

KUMITE

Articolul 1 GENERALITĂȚI

1. Competiția de Kumite

Competiția de kumite constă într-un meci între 2 persoane fără însă a avea loc vreun contact. Câștigătorul este acela care îndeplinește condițiile cerute de Todome-waza (lovitura decisivă), care îmbină perfect execuția tehnică cu un timing corect, Ma-ai (distanța regulamentară) iar loviturile să aibă o țintă precisă conform regulamentului. Dacă nu se realizează Todome-waza, atunci câștigătorul este concurentul care are cel mai bun punctaj obținut în urma tehnicilor executate și a penalizărilor acordate adversarului.

Competiția de Kumite cuprinde următoarele categorii:

- a) Kumite individual masculin
- b) Kumite individual feminin (Ko-go Kumite)
- c) Kumite echipe masculin (3 persoane+1 rezerva)

2. Suprafața de Concurs

- A. Suprafața de concurs trebuie să fie plană, acoperită de un strat din material anti șoc, ceea ce trebuie să asigure desfășurarea în siguranță a meciurilor, prevenind orice risc de accidentare.
- B. Suprafața de concurs are forma unui pătrat cu latura de 8 metri. În plus, în jurul acesteia trebuie delimitată o zonă de siguranță. Această zonă de siguranță trebuie să se conformeze aceluiași material și cererilor ariei de concurs.
- C. Două linii paralele, fiecare având lungimea de un metru și jumătate, se vor trasa pe ambele părți ale punctului central al suprafeței competiției. Aceste linii vor fi la o distanță de 1,5 metri de punctul central. Aceste două linii trebuie să fie perpendiculare pe linia pe care stă Shu-shin (Arbitrul de centru) la începutul meciului. Aceste două linii paralele definesc "pozițiile inițiale" ale concurenților la începerea meciului.
- D. Locul arbitrilor judecătorești, al arbitrilor observatori (Kan-sa) și al secretariatului trebuie stabilite conform Anexei I.
- E. Spațiul în care se află suprafața de luptă trebuie să fie bine ventilat, temperatura recomandată fiind între 15 și 24 de grade Celsius, umiditatea între 40% și 80%, iluminarea suprafeței de luptă fiind de minim 400 de lumeni, iar viteza aerului trebuie să fie cuprinsă între 0 și 1,5 m/secundă.
- F. Suprafața de concurs trebuie să fie liberă de obstacole sau elemente care ar stânjeni desfășurarea meciului. Între acestea sunt incluse elemente precum lumina excesivă provenind de la aparatele de fotografiat sau camerele de luat vederi.

Notă: Diagrama suprafeței de luptă este prezentată în Anexa I.

3. Ippon (1 punct) și Waza-ri (1\2 punct)

- A. Ippon este definit ca un punct acordat pentru executarea unei lovituri decisive (Todome), tehnica cu un corect timing și o distanță corectă (Ma-ai), lovitura fiind îndreptată către o zonă a corpului acceptată de regulament, iar execuția trebuie să fie făcută astfel încât să neutralizeze complet orice posibilitate de contraofensivă a adversarului.

(1) O tehnică decisivă corectă (Todome) este determinată de următoarele:

- (a) Energia maxima este trimisa spre tinta prin combinarea presiuni provenita din reactia cu solul si momentul liniei corpului .La finalul tehnici respectiv in momentul contactului cu tinta, presiunea pe sol impreuna cu contractia musculara totala trebuie sa fie maxima, astfel incat sa poata produce un impact maxim tinteii(shocking power -kime).
 - (b) Stabilitatea corpului în timpul executării tehnicii, presupune o poziție puternică, capabilă să reziste șocului de impact al loviturii reale (Echilibru).
 - (c) Păstrarea echilibrului mental și fizic imediat după executarea tehnicii (Zanshin.)
- (2) Sincronizarea corectă (Timing) se referă la aplicarea tehnicii exact la momentul în care nivelul mental și/sau fizic ale oponentului sunt separate si foarte scazute (Kyo), astfel încât să se exploateze slăbiciunea de moment a oponentului printr-o acțiune ofensivă simultană.

(a) Dezechilibrul (Kyo) la nivel mental se caracterizează prin:

- Instabilitate emoțională extremă: teamă, mânie, anxietate, apatie
- Pierderea voinței, vitalității și a dorinței de a lupta
- Pierderea capacității de percepere, dovedită de pierderea atenției (concentrării)

(b) Dezechilibrul (Kyo) la nivel fizic se caracterizează prin:

- Pierderea echilibrului fizic.
- Ezitări la începutul și pe parcursul executării tehnicii.
- Pauze între tehnici sau întreruperea continuității unei tehnici.

În cazul loviturilor de picior (kicking) energia maxima poate fi produsa numai prin exercitarea presiunii catre podea prin piciorul de baza, pana la finalul tehnicii(a extensiei piciorului). Dupa contactul cu tinta , se executa o retragere puternica a piciorului cu o mentinere intr-un echilibru stabil si puternic strict necesar pentru executarea urmatoarei tehnici.

În cazul loviturilor Keri, în care nu sunt executate blocajele adecvate, tehnica este atunci considerata ca avand un timing perfect.

3. Distanța corectă se referă la apropierea necesară pentru cea mai eficace utilizare a unei tehnici, executată la unghiul corect de impact cu suprafața vizată. Poziția trebuie să fie aleasă astfel încât tehnicile să nu fie prea extinse, ci la o distanță optimă pentru realizarea unei tehnici Todome. Distanța trebuie sa fie corectă, astfel incat zona de contact adecvata a tehnicilor trebuie sa aiba un impact maxim si eficient asupra adversarului. Distanțele corecte, în funcție de zona vizată sunt următoarele:

- Jyo-dan (zona feței) – aproximativ 5 cm sau mai puțin (cu excepția loviturilor de picior unde este acceptată o distanță de 10 cm sau mai puțin)
- Chu-dan (zona stomacului) - aproximativ 3 cm sau mai puțin (cu excepția loviturilor de picior unde este acceptată o distanță de 5 cm sau mai puțin)

Unghiul de impact cu suprafața lovită: 80-100 de grade.

B. Waza-ri definește execuția unei tehnici efective care diferă cu puțin față de criteriile pentru Ippon, și anume:

- (1) Întreaga energie a corpului este ușor slăbită.
- (2) În momentul impactului cu tinta, poziția sau/și echilibrul sunt ușor slăbite.
- (3) Imediat după executarea tehnicii echilibrul fizic și mental (Zanshin) sunt ușor slăbite.
- (4) Sincronizarea atacului nu este perfect apreciată(timming mai slab)
- (5) Distanța nu este chiar cea corectă (de exemplu: distanța poate fii prea mică pentru execuția corectă a tehnicii).

Observație: Dacă distanța este cu mult diferită față de cea corectă si nu se ajunge la adversar, atunci nu se acordă nici Ippon, nici Waza-ri.

C. Tehnici nepunctate

În următoarele situații nu se va acorda nici un punct, chiar dacă tehnica este corectă:

1. Când adversarul inițiază un atac, acesta trebuie blocat, evitat sau contraatacat cu o tehnică adecvată atacului. Dacă nu se întâmplă acest lucru, răspunsul la atac fiind o tehnică neconcordanță cu tehnica adversarului, atunci tehnicile executate ca și contraatac nu se puntează, fiind în același timp subiect de penalizare Mu-shi (tehnică ignorată). Excepție fac loviturile de picior "Sen" executate pe contra împotriva tehnicilor de braț ale adversarului, competitorul ce execută tehnica de picior având o poziție mai avantajată.
2. Tehnica executată este îndreptată într-o direcție, în timp ce corpul este retras sau deplasat în altă direcție (Nige)
3. Tehnica este executată după ce adversarul este apucat (Tsuka-mi). Este acceptată apucarea și executarea SIMULTANĂ a tehnicii.
4. Adversarul fie alunecă și cade, fie a căzut datorită aplicării unei tehnici împotriva sa, dar oponentul nu continuă tehnica sau nu execută alta imediat (Todome).

D. Tehnici și punctajul acestora

1. Tehnicile executate cu piciorul din spate sau cu brațul corespunzător pot fi Ippon sau Waza-ri. Aceasta se consideră în raport cu poziția avută la începutul execuției tehnicii și de modul de execuție.
2. Tehnicile executate cu piciorul din față și brațul corespunzător sunt numai Waza-ri.

Observație: În cazul unei poziții în care ambele picioare sunt paralele (distanța dintre ele este mai mică decât lungimea unui pas) atunci se aplică regula piciorului din față (2).

E. Mărirea punctajului (Yoshi)

Se poate mări punctajul de la Waza-ri la Ippon și de la o tehnică mai slabă de Waza-ri la Waza-ri în următoarele cazuri:

1. Când adversarul, se afla în (Kyo- mental), și nu reacționează la tehnica executată.
2. Când adversarul, se afla în (Kyo- dezechilibru fizic), și nu răspunde printr-o acțiune ofensivă sau de apărare la tehnica executată.

F. Tehnici de atac și părțile corpului utilizate

(1) Tehnici

(a) Tsuki (Punching) – lovitura directă cu pumnul

(i) Forța de lovire

- se obține prin mișcarea rapidă și puternică a corpului (rotație, deplasare, ridicare, cădere, vibrație, contracție-expansiune a corpului), folosindu-se podeaua ca bază. Această forță este extinsă prin intermediul brațelor.

(ii) Mișcarea brațului

- este generată de mișcarea rapidă a corpului. Rotația articulației umărului, urmată de extensia articulației cotului crește puterea corpului. Unghiul extensiei trebuie să aibă minim 45 de grade.

(iii) Kime (Impact)

La momentul final al impactului, ambele tălpi trebuie să fie fixe pe podea executându-se presiune în sol, contracția trebuie să fie maximă (a picioarelor, corpului și a mâinilor) iar momentul impactului trebuie să coincidă cu momentul expirației.

Observație: Se acceptă kizami-zuki doar la nivel Jodan.

(b) Uchi (Striking) – lovitura biciuită cu pumnul

- (i) Forța de lovire
se obține prin mișcarea rapidă și puternică a corpului (rotație, deplasare, ridicare, cădere, vibrație, contracție-expansiune a corpului), folosindu-se podeaua ca bază. Această forță este transmisă prin intermediul părții laterale a brațelor.
- (ii) Mișcarea brațului
este generată de mișcarea rapidă a corpului. Rotația articulației umărului, urmată de extensia articulației cotului crește puterea corpului. Unghiul extensiei trebuie să aibă minim 45 de grade.
- (iii) Kime (Impact)
La momentul final al impactului, ambele tălpi trebuie să fie fixe pe podea executându-se presiune în sol. În momentul răsucirii articulației cotului, întregul corp trebuie să fie contractat (mâinile, picioarele, întreg corpul), respirația trebuie sincronizată (acesta fiind momentul final al expirației). În cazul în care se execută Ura-ken-uchi(lovitură cu spatele pumnului) este acceptată și poziția în care sprijinul pe sol este asigurat doar de un picior, călcâiul celuilalt picior nefiind în contact complet cu solul.

Observație:Tehnicile Uchi se punctează doar dacă au drept țintă nivelul Jyo-dan. Nu se acceptă lovituri Uchi la nivel Chu-dan.

(c) Ate (Smashing) – lovitura de izbire

[Hiji-Ate (Izbire cu cotul)]

- (i) Forța de lovire
se obține prin mișcarea rapidă și puternică a corpului (rotație, deplasare, ridicare sau cădere), folosindu-se podeaua ca bază. Această forță este transmisă prin intermediul cotului.
- (ii) Mișcarea brațului
este generată de rotirea articulației umărului cu viteză maximă, ceea ce crește puterea corpului. Unghiul de rotație al articulației umărului trebuie să aibă minim 45 de grade.
- (iii) Kime (Impact)
La momentul final al impactului, ambele tălpi trebuie să fie pe podea executându-se presiune în sol. Contractia trebuie să fie rapidă și puternică, însoțită de respirație, presiune în sol și contracție a întregului corp (picioare, corp, brațe).

[Hiza-Ate (Izbire cu genunchiul)]

- (i) Forța de lovire
se obține prin mișcarea rapidă și puternică a corpului (pendulare sau rotație), folosindu-se podeaua ca bază. Această forță este transmisă prin intermediul articulației genunchiului.
- (ii) Mișcarea piciorului
Puterea este generată de mișcarea articulației genunchiului. Unghiul de rotație al articulației piciorului trebuie să aibă minim 90 de grade.
- (iii) Kime (Impact)
La momentul final al impactului, piciorul de sprijin trebuie să fie ferm așezat pe sol. Contractia trebuie să fie rapidă și puternică, însoțită de respirație, presiune în sol și contracție totală a brațelor și picioarelor.

(d) Keri (Kicking) – lovitura cu piciorul

[Ke-age (Snap Kick) – lovitura biciuită cu piciorul]

- (i) Forța de lovire
se obține prin mișcarea rapidă și puternică a corpului (pendulare sau rotație), folosindu-se podeaua ca bază. Această forță este la nivelul părții inferioare a piciorului.
- (ii) Mișcarea piciorului

este generată de rotirea șoldului și destinderea energetică (biciuită) a genunchiului, fapt ce duce la creșterea forței de lovire. Unghiul de deshidere al genunchiului trebuie să aibă cel puțin 90 de grade.

(iii) Kime (Impact)

La momentul final al impactului, piciorul de suport trebuie să fie ferm așezat pe sol. Execuția trebuie să fie rapidă și energetică, forța este mai mare cu cât intervalul de impact este mai mic. Execuția trebuie să se facă o dată cu respirația.

Observație: Se consideră punct doar lovitura de mae-geri-ke-age executată cu piciorul având o traiectorie ascendentă (nu descendentă).

[Ke-komi (lovitura împinsă)]

(i) Forța de lovire

se obține prin pendularea puternică a corpului folosind podeaua ca bază. Această forță este transmisă prin intermediul împingerii piciorului de execuție.

(ii) Mișcarea piciorului

Puterea este generată de mișcarea rapidă a corpului, de rotația articulației șoldului și de împingerea în față a piciorului. Unghiul de extensie al genunchiului trebuie să fie de minim 90 de grade.

(iii) Kime (Impact)

La momentul final al impactului, piciorul de sprijin trebuie să fie ferm așezat pe sol executând presiune, corpul și piciorul de execuție trebuie să fie în contracție, execuția trebuie făcută pe respirație.

La final, piciorul se retrage pentru restabilirea echilibrului. Atât la momentul extensiei cât și la cel al retragerii, unghiul articulației genunchiului trebuie să aibă cel puțin 90 de grade.

Observație: Se consideră punct doar lovitura de mae-geri-ke-komi executată cu piciorul având o traiectorie paralelă cu solul.

(2) Părțile corpului utilizate:

Sei-ken (Fore-fist) – partea frontală a pumnului

Ura-ken (Back-fist) – spatele pumnului

Shu-to (Knife-hand) – cantul exterior al palmei

Hai-to (Ridge-hand) – cantul interior al palmei

Enpi (Elbow) – cotul

Koshi (Ball of foot) – partea din față a tălpii (pernița)

Soku-to (Side of foot) – cantul exterior al tălpii

En-sho (Heel of foot) – călcâiul

Hit-tsui (Knee) – genunchiul

G. Acordarea unitară a punctajelor(standardizare)

Toți arbitrii participanți la o competiție trebuie să se întâlnească cu cel puțin 24 de ore înainte de începerea respectivei competiții pentru a stabili un criteriu unitar (standard) de acordare a notelor.

4. Ținta

A. Jyo – dan

Fața, de la linia sprâncenelor până la vârful urechilor (urechile nu sunt incluse) și în jurul bărbiei.

B. Chu – dan

De la centură în sus până la partea superioară a pieptului și de la o axilă la cealaltă, fără să cuprindă părțile laterale ale corpului.

Numai în situația în care adversarul se întoarce cu spatele se permite includerea părților laterale ale corpului și a spatelui ca ținte, dar numai în limitele zonei chu-dan.

Observație: Poziția întoarsă a adversarului este poziția corpului la cel puțin 90 de grade față de poziția frontală. Se acceptă și situația în care această poziție se datorează faptului că oponentul se află în cădere.

C. Zone interzise

1. Ochii (atac nukite)
2. Baza craniului
3. Gât
4. Zona genitală

5. Durata meciului

A. Durata meciului este considerată ca fiind perioada efectivă de derulare a luptei și nu perioada care se scurge de la începutul până la finalul meciului.

Timpul efectiv va începe când momentul în care Shu-shin anunță Hajime (începeți) sau Tsuzukete Hajime (incepeti sa continuați) și se oprește la anunțul Yame (încetați) sau Jyo-gai (depășirea spațiului de luptă).

Timpul efectiv se oprește deasemenea în momentul în care Shu-shin anunță acordarea unui punct. Dacă arbitrul anunță apoi anularea punctului timpul efectiv începe să se scurgă odată cu semnalul de anulare. Atunci când competitorii și nu shu-shin opresc lupta, timpul efectiv se scurge până în momentul în care unul dintre competitori revine la poziția inițială (de începere a meciului).

O tehnică executată simultan cu semnalul de expirare a timpului de luptă se va considera în limitele timpului efectiv. Aici sunt incluse: o tehnică punctabilă, o penalizare sau o altă încălcare a regulamentului.

B. Tehnicile aplicate după semnalul de sfârșit nu se înscriu în timpul efectiv și, în consecință, nu sunt punctate sau penalizate. Aceasta se aplică chiar și în cazul în care arbitrul de centru nu a anunțat Yame cu toate că semnalul de expirare a timpului de luptă a fost dat.

C. Semnalul de expirare a timpului de luptă va fi dat de cronometrul și va consta din două semnale scurte de clopot, sonerie sau gong. Cu 30 de secunde înainte de terminarea meciului, cronometrul va da un semnal de avertizare constând dintr-un sunet scurt de clopot, sonerie sau gong, anunțând în același timp verbal „Shibaraku”.

6. Jyo – gai (în afara suprafeței)

A. Jyo-gai se referă la depășirea suprafeței de luptă sau la contactul oricărei zone a corpului competitorului cu exteriorul suprafeței de luptă. Această încălcare poate avea loc și în situația în care Shu-shin nu a spus Yame sau nu a acordat punct.

B. Tehnicile executate în afara suprafeței de concurs nu sunt valabile. Excepție face situația în care competitorul care atacă execută o tehnică în interiorul suprafeței de concurs și care duce la aflarea în situația de jyo-gai a adversarului.

7. Penalizări

A. Jyo-gai

Un competitor care în timpul unui meci este de 2 ori Jyo-gai va fi penalizat prin acordarea unui Waza-ari (jumătate de punct) adversarului său. Dacă sportivul este penalizat ulterior cu două jyo-gai în același meci, se va acorda un alt Waza-ari adversarului său.

Observații:

1. Dacă ambii competitori au câte un Jyo-gai, atunci va fi penalizat primul care va fi din nou în Jyo-gai. Dacă ambii competitori vor fi în Jyo-gai simultan, atunci nu va fi penalizat nici unul.

2. În cazul în care este executată o tehnică și ambii competitori sunt în Jyo-gai înainte ca Shu-shin să spună Yame sau să acorde punct nici unul dintre competitori nu va fi penalizat dacă tehnica realizată este punctabilă. Dacă tehnica realizată nu este punct, atunci primul competitor care a fost Jyo-gai va fi penalizat.

3. În cazul în care un competitor comite un fapt care poate sau nu să fie o încălcare a regulamentului (cum ar fi lovirea adversarului) și apoi unul sau ambii competitori sunt Jyo-gai înainte ca Shu-shin să spună Yame sau să indice o contravenție, nici un competitor nu va fi penalizat pentru acel Jyo-gai dacă actul este declarat a fi o încălcare a regulamentului. Dacă actul nu este considerat o încălcare a regulamentului, atunci va fi penalizat primul competitor care a fost Jyo-gai.

B. Ten – to (căderea)

- (1) În cazul în care un competitor cade și ia contact cu podeaua cu alte părți ale corpului decât mâinile sau picioarele, dar nu a fost dată sau primită vreo tehnică punctabilă, atunci se va aplica o penalizare Ten-to. O cădere poate fi autoindusă ori provocată de adversar.

Observații:

- (a) Dacă ambii competitori cad, numai primul care a căzut va fi penalizat. În cazul în care căderea este simultană, nici unul dintre ei nu va fi penalizat.
- (b) În cazul în care este executată o tehnică și apoi unul sau ambii competitori cad înainte ca Shu-shin să spună Yame sau să acorde punct, nu va fi penalizat nici unul dintre competitori în situația în care tehnica executată este punctabilă. Dacă tehnica nu este punct, atunci va fi penalizat cu Ten-to primul competitor care a căzut.
- (c) În cazul în care un competitor cade ca urmare a unei tehnici cu contact, nu se va aplica penalizarea Ten-to sportivului căzut, indiferent dacă tehnica executată încalcă sau nu regulamentul.
- (d) În cazul în care un competitor cade și este Jyo-gai, atunci se vor aplica atât penalizarea Ten-to cât și Jyo-gai. Dacă unul dintre competitori este Jyo-gai iar adversarul său cade, atunci cel ce cade va fi penalizat cu Ten-to iar celălalt aflat în afara suprafeței cu Jyo-gai.

- (2) În cazul penalizării Ten – to:

- (a) Cel ce a primit această penalizare se deplasează înapoi cu spatele din poziția inițială de la mijlocul suprafeței până la marginea acesteia (călcâiele atingând linia de demarcație), stând în poziția Shizen-tai (poziție naturală, cu picioarele departate).
- (b) Adversarul care nu este penalizat se deplasează înainte către cel penalizat, stând față în față tot în Shizen-tai. Se ajustează distanța dintre cei doi, ambii întinzând mâinile unul către celălalt, până când se ating cu vârfurile degetelor. Meciul se reia din această poziție.

- (3) În cazul în care la reluarea meciului din poziția pentru Ten-to:

- (a) Dacă Adversarul care nu este penalizat nu se mișcă timp de 5 secunde, (nu începe atacul), atunci penalizarea se anulează și competitorii își reiau meciul de la început în poziție de start.
- (b) Dacă se produce o cădere iar timpul efectiv al meciului s-a scurs și nu mai este timp pentru executarea penalizării Ten-to, atunci competitorul ne-penalizat primește un punct (1.0) doar după ce penalizarea este confirmată de arbitrii Fuku-shin (de colț).

În timpul reprizei de penalizare Ten-to dacă timpul efectiv s-a scurs, repriza de penalizare ia sfârșit și nu se acordă nici un punct.

c) Competitori penalizați care se mișcă înaintea competitorilor care nu sunt penalizați primesc penalizarea Jo-gai. Orice mișcare, inclusiv cea falsă sau cea de picior, realizată de către competitorii care nu sunt penalizați, în poziție de început, este considerată ca și mișcare.

d) Pentru a ataca, inclusiv folosirea tehnicii Keri, competitorii penalizați trebuie să se apere (acoperire, blocaj sau să evităre „Go-no-Sen”) de atacul inițiat din poziția de start de către competitorii care nu sunt penalizați.

8. Tehnici și acțiuni interzise

Următoarele tehnici și acțiuni sunt interzise:

- A. Atacuri directe aplicate în incheietura genunchiului sunt în mod special interzise. Tehnicile de blocaj și directe aplicate în partea de sus și jos al corpului vor fi permise.
- B. Atacuri la față cu Nuki-te ,ochi (Kin-shi)
- C. Atacuri îndreptate spre creștetul capului (Kin-shi)
- D. Atacuri la gât (Kin-shi)
- E. Atacuri la arcadă (Kin-shi)
- F. Apucarea fără folosirea imediată a tehnicii Todome-waza, agățarea, împingerea sau izbirea (ciocnirea) împotriva adversarului (Tsuka-mi)
- G. Aruncarea adversarului ori executarea de tehnici de dezechilibrare a acestuia (Kin-shi)
- H. Ignorarea completă a tehnicii executate de adversar și neexecutarea de blocaj (Mu-shi)
- I. Comportament nesportiv între competitori precum abuzuri verbale, întărâtare sau alte provocări similare (Fu-kei)
- J. Autoaprecierea, lauda de sine și alte asemenea purtări degradante pe suprafața de luptă (Fu-kei)
- K. Simularea unui contact (prefăcătorie)
- L. Ignorarea, desconsiderarea sau nesupunerea față de deciziile arbitrilor de centru (Chui-mushi).
- M. Atacuri salbatice, necontrolate sau "atacuri oarbe" (Mo-da).
- N. Orice altă încălcare a regulamentului de competiție sau alte acțiuni nespecificate aici care perturbă buna desfășurare a competiției.

9. Han – soku (eliminare- încălcare a regulamentului), Chui (Avertisment) și Kei – koku (note - Atenționare)

- A. Când un competitor comite un act interzis, se acordă Han – soku. Meciul ia sfârșit, câștigător fiind declarat adversarul celui penalizat.
- B. Încălările minore ale regulamentului sau situațiile în care intenția de încălcare a regulamentului este clară însă infracțiunea nu este pe deplin finalizată sau ca rezultat acordarea unui Chui (avertisment) competitorului în cauză.
Dacă în timpul aceluiași meci, același sportiv comite o altă acțiune penalizată cu Chui, automat I se va acorda Han – soku.
- C. Încălările minore ale regulamentului, accidentale sau din neatenție vor fi sancționate cu Kei-koku. Dacă în timpul aceluiași meci, același sportiv comite o altă acțiune penalizată cu Kei-koku, automat i se va acorda Chui.
- D. Criterii pentru evaluarea sancțiunilor în cazul loviturilor (cu contact)
Evaluarea sancțiunilor datorate contactului în timpul unui meci se vor baza pe următoarele:

(1) Contact și circumstanțe

Tipul contactului		Circumstanțe	
1.	<u>Minor</u> Nici o ranire-nu se vede nici o urma dupa contact	(A)	Adversarul se deplasează în direcția tehnicii(Contra- De –ai)
2.	<u>Light- Usor</u> Rănire usoara și/sau șoc usor în corp	(B)	Adversarul își menține poziția staționară
3.	<u>Moderata-Moderate</u> Rănire moderata și/sau șoc moderat în corp	(C)	Adversarul se îndepărtează pe direcția tehnicii(pe urmarire)
4.	<u>Grava- Heavy</u> RANIRE GRAVA	(D)	

(2) Sancțiuni

Tipul și Circumstanța	Sancțiuni
1 – A	Niciuna, însă posibilitate de acordare a punctului
2 – A	Niciuna, însă posibilitate de acordare a punctului
3 – A	Kei – koku
4 – A	Han – soku
1 – B	Niciuna, însă posibilitate de acordare a punctului
2 – B	Kei – koku
3 – B	Chui
4 – B	Han – soku
1 – C	Niciuna, însă posibilitate de acordare a punctului
2 – C	Chui
3 – C	Han – soku
4 – C	Han – soku

Observații:

- Deciziile legate de tipul contactului sunt luate de Medicul Judecător în conformitate cu reglementările medicale ale ITKF.
- Atingerea pielii fara a cauza ranire și/sau șoc în corp nu se penalizează. (contact minor).
- Dacă contactul este făcut după ce Shu-shin anunța Yame, atunci se acordă Chui pentru contact ușor sau Han-soku pentru contact moderat sau grav. Dacă însă contactul se produce din vina celui care îl primește sau este accidental, atunci nici un act de violență nu este găsit prezent.

E. Simularea contactului (prefăcătorie)

Dacă în timpul unui meci un competitor pare a fi bolnav sau rănit, de exemplu, ca urmare a unui contact, atunci medicul îl va examina și dacă se constată că simulează va fi penalizat cu Shii – kaku (va fi descalificat).

F. Mu – no (lipsa abilității de a lupta)

Dacă un competitor nu poate executa tehnici în conformitate cu regulamentul de kumite pentru realizarea de Todome sau nu are abilitatea de a executa blocaje la tehnicile adversarului, atunci va fi penalizat cu descalificarea prin Mu – no.

10. Oprirea meciului de către medic (Doctor's Stop):

- Dacă în timpul meciului capacitatea unui sportiv de a continua lupta se micșorează ca urmare a accidentării sau a unei stări generale nepotrivite, meciul trebuie oprit de către medic și considerat încheiat, dacă concluziile medicale stabilesc că perioada de diminuare a capacității de a lupta va fi mai mare de 5 minute.
- Un competitor care a fost declarat învingător a două meciuri în timpul aceluiași campionat ca urmare a descalificării adversarilor (au primit Han-soku pentru contact), va fi oprit de către medic în a mai participa mai departe la campionatul în cauză. Competitorul în cauză va fi declarat de comisia medicală inapt pentru a putea continua să intre în următoarele meciuri de kumite ale campionatului respectiv.

Observație:

Interdicția mai sus menționată nu se aplică în cazul în care Han-soku acordat adversarului este rezultatul a două Chui, din care doar unul este rezultatul unei lovituri de contact.

11. Ki – ken (Retragerea din competiție)

Orice competitor care se retrage din competiție va pierde meciul. În cazul competiției pe echipe, dacă membrul unei echipe se retrage din competiție, întreaga echipă va pierde.

12. Contestația antrenorului

- A. Antrenorul unui concurent are dreptul să depună o contestație la Kan-sa (Arbitrul Observator) numai dacă se bazează pe faptul că derularea unui meci s-a făcut cu încălcarea regulamentului de competiție.
- B. Antrenorul nu poate contesta decizia arbitrilor judecători sau a comisiei medicale, atâta timp cât acestea se bazează pe regulamentul de competiție.
- C. Contestația antrenorului trebuie depusă înainte ca sportivul să părăsească suprafața de luptă.
- D. În cazul în care antrenorul dorește să conteste un meci, contestația va fi adresată lui Kan-sa (arbitrul observator), și nu arbitrilor judecători.
- E. Protestul antrenorului va fi adresat arbitrilor observator (Kan-sa) înainte de retragerea de pe suprafața a competitorilor, astfel încât Kan-sa să poată cere lui Shu-shin să mențină concurenții pe suprafața de luptă. Kan-sa va avea astfel prilejiul să asculte protestul antrenorului.
- F. Explicațiile antrenorului legate de contestație nu trebuie să depășească 5 minute. Odată ce a fost luată o decizie ca răspuns la o contestație, aceasta rămâne definitivă. Nu se admit alte contestații la decizia luată. Dacă antrenorul continuă să protesteze împotriva deciziei luate, Kan-sa are autoritatea să dispună eliminarea antrenorului de pe suprafața de concurs.

13. Eliminări

A. Sistemul de eliminare

Competiția de kumite se bazează pe sistemul de eliminare simplă (Anexa IV). Totuși, prin decizia corpului de control al campionatului, sistemul de eliminare simplă poate fi continuat cu sistemul de recalificări (Repasaj).

Sistemul cu recalificare implică eliminare simplă până la finale. În plus, locul al treilea va fi ocupat de câștigătorul meciurilor dintre cei care au pierdut la primele meciuri eliminatorii (Anexa V).

B. Selectionarea (capii de serie)

Selectionarea se face între echipele unei țări sau între echipele unui continent.

Prin decizia corpului de control al campionatului, câștigătorii campionatului precedent vor fi selecționați în pozițiile 1-4.

C. Ordinea intrării în competiție

Ordonarea sportivilor pentru începutul competiției se va face prin tragere la sorți fără a se permite intervenția/ controlul vreunei persoane.

14. Secretariatul

A. Alegerea secretariatului

Comitetul de organizare al campionatului va selecta și numi pentru fiecare suprafață de concurs următorul secretariat:

(1) Planificator	1 persoană
(2) Crainic	1 persoană
(3) Grefier	2 persoane
(4) Cronometror	2 persoane
(5) Ajutor de comisie	1 persoană
(6) Curier	1 persoană

B. Subordonarea secretariatului

Secretariatul fiecărei suprafețe de luptă va fi subordonat lui Kan-sa (arbitrului observator).

Articolul 2 COMPETIȚIA

1. Ținuta de concurs

Toți competitorii vor purta kimono-uri de karate albe (Karate – gi) corespunzătoare standardului stabilit de comisia tehnică a ITKF (anexa XX), trebuind să îndeplinească următoarele cerințe:

- A. Bluza va fi suficient de lungă pentru a acoperi zona șezutului, dar nu și genunchii. Mânele trebuie să acopere coatele, dar nu și încheietura mâinii.
Pantalonii trebuie să acopere genunchii dar nu și gleznele.
Pantalonii sau mânele nu trebuie să fie indoite.
- B. Centura trebuie legată în talie, între coaste și șold. Capetele centurii nu trebuie să depășească genunchii.

Aka este competitorul desemnat să poarte centura de concurs de culoare roșie.

- C. Femeile vor purta maieu sau tricou sub bluza de la Karate – gi.

2. Echipamentul de protecție

- A. Protecțiile pentru pumni trebuie folosite pentru a se evita contactul cu rănila deschise ale adversarului produse prin contact accidental. Vor fi folosite doar protecțiile de pumni în conformitate cu standardul ITKF stabilit de Comisia Tehnică și de Comisia Medicală ale ITKF.
- B. Protecția pentru gura trebuie să fie folosită pentru a reduce șansa unei raniri în cazul unui contact accidental.
- C. Sunt permise următoarele echipamente optionale de siguranță:
 - 1) Protecția pentru zona genitală (se acceptă din plastic sau metal)
 - 2) Sutiene specific sportive (la femei)
- D. Nu se acceptă bandajele elastice. Cu permisiunea medicului se acceptă un bandaj înfășurat numai de două ori.
- E. Nu se permite purtarea ochelarilor sau a lentilelor de contact. Ca excepție, cu acceptul comisiei medicale, pot fi purtate lentile de contact moi, conform aprobării medicale de către medicul judecător al ITKF.

3. Competiția

A. Meciurile individuale

(1) Tipurile de meci:

(a) Ippon Sho – Bu (meci până la un punct)

Timpul de luptă va fi de un minut și jumătate. Primul competitor care realizează Ippon sau Awase-waza (2 Waza – ari) în timpul acordat va fi declarat învingător.

(b) San – bon Sho – bu (grup de trei meciuri)

Competitorii vor susține trei reprize de Ippon Sho – bu. Câștigătorul a două reprize va fi declarat învingătorul meciului.

Fiecare repriză va fi urmată de o pauză de 30 de secunde. Fiecare repriză este distinctă și separată. Punctele nu se cumulează de la o repriză la alta. La fel și penalizările. Han – soku primit în oricare dintre reprize duce la pierderea întregului meci.

(2) Punctaje insuficiente

Atât la meciul Ippon Sho-bu cât și la cel San-bon sho-bu, dacă punctajul este insuficient pentru a desemna câștigătorul, acesta va fi acela care are cel mai mare punctaj în urma totalului făcut

conform Art.2, 3-A-(4)-Punctajul. Dacă și în această situație se înregistrează egalitate, (Hiki-wake), se va trece la Kettei-sen(prelungiri).

(3) Kettei – sen (meci final)

În cazul de Hiki-wake pentru stabilirea învingătorului, se va trece imediat la Kettei-sen, fără nici o pauză. Timpul efectiv pentru Kettei-sen este un minut și jumătate. Primul competitor care realizează Waza – ari sau Ippon este declarat învingător al meciului.

Nu se vor lua în considerare sub nici o formă alte puncte sau penalizări obținute anterior meciului Kettei-sen.

Dacă la scurgerea timpului efectiv pentru Kettei-sen, castigatorul meciul nu a fost inca determinat fie din cauza lipsei punctelor sau a rezultatului de egalitate, atunci comisiei de arbitraj i se va cere sa decida castigatorul prin „Hantei”(votul fiecarui membru al comisiei), din moment ce nu poate fi un alt Hiki-wake)egalitate.

(4) Punctajul

În cazul în care, până la expirarea timpului de luptă nu s-a acordat nici un punct niciunuia dintre concurenți (Ippon sau Awase-waza) se va folosi următorul sistem de punctare:

	Puncte și penalizări	Scor
1.	Waza – ari (jumătate de punct)	4
2.	Adversarul primește Chui	4
3.	Adversarul comite Jyo – gai *	2
4.	Adversarul primește Kei-koku **	2
5.	Adversarul primește Ten-to dar nu este executat datorită expirării timpului	1
6.	Tehnicitate **	1
7.	Spirit combativ ***	1
8.	Ținuta în luptă ***	1

Observații:

- (a) * Nu se acordă nici un punct dacă s-a acordat deja Waza – ari. La al treilea Jyo-gai se va acorda punctaj.
- (b) ** Nu se va acorda nici un punct dacă s-a acordat deja Chui. La al treilea Kei-koku se va acorda punctaj.
- (c) *** Punctele pentru Tehnicitate, Spirit Combativ și Ținuta în luptă se vor acorda numai în caz de Kettei-sen unde scorul este egal și arbitrii trebuie să decidă învingătorul(Han-tei).

B. Meciurile de echipă

(1) Componența echipei

O echipă va fi formată din trei membrii.

(2) Desfășurarea meciului

- (a) În timpul competiției membrii fiecărei echipe se vor lupta în meciuri de un minut și jumătate împotriva competitorilor din echipa adversă în ordinea exactă înscrierii lor. Este declarată câștigătoare echipa care are un punctaj total mai mare. Un meci ia sfârșit când unul dintre competitori realizează Ippon (inclusiv 2 Waza-ari).
- (b) În cazul în care se acordă Ten-to și nu se execută datorită expirării timpului, echipa adversă primește un punct.
- (c) Dacă un component al echipei primește Han-soku, atunci întreaga echipă primește Han-soku. Cu toate acestea, dacă un membru al echipei primește Chui sau Kei-koku, penalizarea nu se va atribui și coechipierilor ce evoluează în meciurile următoare.
- (d) Dacă vreun membru al echipei se retrage din competiție (Ki-ken), se va considera că întreaga echipă se retrage (Ki-ken), fiind declarată învinsă.

(3) Se va folosi următorul sistem de punctare:

	Puncte și penalizări	Scor
1.	Ippon prin tehnica de Ippon	10
2.	Waza – ari	4
3.	Adversarul comite Jyo-gai (pentru fiecare penalizare)	2
4.	Adversarul primește Chui	4
5.	Adversarul primește Kei-koku (pentru fiecare penalizare)	2
6.	Adversarul primește Ten-to dar nu este executat datorită expirării timpului	1
7.	Adversarul primește Doctor's Stop datorită autoaccidentării sau vreunei boli	4

Observație:

Toate înregistrările referitoare la un meci rămân valide chiar și dacă unul dintre competitori primește Doctor's Stop.

(4) Kettei-sen (Meciul reprezentanților)

- (a) În cazul unui rezultat de egalitate între echipe, învingătoare va fi cea care va câștiga meciul reprezentanților. Fiecare echipă își va alege reprezentantul din rândul componentelor săi înscriși la proba în cauză ca să concureze împotriva reprezentanților aleși de către echipa adversă. Reprezentantul trebuie să fie ales din rândul membrilor competiției actuale a fiecărei echipe. Alți membri alternativi ai echipei nu vor fi luați în considerare..
- (b) În meciul Kettei-sen al reprezentanților, arbitrul trebuie să determine castigatorul doar pe baza rezultatelor obținute în timpul meciului.
- (c) La meciul reprezentanților (Kettei-sen) se aplică aceleași reguli ca și la Kettei-sen Individual (Art. 2-3-A-(3)).

4. Funcționarea competiției

Competiția trebuie să opereze după următoarele succesiuni:

A. Meciul Individual

(1) Ceremonia de Deschidere

(2) Competiția

- (a) Shu-shin trebuie să îndrume competitorii către locurile lor în zona competițională. Apoi, competitorii trebuie să se aplece în fața lui Shu-shin, apoi unul către celălalt la comanda Shu-shin – ului, care trebuie să spună cuvântul „Rei” (salut prin aplecaciune). Competitorii trebuie apoi să ia poziția Schizen-tai.
- (b) Startul competiției este numit „Shobu Ippon Hajime”.
- (c) Pentru a opri temporar competiția, Shu-shin trebuie să folosească cuvântul „Yame” sau „Jyo-gai” și semnalul ca atare. În acest timp, competitorii trebuie să revină la locurile lor de start și să-și asume poziția Schizen-tai.

Competiția trebuie să se reia la ordinul Shu-shin – ului , care este numit „Tsuzukete-Hajime”.

- (d) Toate pronunțiile, inclusiv declararea câștigătorului meciului, acordarea punctelor, avertismentul abaterilor și al penalizărilor, trebuie să fie făcute de către Shu-shin, din locul indicat în Zona Competițională.

Fiecare competitor trebuie să recunoască pronunțiile spuse prin salutarea (plecăciune ușoară) Shu-shin – ului, indiferent de care atlet este vorba în pronunție.

- (e) Când un punct a fost câștigat și meciul este complet, fiecare atlet trebuie să-l salute pe celălalt la comanda Shu-shin – ului, care trebuie să spună „Rei”.
- (f) În timpul meciului, când Cronometrul dă semnalul printr-un sunet al clopotului sau gong că mai sunt 30 de secunde până la sfârșitul meciului, Shu-Shin – ul trebuie să anunțe „Ato Shibaraku” (30 de secunde rămase) ambilor competitori. Oricum, meciul nu se oprește în timpul „Shibaraku” – ului.
- (g) La sfârșitul meciului, Cronometrul trebuie să dea semnalul, prin lovituri în clopot sau gong(de doua ori), cum că „timpul a expirat”. În acest moment, Shu-shin – ul trebuie să oprească meciul anunțând „Yame”. Competitorii trebuie să revină la poziția de start. Sfârșitul meciului, care este numit „Sore-made” (sfârșitul meciului), trebuie apoi să fie anunțat de Shu-shin în timp ce dă, simultan, semnalul Sore-made al mâinii drepte încordată îndreptată în față (paralel cu podeaua), cu palma ridicată.

Shu-shin – ul trebuie apoi să ceară scorul de la Kan-sa. Imediat ce acesta este cunoscut, Shu-shin – ul trebuie să anunțe scorul și să acorde meciul câștigătorului. În cazul unui scor egal, Shu-shin – ul trebuie să anunțe „Hiki-wake”.

În caz de Hiki-wake, competitorii trebuie să rămână în zona competițională în poziția Schizen-tai.

- (h) În caz de Kettei-sen, anunțarea se face de către Shu-shin spunând „Kettei-sen Hajime”. Kettei-sen trebuie să urmeze aceeași succesiune ca cea dată mai sus, la de la (b) la (g) (Meci Regulat), cu excepția că dacă un competitor primește fie Waza-ri, fie Ippon, atunci acel competitor va fi declarat câștigătorul meciului.
 - (i) Dacă la sfârșitul Kettei-sen, scorul este tot egal, cu nici un punct câștigat, atunci shu-shin trebuie să ceară o Întrunire a Arbitrilor . Întrunirea Arbitrilor trebuie să decidă câștigătorul meciului. După întrunire, Fuku-shin – ii trebuie să revină la locurile lor. Shu-shin – ul trebuie să stea după aceea la un metru de linia de demarcare a suprafeței (opus față de zona competițională principală) și să anunțe „Han-tei” (Decizia). Anunțarea trebuie să includă declarația Han-tei urmată de un lung fluierat și apoi un scurt fluierat. Când fluieratul scurt s-a încheiat, Fuku-shin trebuie, simultan, să înalțe steagurile câștigătorului decis la Întrunirea Arbitrilor . Un scurt fluierat, pentru o secundă, trebuie să dea semnalul Fuku-shin – ilor să-și coboare steagurile.
- Shu-shin – ul trebuie apoi să pășească în interiorul zonei competiționale și să anunțe câștigătorul meciului.
- (j) În timpul unei Întruniri a Arbitrilor pe parcursul unui meci, competitorii trebuie să se îndrepte unul spre celălalt din „Poziția Competitorului” și să se așeze în Sei-za (poziția formală așezat pe podea) până la sfârșitul întrunirii. În eventualitatea că întrunirea depășește un minut ca durată, Shu-sin – ul instruește competitorii să revină la respectivele lor zone de așezare a competitorilor.
 - (k) Imediat ce rezultatele au fost anunțate de către Shu-shin, competitorii trebuie să se aplece unul către celălalt la comanda Shu-shin – ului, „Rei”. După aceea, ei trebuie să părăsească zona competițională(Saga-te).

(3) Ceremonia de Închidere

B. Meciul de Echipă

(1) Ceremonia de Deschidere

(2) Competiția

În afară de următoarele, succesiunea pentru meciul de echipă trebuie să fie aceeași ca la meciul individual.

- (a) Înainte de fiecare meci de echipă, membrii echipei trebuie să se alinieze la limita opusă a liniilor (dreapta și stânga locului principal în fața zonei de așezare). La comanda Shu-shin – ului, „Rei”, fiecare parte trebuie să o salute pe cealaltă. După salutare, competitorii trebuie să se întoarcă la locurile lor să aștepte.
 - (b) Fiecare trebuie să înceapă cu anunțarea de către Shu-shin a „Hajime”. Fiecare meci trebuie să dureze un minut și jumătate sau până când una dintre părți punctează Ippon (inclusiv 2 Wazari).
 - (c) La sfârșitul fiecărui meci, Shu-shin trebuie să declare „Sore-made” și următorul meci trebuie să înceapă imediat.
 - (d) Când concurenții echipei finale și-au încheiat meciul, procedura următoare trebuie să fie aceeași ca și la Meciul Individual. Shu-shin – ul trebuie apoi să îndrume concurenții să se așeze, ca mai sus, la (a). După aceea, echipa câștigătoare trebuie să fi declarată de către Shu-shin. După această declarație, la comanda Shu-shin – ului: „Rei”, competitorii trebuie să se salute unul pe celălalt, apoi să părăsească zona competițională.
- În cazul unui scor egal, Shu-shin – ul trebuie să anunțe Hiki-wake. Echipa nu trebuie să se alinieze. În schimb, Shu-shin – ul trebuie să ceară fiecărei echipe un Reprezent.
- (e) Kettei-sen – ul meciul Reprezentantilor trebuie să urmeze imediat. Kettei-sen – ul meciul Reprezentantilor trebuie să fie același ca Kettei-sen – ul Individual. (vezi Art. 2, 4 A-(2)-(h) & (i)).

Procedura declarării echipei câștigătoare este aceeași ca cea descrisă mai sus, la (d).

(3) Ceremonia de Închidere

ARTICOLUL 3 Arbitrajul

1. Codul Îmbrăcăminteii Arbitrilor

Toți arbitrii trebuie să urmeze codul îmbrăcăminteii cerut de Comitetul Tehnic.

2. Comisia de Arbitraj

Arbitrii trebuie să se compună după cum urmează:

- Un Kansa (șeful comisiei)
- Un Shu-shin (Arbitru de centru)
- Patru Fuku-shin (Arbitri de Colț)

Arbitrului Șef îi revin toate sarcinile de arbitraj și aranjarea arbitrilor de colț. Numai el poate să facă schimbări ale sarcinii sau localizării. Oricum, Kan-sa fiecărei comisii de arbitraj poate cere Arbitrului Șef să ia în considerare schimbări ale sarcinilor sau localizării.

Arbitrul Șef este împuternicit să delege autoritatea unui Arbitru Șef Adjunct afiliat unui Juriu separat.

3. Echipamentul Arbitrilor Sportivi

A. Shu-shin trebuie sa poarte un fluier

B. Fuku-shin – ii trebuie să poarte fiecare câte un fluier și câte un set de steaguri Aka (roșu) și Shiro (alb).

4. Kan-sa

A. Un Kan-sa, desemnat de Arbitrul Șef, trebuie să fie prezent în fiecare comisie de arbitraj.

B. Un Kan-sa trebuie sa pozeze un fluier si un set de steaguri Aka (Rosii) si Shiro (albe).

C. Drepturile și responsabilitățile Kan-sa – ului în respectiva comisie, trebuie să fie următoarele:

(1) Să arbitreze funcționarea meciurilor și cere corectarea imediată prin intermediul Shu-shin – ului a oricărei abateri de la Regulile Competiției.

(2) Să răspundă oricărui întrebări ale Shu-shin – ului atât timp cât acestea au legătură cu funcționarea competiției.

(3) Să păstreze o înregistrare a competiției în așa fel încât să poată răspunde oricărui întrebări ale Shu-shin – ului și să simplifice munca Secretarului.

(4) Să monitorizeze timpii competiției și să corecteze orice discrepanțe anunțând imediat Shu-shin – ul.

In cazul în care timpul expiră, dar meciul continuă nemotivat, atunci Kan-sa trebuie imediat să anunțe Shu-shin – ul la fel ca și Secretarul cu un ordin de terminare. Secretarul trebuie după aceea să anuleze toate înregistrările făcute după ce a fost dat ordinul de a termina.

(5) Când monitorizează competiția, dacă Kan-sa consideră că există favoritism și incorectitudine din partea vreunui dintre Arbitri, Kan-sa trebuie să-i ceară Shu-shin-ului un avertisment pentru Arbitrul care a comis infrațiunea. Dacă, după avertizarea Shu-shin – ului incorectitudinea persistă, atunci Kan-sa poate să apeleze la Arbitrul Șef să-l înlocuiască pe respectivul Arbitru.

(6) Kan-sa trebuie să cântărească situațiile în conformitate cu Regulile Competiției, iar apoi să decidă sau nu corectări prin Shu-shin la protestul vreunui Antrenor facut împotriva Regulilor Competiției.

În cazul în care Juriul a luat deja o hotărâre care mai apoi se descoperă a fi în neconformitate cu Regulile Competiției, atunci Kan-sa trebuie să dispuna Shu-shin – ului să ceară un re-arbitraj.

5. Arbitrajul Juriului

Deciziile competiției ar trebui să se bazeze pe un vot al majorității Arbitrilor . Shu-shin trebuie să aibă două voturi și Fuku-shin trebuie să aibă fiecare câte un vot. În cazul unei egalități, majoritatea Fuku-shin – ilor trebuie să determine decizia. Excepțiile de la ce-am discutat anterior sunt în caz de penalizari, abateri și puncte unde un Fuku-shin nu observă acțiunea în discuție. Un asemenea Fuku-shin nu trebuie să ia parte la luarea deciziei.

Kan-sa, neavând drepturi de vot, nu trebuie să participe la vreo decizie a Juriului.

6. Decizia Juriului

Deciziile care implică neînțelegeri semnificative sau controverse trebuie să fie subliniate de către Kan-sa arbitrului Șef care trebuie, în schimb, să ceară o decizie a Juriului. Decizia Juriului trebuie să fie finală și irevocabilă.

ARTICOLUL 4 Modul de arbitrare

1. *Shu-shin*

Shu-shin – ul trebuie să controleze funcționarea competiției în concordanță cu Regulile Competiției, folosind Termeni și Semnale specifice (vezi Anexa VIII).

Shu-shin – ul trebuie, de asemenea, să fie responsabil de monitorizarea stării fizice a suprafetelor Zonei Competiționale.

2. *Fuku-shin*

Fuku-shin – ii trebuie să rămână staționari în poziția destinată lor în cadrul Juriului. Interpretarea opiniei Fuku-shin – ilor, la fel ca și orice alte replici către Shu-shin, trebuie făcută prin intermediul unui fluierat sau prin intermediul steagurilor în concordanță cu Semnalizarea oficială corespunzătoare. (vezi Anexa IX)

3. *Întrunirea Arbitrilor*

În cazurile următoare, Shu-shin trebuie să ceară o întrunire o Întrunire a Arbitrilor cu scopul de a lua decizii:

- A. Decizia Chiui și Han-soku; (alta decât 2 Kei-koku devin automat Chui).
- B. „Doctor Stop” confirmat de decizia Arbitrului Medical, incluzând rănirea sau îmbolnăvirea competitorului.
- C. Greșeala sesizată de Shu-shin în funcționarea competiției rezultând din încălcarea Regulilor Competiției sau când unul sau mai mulți Fuku-shin apelează Shu-shin-ul.
- D. Când Shu-shin-ul este anunțat de Kan-sa să ceară o Întrunire a Arbitrilor .
- E. În cazul unei urgențe.

Întrunirea Arbitrilor trebuie să fie ținută în jurul zonei de așezare a lui Kan-sa. Kan-sa le pune Arbitrilor întrebări privind Regulile Competiției.

Întrunirile Arbitrilor nu trebuie să se țină pentru luarea deciziilor privind punctul decât dacă problema privește controverse legate de Regulile Competiției.

4. *Intreruperea meciului de Shu-shin în Competiție*

Shu-shin – ul este autorizat să întrerupă meciul numai în următoarele cazuri:

- A. Când Shu-shin – ul decide să emită Ippon sau Waza-ri sau când doi sau mai mulți Fuku-shin – i semnalează un punct;
- B. Când unul sau ambii competitori sunt Jyo-gai;
- C. Când unul sau ambii competitori execută tehnici și nu este recunoscut nici un punct și când unul

sau ambii competitori încetează continuarea tehnicilor, sau dacă a apărut o încăierare;

- D. Când un competitor execută o tehnică care apoi este urmată de un contraatac și urmată de un atac împotriva contraatacului, dar nici una dintre cele trei tehnici nu este recunoscută ca punct.
- E. Când unul din competitori îl apucă (de karategi) pe celălalt (Tsukamu) fără a continua cu o tehnică simultan;
- F. Când competitorii au contact corporal unul cu celălalt, sau dacă părți ale mâinilor ating corpul oponentului, diferit decât cu mâinile sau picioarele, cauzând traume corporale, oprindu-se și neexecutând mai departe tehnicile;
- G. Când unul sau ambii competitori cad și nu mai este o continuare a tehnicilor sau execuția tehnicilor continuă dar nu mai este recunoscută ca un punct.
- H. Când unul sau ambii competitori se împing puternic sau se ciocnesc;
- I. Când nu are loc nici o acțiune, nu se execută nici un schimb de tehnici între ei timp de 10 secunde sau mai mult;
- J. Când îmbrăcămintea unui competitor este deranjată și împiedică mișcările libere;
- K. Când competitorul este recunoscut de Shu-shin ca încălcând Regulile Competiției, sau când unul sau mai mulți Fuku-shin – îi semnalează o încălcare a Regulilor Competiției;
- L. Când competitorul (competitorii) devine extrem de agitat, instabil emoțional sau atmosfera devine vulnerabilă dând posibilitatea unei încălcări a Regulilor Competiției;
- M. Când competitorul (competitorii) sunt răniți sau accidentați;
- N. Când funcționarea competiției este supusă la orice întrerupere externă sau tulburare, făcând continuarea competiției dificilă sau impracticabilă;
- O. Când are loc o încălcare a Regulilor Competiției în ceea ce privește funcționarea competiției;
- P. Când Kan-sa anunță terminarea competiției;
- Q. Când apare orice situație de urgență.

5. *Procedeele pentru Deciziile Punctelor*

- A. În timpul meciului, Shu-shin – ul trebuie să recunoască un punct, fie Ippon, fie Waza-ri, ca atare. Meciul trebuie să fie apoi oprit, drept care competitorii și Shu-shin – ul trebuie să revină la pozițiile lor originale.

Shu-shin – ul trebuie să puncteze arătând cu o mână deschisă către competitor să fie punctat fie cu Ippon, fie cu Waza-ri. Dacă indicația este Ippon, Shu-shin – ul trebuie să indice scorul către fața competitorului. Dacă indicația este Waza-ri, Shu-shin trebuie să indice scorul către centura competitorului. Shu-shin – ul trebuie să facă acest lucru pentru a obține confirmarea Fuku-shin – ilor pentru ca punctul să fie recunoscut. Fuku-shin – ii trebuie să-și exprime apoi propriile intenții. Dacă, împreună cu votul Shu-shin – ului, este obținut un vot majoritar, atunci punctul va fi declarat. Dacă, pe de altă parte, este o majoritate împotriva punctului indicat, sau este egalitate, atunci punctul trebuie fie anulat, fie schimbat, în concordanță cu dorințele majorității.

- B. În timpul meciului, în cazul în care Shu-shin – ul ratează observarea unei tehnici executate și, în

consecință, nu indică un alt punct decât Teki-kaku, dacă doi sau mai mulți Fuku-shin – i indică un punct, atunci Shu-shin trebuie să oprească meciul și să obțină confirmarea punctului indicat din partea fiecărui Fuku-shin. Acest lucru se realizează de către Shu-shin punctând un deget – semn către fiecare Fuku-shin. Dacă punctul este confirmat de majoritate, atunci Shu-shin trebuie să declare indicarea punctului. Dacă este o confirmare insuficientă, Shu-shin trebuie să anuleze punctul declarând Tora-nai (nici o tehnica).

- C. Dacă Fuku-shin este incapabil să vadă ținta, atunci el nu poate indica punctarea. În orice caz, dacă Fuku-shin recunoaște tehnica realizată corect, poziția și timingul ca fiind suficiente pentru un punct, atunci Fuku-shin este îndreptățit să indice Teki-kaku semnalizând: un fluierat ascuțit; mișcarea – indicare a stagului fie Ippon, fie Waza-ri; alt steag este paralel cu podeaua, acoperind ochii.

Această indicație a Teki-kaku poate fi calculată ca un punct dacă Shu-shin confirmă că tehnica a fost executată corect adversarului. Cu toate acestea, dacă Shu-shin confirmă ca tehnica nu a fost executată în mod corespunzător adversarului (de exemplu, blocaj instantaneu, evitare, unghi prost etc.), atunci Shu-shin – ul este îndreptățit să neglijeze orice număr al indicațiilor de Teki-kaku date de Fuku – shin.

- D. În cazul unei decizii dificile, Shu-shin poate amâna fiecare Fuku-shin în cererea opiniilor pentru a declara decizia. Procedura pentru a face acest lucru trebuie să fie pentru Shu-shin așezarea în poziția originală și apoi anunțarea printr-un fluierat ascuțit. Shu-shin trebuie apoi să ceară cu un deget aratator – către Fuku-shin decizia fiecăreia în parte.

Fuku-shin - ii astfel selectați, trebuie ulterior să comunice decizia lor justificată către Shu-shin.

- E. Dacă, după decizia majorității Fuku-shin – ilor, Shu-shin – ul nu este de acord, atunci el poate cere un „Sai-shinpan” (reevaluare) de la Fuku-shin – i.

Procedura pentru realizarea acestui lucru trebuie să fie pentru Shu-shin ocuparea poziției la aprox 1 m de marginea suprafeței, apoi cererea unui Sai-shinpan. Semnalul pentru Sai-shinpan trebuie să fie mai multe fluierături scurte ascuțite urmate de atingerea de către Shu-shin a zonei pieptului stâng cu palma dreaptă. Shu-shin – ul trebuie după aceea să indice o explicație urmată de decizie. După asta, Shu-shin – ul trebuie să facă gestul semnelui final pentru un Sai-shinpan, salutând printr-un lung fluierat, urmat de un semnal: scurt fluierat. În acel moment, toți Fuku-shin-ii trebuie să-și anunțe simultan respectivele re-sentințe. Decizia Sai-shinpan trebuie să fie finală.

6. *Procedee pentru acordarea Penalizării de „Jyo-gai”*

- A. Shu-shin – ul trebuie să indice Jyo-gai punctând cu un deget – index către competitor și apoi gesticulând cu același deget – index la Arbitri, spre granița unde competitorul a făcut Jyo-gai. Aceste semnale trebuie să servească drept avertisment al Shu-shin – ului pentru Fuku-shin – i pentru hotărârea penalizării de Jyo-gai. Fuku-shin trebuie să indice în concordanță respectiva lor hotărâre. Dacă este o majoritate care confirmă judecarea penalizării de Jyo-gai, atunci Shu-shin – ul trebuie să folosească același deget – index, de această dată îndreptat în sus îndreptat spre pieptul celui penalizat anunțând decizia primei penalizări de Jyo-gai „Jyo-gai Ikkai”. Dacă același competitor repetă penalizarea de Jyo-gai, procedeele de urmat trebuie să fie aceleași, cu excepția că ultimul gest-semnal trebuie să fie indexul și degetul mijlociu orientate în sus, la nivelul superior al pieptului, în timp ce „Jyo-gai Nikai” este pronunțat, anunțând competitorilor judecarea celei de-a doua penalizări de Jyo-gai. Pe parcursul meciului, Shu-shin – ul trebuie să declare Waza-ari după al doilea Jyo-gai.
- B. Confirmarea și Sai-shinpan – ul procedurilor Penalți-ului Jyo-gai trebuie să fie aceleași ca pentru „Procedeele pentru Deciziile Punctelor” (vezi Art. 4, 5-E).

7. *Procedee pentru Hotărârea Penalizării Ten-to*

- A. Shu-shin – ul trebuie să indice penalizarea de Ten-to când competitorul cade. Procedul pentru a face acest lucru trebuie să fie mai întâi să se arate cu degetul-index către competitorul penalizat cu Ten-to; în al doilea rând, făcând o largă, și completă mișcare circulară cu același deget-index și spunând „Ten-to” și apoi, al treilea, îndreptând degetul-index în jos către centrul ringului. Aceste semnale trebuie să folosească drept indicație a Shu-shin – ului către Fuku-shin pentru confirmarea hotărârii penalizării de Ten-to. Fuku-shin trebuie să indice respectivele lor hotărâri. Dacă este o majoritate care confirmă penalizarea de Ten-to, Shu-shin – ul trebuie să sublinieze decizia folosind același deget index, pentru a face semn competitorului penalizat Ten-to, drept în spatele linie de graniță cu comanda vocală „Sagaru” (mișcă-te în spate). Shu-shin – ul instruește competitorul nepenalizat să se deplaseze către competitorul penalizat și amândoi întind brațele, atingându-și vârfurile degetelor. Shu-shin indică „Tsuzukete, Hajime” prin care începe meciul penalizării. (vezi Art. 1, 6-B (1), (2))

Observații:

- (1) Confirmarea și Sai-shinpan – ul procedurilor penalizării de Ten-to trebuie să fie aceleași ca cele pentru „Procedeele pentru Deciziile Punctelor” (vezi Art. 4.5-E)
- (2) Dacă competitorul cade exact în momentul terminării meciului, Shu-shin acordă un punct oponentului (1.0) după confirmarea penalizării de Ten-to cu Fuku-shin.

- B. Pe parcursul meciului penalizării de Ten-to:

- (1) Ten-to continuă până când meciul este întrerupt;
- (2) Dacă competitorul nepenalizat nu se mișcă (nu lansează atacul) în următoarele 5 secunde de la începerea meciului, Shu-shin – ul oprește meciul și penalizarea Ten-to a meciului nu este acordată. La începutul penalizării meciului (Hajime) Kansa va da semnal cronometrului să înceapă număratoarea a 5 secunde. După cele 5 secunde sunt numărate cronometrul anunța gongul sau clopotelul
- (3) Pentru toate declarațiile de puncte, anunțările de penalizare sau orice indicații ale meciului, Shu-shin îndrumă ambii competitori să se întoarcă la pozițiile lor originale, în centrul ringului. (vezi Art. 1, 6-B,(3)).

8. *Procedeele pentru Hotărârile Han-soku, Chui sau Kei-koku*

- A. Dacă Shu-shin consideră că o foarte ușoară sau minoră abatere s-a petrecut, sau există probabilitatea unei abateri, atunci el are dreptul să emită un avertisment informal. În acest caz, Shu-shin – ul trebuie să atragă atenția ambilor competitori, apoi să dea Avertismente Informale parti care a comis abaterea, dar nu emite penalizări.
- B. Dacă Shu-shin întrevăde o ușoară abatere, sau dacă același competitor care a primit preventiv Avertismentul Informal comite din nou aceleași greșeli, atunci Shu-shin are autoritatea de a anunța Kei-koku. Semnalul Shu-shin – ului pentru Kei-koku trebuie să fie mâna extinsă către partea abaterii. Motivul trebuie să fie dat de Shu-shin prin semnalele corespunzătoare.

Shu-shin – ul trebuie să-și demonstreze către Fuku-shin intenția de a da Kei-koku arătând un deget-index ridicat, confirmând fenomenul fiecărui Fuku-shin, apoi să dea sancțiunea. Dacă unul sau mai mulți Fuku-shin nu se opun, atunci se face anunțarea Kei-koku. Avertismentul pentru două abateri Kei-koku în același meci, de către același competitor, trebuie să devină automat o observație Chui. În acest caz nu trebuie cerută o Întrunire a Arbitrilor .

- C. Dacă Shu-shin – ul constată o abatere sau dacă unul sau mai mulți Fuku-shin semnalizează o abatere, Shu-shin – ul trebuie să oprească imediat meciul și, din poziția originală, să ceară o Întrunire a Arbitrilor pentru a hotărî o sentință pentru abaterea produsă.

- D. În cazul în care are loc o abatere în timpul contactului, Shu-shin trebuie mai întâi să ceară o examinare din partea Arbitrului Medical cu Medicul de Competiție, care trebuie apoi, în baza unei Decizii Medicale, să identifice gradul contactului. O Întrunire a Arbitrilor trebuie apoi susținută pentru a hotărî o sentință a abaterii bazată pe Decizia Medicală și evaluarea circumstanțelor de către Întrunirea Arbitrilor pe baza regulilor Articolelor 1-8-D.
- E. Dacă juriul decide că o abatere a fost comisă, atunci Shu-shin – ul trebuie, din poziția originală, să anunțe tipul abaterii. În cazul unei abateri în contact, trebuie să dea semnalul abaterii, după care să anunțe tipul abaterii.

9. *Procedee în cazul Rănirii sau Accidentării*

Dacă Shu-shin – ul stabilește că un competitor a invocat o rană sau o accidentare, sau dacă Arbitrul Medical semnalizează așa ceva prin Kan-sa, sau dacă unul sau mai mulți Fuku-shin semnalizează că a apărut așa ceva, atunci Shu-shin – ul trebuie să oprească imediat meciul și să cheme un Arbitru Medical și Medicul de Competiție. Shu-shin – ul trebuie să cerceteze o Decizie Medicală numai dacă aceasta este dată de Arbitrul Medical, drept care trebuie să fie purtată o Întrunire a Arbitrilor Medicali. Dacă decizia medicală este un Doctor Stop, atunci Shu-shin trebuie să raporteze acest lucru la Întrunirea Arbitrilor . După ce problemele relatate au fost discutate, decizia Arbitrilor trebuie să fie anunțată prin Crainicul Sportiv, iar competitorul care a primit Doctor Stop trebuie să fie îndepărtat din zona de competiție.

Când apare o rană sau accidentare și Shu-shin – ul oprește meciul, nu este necesar pentru competitor să revină la poziția originală atât timp cât ușurința și confortul bolnavului sau competitorului rănit au întâietate.

Dacă așa stabilește Decizia Medicală luată de Arbitrul Medical, bolnavul sau competitorul rănit trebuie să fie transportat imediat pentru tratament medical, chiar prioritar Întrunirii și deciziei Arbitrilor .

La semnalul lui Kan –sa cronometrul începe să numere la începutul tratamentului competitorului rănit. După 5 minute, cronometrul va da alarma unui gong sau clopotel. În acest timp, Medicul Judecător indică Doctor Stop. Medicul judecător și/sau doctorul care acordă tratament are dreptul să mărească timpul pe baza unor condiții speciale.

10. *Procedee pentru Kan-sa*

- A. În cazul în care Kan-sa dorește să intervină în timpul meciului, anunțul trebuie făcut prin ținerea unui steag roșu deasupra capului și, simultan, emițând câteva fluierat-uri ascuțite. Aceste acțiuni ale lui Kan-sa trebuie să constituie un ordin de a opri meciul și pentru Shu-shin să se apropie de scaunul lui Kan-sa.
- B. Dacă Kan-sa constată că a apărut în timpul meciului o neregularitate sau o problemă îndoielnică, trebuie cerută prin Shu-shin o Întrunire a Arbitrilor . După ascultarea explicațiilor Arbitrilor , Kan-sa trebuie să indice deciziile luate de Arbitri , în concordanță cu Decizia Întrunirii Arbitrilor . Dacă problemei nu i se găsește o soluție imediată, atunci Kan-sa va cere o decizie a juriului prin Arbitrul Șef. În baza deciziei juriului se va da decizia finală care trebuie să fie în concordanță cu decizia juriului.

11. *Procedee pentru Schimbarea Arbitrilor*

Kan-sa trebuie să notifice Shu-shin – ului când dorește să facă o schimbare a Arbitrilor . Schimbările pot apărea în următoarele cazuri:

- A. Când programul dictează schimbarea;

- B. Când Arbitrul șef ordonă schimbarea;
- C. Când Kan-sa cercetează un subiect de schimbare la aprobarea Arbitrului Șef;
- D. Când Arbitrul Medical anunță Kan-sa de o disfuncție fizică a Arbitrului.

12. Procedee Când Hiki-wake Nu Se Aplică

Hiki-wake nu se aplică în timpul meciului de prelungiri „Kettei-sen”, atunci Shu-shin trebuie să ceară o întrunire a Arbitrilor cu scopul de a lua o decizie. La această întrunire, Arbitrii trebuie să ia o decizie pentru fiecare parte, atât timp cât nu se aplică Hiki-wake.

În timpul întrunirii, fiecare Arbitru trebuie să revină la poziția originală. La Han-tei (Sentință) Shu-shin – ului, semnalele Arbitrilor trebuie să fie toate la fel susținute de majoritatea deciziei Întrunirii Arbitrilor.

13. Procedee pentru acordarea punctelor sau anunțarea penalizarilor de către Shu-shin este după cum urmează:

- A. Punct pentru tehnică:
 - 1)Indicarea competitorului care a punctat
 - 2)Explicatia cu ce tehnica a punctat si locul
 - 3)Declararea punctului Ippon or Waza-ari
- B. În cazul de Jyo-gai pentru a doua oara
 - 1) Indicarea competitorului aflat in Jyo-gai;
 - 2) Anunțarea celui de-al doilea Jyo-gai;
 - 3) Indicarea oponentului competitorului Jyo-gai și acordarea Waza-ari.
- C. În caz de Han-soku sau Shii-kaku
 - 1) Indicarea competitorului penalizat;
 - 2) Anunțarea penalizării;
 - 3) Indicarea competitorului nepenalizat și declararea sa câștigător.
- D. În caz de anunțare a unei penalizari
 - 1) Indicarea competitorului penalizat;
 - 2) Explicarea motivelor penalizării;
 - 3) Anunțarea penalizării.

ARTICOLUL 5
Supliment la Regulile de Operare a Arbitrajului

1. Când un Fuku-shin semnaleză (prin steaguri sau fluierat) indicând că o tehnică efectivă a fost executată de unul din competitori, Shu-Shin-ul poate să ignore semnalul și să continue meciul. În orice caz, când unul sau mai mulți Arbitrii au semnalizat același lucru, Shu-shin trebuie să oprească meciul. Apoi el trebuie să le asculte părerile, după care să transmită decizia în meci.

Oricum, în cazul unei urgențe, o abatere sau un Jyo-gai semnalizat chiar de un Fuku-shin, atunci Shu-shin – ului îi este cerut să oprească meciul.

2. Numai Shu-shin – ul trebuie să aibă autoritatea de a suspenda sau de a termina meciul. Nimănuși în afara sa nu îi este permis să oprească meciul arbitrar. Dacă s-a dat un atac, corect executat, dar după un ordin de oprire a meciului, atacul nu trebuie validat și nici nu trebuie luat în considerare pentru decizie.

3. Autoritatea comisiei de arbitraj este dată de Kan-sa care trebuie să includă supravegherea, inspectarea și controlul asupra a cronometrului și Secretarului. Înregistrările făcute în timpul meciului trebuie să devină înregistrare oficială în urma aprobării lui Kan-sa .

4. Shu-shin – ul și Fuku-shin – ii trebuie să țină cont de următoarele puncte pe parcursul meciului:

- A. Shu-shin – ul și Arbitrii trebuie să fie imparțiali și corecți;
- B. Ei trebuie să se comporte cu demnitate și auto-control;
- C. Ei trebuie să-și concentreze întreaga atenție asupra meciului, în așa fel încât să judece corect fiecare acțiune a competitorilor;
- D. Ei nu trebuie să converseze în timpul meciului. Kan-sa și Fuku-shin –ii pot să vorbească doar prin intermediul Shu-shin – ului. Fuku-shin – ii nu trebuie să vorbească între ei.

5. Alte penalizări în afară de Jyo-gai și Ten-to, următoarele procedee se aplică penalizărilor de mai jos:

- A. Prinerea kimonoului (Tsukami) sau uitarea să salute(Fu-kei).

- prima dată – avertisment verbal
- a doua oară – avertisment verbal
- a treia oară – Kei-koku,
- a patra oară – Chui apoi Han-soku la decizia Arbitrilor.

- B. Ignorarea deciziilor Shu-shin – ului (Chui mushi) folosind tehnici fără control și folosind tehnici potențial periculoase.

- prima dată – avertisment verbal
- a doua oară – avertisment verbal
- a treia oară – Kei-koku
- a patra oară -Chui apoi Han-soku hotărât de Întrunirea Arbitrilor.

- C. Fu-kei (Atitudine Rea), Eticheta Slaba, sau Promovări Personale - Diversioniste

- prima dată – avertisment verbal

- a doua oară – avertisment verbal
- a treia oară –Kei-koku
- a patra oară-Chui apoi Han-soku hotărât de Întrunirea Arbitrilor.

D. Altele decât A, B, C de mai sus, fără avertisment verbal sau Kei-koku, Penalizarea este decisa de Întrunirea Arbitrilor .