigători ai sezonului anterior Premier League, care ar trebui să

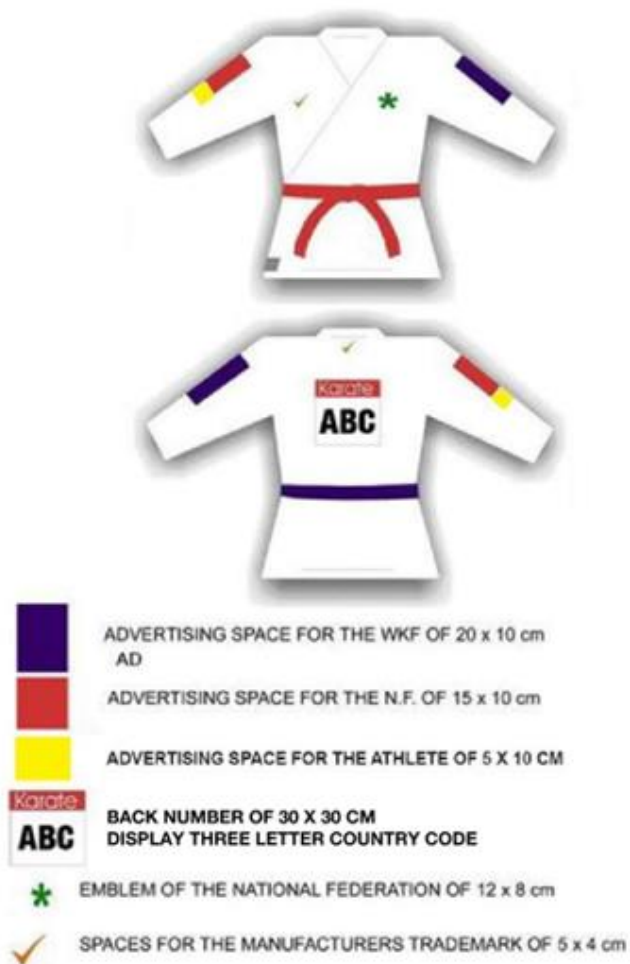
poarte o broderie aurie pe umăr la evenimentele curente Premier League, și Campionul Mondial Senior în exercițiu, care ar trebui să poarte o broderie aurie pe umăr la actualul Campionat Mondial Senior. Acest lucru se aplică în egală măsură persoanelor fizice și echipelor. Nu există o cerință WKF ca membrii Echipei să poarte aceeași marcă 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 1 – 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 WKF, alocată prin tragere la sorți, fără broderii personale, reclame sau marcaje, altele decât eticheta obișnuită de la producător. Centurile de grad 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) Jacheta, atunci când este strânsă în jurul taliei cu centura, trebuie să aibă o lungime minimă care să acopere umerii, dar nu trebuie să fie mai mare de trei sferturi din lungimea coapsei.

f) Sportivele pot purta un tricou alb simplu sub jacheta de Karate. g) Nu pot fi folosite jachete fără legături. Legăturile jachetei care țin jacheta la loc trebuie să fie legate la începutul luptei. Dacă sunt rupte în timpul luptei, Sportivul nu este obligat să schimbe jacheta.

h) Lungimea maximă a mânecilor jachetei nu trebuie să fie mai mare de îndoitura încheieturii mâinii și nici mai scurtă de jumătatea antebrațului.

i) Mânecele jachetei nu pot fi rulate în sus.

j) Pantalonii trebuie să fie suficient de lungi pentru a acoperi cel puțin două treimi din tibie și nu trebuie să ajungă sub osul gleznei. Cracul pantalonului nu poate fi rulat în sus.

k) Karategi-ul nu trebuie modificat sau manipulat pentru a-și schimba forma.

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 obstrucționeze desfășurarea lină a luptei. Hachimaki (bandană) nu va fi permisă.

2.2.4 Agrafele de păr sunt interzise, la fel și clemele de păr metalice. Panglicile, mărelele și alte decorațiuni sunt interzise. Una sau două benzi de cauciuc discrete pe o singură coadă de cal sunt permise.

2.2.5 Sportivii pot folosi, conform propriei alegeri individuale, articole de acoperire a capului religioase aprobate de WKF: O eșarfă neagră din material simplu care acoperă părul, dar nu zona gâtului sau a gâtuleului.

2.2.6 Sportivii trebuie să aibă unghiile scurte și nu trebuie să poarte obiecte metalice sau de altă natură care ar putea răni adversarii. Utilizarea aparatelor dentare metalice trebuie aprobată de Arbitru și de Doctorul Turneului. Sportivul își asumă responsabilitatea deplină pentru orice accidentare.

2.2.7 Următorul echipament de protecție este obligatoriu:

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

b) Protecție dentară.

c) Protector corporal aprobat WKF pentru bărbați. Femeile trebuie să utilizeze un protector pentru piept și corp sau protectorul integrat piept/corp.

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

e) Protecție pentru picioare aprobată WKF, un Sportiv purtând roșu și celălalt purtând albastru.

f) Apărători inghinale aprobate WKF pentru Sportivii bărbați.

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

h) Pentru Sportivele sub 14 ani, utilizarea unui protector de piept 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, îmbrăcăminte sau echipament neautorizat este interzisă.

2.2.10 Este datoria Supervisorului Meciului 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, capitonajului sau suporturilor din cauza accidentării trebuie aprobată de Arbitru și efectuată sau aprobată de Doctorul Turneului.

2.2.13 În cazul în care deformatățile sau amputațiile nu permit o fixare sigură și securizată a echipamentului de protecție sau ar putea reprezenta un risc pentru sportiv sau adversarii săi, Kumite-ul competitiv nu va fi permis. În caz de îndoială, Arbitrii ar trebui să ceară decizia medicului.

2.2.14 Sportivilor care apar în zona de competiție cu echipament neautorizat sau Karategi neregulat li se vor acorda două minute pentru a corecta ținuta, iar Antrenorului, pe baza raportului Arbitrului Șef, i se poate suspenda licența de antrenor pentru o perioadă de până la 6 luni începând cu data de după turneul aplicabil, cu excepția cazului în care echipamentul și ținuta au fost verificate în prealabil de un Controlor WKF.

### **2.3 Antrenori**

2.3.1 Antrenorii trebuie să poarte în permanență, pe durata turneului, ședinței de informare și cursurilor, treningul oficial al Federației lor Naționale, să poarte pantofi și să afișeze identificarea lor oficială. Excepția o reprezintă luptele/meciurile pentru medalii din cadrul evenimentelor oficiale WKF, unde Antrenorii bărbați sunt obligați să poarte un costum închis la culoare, pantofi care acoperă picioarele, cămașă și cravată. Antrenoarele femeii pot alege să poarte o rochie, un costum cu pantaloni sau o combinație de jachetă și fustă în culori închise și pantofi. Sandalele sau orice alți pantofi cu vârful deschis sunt interzise. Ochelarii de soare nu sunt permisi.

În Campionatele Mondiale și Continentale, nu este permisă schimbarea Antrenorului în timpul unei lupte. În meciurile pe echipe, este permisă schimbarea Antrenorului între lupte.

2.3.2 În plus, sunt permise următoarele completări la ținută:

a) O verighetă simplă.

b) Articole de acoperire a capului religioase aprobate de WKF.

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

## **ARTICOLUL 3: ORGANIZAREA COMPETIȚIILOR DE KUMITE**

### **3.1 Definiții**

3.1.1 O „luptă” se referă la o luptă individuală între doi Sportivi.

3.1.2 Un „meci” reprezintă totalul tuturor luptelor între membrii a două Echipe.

3.1.3 Termenul „grupă” este utilizat aici cu referire la Sportivii care participă într-una din cele opt sau mai multe grupe din faza Round-robin pentru competiția individuală sau grupa de cinci Echipe care participă la competiția Round-robin pe Echipe.

3.1.4 Termenul „pool” este utilizat pentru fiecare dintre cele două jumătăți ale numărului total de Sportivi dintr-o categorie, formând cele două căi de avansare spre competiția pentru medalii.

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

### **3.2 Procedura de cântărire**

#### **3.2.1 Cântărirea de repetiție**

Sportivilor li se va permite să își verifice greutatea pe cântarele oficiale de cântărire (care vor fi folosite pentru cântărirea oficială) începând cu o oră înainte de începerea cântării oficiale. Nu există nicio limită a numărului de ori în care fiecare Sportiv își poate verifica greutatea în timpul cântării neoficiale

#### **3.2.2 Cântărirea oficială:**

##### **a) Locul:**

Controlul greutății va avea loc întotdeauna într-o singură locație. Posibilitățile de a găzdui acest control sunt locul competiției, hotelul oficial sau satul (vor fi anunțate 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 test, Sportivul poate solicita să fie cântărit din nou, aplicând greutatea indicată pe cântarul de test ca rezultat oficial al cântării.

NF gazdă ar trebui să furnizeze suficiente cântare electronice calibrate (cel puțin 4 unități) care să arate doar o zecimală, de ex. 51,9 kg, 104,6 kg. Cântarul trebuie amplasat pe o podea solidă care nu este mochetată.

##### **c) Ora:**

Cântărirea trebuie să aibă loc cel târziu în ziua precedentă competiției pentru categorie, cu excepția cazului în care se specifică altfel pentru o competiție specifică. Ora oficială de cântărire pentru evenimentele WKF va fi anunțată în mod corespunzător în buletin. Pentru orice alte evenimente, această informație va fi distribuită în avans prin canalele de comunicare ale OC. Este responsabilitatea Sportivului să fie conștient de această

informație. Un Sportiv care nu se prezintă pentru perioada de cântărire sau nu se încadrează în limitele prescrise pentru categoria la care este înregistrat 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 limitelor superioare, cât și celor inferioare ale unei clase de greutate.

e) Procedură:

Este necesar un minim de doi oficiali WKF la cântărire pentru fiecare gen. Unul pentru a verifica acreditarea/pașaportul Sportivului și unul pentru a înregistra greutatea exactă pe lista oficială de cântărire. Personal suplimentar de șase membri (oficiali/voluntari) furnizat de NF gazdă ar trebui să fie, de asemenea, disponibil pentru a controla fluxul de Sportivi. Trebuie furnizate douăsprezece scaune. Pentru a proteja confidențialitatea Sportivilor, oficialii, precum și membrii personalului care supervizează cântărirea, trebuie să fie de același gen 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 cântării oficiale.
3. Sportivului i se permite să stea pe cântar o singură dată în timpul perioadei oficiale de cântărire.
4. Fiecare Sportiv va aduce 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 componente suplimentare trebuie îndepărtate.
7. Oficialul care supervizează cântărirea va nota și înregistra greutatea Sportivului în kilograme (precisă la o zecimală de kilogram).
8. Sportivul coboară de pe cântar.

NOTĂ: Fotografiera 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 1 - Premier League, primii patru (patru) sportivi prezenți la competiție sunt clasați/semnați conform clasamentului lor mondial WKF din ziua precedentă competiției.

3.3.2 Pentru competiția Cupei Mondiale, medaliatul plus învinsul medaliei de bronz de la Cupa Mondială precedentă vor fi clasați.

### 3.4 Formate de competiție

3.4.1 Competiția de Karate Kumite ia forma competiției individuale împărțită pe sexe, grupe 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. (Folosit, 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 indivizi, cât și pentru Echipe).

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

3.4.2 Sistemul de Eliminare cu recalificări va fi aplicat dacă nu este predeterminat altfel pentru o competiție specifică sau o 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 Eliminare.

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 pouluri, unde câștigătorii poulurilor 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 din **5 lupte**. Echipa trebuie să prezinte **5 participanți** pentru meciul inițial. Pentru a participa la 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 - aducând dimensiunea maximă a Echipei la **8 Sportivi**. Pentru orice meciuri de eliminare, Echipa trebuie să aibă întotdeauna un minim de **3 participanți** pentru a concura.

3.5.2 Meciurile de Kumite pentru Echipe feminine constau din **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 - aducând dimensiunea maximă a Echipei la **5 Sportive**. Pentru orice meci de eliminare, Echipa trebuie să aibă întotdeauna un minim de **2 participante** pentru a concura.

3.5.3 În competiția de Kumite pe Echipe fără categorii de greutate, Echipa poate schimba care dintre membrii Echipei ar trebui să participe în fiecare meci. Pentru o luptă de departajare, Echipa poate înscrie un singur nume, așa cum ar face în mod normal pentru o nouă rundă.

3.5.4 În timpul competiției Round-robin, Echipa trebuie să completeze toate luptele pentru a rămâne în competiție. Dacă nu o face, toate luptele și meciurile vor fi anulate, iar punctele de victorie sau punctele marcate nu vor fi contorizate. De asemenea, toate punctele de victorie și punctele marcate obținute de alte Echipe în întâlnirea 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” (fiecare cu fiecare), echipele masculine nu pot prezenta niciodată mai puțin de 3 sportivi pentru un meci, iar echipele feminine nu pot prezenta mai puțin de 2.

3.5.6 Meciurile din competiția de echipe mixte constau în 4 sau 6 reprize (bouts), cu un număr egal de sportivi de fiecare gen. 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 reprize câștigate.

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

3.5.8 Categoriile de greutate desemnate pentru competiția de echipe mixte sunt cele utilizate pentru jocurile multisport, 3 masculine și 3 feminine, pentru un total de 6 categorii de greutate. Sistemul „Round-robin” nu se utilizează pentru competiția de echipe mixte.

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

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

**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 predă 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 echipei lor către Supraveghetorul Antrenorilor (Coach Supervisor) sau Asistentului Kansa. Pentru competiția pe echipe, este permisă utilizarea a doi antrenori, dar numai un singur antrenor poate oferi indicații active în timpul fiecărei reprize (bout), în timp ce celălalt trebuie să stea pe scaunul prevăzut, fără a interveni în desfășurarea reprizei.

**3.6.4** La alinierea dinaintea unui meci, echipa va prezenta luptătorii efectivi pentru runda respectivă. Luptătorul (sau luptătorii) neutilizați 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 componență 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 său schimbă componența sau ordinea de luptă a echipei fără notificare scrisă înainte de rundă.

**3.6.7** Dacă, printr-o eroare în întocmirea diagramelor (sau a tabelului de concurs), concurează sportivul/echipa greșit(ă), atunci, indiferent de rezultat, acea repriză (bout)/meci este declarată nulă. Pentru a reduce astfel de erori, supraveghetorul scorului trebuie să confirme sportivul/echipa câștigătoare cu tehnicianul software imediat după repriză/meci.

**3.6.8** În meciurile pe echipe în care un individ pierde din cauza primirii sancțiunilor KIKEN, HANSOKU sau SHIKKAKU, orice scor obținut de sportivul descalificat va fi setat la zero, iar un scor de 8-0 (contorizat ca YUKO) va fi înregistrat pentru acea repriză în favoarea celeilalte echipe.

### **3.7 Round-robin, Competiție Individuală**

**3.7.1** În evenimentele individuale din Premier League, competiția de tip Round-robin utilizează grupe de 4 sportivi, unde maximum 32 de participanți sunt împărțiți în 8 grupe de câte 4 sportivi sau mai puțini. Câștigătorul fiecăreia dintre cele opt grupe avansează în sferturile de finală, semifinalele și finala obișnuite. Perdanții în fața finaliștilor din sferturile și semifinalele competează 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 (runda 16), sferturile de finală, semifinalele și finala obișnuite. Perdanții în fața finaliștilor din sferturile și semifinalele competează 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 reprizele (bouts) din sistemul Round-robin, scorurile reprizelor încheiate sau în curs vor fi anulate, iar punctele de victorie vor fi pierdute, cu excepția cazului în care este vorba despre ultima repriză 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 trei puncte per victorie și un punct pentru o remiză în care s-au punctat tehnici. Reprizele pierdute sau cele fără puncte marcate (0-0) valorează zero puncte.

**3.7.5** Câștigătorii semifinalelor vor merge mai departe în finală, unde vor concura pentru 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 (una 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 limitare 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 reprize 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 în fiecare grupă. 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 reprizelor merg în semifinale, iar câștigătorul final într-o finală. Cei care au pierdut în fața finaliștilor în semifinale vor concura pentru o medalie de bronz. Câștigătorul finalei primește medalia de aur, în timp ce învinsul primește o medalie de argint. Câștigătorul meciului pentru bronz va obține bronzul, în timp ce echipa care pierde 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 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 reprizei unui sportiv.

**3.11.2** În mod excepțional, în competițiile cu Revizuire Video (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 are înregistrați unul sau mai mulți antrenori la categoriile de Kumite, dar antrenorul/antrenorii nu pot participa la eveniment din cauza problemelor de viză, incidentelor de transport, problemelor de sănătate subite sau oricărei alte cauze justificate;
- o FN care, din motive bugetare sau făcând parte din programul de dezvoltare WKF, nu are fonduri pentru a include antrenor(i) de Kumite în delegația sa;
- un sportiv refugiat; sau

- un antrenor este 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 se află în oricare dintre situațiile menționate mai sus, și numai în timpul Campionatelor Mondiale, Președintele Comisiei de Organizare (OC Chair) poate autoriza (sub rezerva ratificării de către Președinte) acordarea unei excepții.

## **ARTICOLUL 4: COMPLETUL DE ARBITRAJ (THE REFEREE PANEL) "Comisia de Arbitraj"**

### **4.1 Componentă**

**4.1.1** Corpul de Arbitri pentru fiecare repriză (bout) va fi format dintr-un Arbitru de centru (SHUSHIN), patru Judecători (FUKUSHIN), un Supraveghetor de meci (KANSA), un Supraveghetor al scorului și, acolo unde se utilizează revizuirea video, un Judecător pentru Revizuirea Video.

**4.1.2** Arbitrul, judecătorii, supraveghetorul de meci, supraveghetorul scorului și judecătorul pentru revizuirea video ai unei reprize de Kumite nu trebuie să aibă naționalitatea sau să facă parte din aceeași Federație Națională cu niciunul dintre participanți și nu trebuie să aibă niciun alt conflict de interese. Rămâne datoria oricărui oficial să raporteze personal orice posibil conflict de interese înainte de începerea reprizei sau a meciului.

### **4.2 Desfășurarea și alocarea arbitrilor și judecătorilor**

**4.2.1** Pentru rundele eliminatorii, Secretarul Comisiei de Arbitraj (RC Secretary) va preda tehnicianului de sistem care gestionează tragerea la sorți electronică o listă conținând arbitrii și judecătorii 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 instruire a arbitrilor (Briefing). Această listă trebuie să conțină doar arbitri prezenți la ședință și trebuie să respecte criteriile menționate mai sus. Apoi, pentru tragerea la sorți a arbitrilor, tehnicianul software va introduce lista în sistem, iar 4 judecători, 1 arbitru, 1 supraveghetor de meci (KANSA) și 1 supraveghetor al scorului din totalul celor repartizați pe acel TATAMI vor fi alocați aleatoriu ca brigadă de arbitraj pentru fiecare repriză.

**4.2.2** Acolo unde se utilizează revizuirea video, un Judecător pentru Revizuirea Video este alocat în același mod.

**4.2.3** Pentru meciurile pentru medalii, Managerii de Tatami vor furniza Președintelui și Secretarului RC o listă conținând 8 oficiali de la propriul TATAMI după ce ultima repriză a rundelor eliminatorii este finalizată. Odată ce lista este aprobată de Președintele RC, aceasta va fi predată tehnicianului software pentru a fi introdusă în sistem. Sistemul va alocă apoi aleatoriu brigada de arbitraj, care va conține doar 5 din cei 8 oficiali de la fiecare TATAMI.

### **4.3 Oficiali de asistență**

**4.3.1** În plus, pentru a facilita desfășurarea reprizelor/meciurilor, vor fi desemnați 1 Manager de Tatami, 3 Asistenți ai Managerului de Tatami și 1 Marcator/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 revizuirea video, sau din orice alt motiv considerat necesar de către Arbitrul Șef.

**4.3.2** Înainte de începerea fiecărui meci sau reprize, Asistenții Kansa se vor asigura că echipamentul sportivilor și Karategi-ul sunt în conformitate cu regulile de competiție WKF. În competițiile unde Asistentul Kansa nu este prevăzut sau disponibil, este responsabilitatea lui KANSA să se asigure că echipamentul este conform cu regulile înainte de fiecare repriză.

#### **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 plecăciuni (bows) între sportivi și brigada de arbitraj, Arbitrul face un pas înapoi, Judecătorii se întorc spre Arbitru și toți se înclină împreună. Apoi, toți își ocupă pozițiile.

**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 judecători individuali, Judecătorul care intră merge la Judecătorul care iese, se înclină împreună și schimbă pozițiile.

**4.4.5** În meciurile pe echipe, cu condiția ca întreaga brigadă să dețină calificarea necesară, pozițiile de Arbitru și de Judecători trebuie rotite între fiecare repriză (bout). Dacă unul sau mai mulți oficiali nu dețin calificarea necesară pentru a fi Arbitru, aceștia vor rămâne ca Judecători la colț și vor fi omiși din rotație.

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

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

## ARTICOLUL 5: DURATA REPRIZEI (BOUT)

**5.1** Durata reprizei de Kumite este stabilită după cum urmează:

- **Seniori Masculin și Feminin:** 3 minute (atât pentru competițiile individuale, cât și pentru cele pe echipe).
- **Sub 21 de ani (U21) Masculin și Feminin:** 3 minute.
- **Juniori și Cadeți:** 2 minute.

**5.2** Cronometrarea reprizei începe când Arbitrul dă semnalul de începere și se oprește de fiecare dată când Arbitrul strigă „YAME”.

**5.3** Cronometrul va da semnale prin sonerie sau prin orice alt mijloc sonor clar, indicând „mai sunt 15 secunde” (ATOSHI BARAKU) și „sfârșitul reprizei”. Semnalul „ATOSHI BARAKU” reprezintă sfârșitul perioadei în care se mai poate solicita Revizuirea Video (Video Review) de către antrenori, cu excepția situațiilor în care Arbitrul oprește meciul după expirarea timpului.

**5.4** Sportivii au dreptul la o perioadă de odihnă între reprize, egală cu durata standard a unei reprize din categoria respectivă. Excepție face cazul schimbării culorii echipamentului, unde timpul este extins la 5 minute.

**5.5** Sportivii au dreptul la o perioadă de odihnă între reprize egală cu durata standard a reprizei respective. Excepție face cazul în care este necesară schimbarea culorii echipamentului, situație în care acest interval este prelungit la cinci minute.

## ARTICOLUL 6: KIKEN – NEPREZENTAREA PE TATAMI

**6.1 KIKEN** este decizia acordată atunci când un sportiv sau sportivii nu se prezintă atunci când sunt strigați, sunt în imposibilitatea de a continua, abandonează repriza sau sunt retrași la ordinul Medicului Turneului. Motivele pentru abandon pot include accidentări care nu sunt imputabile acțiunilor adversarului.

**6.2** Sportivii individuali sau echipele care nu se prezintă atunci când sunt strigați vor fi descalificați (**KIKEN**) din categoria respectivă. În meciurile pe echipe, scorul pentru repriza care nu are loc va fi stabilit la 8-0 (contorizat ca YUKO) în favoarea celeilalte echipe. În sistemul individual Round-robin, scorul pentru repriză va fi stabilit la 4-0 (contorizat ca YUKO).

**6.3** Punctele obținute ca urmare a descalificării adversarului sunt întotdeauna contorizate ca 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 către partea sportivului sau echipei care lipsește, anunțând „AKA/AO KIKEN”, și apoi „AKA/AO no KACHI”, făcând 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 gestionarea unei reprize/meci sunt specificați în ANEXA 2.

**7.2** Pentru fiecare rundă, va avea loc o ceremonie de salut care începe prin solicitarea Arbitrului ca sportivii și oficialii să se întoarcă spre public și să se încline **SHOMEN NI REI**, urmată de un salut reciproc, **OTAGAI NI REI**. La sfârșitul reprizei (sau reprizelor), ceremonia de salut se desfășoară în ordine inversă.

**7.3** Arbitrul și Judecătorii își vor ocupa pozițiile prescrise și, după un schimb de plecări între sportivii poziționați în față pe covorașele alocate, cel mai aproape de adversar, Arbitrul va anunța „**SHOBU HAJIME!**” și repriza va începe.

**7.4** Sportivii trebuie să se încline corect unul în fața celuilalt la începutul și la sfârșitul reprizei – o simplă înclinare rapidă a capului este atât lipsită de curtoazie, cât și insuficientă.

**7.5** Arbitrul va opri repriza anunțând „**YAME!**”. Dacă este necesar, Arbitrul va ordona sportivilor să își ocupe pozițiile inițiale: „**MOTO NO ICHI!**” și să revină la locul lor.

**7.6** În cazul acordării unui punct, Arbitrul identifică sportivul (**AKA** sau **AO**), zona atacată (**JODAN** sau **CHUDAN**), tehnica (**TSUKI**, **UCHI** sau **KERI**) și apoi acordă scorul aferent (**YUKO**, **WAZA-ARI** sau **IPPON**) folosind gestul prescris. Arbitrul reîncepe apoi repriza strigând „**TSUZUKETE HAJIME!**”.

**7.7** Atunci când un sportiv a obținut un punctaj care generează un avantaj de opt puncte sau mai mult, repriza se termină. Câștigătorul este declarat de către Arbitru prin ridicarea mâinii de partea câștigătorului și anunțând „**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 de partea câștigătorului și anunțând „**AO (AKA) NO KACHI!**”. Repriza s-a încheiat în acest punct.

**7.9** În cazul unui scor egal la sfârșitul unei reprize fără un rezultat concludent, Corpul de Arbitri (Arbitrul și cei patru Judecători) va decide rezultatul prin **HANTEI**. Cei patru judecători vor da semnalul imediat după ce Arbitrul solicită „**HANTEI!**” prin suflatul în fluier. Ulterior, Arbitrul își va ridica brațul și va declara câștigătorul, „**AO (AKA) NO KACHI!**”, și, dacă este necesar, prin această acțiune, va decide departajarea.

**7.10** Atunci când se confruntă cu următoarele situații, Arbitrul va striga „**YAME!**” și va opri repriza temporar:

- a) Când unul sau ambii sportivi sunt în afara suprafeței de concurs, cu excepția cazului în care se permite unui sportiv să punteze imediat asupra unui adversar care a ieșit din suprafața de concurs.
- 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 repriza din cauza accidentărilor, bolii sau a altor cauze; în conformitate cu opinia Medicului Turneului, Arbitrul va decide dacă repriza trebuie să continue.

- e) Când un sportiv își prinde adversarul și nu execută imediat o tehnică sau o proiectare.
- f) Când unul sau ambii sportivi cad sau sunt proiectați, iar niciunul dintre ei 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 proiectări 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 proiectare sau o altă tehnică și nu reacționează la comanda **WAKARETE**.
- i) Când ambii sportivi sunt la sol în urma unei căderi sau a unei tentative de proiectare 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 – sau situația impune oprirea reprizei 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 repriză începe fără ca timpul să fie înregistrat și repriza este apoi oprită, iar timpul rămas este convenit de comun acord între ambii antrenori, problema duratei reprizei nu mai poate fi contestată.

## ARTICOLUL 8: PUNCTAJUL

**8.1** Un punctaj este acordat unui sportiv atunci când doi sau mai mulți judecători indică un punctaj sau când Judecătorul pentru Revizuire Video este de acord cu un punctaj după ce un antrenor a ridicat o solicitare video (Video Request).

**8.2** Punctele sunt marcate printr-o tehnică tradițională de karate cu mâna sau piciorul, executată cu control asupra zonei 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 succesiunea tehnicilor în combinație.

**8.4** Zonele de punctaj sunt: corpul deasupra pelvisului, până la și inclusiv clavicula (**CHUDAN**) – excluzând joncțiunea osului superior al brațului cu omoplații și claviculele – și zona 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, de asemenea, să îndeplinească următoarele criterii:

1. **Formă bună** (tehnică executată corect).
2. **Atitudine sportivă** (executată fără intenția de a provoca vătămări).
3. **Aplicare viguroasă** (execuție cu viteză și forță).
4. **Mentținerea stării de alertă (ZANSHIN)** față de adversar, 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. **5) Moment oportun (Timing bun)** (Executarea tehnicii la momentul corect).
- 6) **Distanță corectă** (Executarea la o distanță la care tehnica ar fi fost eficientă).
6. 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 impact controlat, fără a cauza vătămări adversarului. Tăierea respirației (rămânerea fără aer) a celui 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 genera impact, cu excepția zonei gâtului, unde nu este permis niciun contact fizic. Pentru competițiile de cadeți și U14, tehnicile către zona JODAN pot puncta când sunt oprite la maximum 10 cm de țintă pentru picior și 5 cm pentru mână, dar pot fi executate și cu atingere ușoară („skin touch”), fără impact.

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

**8.10** Tehnicile executate corect și care aterizează în momentul în care timpul expiră sunt valide. Atunci când se folosește arbitrajul electronic, punctele trebuie semnalizate în decurs de 1,5 secunde de la expirarea timpului.

**8.11 O tehnică este invalidă dacă:**

- a) Este executată după semnalul de final al 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”.
- c) Este executată în timp ce executantul se află în afara suprafeței de concurs (JOGAI).
- d) Este urmată de o abatere de contact excesiv sau care provoacă vătămări.
- e) Sportivul întoarce spatele adversarului după tehnică (lipsa de ZANSHIN/vigilență).
- f) Tehnica în sine este, sau urmează după, o încălcare a regulilor (cum ar fi contactul excesiv, ținerea, apucarea, etc.).

## ARTICOLUL 9: COMPORAMENTUL 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. Atacuri asupra brațelor, picioarelor, organelor genitale, articulațiilor sau ristului (laba piciorului).
3. Atacuri asupra feței cu tehnici de mână deschisă.
4. Tehnici executate după „WAKARETE” și înainte de a se striga „TSUZUKETE”.
5. Tehnici de proiectare 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 un punctaj.
8. Auto-periclitarea prin adoptarea unui comportament care expune sportivul la accidentare din partea adversarului sau neadoptarea măsurilor adecvate de protecție proprie (**MUBOBI**). Evitarea luptei ca mijloc de a împiedica adversarul să aibă ocazia de a puncta.
9. Pasivitatea – neangajarea în luptă (Nu se poate acorda în primele 15 secunde ale reprizei, când au mai rămas mai puțin de 15 secunde din repriză sau cuiva care are avantaj prin puncte sau SENSU).
10. Încleștarea (clinchng), lupta la sol (wrestling), împingerea sau statul piept la piept fără a încerca o tehnică de punctaj sau o doborâre.
11. Apucarea adversarului cu ambele mâini pentru orice alt motiv decât executarea unei doborâri după prinderea piciorului cu care adversarul a atacat.
12. Apucarea brațului sau a Karategi-ului adversarului cu o singură mână fără a încerca imediat o tehnică de punctaj sau o doborâre.
13. Tehnici care, prin natura lor, nu pot fi controlate pentru siguranța adversarului, precum și atacurile periculoase și necontrolate.
14. Atacuri simulate sau reale cu capul, genunchii sau coatele.
15. Tehnici de picior împotriva unui adversar aflat la sol, care zace întins pe podea.
16. Vorbirea cu adversarul sau provocarea acestuia, nerespectarea ordinilor 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 iese din suprafață înainte ca Arbitrul să strige „YAME” va primi valoarea scorului, iar JOGAI (ieșirea din suprafață) nu va fi impus. Dacă tentativa de a puncta a sportivului este nereușită, ieșirea va fi înregistrată ca JOGAI.

**9.1.3** Rezolvarea altor situații de JOGAI este ilustrată prin următoarele exemple:

SITUAȚIE	REZULTAT
<b>AKA</b> punctează și apoi <b>AO</b> iese	<b>AKA</b> primește punctajul și nu i se acordă JOGAI lui <b>AO</b>
<b>AKA</b> punctează și <b>AO</b> iese în același timp	<b>AKA</b> primește punctajul și <b>AO</b> primește JOGAI
<b>AO</b> iese și <b>AKA</b> aplică imediat o tehnică executată corect	<b>AO</b> primește JOGAI, dar nu i se acordă punctaj lui <b>AKA</b> deoarece „YAME” ar fi trebuit să fie strigat imediat ce <b>AO</b> a ieșit

**9.1.4** Arbitrul poate, bazându-se exclusiv pe propria judecată, să interzică prezența pe suprafața de concurs oricărui antrenor care nu se conformează conduitei adecvate sau care, în opinia Arbitrului, perturbă desfășurarea ordonată a reprizei, și poate amâna continuarea reprizei până când antrenorul se conformează. Aceeași autoritate a Arbitrului se extinde și asupra conformării altor membri ai anturajului sportivului prezenți pe suprafața de concurs. Antrenorilor cărora li s-a interzis prezența 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 repriză specifică are voie să antreneze și să îndrume sportivul din locul alocat antrenorului, situat lângă suprafața de concurs. 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 reprize, sub riscul de a li se retrage acreditarea.

**9.1.6** Instrucțiunile și comentariile antrenorului nu trebuie să interfereze cu desfășurarea probei. Antrenorul poate vorbi liber cu sportivul 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** Avertismentele informale sunt utilizate pentru a facilita continuitatea acțiunii fără a opri repriza. Acestea nu sunt menite să înlocuiască avertismentele formale atunci când acestea din urmă sunt adecvate, iar Arbitrul trebuie să treacă la 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, făcând același gest utilizat de obicei pentru a cere sportivilor să pășească pe TATAMI, combinat cu instrucțiunea „TSUZUKETE”.
<b>WAKARETE</b>	pentru desfacerea unei încleștări (clinch)	Pentru a desface o încleștare, folosind același gest utilizat de obicei pentru a cere sportivilor să facă un pas înapoi pe TATAMI, combinat cu ordinul „WAKARETE”, pentru a opri temporar acțiunea fără a opri cronometrul. Sportivii trebuie să se separe – după care se dă ordinul „TSUZUKETE” pentru reluarea acțiunii.

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

**10.1.4** TSUZUKETE, cu excepția cazului în care este precedat de WAKARETE, nu este folosit dacă au mai rămas mai puțin de 15 secunde din repriză.

**10.1.5** O tehnică executată corect, în rest, nu va primi punctaj dacă este executată în același timp în care s-a strigat WAKARETE, dar nu va fi penalizată. O tehnică necontrolată va fi subiectul unui avertisment sau a unei penalizări în mod normal.

### 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 infracțiuni mai mici, 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 infracțiune ulterioară, dacă trei CHUI-uri au fost deja acordate, avertizând asupra descalificării în cazul 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>	Aceasta este penalizarea de descalificare din repriză în urma unei infracțiuni foarte grave sau când a fost deja acordat <b>HANSOKU CHUI</b> .
<b>SHIKKAKU</b>	Aceasta este o descalificare din întregul turneu, incluzând orice categorie ulterioară pentru care contravenientul ar fi putut fi înregistrat. SHIKKAKU poate fi invocat atunci când un sportiv nu se supune ordinilor Arbitrului, acționează cu rea-voință sau comite un act care dăunează prestigiului și onoarei Karate-ului.

**10.3.2** În situațiile în care atât **AKA**, cât și **AO** sunt descalificați în aceeași repriză prin **HANSOKU** sau **SHIKKAKU**, adversarii programați pentru runda următoare vor câștiga prin neprezentarea adversarului (bye), și nu se anunță niciun rezultat.

**10.3.3** Încălcarea gravă a conduitei, a disciplinei sau comportamentul malițios (rău-voitor) pe sau în afara suprafeței de concurs de către sportiv sau anturajul său poate atrage măsuri disciplinare suplimentare din partea Comisiei Disciplinare WKF sau a Comitetului Executiv.

**10.3.4** Atunci când o situație pare să justifice o posibilă 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 a fi prea puternic, dar nu diminuează șansele de câștig ale sportivului, se poate acorda un avertisment (**CHUI**).

**10.4.2 Contact care cauzează vătămare:** Orice tehnică ce rezultă într-o vătămare poate atrage un avertisment sau o penalizare, cu excepția cazului în care vătămarea a fost cauzată de destinatarul loviturii. Sportivii trebuie

să execute toate tehnicile cu control și formă bună. Dacă nu pot face acest lucru, atunci, indiferent de tehnica folosită incorect, trebuie impus un avertisment sau o penalizare.

**10.4.3 Observarea după contact:** Arbitrul trebuie să continue să observe sportivul rănit până la reluarea reprizei și să acorde timp adecvat pentru observație. O scurtă întârziere în emiterea unei decizii permite simptomelor de accidentare, cum ar fi sângerarea nazală, să se dezvolte sau să dezvăluie eforturile sportivului de a agrava o vătămare ușoară pentru avantaj tactic.

**10.4.4 Reacție exagerată la contact:** O ușoară reacție exagerată va primi un CHUI. O afișare evidentă de exagerare va primi un HANSOKU CHUI. O exagerare mai gravă, 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 caz de simulare a unei accidentări, oricât de ușoară, va primi un avertisment minim de CHUI, în timp ce o afișare evidentă de simulare va primi un HANSOKU CHUI. O afișare mai gravă de simulare, cum ar fi simularea, căderea pe podea, ridicarea și căderea din nou, și așa mai departe, va primi direct SHIKKAKU. Orice simulare a unei accidentări dintr-o tehnică care, de fapt, a fost determinată de arbitri ca fiind un punct va avea ca rezultat, ca minim, HANSOKU CHUI.

**10.4.6 Contact la gât:** Orice contact la gât, cu excepția cazului în care este primit din vina destinatarului, trebuie să aibă ca rezultat un avertisment sau o penalizare.

**10.4.7 Tehnicile de proiectare** sunt împărțite în două tipuri. Tehnicile consacrate de maturare (secerare) a picioarelor din karate-ul convențional, cum ar fi *De Ashi Barai*, *Ko Uchi Gari*, etc., unde adversarul este dezechilibrat sau aruncat fără a fi apucat în prealabil – și acele proiectări care necesită ca adversarul să fie apucat cu o singură mână sau ținut în timp ce proiectarea este executată. Ambele sunt permise.

**10.4.8 Punctul de pivot** al proiectării nu trebuie să fie deasupra nivelului șoldului celui care proiectează, iar adversarul trebuie să fie ținut pe tot parcursul mișcării, astfel încât aterizarea să se poată face în siguranță. Proiectările peste umăr sunt interzise în mod expres, la fel ca și așa-numitele proiectări de „sacrificiu”.

**10.4.9 Prinderea unei lovituri de picior:** Singura situație în care o proiectare poate fi efectuată ținând adversarul cu ambele mâini este atunci când se blochează piciorul cu care adversarul atacă. Ținerea cu ambele mâini este permisă doar atunci când se apucă piciorul adversarului cu scopul de a executa o doborâre (takedown), și apoi se menține prinderea piciorului adversarului în timp ce cealaltă mână apucă Karategi-ul sau corpul adversarului pentru a-i amortiza căderea.

**10.4.10 Apucarea picioarelor:** Este interzis să apuci adversarul sub centură și să îl ridici și să îl proiectezi, 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 punctaj – dar nu poate menține apucarea pentru tehnici continue.

**10.4.12 Ținerea pentru amortizarea căderii:** Este permisă ținerea de Karategi-ul adversarului cu o singură mână pentru a-i amortiza căderea.

**10.4.13 Ieșirea din suprafața de concurs:** JOGAI se referă la o situație în care piciorul sportivului, sau orice altă parte a corpului, atinge podeaua în afara suprafeței de concurs. Excepție face cazul în care sportivul este împins fizic sau proiectat în afara suprafeței de către adversar sau iese după ce a punctat.

**10.4.14 Auto-periclitarea:** Un avertisment sau o penalizare pentru MUBOBI se acordă atunci când un sportiv este lovit sau rănit din propria greșeală 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 reprizei 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 în urmă la puncte sau adversarul are avantaj prin SENSU. Arbitrul, înainte de a opri repriza pentru a sancționa pasivitatea, trebuie să anunțe mai întâi TSUZUKETE ca avertisment informal, folosind semnalul și comanda corespunzătoare. Pasivitatea nu poate fi sancționată în timpul primelor sau ultimelor 15 secunde ale reprizei.

**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, apucarea, încheștarea (clinchng) sau ieșirea din suprafața de concurs, în loc să permită adversarului o oportunitate de a puncta. Evitarea luptei în timpul ultimelor 15 secunde ale reprizei (**ATO SHIBARAKU**) va rezulta, ca măsură minimă, în HANSOKU CHUI și pierderea avantajului SENSU.

**10.4.17 Nerespectarea instrucțiunilor:** Un sportiv care refuză să urmeze instrucțiunile Arbitrului sau manifestă o pierdere a controlului (ieșire temperament) va primi automat SHIKKAKU. Această penalizare poate fi impusă înainte, în timpul sau după repriză.

**10.5 Celebrarea excesivă, demonstrațiile politice sau religioase:** Se așteaptă ca sportivii să respecte ceremonia de salut dinaintea și de după repriză sau meci. Orice celebrare excesivă, cum ar fi căderea în genunchi, etc., sau exprimări politice ori religioase, în timpul sau imediat după repriză/meci, sunt interzise și pot fi pasibile de o amendă egală 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 victimă a infracțiunii va fi stabilit la 8 puncte, iar scorul contravenientului va fi zero.

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

**10.7.1** Dacă un sportiv primește HANSOKU, KIKEN sau SHIKKAKU într-o repriză de tip Round-robin, scorul contravenientului pentru acea repriză este stabilit la zero, în timp ce scorul adversarului este stabilit la valoarea mai mare dintre 4 puncte sau punctele obținute prin tehnici. Punctele marcate prin tehnici își păstrează valoarea originală de 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 în competiția Round-robin, toate reprizele anterioare sunt anulate din rezultat, cu excepția cazului în care este ultima repriză programată pentru sportivul descalificat, situație în care rezultatul reprizei este înregistrat în mod obișnuit, fără consecințe asupra rezultatelor reprizelor anterioare.

## ARTICOLUL 11: ACCIDENTĂRI ȘI INCIDENTE ÎN COMPETIȚIE

### 11.1 Sportivi declarați inapți să lupte

**11.1.1** Un sportiv accidentat care câștigă o repriză prin descalificare din cauza accidentării nu are voie să lupte din nou în competiție fără permisiunea medicului turneului. O astfel de permisiune nu poate fi acordată unui sportiv care a suferit o pierdere a cunoștinței sau care prezintă simptome de comoție cerebrală.

**11.1.2** Un sportiv accidentat, căruia i se permite să continue, poate câștiga și o a doua repriză prin descalificare din cauza accidentării, dar este retras imediat din competițiile ulterioare de Kumite din acel turneu.

### 11.2 Procedura de gestionare a accidentărilor

**11.2.1** Când un sportiv este rănit, Arbitrul va opri imediat repriza și va chema medicul ridicând mâna și strigând verbal „doctor”.

**11.2.2** Dacă este capabil fizic să o facă, sportivul accidentat trebuie îndrumat în afara spațiului de luptă (saltelei) pentru examinare și tratament de către medic.

**11.2.3** Unui sportiv care este rănit în timpul unei reprize în desfășurare și necesită tratament medical i se vor acorda trei minute pentru a-l primi. Managerul de Tatami este responsabil pentru a instrui cronometrul să înceapă numărătoarea celor 3 minute. Dacă tratamentul nu este finalizat în timpul permis, Arbitrul va decide dacă sportivul va fi declarat inapt pentru luptă sau dacă se va acorda o prelungire a timpului de tratament.

**11.2.4 Regula celor 10 secunde:** Orice sportiv care rămâne întins la sol după o cădere, o proiectare sau o lovitură care l-a doborât și nu reușește să se ridice complet pe picioare în decurs de zece secunde este considerat inapt să continue lupta și va fi retras automat din toate probele de Kumite ale acelui turneu. În cazul în care un sportiv rămâne întins la sol 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 numărătoarea prin arătarea unui deget pentru fiecare secundă. În toate cazurile în care numărătoarea de 10 secunde a fost începută, medicul va fi rugat să examineze sportivul înainte ca repriza să poată fi reluată. Pentru incidentele care cad sub incidența acestei reguli de 10 secunde, sportivul poate fi examinat pe saltea. Managerul de Tatami trebuie să notifice masa centrală atunci când un sportiv a fost oprit de la participarea ulterioară în 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 accidentările preexistente atunci când evaluează în ce măsură starea actuală a vătămării ar putea fi atribuită acțiunilor adversarului. Adversarul nu trebuie penalizat pentru nicio condiție preexistentă.

**11.2.7** În cazul în care un sportiv din competiția Round-robin trebuie să se retragă din cauza unei accidentări, toate reprizele anterioare sunt anulate din rezultat, cu excepția cazului în care este ultima repriză programată

pentru sportivul accidentat, situație în care rezultatul reprizei este înregistrat în mod obișnuit, fără consecințe asupra rezultatelor reprizelor anterioare.

### **11.3 Accidentarea ambilor sportivi**

Dacă doi sportivi se accidentează reciproc sau suferă de pe urma efectelor unor accidentări suferite anterior și sunt declarați de către Medicul Turneului ca fiind incapabili să continue, repriza se decide în modul în care s-ar decide în mod normal la expirarea timpului regulamentar.

## ARTICOLUL 12: CRITERII DE DECIZIE

### 12.1 Generalități

**12.1.1** Atunci când doi sau mai mulți Judecători semnalizează un punctaj pentru același sportiv, Arbitrul va opri repriza și va acorda decizia în consecință. În cazul în care Arbitrul nu oprește repriza, Supraveghetorul de Meci (Match Supervisor) va sufla în fluier. Când Arbitrul decide să oprească repriza din orice motiv, acesta va striga „YAME”, folosind în același timp semnalul manual corespunzător.

**12.1.2** În situația în care pentru ambii sportivi este semnalizat un punctaj de către câte doi Judecători, ambilor sportivi li se vor acorda punctele respective.

**12.1.3** Dacă un sportiv are un punctaj indicat de mai mult de un Judecător, iar nivelul punctajului este diferit între aceștia, se va aplica punctajul cel mai mare. Același lucru se aplică dacă există doi judecători pentru fiecare sportiv cu punctaje diferite.

**12.1.4** Dacă există o majoritate, dar și un dezacord între Judecători cu privire la un nivel de punctaj, opinia majoritară va prevala întotdeauna asupra principiului aplicării punctajului celui mai mare.

**12.1.5** Atunci când explică baza unei decizii după repriză sau meci, Corpul de Arbitri poate vorbi cu Managerul de Tatami, cu Arbitrul Șef sau cu Juriul de Apel. Aceștia nu vor da explicații nimănui altcuiva.

### 12.2 Criterii pentru deciderea câștigătorului unei reprize

**12.2.1** Rezultatul unei lupte este determinat de un sportiv care obține un avans clar de 8 puncte; de cel care are cel mai mare număr de puncte la expirarea timpului; în caz de scor egal, de cel care deține avantajul primului punct necontestat (**SENSHU**); prin obținerea unei decizii prin **HANTEI** sau prin penalizările **HANSOKU**, **SHIKKAKU** sau **KIKEN** impuse adversarului.

**12.2.2** Prin avantajul primului punct necontestat (**SENSHU**), se înțelege că un sportiv a reușit prima punctare asupra adversarului fără ca acesta din urmă să punteze, la rândul său, înainte de semnalul arbitrului. În situațiile în care ambii sportivi puntează înainte de semnal, iar arbitrii indică punctaj pentru ambii sportivi, nu se acordă „avantajul primului punct necontestat”, iar ambii sportivi păstrează posibilitatea de a obține **SENSHU** mai târziu în timpul luptei.

**12.2.3** În orice luptă individuală (Individual, Sistem turneu/Round-robin sau Echipe) în care nu a fost obținut un scor superior de către niciun sportiv, sau scorul este egal fără ca vreun sportiv să dețină avantajul primului punct necontestat (**SENSHU**), decizia va fi luată pe baza următoarelor criterii, în ordinea aplicării lor:

a) Numărul mai mare de puncte **IPPON** marcate în luptă.

b) Numărul mai mare de puncte **WAZA ARI** marcate în luptă.

**12.2.4** În cazul în care numărul de puncte **IPPON** și **WAZA ARI** este egal, decizia va fi luată prin **HANTEI**, prin votul majoritar final al celor patru judecători și al arbitrului, fiecare votând pe baza propriei evaluări privind sportivul care a dat dovadă de superioritate tactică și tehnică. În meciurile de tip turneu (Round-robin) și în

cele pe echipe, se va acorda **HIKIWAKE** (egalitate), cu excepția cazului în care este o luptă suplimentară pentru a decide rezultatul meciului.

**12.2.5** Luptele individuale prin eliminare nu pot fi declarate egalitate; cu excepția competițiilor pe Echipe sau a celor de tip Turneu (Round-robin), atunci când o luptă se încheie fără puncte, cu scoruri egale, fără superioritate la IPPON sau WAZA ARI și niciunul dintre sportivi nu a obținut SENSU, arbitrul va anunța egalitate (**HIKIWAKE**).

**12.2.6** Singura situație în care **HANTEI** se aplică într-o luptă din cadrul unei competiții pe Echipe este în cazul unei lupte suplimentare pentru a departaja o egalitate.

**12.2.7** Atunci când rezultatul unei lupte este decis prin vot (**HANTEI**) la finalul unei lupte neconcludente, arbitrul se va deplasa la marginea suprafeței de competiție și va striga „HANTEI”, urmat de un semnal scurt din fluier. Judecătorii își vor semnala opțiunile, iar arbitrul va declara câștigătorul. Arbitrul va indica apoi câștigătorul prin semnal oficial cu mâna și prin anunțul verbal (**AKA/AO NO KACHI**), soluționând astfel egalitatea.

**12.2.8** În cazul în care un sportiv căruia i s-a acordat **SENSHU** primește un avertisment pentru evitarea luptei în următoarele situații: JOGAI, fuga, clinciul, apucarea, lupta la sol, împingerea sau statul piept la piept când mai sunt mai puțin de 15 secunde din luptă – sportivul va pierde automat acest avantaj. Arbitrul va semnaliza mai întâi tipul de abatere și tipul de avertisment sau penalizare acordat sportivului, apoi va face semnul pentru SENSU, urmat de semnul de anulare (**TORIMASEN**), anunțând simultan „AKA/AO SENSU TORIMASEN”.

**12.2.9** În cazurile în care SENSU a fost acordat, dar o solicitare de analiză video (Video Review) determină faptul că și celălalt adversar a punctat (astfel încât scorul nu a fost, de fapt, necontestat), se va utiliza aceeași procedură pentru anularea avantajului SENSU.

**12.2.10** Dacă avantajul **SENSHU** este retras atunci când mai sunt mai puțin de 15 secunde din luptă, niciunui sportiv nu i se mai poate acorda un alt SENSU pentru restul acelei lupte.

**12.2.11** În cazurile competițiilor cu eliminare directă, în care ambii sportivi (AKA și AO) sunt descalificați în aceeași luptă prin **HANSOKU**, **KIKEN** sau **SHIKKAKU**, adversarii programați pentru runda următoare vor câștiga prin neprezentarea adversarului (fără a se anunța un rezultat). Dacă descalificarea dublă are loc într-o luptă pentru medalie, câștigătorul va fi declarat pe baza scorului din momentul descalificării, a avantajului SENSU sau, dacă niciuna dintre aceste condiții nu este îndeplinită, prin **HANTEI** direct. 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 are cele mai multe puncte de victorie acumulate, acordate astfel: 3 puncte pentru luptele câștigate și 1 punct de victorie pentru egalitățile în care s-au marcat puncte. În cazurile în care există o egalitate între doi sau mai mulți

sportivi din grupă care au același număr de puncte de victorie, se vor aplica următoarele criterii în ordinea specificată:

- 1) Câștigătorul luptei directe dintre sportivii implicați în egalitate.
- 2) Numărul total mai mare de puncte acumulate în favoare pe parcursul tuturor luptelor.
- 3) Numărul total mai mic de puncte acumulate împotriva pe parcursul tuturor luptelor.
- 4) Numărul mai mare de IPPON-uri acumulate în favoare pe parcursul tuturor luptelor.
- 5) Numărul mai mic de IPPON-uri acumulate împotriva pe parcursul tuturor luptelor.
- 6) Numărul mai mare de WAZA ARI-uri acumulate în favoare pe parcursul tuturor luptelor.
- 7) Numărul mai mic de WAZA ARI-uri acumulate împotriva pe parcursul tuturor luptelor.
- 8) Cel mai înalt clasament mondial (World Ranking) la data competiției.
- 9) Luptă suplimentară 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-o luptă (**HANSOKU**) și să continue competiția. În acest caz, adversarul său câștigă acea luptă fie cu 4-0 (contorizat ca YUKO), fie cu orice scor obținut care depășește 4 puncte. Rezultatele luptelor anterioare rămân valabile.

**12.3.3** Dacă un sportiv deja calificat este descalificat pentru comportament nesportiv (**SHIKKAKU**) la finalul rundei eliminatorii de tip „round-robin”, ultimul adversar (cel final) va avansa în semifinale prin neprezentarea adversarului („walkover”).

#### **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 are cele mai multe puncte de victorie acumulate, acordate astfel: 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 din grupă care au același număr de puncte de victorie, se vor aplica următoarele criterii în ordinea specificată. Aceasta înseamnă că, dacă o câștigătoare este identificată după aplicarea unuia dintre criterii, criteriile următoare nu vor mai trebui aplicate.

- 1) Câștigătoarea meciului direct dintre echipele implicate în egalitate.
- 2) Numărul cel mai mare de lupte câștigate pe parcursul întregii faze round-robin.
- 3) Cel mai mare număr de puncte marcate de echipă pe parcursul întregii faze round-robin.
- 4) Cel mai mic număr de puncte marcate împotriva echipei 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 marcate împotriva echipei pe parcursul întregii faze round-robin.

- 7) Cel mai mare număr de WAZA ARI-uri marcate de echipă pe parcursul întregii faze round-robin.
- 8) Cel mai mic număr de WAZA ARI-uri marcate împotriva echipei 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 cu cele mai multe victorii în lupte, incluzând și cele câștigate prin SENSU. În cazul în care cele două echipe au același număr de victorii în lupte, echipa câștigătoare va fi cea cu cel mai mare număr de puncte acumulate.

**12.5.2** Dacă cele două echipe au același număr de victorii în lupte și același număr de puncte, se va organiza o luptă decisivă. Fiecare echipă poate nominaliza oricare sportiv din componența sa pentru această luptă suplimentară, indiferent dacă sportivul respectiv a mai luptat sau nu într-o luptă anterioară între cele două echipe.

**12.5.3** Dacă lupta suplimentară nu desemnează un câștigător pe baza superiorității punctelor și niciunul dintre sportivi nu primește SENSU, lupta suplimentară va fi decisă prin **HANTEI**, conform aceleiași proceduri ca la luptele individuale. Rezultatul votului HANTEI pentru lupta suplimentară va determina, de asemenea, rezultatul meciului pe echipe.

**12.5.4** În meciurile pe echipe, atunci când o echipă a obținut suficiente victorii în lupte sau a marcat suficiente puncte pentru a fi declarată câștigătoare, meciul este considerat încheiat și nu vor mai avea loc alte lupte, cu excepția sistemului Round-robin (turneu), unde toate luptele 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 (adus la zero), iar scorul adversarului va fi stabilit 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
✓	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)
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 protesta împotriva unei decizii de arbitraj (judecări) 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 un protest.

**13.1.3** Protestul va lua forma unui raport scris, înaintat imediat după lupta care a generat protestul. Singura excepție este atunci când protestul vizează o eroare administrativă.

**13.1.4** Orice protest privind aplicarea regulamentului nu trebuie să împiedice neapărat desfășurarea competiției, iar intenția de a protesta trebuie anunțată de către antrenor sau reprezentantul Federației Naționale (NF) imediat după finalul luptei.

**13.1.5** Dacă protestul implică sportivi dintr-o categorie aflată în desfășurare, următoarea rundă care i-ar putea implica pe acei sportivi trebuie amânată până când se decide soluționarea apelului.

**13.1.6** Antrenorul / reprezentantul NF va solicita formularul oficial de protest de la Managerul de Tatami. Protestul scris trebuie completat, iar taxa de protest achitată, în termen de 5 minute de la primirea formularului de la Managerul de Tatami.

**13.1.7** Nerespectarea de către un antrenor / reprezentant NF a termenului de depunere a protestului poate duce la respingerea acestuia dacă o astfel de întârziere, în opinia Juriului de Apel, este fără justificare rezonabilă și împiedică progresul competiției.

**13.1.8** Managerul de Tatami va completa orice informație referitoare la oficialii implicați și va înmâna imediat 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 care se impun. Protestul va fi revizuit de Juriul de Apel, iar ca parte a acestei revizuirii, Juriul va studia probele disponibile în sprijinul protestului.

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

**13.1.10** În cazul unei erori administrative în timpul unei lupte în desfășurare, antrenorul poate notifica direct Managerul de Tatami. La rândul său, Managerul de Tatami va notifica Supraveghetorul de Meci (KANSA).

**13.1.11** Protestul trebuie să precizeze numele și țara sportivilor, precum și detaliile precise ale obiectului contestat. Informațiile despre oficialii implicați sunt completate de Managerul de Tatami. Nu vor fi acceptate ca proteste legitime reclamațiile generale despre nivelul arbitrajului. 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 condus la decizia contestată.

**13.1.12** Reclamantul trebuie să depună o taxă de protest, conform deciziei Comitetului Executiv al WKF (WKF EC), iar aceasta, împreună cu protestul, trebuie predată Managerului de Tatami, care o va transmite unui reprezentant al Juriului de Apel.

**13.1.13** Intenția de a protesta trebuie declarată imediat ce lupta s-a încheiat. Protestul scris trebuie completat, iar taxa de protest achitată, în termen de 5 minute de la primirea formularului de protest de la Managerul de Tatami.

**13.1.14** Decizia Juriului de Apel este finală și poate fi anulată doar de o decizie a Comitetului Executiv, la solicitarea Președintelui WKF.

**13.1.15** Juriul de Apel nu poate impune sancțiuni sau penalități. Funcția sa este de a emite o hotărâre asupra fondului protestului pentru a iniția acțiunile necesare din partea Comisiei de Arbitraj (RC) și a Comitetului de Organizare (OC), în vederea remedierii 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 arbitri seniori numiți de Comisia de Arbitraj (RC) sau de Arbitrul Șef. Niciunul dintre membri nu poate proveni din aceeași Federație Națională. Aceștia vor fi numerotați de la 1 la 3.

**13.2.2** RC va numi, de asemenea, încă trei membri suplimentari, numerotați de la 4 la 6, care îi vor înlocui automat pe oricare dintre membrii inițiali ai Juriului de Apel în situații de conflict de interese. De exemplu: dacă membrul juriului are aceeași naționalitate, are o relație de rudenie de sânge sau prin alianță cu oricare dintre părțile implicate, sau orice alt conflict rezonabil sau potențial conflict de interese în incidentul contestat, incluzând toți membrii completului de arbitri implicați în incidentul contestat.

## **13.3 Procesul de evaluare a apelurilor**

**13.3.1** Este responsabilitatea Managerului de Tatami să primească protestul, să convoace Juriul de Apel și să depună suma aferentă protestului la WKF pentru orice protest respins.

**13.3.2** Juriul de Apel va iniția imediat investigațiile și cercetările pe care le consideră necesare pentru a valida fondul protestului.

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

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

## **13.4 Proteste respinse și acceptate**

**13.4.1** 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 dintre membrii Juriului de Apel, iar reclamantul va fi informat despre decizie.

**13.4.2** Dacă 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 aplicate practic pentru remedierea situației, incluzând posibilitățile de:

- Anulare a deciziilor anterioare care contravin regulamentului.
- Anulare a rezultatelor rundelor afectate, începând din punctul anterior incidentului.
- Repetare a luptelor care au fost afectate de incident.
- Emitere a unei recomandări către Comisia de Arbitraj (RC) pentru evaluarea oricăror arbitri implicați în vederea sancționării.
- **13.4.3** Juriul de Apel are responsabilitatea de a da dovadă de rețineră și discernământ în luarea măsurilor care ar putea perturba programul evenimentului în mod semnificativ. Inversarea procesului de eliminare 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 reclamantul despre acceptarea protestului, va marca documentul original cu cuvântul „ACCEPTAT” (ACCEPTED) și îl va semna de către fiecare membru al Juriului de Apel, înainte de a preda protestul Arbitrului Șef și de a restitui taxa de protest reclamantului.
- **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 de incident, descriind constatările lor și precizând motivul (motivele) pentru acceptarea sau respingerea protestului.
- **13.5.2** Raportul trebuie 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** În Campionatele Mondiale WKF, Premier League, Jocurile Olimpice, Jocurile Olimpice de Tineret, Jocurile Continentale, Jocurile Mondiale și alte competiții multisport de această natură, utilizarea revizuirii video a meciurilor este obligatorie. Utilizarea revizuirii video este, de asemenea, recomandată 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 printr-un dispozitiv electronic, după caz) pentru a semnaliza un posibil punctaj al sportivului său care a fost omis de arbitrii judecătorești. Dacă un antrenor apasă butonul joystick-ului și apoi regretă imediat, procedura nu va fi oprită, iar revizuirea video va avea loc conform procedurii. Antrenorul trebuie să stea în picioare în timpul revizuirii video pentru a-l atenționa pe arbitrul de centru și pentru a evita continuarea meciului în cazul în care sistemul funcționează defectuos.

**14.3** În competițiile unde antrenorii au la dispoziție echipament electronic care permite solicitarea revizuirii specific pentru YUKO, WAZA ARI sau IPPON, arbitrul video (Video Review Judge) este obligat să evalueze doar posibilul punctaj pentru tipul de punct solicitat. Antrenorul poate schimba nivelul punctajului solicitat până în momentul în care arbitrul de centru finalizează semnalul pentru revizuirea video.

**14.4** Dacă sportivul dorește ca antrenorul să solicite o revizuire video sau să se abțină de la ridicarea cardului, acest lucru trebuie semnalat discret, fără a perturba desfășurarea meciului.

**14.5** Revizuirea video poate fi solicitată de către antrenor în cazurile în care arbitrii judecătorești au acordat un punctaj mai mic decât cel care, în opinia antrenorului, ar fi trebuit acordat pentru o tehnică de nivel superior.

**14.6** Arbitrul Video (Video Review Judge) poate acorda puncte numai dacă sportivul pentru care a fost făcută cererea a avut un punctaj valabil, respectiv a punctat înaintea sau simultan cu celălalt sportiv.

**14.7** O excepție de la sub-articolul de mai sus este atunci când niciunul dintre sportivi nu i-a fost acordat un punct de către arbitrii judecătorești de colț, doar unul dintre antrenori solicită o revizuire video, iar celălalt antrenor nu mai are card sau nu dorește să solicite revizuirea – caz în care vor fi luate în considerare pentru punctare doar tehnicile sportivului pentru care a fost solicitată revizuirea video.

**14.8** Vor fi evaluate întotdeauna ultimele 6 secunde dinainte ca meciul să fie oprit pentru solicitare, însă se poate adăuga timp suplimentar dacă se consideră necesar pentru a lua cea mai bună decizie posibilă. Secvența trebuie revizuită la viteză normală, dar poate fi vizionată în plus cu încetinitorul (slow motion) sau cu zoom, dacă este necesar. Revizuirea trebuie să fie făcută întotdeauna mai întâi la viteză maximă, deși ulterior se poate folosi reluarea cu încetinitorul pentru a determina detalii. Timpul total utilizat pentru revizuirea video nu trebuie să depășească 30 de secunde, după care trebuie luată o decizie.

**14.10** Dacă ambii antrenori solicită revizuirea video în același timp, Arbitrul 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 punctele pot fi acordate ambilor sportivi.

**14.11** Dacă un antrenor ridică cardul pentru revizuire video, iar celălalt antrenor dorește și el o revizuire pentru aceeași fază, cel de-al doilea antrenor trebuie să ridice cardul înainte de începerea procedurii de revizuire, pentru a nu-și pierde dreptul de a solicita revizuirea video pentru acea fază. Revizuirea video este considerată începută în momentul în care arbitrul de centru face gestul specific.

**14.12** Dacă solicitarea este considerată validă, se ridică un card roșu sau albastru, cu numărul 3 pentru IPPON, 2 pentru WAZA ARI sau 1 pentru YUKO, ori rezultatul este afișat pe monitor. Arbitrul va acorda apoi punctajul în modul obișnuit. Dacă solicitarea este considerată nevalidă, antrenorul își va pierde dreptul de a mai solicita o altă revizuire video pentru restul meciului.



**14.13** Arbitrul Video nu poate anula nicio decizie luată de arbitrii judecători de colț, cu excepția situației care vizează **SENSHU** (primul punct necontestat).

**14.14** Dacă Arbitrul Video nu poate observa tehnica (tehnicile) din cauza unghiului camerei, acesta va semnala acest lucru prin gestul pentru **MIENAI** (nu am văzut), iar antrenorul își va păstra cardul. În cazul unor probleme tehnice (pană de curent, defecțiuni ale camerei sau ale computerului etc.) în care nu este posibilă analizarea înregistrării video și luarea unei decizii, se va aplica aceeași procedură, iar antrenorul își va păstra cardul.

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

**14.16** Odată ce arbitrul de centru a dictat **WAKARETE** (despărțiți-vă), antrenorii nu mai au posibilitatea de a solicita revizuirea 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 un card VR nu este returnat, ori de câte ori antrenorul are dreptul ca acesta să îi fie returnat 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>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><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>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>	<p><i>Only 1 VR Card can be used for any individual bout</i></p>

<b>Faza 1 - CAMPIONATE MONDIALE INDIVIDUALE</b>	<b>CAMPIONATE MONDIALE PE ECHIPE</b>
<p>Antrenorul va avea 1 card VR pentru grupurile cu 3-4 sportivi în Faza Grupelor.  Antrenorul va avea 2 carduri VR pentru grupurile cu 5-6 sportivi în Faza Grupelor.  Antrenorul va avea 1 card VR pentru Prima Rundă a Fazei Eliminatorii (24 de grupe).  Antrenorul va avea 1 card VR pentru Faza Eliminatorie - Meciul de Calificare.</p>	<p><b>Echipe Masculină</b></p> <p>Antrenorul va avea 3 carduri VR pe meci în Faza Grupelor.  Antrenorul va avea 3 carduri VR pe meci pentru Sferturi de Finală.  Antrenorul va avea 3 carduri VR pe meci pentru Semi-Finale.  Antrenorul va avea 3 carduri VR pe meci pentru Meciul pentru Medalii.</p>
<p><b>Faza 2 - CAMPIONATE MONDIALE INDIVIDUALE</b></p>	<p><b>Echipe Feminină</b></p> <p>Antrenorul va avea 2 carduri VR pe meci în Faza Grupelor.  Antrenorul va avea 2 carduri VR pe meci pentru Sferturi de Finală.  Antrenorul va avea 2 carduri VR pe meci pentru Semi-Finale.  Antrenorul va avea 2 carduri VR pe meci pentru Meciul pentru Medalii.</p>
<p>Antrenorul va avea 1 card VR pentru Faza Grupelor.  Antrenorul va avea 1 card VR pentru Runda 16.  Antrenorul va avea 1 card VR pentru Sferturile de Finală.  Antrenorul va avea 1 card VR pentru Semi-Finale.  Antrenorul va avea 1 card VR pentru Meciurile pentru Medalii.</p>	

<b>PREMIER LEAGUE</b>	<b>ELIMINARE CU REPEHAJ - COMPETIȚIE PE ECHIPE</b>
<p>Antrenorul va avea 1 card VR pentru Faza Grupelor.</p> <p>Antrenorul va avea 1 card VR pentru Sferturile de Finală.</p> <p>Antrenorul va avea 1 card VR pentru Semi-Finale.</p> <p>Antrenorul va avea 1 card VR pentru Meciurile pentru Medalii.</p>	<p>Antrenorul va avea 1 card VR pe Competitor pentru Eliminări.</p> <p>Antrenorul va avea 1 card VR pe Competitor pentru Semi-Finale.</p> <p>Antrenorul va avea 1 card VR pe Competitor pentru Repechaje.</p> <p>Antrenorul va avea 1 card VR pe Competitor pentru Meciurile pentru Medalii.</p>
<b>ELIMINARE CU REPEHAJ - COMPETIȚIE INDIVIDUALĂ</b>	<p><b>Doar 1 card VR poate fi folosit pentru orice meci individual.</b></p>
<p>Antrenorul va avea 1 card VR pentru Eliminări.</p> <p>Antrenorul va avea 1 card VR pentru Semi-Finale.</p> <p>Antrenorul va avea 1 card VR pentru Repechaje.</p> <p>Antrenorul va avea 1 card VR pentru Meciurile pentru Medalii.</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 și să ia măsurile necesare conform rapoartelor Managerilor de Tatami.
3. Să supravegheze și să coordoneze performanța generală a oficialilor de arbitraj.
4. Să numească oficiali de substituție acolo unde este necesar.
5. Să emită hotărârea finală asupra problemelor de natură tehnică ce pot apărea în timpul unui meci sau a unei confruntări 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 arbitrului, a fost comis un fault, sau pentru a asigura siguranța sportivilor.
6. Să cheme **FUKUSHIN SHUGO** (convocarea arbitrilor judecători) atunci când, în opinia arbitrului, 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 arbitrului 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 în fluier.

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

**15.5.3** Înainte de începerea fiecărui meci sau a fiecărei confruntări, Asistenții Kansa se vor asigura că echipamentul sportivilor și **Karategi** (echipamentul de karate) sunt în conformitate cu regulile de competiție WKF. În competițiile în care Asistentul Kansa nu este aplicabil sau disponibil, este responsabilitatea KANSA să se asigure că echipamentul este în conformitate cu regulile înainte de fiecare meci.

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

1. Arbitrul de centru uită să indice **SENSHU**.
2. Arbitrul de centru uită să retragă **SENSHU**.
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 celuiilalt.
6. Arbitrul de centru acordă un punctaj unui sportiv și **MUBOBI** (lipsă de autoapărare) celuiilalt.
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 **SENSHU**.
17. Un(i) arbitru(i) judecător(i) ține(au) steagurile sau dispozitivul electronic în mâna 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, cum ar fi dacă un punctaj a fost valabil sau nu, cu excepția cazului în care a existat o eroare în aplicarea regulilor.

### **15.6 Supraveghetorii de Scor**

**15.6.1** Supraveghetorul de Scor va ține o înregistrare separată a scorurilor și avertismentelor acordate de Arbitrul de centru și, în același timp, va supraveghea acțiunile operatorului de scor/cronometrului numit.

**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 NF (Federație Națională) per Eveniment

**16.2.1** Fiecare Federație Națională participantă la Campionatele Mondiale Cadeți, Juniori și U21, Campionatele Mondiale Individuale Seniori - "Faza Finală", și Campionatele Mondiale pe Echipe Seniori este limitată la **1 sportiv pe categorie**.

**16.2.2** Limitări specifice pot exista la Campionatele Mondiale Individuale Seniori - "**Faza de Calificare**". Dacă o Federație Națională (NF) are deja un sportiv calificat într-o categorie a Campionatelor Mondiale Individuale Seniori - "**Faza Finală**", nu poate înregistra un alt sportiv pentru aceeași categorie în Campionatele Mondiale Individuale - "Faza de Calificare".

**16.2.3** Evenimentele **Karate 1** sunt competiții deschise la care toți membrii WKF au permisiunea să participe fără restricția de 1 sportiv per NF. Cu toate acestea, participanții trebuie să fie membri ai unei Federații Naționale recunoscute de WKF.

**16.2.4** Evenimentele multi-sport 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 lua parte la Campionatele Mondiale și evenimentele oficiale WKF, reprezentând țara lor.

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

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

**16.3.4** Un sportiv care deține dublă cetățenie (adică una în temeiul legii unei țări, iar cealaltă în temeiul legii altei țări) poate reprezenta doar una dintre cele două țări, la alegerea sportivului respectiv. Odată ce acesta

a reprezentat ambele țări, va fi necesară aprobarea Comitetului Executiv al WKF pentru o modificare ulterioară, în urma unei cereri scrise motivate din partea Federației Naționale (NF) relevante 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 decât după trecerea a 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.

**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 NF la Campionatele Mondiale.

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

**16.3.9** Pentru a obține transferul către o altă Federație Națională ai cărei resortisanți dețin același pașaport, va fi suficient acordul între cele două (2) Federații implicate pentru a confirma către WKF orice modificare privind statutul unui sportiv. În caz de dezacord între Federații, orice modificare va trebui aprobată de Comitetul Executiv al WKF. În acest caz, sportivul, prin intermediul Federației vizate, va trebui să dovedească, spre satisfacția WKF, reședința pe teritoriul guvernat de cealaltă Federație sau, în lipsa acesteia, relația cu cealaltă Federație care face ca schimbarea să fie justificată.

**16.3.10** Odată ce sportivul a reprezentat toate Federațiile Naționale implicate, va fi necesară aprobarea Comitetului Executiv al WKF pentru orice schimbare 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 competițiilor naționale sau al altor competiții care nu se află în programul oficial WKF, atât timp cât nu se fac 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 consulte autoritățile sportive naționale pentru îndrumări privind legislația națională și/sau liniile directoare pentru sporturile competitive destinate copiilor sub vârsta de 12 ani.

**17.3** Orice abatere de la Regulile de Competiție aplicată unei competiții trebuie anunțată în buletinul oficial sau în invitația la eveniment.

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

Ocazional, pot apărea situații în care regulile nu oferă instrucțiuni specifice pentru rezolvarea unei probleme. În astfel de cazuri, Arbitrul Șef (Chief Referee) al competiției are autoritatea de a soluționa problema prin aplicarea unor rezoluții analoge cazurilor similare regăsite în regulament sau pe baza propriei judecăți. Înainte de a lua o decizie, Arbitrul Șef poate consulta Reprezentantul WKF desemnat pentru turneu sau poate înainta problema Comisarului Sportiv (Sports Commissioner) pentru consultare.

## ANEXA 1: TERMINOLOGIA

Termen	Semnificație	Descrierea gestului
<b>SHOBU HAJIME</b>	Începeți meciul sau repriza	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 reprizei. 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 unei reprize 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

### PROTOCOLUL DE SALUT

#### SHOMEN NI REI (Salutul către față/oficiali)

- **(1/3):** Arbitrul întinde brațele în lateral, cu palmele orientate în față, invitând sportivii să se întoarcă spre masa oficială.
- **(2/3):** Arbitrul și sportivii se înclină simultan spre direcția „Shomen” (masa juriului).
- **(3/3):** Arbitrul își îndreaptă poziția corpului, finalizând salutul.

#### OTAGAI NI REI (Salutul reciproc între sportivi)

- **(1/3):** Arbitrul indică spre interior cu palmele, invitând sportivii să se privească unul pe celălalt.
- **(2/3):** Sportivii se înclină unul în fața celuilalt la comanda arbitrului.
- **(3/3):** Sportivii revin în poziție verticală.

### PORNIREA ȘI OPRIREA LUPTEI

Comandă	Semnificație și Execuție
SHOBU HAJIME	<b>Începeți lupta:</b> Arbitrul anunță comanda și face un pas înapoi din centrul suprafeței de luptă.
MOTO NO ICHI	<b>Poziția inițială:</b> Arbitrul face semn sportivilor să revină la liniile de start (Aka/Ao).
YAME (1/2)	<b>Stop (Faza 1):</b> Arbitrul strigă „Yame” și intervine rapid între sportivi.
YAME (2/2)	<b>Stop (Faza 2):</b> Arbitrul execută o mișcare de tăiere verticală cu mâna pentru a marca întreruperea imediată a acțiunii.

**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 & DIVIZIUNI DE GREUTATE**

<b>Categorie</b>	<b>Masculin</b>	<b>Feminin</b>
<b>Seniori (18+ ani)</b>	-60 kg	-50 kg
	-67 kg	-55 kg
	-75 kg	-61 kg
	-84 kg	-68 kg
	+84 kg	+68 kg
<b>U21 (18 la &lt;21 ani)</b>	-60 kg	-50 kg
	-67 kg	-55 kg
	-75 kg	-61 kg
	-84 kg	-68 kg
	+84 kg	+68 kg
<b>Juniori (16 la &lt;18 ani)</b>	-55 kg	-48 kg
	-61 kg	-53 kg
	-68 kg	-59 kg
	-76 kg	-66 kg

	+76 kg	+66 kg
<b>Cadeți (14 la &lt;16 ani)</b>	-52 kg	-47 kg
	-57 kg	-54 kg
	-63 kg	-61 kg
	-70 kg	+61 kg
	+70 kg	
<b>U14 (12 la &lt;14 ani)</b>	-40 kg	-42 kg
	-45 kg	-47 kg
	-50 kg	-52 kg
	-55 kg	+52 kg
	+55 kg	

#### ANEXA 4: FORMULAR OFICIAL DE CONTESTAȚIE

FORMULAR OFICIAL DE CONTESTAȚIE WKF

*Contestația trebuie achitată în avans*

#### KUMITE

DATA	COMPETIȚIE	LOCAȚIE
..... / ..... / .....		

CATEGORIE: \_\_\_\_\_

#### ȚĂRILE CONCURENȚILOR

AO (Albastru): \_\_\_\_\_ AKA (Roșu): \_\_\_\_\_

#### DESCRIEREA CONTESTAȚIEI

*(Se va completa motivul tehnic al contestației)*

NUME ANTRENOR / REPREZENTANT NF      ȚARĂ      SEMNĂTURĂ

#### VALID - CHITANȚĂ WKF

*(Semnătura oficialului de primire):* \_\_\_\_\_

TATAMI NR. \_\_\_\_\_ KANSA: \_\_\_\_\_

#### COMISIA DE ARBITRAJ (PANEL)

	ARBITRU (REFEREE)	JUDECĂTOR 1	JUDECĂTOR 2	JUDECĂTOR 3	JUDECĂTOR 4
NUME					
ȚARĂ					

RESPONSABIL TATAMI (TM): \_\_\_\_\_

SUPRAVEGHETOR SCOR (SCORE SUPERVISOR): \_\_\_\_\_

SUPRAVEGHETOR VR (VR SUPERVISOR): \_\_\_\_\_



## ANEXA 5: SISTEMUL CU DOI JUDECĂTORI

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

1. Atunci când se utilizează sistemul cu doi judecători de colț, aceștia și Arbitrul de centru au responsabilitatea comună pentru acordarea punctelor. Judecătorii de colț utilizează steaguri pentru semnalizare.
2. Pe lângă indicarea punctelor, judecătorii de colț vor asista Arbitrul prin semnalizarea ieșirilor din suprafață (**Jogai**) și a contactului excesiv, însă Arbitrul rămâne autonom în aplicarea avertismentelor și penalizărilor și va putea fi infirmat doar dacă ambii judecători indică aceeași abatere.
3. Punctele se acordă dacă doi judecători, sau un judecător împreună cu Arbitrul, sunt de acord asupra punctajului.
4. Pentru a putea acoperi toate cele trei unghiuri de vizibilitate, Arbitrul nu trebuie să se poziționeze niciodată pe aceeași parte cu cei doi judecători.
5. Antrenorii trebuie plasați în fața Arbitrului și nu în spatele acestuia.
6. Arbitrul poate indica și solicita sprijin pentru punctele realizate în câmpul său vizual. În acest caz, semnalele Arbitrului pentru **YUKO**, **WAZA-ARI** și **IPPON** sunt aceleași ca în regulile obișnuite de Kumite, cu excepția faptului că cotul Arbitrului trebuie să atingă trunchiul acestuia în timp ce indică semnalul respectiv. După ce Arbitrul primește sprijin (confirmare), semnalele pentru acordarea punctelor sunt identice cu cele din meciurile desfășurate sub regulile obișnuite.
7. Dacă un judecător semnalizează un punct, iar celălalt un avertisment sau o penalizare, Arbitrul va lua decizia finală sprijinind unul dintre cei doi judecători.
8. Dacă cei doi judecători, sau un judecător și Arbitrul, indică punctaje diferite pentru același sportiv, se va acorda punctajul mai mare.
9. Dacă un judecător indică un punct, dar Arbitrul nu este de acord, Arbitrul va face gestul pentru **TORIMASEN** fără a opri lupta.
10. Dacă ambii judecători semnalizează punct, dar pentru sportivi diferiți, Arbitrul poate acorda ambele puncte.

## SEMNE SUPLIMENTARE CU STEAGURI PENTRU SISTEMUL CU DOI JUDECĂTORI

Abatere	Gestul cu steagurile
<b>JOGAI (leșire)</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

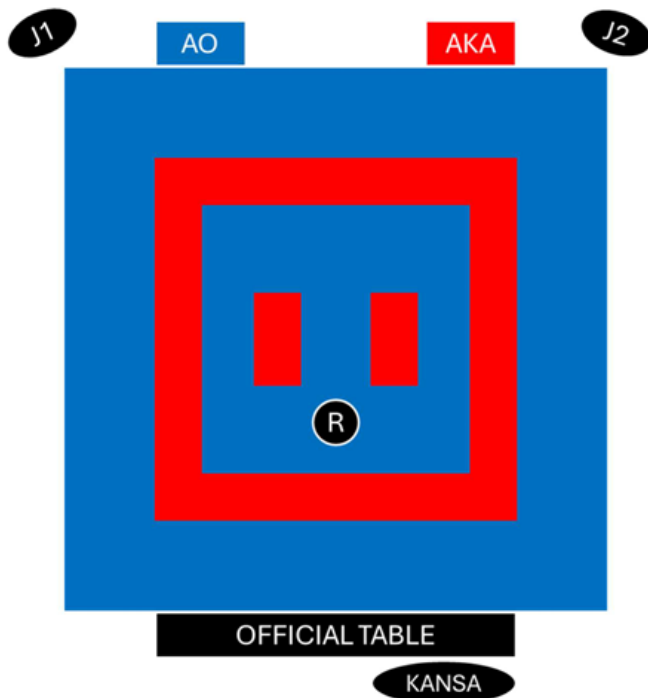
Tapping the floor  
to the side



CONTACT

Crossing the flags  
to the side of the  
face

## CONFIGURAȚIA SUPRAFETEI DE COMPETIȚIE



1. **Suprafața de competiție:** O zonă pătrată cu latura de 8 metri (măsurată de la exteriorul liniilor).
2. **Zona de siguranță:** O zonă liberă de 2 metri care înconjoară suprafața de competiție pe toate laturile.
3. **Liniile de start:** Două linii paralele, lungi de 0,5 metri, situate la o distanță de 1,5 metri de centrul suprafeței, unde se poziționează sportivii (**AKA** - roșu și **AO** - albastru).
4. **Poziția Arbitrului:** Situată între cele două linii de start, la 1,5 metri de centrul suprafeței.
5. **Poziția Judecătorilor:** În sistemul standard, cei 4 judecători sunt plasați în colțurile zonei de siguranță. În sistemul cu 2 judecători (conform Anexei 5), aceștia sunt plasați în colțuri opuse pentru a asigura vizibilitatea.
6. **Masa Oficială:** Situată în fața arbitrului, în afara zonei de siguranță, unde se află cronometrul, responsabilul cu scorul și supervizorul de tatami.
7. **Poziția Antrenorilor:** Aceștia stau pe scaune situate în afara zonei de siguranță, pe părțile laterale ale mesei oficiale.

## ANEXA 6: TABEL REZUMATIV AL CRITERIILOR DE VICTORIE ȘI AL MODALITĂȚILOR DE DEPARTAJARE (ÎN CAZ DE EGALITATE)

Acest tabel sintetizează regulile aplicate pentru determinarea câștigătorului la finalul unei reprize de Kumite, în ordinea priorității:

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.			

<b>KUMITE</b>			
<b>INDIVIDUAL</b>		<b>ECHIPE</b>	
<b>Round-robin (sistem fiecare cu fiecare)</b>	<b>Eliminare (system eliminatoriu)</b>	<b>Round-robin (sistem fiecare cu fiecare)</b>	<b>Eliminare (system eliminatoriu)</b>
<b>Criterii pentru câștigarea unei reprize între doi competitori</b>			
1.Cele mai multe puncte marcate	1.Cele mai multe puncte marcate	1.Cele mai multe puncte marcate	1.Cele mai multe puncte marcate
2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu
3. Cel mai mare număr de Ippon, apoi cel mai mare număr de Waza-ari	3. Cel mai mare număr de Ippon, apoi cel mai mare număr de Waza-ari	3. Cel mai mare număr de Ippon, apoi cel mai mare număr de Waza-ari	3. Cel mai mare număr de Ippon, apoi cel mai mare număr de Waza-ari
4.Egalitate (Hikiwake)	4.Votul judecătorilor (Hantei)	4.Egalitate (Hikiwake)	4.Egalitate (Hikiwake) sau Hantei în cazul reprizei suplimentare
<b>Criterii pentru câștigarea unui meci pe echipe</b>			
		1.Cele mai multe reprize câștigate	1.Cele mai multe reprize câștigate
		2.Cele mai multe puncte marcate de echipă	2.Cele mai multe puncte marcate de echipă
		3.Egalitate (Hikiwake)	3.Repriză suplimentară care permite Hantei *)
<b>Criterii pentru câștigarea grupei Round-robin și rezolvarea egalităților</b>			
1.Cele mai multe puncte de victorie 2. Câștigătorul luptei dintre cei doi aflați la egalitate 3. Cele mai multe puncte totale marcate în favoare 4. Cele mai puține puncte marcate împotriva 5. Cel mai mare total Ippon marcat în favoare 6. Cel mai mic total Ippon împotriva 7. Cel mai mare total Waza-ari marcat în favoare		1.Cele mai multe puncte de victorie 2. Câștigătorul luptei dintre cei doi aflați la egalitate 3. Cele mai multe puncte totale marcate în favoare 4. Cele mai puține puncte marcate împotriva 5. Cel mai mare total Ippon marcat în favoare 6. Cel mai mic total Ippon împotriva 7. Cel mai mare total Waza-ari marcat în favoare	*) Fiecare echipă poate selecta orice concurent pentru repriza suplimentară.

<p>8. Cel mai mic total Waza-ari împotriva  9. Cel mai înalt Ranking Mondial  10.Luptă suplimentară permițând Hantei</p>		<p>8. Cel mai mic total Waza-ari împotriva  9. Luptă suplimentară permițând Hantei</p>	
<p>Pentru fiecare pereche comparată, criteriile trebuie luate în considerare de la începutul listei.</p>		<p>Pentru fiecare pereche comparată, criteriile trebuie luate în considerare de la începutul listei.</p>	