Shotokan Karate-do International

European Federation

Regulament competițional SKIEF

Cuprins

Articolul	Denumire	pag
	Revizuiri	4
	Reguli generale:	5
Art. 1:	Suprafaţa de luptă	5
Art. 2:	Cod de ținută oficială	6
Art. 3:	Organizarea competiției	8
Art. 4:	Echipa de arbitrii	8
Art. 5:	Antrenori	9
	Regulament KUMITE	10
Art. 6:	Organizarea probei de Kumite	10
Art. 7:	Durata meciurilor	10
Art. 8:	Punctarea	11
Art. 9:	Criterii de decizie	13
Art. 10:	Comportament neadecvat	14
Art. 11:	Penalizări	15
Art. 12:	Accidentări şi răniri în competiţie	16
Art. 13:	Proteste oficiale	17
Art. 14:	Drepturi și Îndatoriri	17
Art. 15:	Începutul, întreruperea şi sfârşitul meciurilor	19
	Regulament YAKUSOKU KUMITE:	21
Art. 16:	Organizarea probei de Yakusoku Kumite	21
Art. 17:	Kihon Ippon Kumite	21
Art. 18:	Jiyu Ippon Kumite	22
	Regulament KATA:	23
Art. 19:	Organizarea probei de Kata	23
Art. 20:	Criterii de decizie	23
Art. 21:	Sistem KO-HAKU (steguleţe)	25
Art. 22:	Sistem de puncte	25
	Cursurile de arbitraj și sistemul de licențiere	27
Art. 23:	Licențe arbitrii SKIEF	27
Art. 24:	Organizarea cursurilor de arbitraj	27
Art. 25:	Examene pentru licențierea arbitrilor	28
Art. 26:	Acțiuni Disciplinare	28
	Dispoziții finale:	29
Art. 27:	Valabilitate	29
Art. 28:	Modificări	29

	Anexe	
Anexa 1	Hansoku, Jogai, Mubobi	30
Anexa 2	Terminologie și Gesturi	31
Anexa 3	Criterii de decizie pentru Kumite	33
Anexa 4	Criterii de decizie pentru Yakusoku Kumite	36
Anexa 5	Kata	37
Anexa 6	Criterii de decizie pentru Kata	38
Anexa 7	Gesturi ale arbitrilor	40
Anexa 8	Shomen	45

Consiliul Arbitrilor SKIEF
Version 2.1 / February 18, 2019

Revizuiri

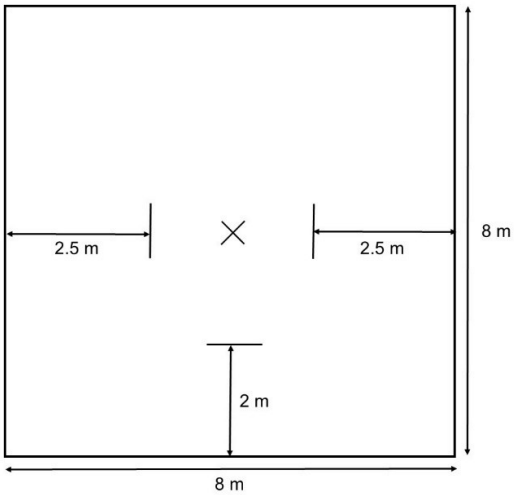
Vers.	Revizuiri	Capitol	Data
2.1	"Controlor al zonei de luptă" a fost înlocuit cu KOTO CHO "Arbitrator" a fost înlocuit cu KANSA "Arbitru de margine" a fost înlocuit cu SHUSHIN "Arbitru de centru" a fost înlocuit cu FUKUSHIN	În întreg documentul	February 18, 2019
	Modificări în codul de ținută al arbitrilor	2.3	
	Clarificarea numărului de membri în cazul echipei de kumite	6.2	
	Clarificarea duratiei în cazul meciurilor de kumite și ENCHOSEN	7.1, 9.3	
	Comportament necorespunzător - adițional	10.15, 20.2	
	Clarificarea referitor la penalități și punctare	11.1, 11.3	
	Explicații suplimentare referitoare la un protest oficial	13.2	
	Yakusoku kumite este constituit din Kihon Ippon kumite și Jiyu Ippon kumite	16, IV	
	Clarificarea sistemului KO-HAKU la Kata, semifinal și finale	19.2, 19.3	
	Clarificarea în cazul descalificărilor în kata	20.3, VI	
	Taxa doar pentru cursul de arbitraj (fără examinare)	24.2	
	Limitarea numărului de încercări de a lua examenul pe an	25.5	
	KEIKOKU este un avertisment fără penalitate	II	
	Adăugarea anexei VII, VIII	VII, VIII	

Reguli Generale

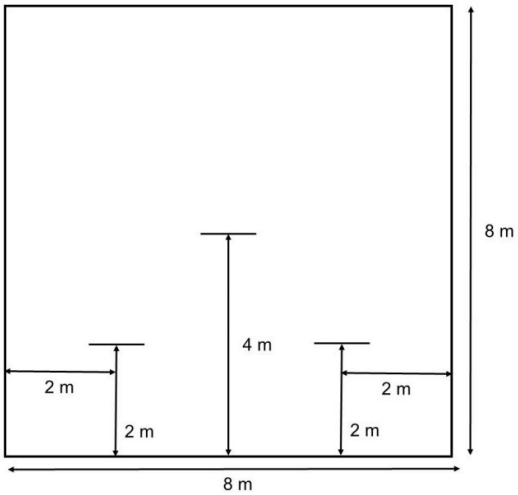
Articolul 1 – Suprafaţa de luptă

1. Suprafaţa de luptă trebuie să fie netedă şi lipsită de obstacole.
2. Suprafaţa de luptă este un pătrat cu laturile de 8 metri (măsurate din partea exterioară), cu o suprafaţă de protecţie suplimentară de câte 1 metri pe fiecare parte. Suprafaţa de luptă poate fi ridicată până la o înălţime de maxim 1 metru de la nivelul podelei. Suprafaţa de luptă ridicată trebuie să fie de minim 12 metri pe fiecare latură, pentru a conţine atât suprafaţa de luptă cât şi cea de protecţie.
3. Nu trebuie să existe panouri indicatoare, pereţi sau alte obstacole la o distanţă mai mică de un metru de marginea suprafeţei de protecţie.
4. Dacă se folosesc saltele, acestea nu trebuie să alunece pe podea şi suprafaţa să aibă un coeficient de frecare mic. Nu trebuie să fie atât de groase ca cele de Judo, pentru că acestea împiedică mişcările de Karate. SHUSHIN trebuie să se asigure că modulele saltelei nu se mişcă în timpul competiţiei, deoarece găurile pot cauza răniri şi constituie factor de risc.
5. Suprafața de luptă trebuie să fie marcată corespunzător cum se arată în model pentru a arăta poziția competitorilor / SHUSHIN:

Kumite:



Kata:



6. FUKUSHIN vor sta în suprafaţa de protecţie
7. KANSA va sta în afara suprafeţei de protecţie, în spatele şi la dreapta SHUSHIN.
8. Supervizorul scorului va sta la masa oficială, între cel care ţine scorul şi cel care ţine evidenţa timpului.

Articolul 2 – Codul de ținută oficială

1. KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN, FUKUSHIN, competitorii şi antrenorii lor trebuie să poarte uniforma oficială prezentată mai jos.

2. Consiliul arbitrilor poate exclude orice oficial sau competitor care nu se conformează acestui regulament din zona competițională sau din competiție.

3. **Cod de ținută pentru arbitrii (**KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN and FUKUSHIN**)**:

a. KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN și FUKUSHIN trebuie să poarte uniforma oficială, desemnată de Consiliul Arbitrilor. Această uniformă trebuie purtată la toate competițiile și cursurile de arbitraj. Nu se acceptă purtarea bijuteriilor, a ceasurilor și a telefoanelor (atașate la curea).

b. Uniforma oficială este formată din:

- Sacou bleumarin cu insigna oficială de arbitru SKIEF pentru competițiile internaționale.
-.Cămaşa trebuie să fie albă, cu mâneci lungi sau scurte (se va comunica în timp util de către comitetul organizatoric al competiției)
- Cravata oficială fără ac de cravată.
- Pantaloni gri fără manşete.
- Arbitrii femei pot porta agrafe de păr.

4. **Cod de ținută pentru competitori**

a. Competitorii care poartă un karate-gi subțire, transparent sau care conține plasă nu vor putea participa. Singurele însemne care sunt permise, în afară de numele personal (care va trebui să fie scris vertical în colțul dreapta-jos al hainei de karate-gi, deasupra mărcii fabricantului) sunt însemnele SKIF (fie tigrul Shotokan sau caracterele chinezești scrise vertical) și steagul național pe pieptul stâng al hainei. Dacă este însemnul SKIF sau caracterele chinezești pe partea stângă a hainei, steagul național se va putea purta pe mâneca stângă. De asemenea, marca fabricantului trebuie să fie pe partea dreaptă a tivului hainei de karate-gi. Dacă marca fabricantului apare oriunde altundeva (pe piept, umăr, pe spate), trebuie să fie mai mic de 5 cm pătrați și să fie acoperită cu o pânză albă cusută (nu este permisă acoperirea mărcii cu bandă). Nu este permisă purtarea unui karate-gi cu un logo sau orice fel de broderie mai mare de 5 cm pătrați.

b. Numărul de identificare dat de comitetul organizator al competiției trebuie purtat pe spate, prins de karate-gi sau preferabil de centură.

c. Pentru meciurile KO-HAKU, competitorul trebuie să poarte o centură roșie împreună cu centura sa.

d. Haina trebuie să aibă o lungime minimă așa încât să acopere șoldurile dar nu mai mult de trei sferturi din distanța dintre șolduri și genunchi. Competitorii de gen feminin pot purta un tricou alb pe sub haina de karate-gi.

e. Mânecile hainei nu trebuie să fie mai lungi decât încheietura mâinii și nu mai scurte de jumătatea antebrațului. Mânecile nu se vor sufleca (nici pe interior nici pe exterior).

f. Pantalonii trebuie să fie destul de lungi încât să acopere cel puțin două treimi din gambă dar nu trebuie să acopere glezna și nu se vor sufleca (nici pe interior nici pe exterior).

g. Competitorii trebuie să-și mențină părul curat și tăiat la o lungime care să nu împiedice participarea fără probleme la probe. Nu sunt permise bandanele (HACKIMAKI). Dacă SHUSHIN consideră că părul competitorului este prea lung și/sau murdar, competitorul poate fi exclus de la acea probă de către comitetul arbitrilor.

h. În meciurile de kumite nu sunt permise ornamentele pentru păr, cum ar fi agrafele metalice. In kata se permite purtarea unor agrafe discrete.

i. Competitorii trebuie să aibă unghiile tăiate scurt și să nu poarte bijuterii (ceasuri, accesorii de păr, inele, brățări, lanțuri etc.)

j. Se permite purtarea aparatului dentar metalic. Totuși, în meciurile de kumite competitorii trebuie să poarte proteza dentară peste aparatul dentar. Competitorii își asumă întreaga responsabilitate pentru eventualele răniri.

k. In kumite este obligatoriu următorul echipament de protecție: mănuși albe și protecție dentară albă sau transparentă. Protecțiile genitale sunt permise dar nu obligatorii. Tibierele sunt interzise. Competitorii de gen feminin pot purta protecții de sâni pe sub karate-gi. Tot echipamentul de protecție trebuie aprobat de SKIF.

l. Nu este permisă purtarea ochelarilor in kumite. Lentile de contact se pot purta pe propria răspundere a competitorilor.

m. Competitoarele de gen feminin care trebuie să-și acopere părul din motive religioase pot purta un batic negru. Totuși, gâtul trebuie să rămână liber. Nu se va permite purtarea unui turban sau bandană pe perioada competiției. Competitorii care doresc să poarte un batic pe durata competiției trebuie să primească acordul comitetului arbitrilor înainte de începerea competiției, în cadrul ședinței arbitrilor.

n. SHUSHIN trebuie să permită purtarea bandajelor sau altor suporți care trebuie purtate din cauza rănirilor, cu acordul medicului oficial. Totuși competitorii nu trebuie să fie răniți înainte de prima rundă (fără bandaje) – la kata și kumite.

o. Dacă un competitor intră în aria competițională îmbrăcat necorespunzător nu va fi descalificat automat ci i se va acorda un minut pentru a remedia problema.

5. Ținuta pentru antrenori:

a. Antrenorii trebuie să poarte ținuta oficială a țării lor (bluză și pantalon).

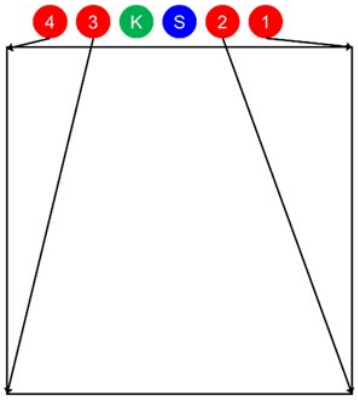
b. Nu se permit pantalonii scurți.

Articolul 3 – Organizarea Competiției

1. Competiția de karate poate fi formată din categorii de kata și/sau de kumite.
2. În cazul meciurilor individuale, un competitor nu poate fi înlocuit cu altul. Dacă se întâmplă acest lucru, atât cel care trebuia să se prezinte cât și cel care s-a prezentat vor fi descalificați (SHIKKAKU).
3. Competitorii individuali sau echipele care nu se prezintă atunci când sunt chemaţi, vor primi KIKEN (descalificare - pierd dreptul de a concura la acea categorie).

Articolul 4 – Echipa de arbitrii

1. Echipa de Arbitrii pentru fiecare meci va fi constituit dintr-un Shushin, patru Fukushin şi un Kansa. Pentru finalele de kata echipa se poate completa cu încă 2 Fukushin.
2. Pentru uşurarea desfăşurării meciurilor, se vor desemna persoane care se vor ocupa cu cronometrarea timpului, ţinerea scorului, cu anunţarea diferitelor probleme, cu supervizarea scorului…
3. La începutul meciului, SHUSHIN stă în afara suprafeţei de luptă. La stânga şi la dreapta SHUSHIN se află FUKUSHIN. La stânga SHUSHIN stau FUKUSHIN cu nr. 1 şi 2, iar la dreapta KANSA și FUKUSHIN nr. 3 şi 4.
4. După schimbul normal de saluturi între competitori şi echipa de arbitrii, SHUSHIN face un pas înapoi, FUKUSHIN și KANSA se întorc spre interior și se salută reciproc, după care îşi ocupă poziţiile.



5. Dacă se schimbă întreaga echipă de arbitri, cei care pleacă fac un pas în față și se întorc cu fața spre cei care rămân. La semnalul SHUSHIN care vine se salută, apoi cei care pleacă se încolonează pe un rând şi părăsesc spaţiul de luptă în aceeați direcție. Dacă se schimbă doar un FUKUSHIN, cei doi FUKUSHIN (cel care vine şi cel care pleacă) se salută, apoi arbitrul schimbat părăseşte spaţiul de luptă.
6. Orice membru al Comitetului Arbitrilor cât și KOTO-CHO pot schimba un arbitru sau toți arbitrii în timpul unei categorii.
7. În timpul rundelor preliminare (sistem Kohaku), SHUSHIN și FUKUSHIN trebuie să cedeze locul și vor fi înlocuiți de un alt SHUSHIN / FUKUSHIN dacă concurează un membru al țării lor.
8. În cadrul finalei de kata SHUSHIN și FUKUSHIN nu se schimbă chiar dacă concurează un membru al țării lor.

Articolul 5 – Antrenorii

1. Antrenorii pot intra în arenă pentru a avea grijă de sportivii lor. Totuși nu li se va permite tot timpul accesul la suprafața de luptă. Doar medicul poate intra pe suprafața de luptă dacă este chemat de SHUSHIN.
2. Numărul permis de antrenori pentru fiecare țară va fi decis de comitetul de organizare și va fi anunțat în cadrul invitației oficiale. În timpul meciurilor se va permite doar prezența unui antrenor pe țară la suprafața de luptă.
3. Antrenorii care se manifestă necorespunzător și/sau încalcă regulile de competiție pot fi excluși de la competiție atât de KOTO-CHO cât și de orice membru al Comisiei de Arbitrii (SHIKKAKU).

Reguli pentru Kumite

Articolul 6 – Organizarea competiției de Kumite

1. Proba de Kumite se împarte în meciuri pe echipe (Ippon Shobu) sau individuale (Ippon Han Shobu sau Ippon Shobu). Meciurile individuale se mai pot împărți pe categorii de greutate şi/sau o categorie open.
2. La meciurile pe echipe, fiecare echipă trebuie să aibă un număr impar de competitori. Echipele masculine sunt compuse din 7 membri (5 concurează și 2 rezerve) sau 4 membri (3 concurează și 1 rezervă). La începutul primei runde echipele trebuie să aibă componența completă (cinci sau trei membri); la meciurile din rundele următoare echipele pot concura cu un număr mai mic de membri (dacă membrii echipei nu mai sunt capabili să continue lupta) atâta timp cât echipa are suficienți membri să câștige meciul.
3. Înaintea fiecărui meci, un reprezentant al echipei trebuie să prezinte la masa oficială un tabel oficial cu numele şi ordinea de luptă a membrilor echipei. Componenţa echipei (formată din cei 7 sau 4 membri inițiali), precum şi ordinea de intrare în luptă se pot schimba în fiecare rundă, dar cu condiţia de a fi anunţată schimbarea înainte de începerea rundei şi nu se mai poate schimba până la terminarea rundei. Întreaga echipă va fi descalificată dacă un competitor sau antrenorul schimbă componenţa echipei sau ordinea de participare în luptă, fără anunţarea scrisă prealabilă a oficialilor înainte de runda respectivă.

Articolul 7 – Durata meciurilor

1. Durata unui meci de Kumite este definită la două minute pentru vârsta de 16 ani şi peste (Seniori şi Veterani masculin şi feminin, individual şi echipe) şi un minut jumătate pentru vârsta de până la 15 ani (Juniori). La Kumite masculin individual seniori, în finală meciul poate dura până la 5 minute, cu sistemul Sanbon Shobu (6 Waza-ari) iar la Kumite feminin individual senioare, în finală meciul poate dura până la 3 minute, la sistemul Ippon Han Shobu (3 Waza-ari).
2. Măsurarea timpului începe atunci când SHUSHIN dă semnalul de start şi se opreşte atunci când strigă YAME.
3. Persoana responsabilă cu cronometrul va semnaliza audibil cu un gong sau buzer ultimele 30 de secunde din meci (ATO SHIBARAKU) şi finalul meciului.

Articolul 8 – Punctarea

1. Punctarea este următoarea:

a. Ippon (punct) – (2 Waza-ari).

b. Waza-ari (jumătate de punct).

2. Un Waza-Ari este obținut dacă o tehnică este executată într-o zonă punctabilă și îndeplinește următoarele criterii:

a. O formă bună bazată pe caracteristicile tehnice, demonstrând eficacitate probabilă în cadrul conceptelor karate-ului tradițional.

b. Atitudinea sportivă este o componentă a formei corecte şi se referă la atitudinea nemaliţioasă vizibilă şi la concentrarea din timpul efectuării unei tehnici punctabile.

c. Aplicarea viguroasă (se referă la forţa și la viteza unei tehnici precum şi la voinţa vizibilă ca ea să reuşească).

d. Conștientizarea (Zanshin) este criteriul cel mai des neglijat la acordarea unui punct. Este starea de angajament continuu, în care competitorul îşi păstrează întreaga concentrare, observare şi conştientizează posibilitatea ca oponentul să contraatace. Nu-şi fereşte faţa în timpul execuţiei tehnicii şi rămâne orientat spre oponent şi după atac rămâne cu atenția orientată spre oponent.

e. Timing bun înseamnă să execuţi o tehnică atunci când ar avea cel mai mare efect potenţial.

f. Distanţa corectă înseamnă efectuarea unei tehnici la distanţa precisă de la care ar avea efectul potenţial maxim. De aceea, o tehnică efectuată atunci când oponentul se retrage rapid, are un efect diminuat.

g. Unghiul corect

3. Un Ippon poate fi acordat în următoarele cazuri chiar dacă execuţia tehnicii nu are eficienţă maximă:

a. Un contraatac executat ca DE-AI (tehnică simultană) pe atacul advers – contra-atac executat înainte ca oponentul să-și înceapă complet atacul).

b. Un atac executat după o acțiune care-l destabilizează pe oponent.

c. Combinaţie tehnică (Tsuki şi Tsuki, Keri şi Tsuki, tehnică de proiectare (Nage) şi Tsuki sau Keri) executată eficient.

d. Un atac executat asupra unui oponent care nu are spirit de luptă (Mubobi).

e. Un atac la care oponentul nu este capabil să reacționeze.

4. Atacurile sunt limitate la următoarele zone:

a) Cap.

b) Faţă

c) Ceafă

d) Piept

e) Abdomen

f) Spate

5. O tehnică eficientă executată în acelaşi timp cu sfârşitul rundei semnalizat de SHUSHIN (nu de către gong sau buzer) este validă. O tehnică chiar dacă este efectivă, executată după ce s-a dat semnalul de suspendare sau oprire a meciului nu va fi luată în considerare şi va putea duce la penalizare.

6. Nici o tehnică, chiar corectă tehnic, nu va fi luată în considerare dacă ambii competitori se află în afara suprafeţei de luptă. Totuși, dacă unul din competitori execută o tehnică eficientă în timp ce se află în suprafaţa de luptă şi SHUSHIN nu a întrerupt meciul, aceasta va fi luată în considerare.

7. Tehnici simultane, eficiente, executate de ambii competitori (Ai-Uchi) nu se punctează. Adevăratele tehnici simultane (Ai-Uchi) sunt rare. Nu numai că ambele tehnici trebuie să ajungă în același timp, dar ambele trebuie să aibă și tehnici eficiente, cu forme corecte. Două tehnici pot ajunge simultan dar rareori sunt ambele eficiente (uneori niciuna nu este). SHUSHIN nu poate acorda Ai-Uchi dacă doar una din tehnicile simultane este cu adevărat punctabilă.

8. Prinderea oponentului și proiectarea lui se poate încerca după ce mai întâi s-a executat un atac veritabil de karate sau ca contră asupra unui oponent care a atacat și încearcă un clinci sau proiectare.

9. Din cerințe de siguranță, proiectările unde oponentul nu este ținut și aruncat în siguranță sau punctul de pivotare este deasupra nivelului șoldului sunt interzise și se va da un avertisment sau o penalizare. Excepție face secerările de picior convenționale din karate care nu necesită ținerea oponentului, cum ar fi Deashi Barai, Kouchi Gari, Kani Basami etc. După ce s-a efectuat o proiectare, SHUSHIN va permite competitorilor un interval de 2 sau 3 secunde în care să încerce o tehnică punctabilă.

10. Tehnica sub centură poate fi punctabilă dacă lovește deasupra osului pubian. Gâtul și ceafa sunt zone țintă. Nu este permisă atingerea gâtului dar un punct poate fi acordat unei tehnici executată controlat, care nu atinge.

11. O tehnică efectuată pe umăr este punctabilă. Părțile nepunctabile ale umărului sunt zona de îmbinare a brațului cu umărul și șira spinării.

12. Penalitățile se pot da de către arbitrii până când competitorul părăsește zona de competiție după terminarea categoriei. Penalități se pot impune și după acest timp, dar doar de către Consiliul Arbitrilor.

Articolul 9 – Criterii de decizie

1. Sfârșitul unui meci se decide dacă un competitor obţine Ippon-Han (două Ippon-uri, un Ippon şi un Waza-ari sau trei Waza-ari) sau Ippon (un Ippon sau două Waza-ari) la Kumite individual sau Ippon (un Ippon sau două Waza-ari) pentru Kumite echipe. Dacă timpul a expirat şi nu s-a obţinut nici un Ippon-Han/Ippon, câştigătorul se determină după numărul cel mai mare de puncte sau prin decizie a echipei arbitrilor (Hantei).
2. Un IPPON este mai puternic decât două WAZA-ARI în determinarea câștigătorului (această regulă se aplică doar la SKIEF, în cadrul competițiilor SKIF va fi egalitate (Hikiwake)).
3. În cazul probei de Kumite individual, dacă este egalitate, se va acorda o prelungire de maxim două minute (Enchosen). Enchosen este prelungirea meciului şi toate punctele, penalităţile şi avertismentele dobândite în meciul iniţial se vor păstra. Nu va fi câştigător imediat (SHUSHIN nu va putea declara câştigător primul competitor care punctează).
4. La sfârşitul prelungirii (Enchosen) un câştigător va putea fi determinat după numărul mai mare de puncte. Dacă este tot egalitate, meciul se va rejuca (Sai-Shiai) dar nu mai mult de două minute ca timp. Nu se vor reporta din meciul anterior nici punctele, nici penalizările. Dacă şi la sfârşitul acestui meci este tot egalitate, decizia se va da de către cei cinci arbitri (Hantei). Este obligatorie o decizie în favoarea unuia dintre competitori.
Decizia se ia pe baza următoarelor criterii:
   a) atitudinea, spiritul combativ şi forţa demonstrate de competitori;
   b) superioritatea tactică şi tehnică arătată;
   c) care competitor a iniţiat cele mai multe acţiuni.
5. În cazul unui egal la Kumite echipe, nu se va acorda nici o prelungire (Enchosen).
6. În cazul Kumite-ului pe echipe, echipa câştigătoare este aceea cu cele mai multe meciuri câştigate. Dacă numărul victoriilor este egal:
a) Echipa câştigătoare va fi echipa cu cele mai multe Ippon-uri. O victorie prin Ippon (Ippon Kachi) va avea prioritate în faţa unei victorii obţinute prin două Waza-ari (Waza-ari Kachi). O victorie obținută prin Hansoku-Make sau Shikkaku-Make sau Kiken va fi considerată superioară unui Ippon Kachi.

De exemplu:

AKA	SHIRO	
2 Waza-ari	0 Waza-ari	Victory AKA
1 Waza-ari	Ippon	Victory SHIRO
No points	No points	Draw
1 Waza-ari	0 Waza-ari	Victory AKA
1 Waza-ari	2 Waza-ari	Victory SHIRO

SHIRO Team wins

Dacă cele două echipe au acelaşi număr de Ippon-uri:

b. Echipa câştigătoare va fi cea care are cele mai multe Waza-ari în meciurile câştigate (în cazul meciurilor pierdute, punctele nu se calculează).

c. Dacă şi acest scor este egal, fiecare echipă va alege un competitor pentru un meci decisiv. Echipa câştigătoare se va decide în urma acestui meci.

d. Dacă şi acest meci se va termina cu scor egal se va continua cu Enchosen, păstrându-se toate punctele, penalitățile și avertismentele la fel cu kumite-ul individual.

7. Dacă decizia trebuie dată prin Hantei (votul arbitrilor), SHUSHIN va ieși din suprafața de luptă și va cere ”Hantei”, urmat de un fluierat dublu. FUKUSHIN și SHUSHIN vor indica opinia lor ridicând steagul corespunzător. SHUSHIN va fluiera scurt, apoi se va întoarce la locul său inițial şi va anunţa decizia.

Articolul 10 – Comportament necorespunzător

1. Tehnici cu contact excesiv – toate tehnicile trebuie controlate.
2. Tehnici care ating gâtul.
3. Atacuri asupra braţelor, picioarelor, zonei genitale, încheieturilor sau zonei interioare a coapselor.
4. Atacuri cu mâna deschisă la faţă.
5. Tehnici de aruncare periculoase sau interzise, care ar putea duce la răniri.
6. Ieşiri din suprafaţa de luptă (Jogai).
7. MUKI RYOKU - Evitarea luptei ca metodă de a împiedica oponentul să puncteze (se va socoti MUBOBI).
8. Prinderea şi încercarea de a arunca sau a proiecta un oponent fără a executa mai întâi un atac veritabil de karate, cu excepţia cazului în care oponentul a încercat mai înainte să te apuce, precum şi tehnici de proiectare pe deasupra şoldului.
9. Clinciuri inutile, wrestling, împingeri, secerări (ASHI BARAI) sau prinderi fără a încercă să

execuți o tehnică de lovire.

10. Tehnici care prin natura lor, nu pot fi controlate pentru siguranţa oponentului sau atacuri periculoase şi necontrolate, indiferent dacă îşi ating ţinta sau nu.

11. Atacuri cu capul, genunchii sau coatele.

12. Simularea sau exagerarea rănirilor.

13. Adresarea de cuvinte necuviincioase oponentului sau provocarea lui, refuzul de a urma ordinele date de SHUSHIN, comportament lipsit de bună-cuviinţă faţă de oficiali, arbitrii sau alte încălcări ale etichetei.

14. În cazul unei probe pe echipe, dacă un competitor sau antrenorul primeşte o penalizare care duce la Shikkaku conform punctelor de mai sus, întreaga echipă va fi descalificată

Articolul 11 – Penaltăți

1. Penalitățile sunt următoarele:

a. KEIKOKU: pentru abateri minore, care nu justifică un HANSOKU CHUI sau HANSOKU.

b. HANSOKU CHUI: se acordă pentru abateri în cazul în care s-a acordat mai înainte în acel meci un Keikoku, sau în cazul în care abaterea este serioasă, dar nu merită Hansoku. Dacă oponentul punctează în același timp, va primi Waza-ari / Ippon în funcție de situație.

c. HANSOKU (descalificarea): se acordă ca urmare a unei abateri foarte serioase sau dacă s-a acordat mai înainte un Hansoku-Chui. Are ca rezultant descalificarea competitorului. Competitorul rănit ca urmare a atacului va primi un Ippon Kachi**.**

d. SHIKKAKU: aceasta este descalificarea de la competiţia curentă. Pentru a se defini limita pentru Shikkaku trebuie consultat Consiliul Arbitrilor. Shikkaku se va acorda dacă un competitor nu respectă ordinele SHUSHIN, acţionează cu rea-voinţă sau comite un act care lezează prestigiul şi onoarea Karate-Do, sau are alte acţiuni care sunt considerate ca încălcând regulile şi spiritul competiţiei. Dacă este cazul unui membru al echipei, oponentul său va primi un Ippon Kachi. Shikkaku poate fi impus direct, fără nici un avertisment. Dacă SHUSHIN consideră că un competitor a acționat cu rea-credință, indiferent dacă este sau nu o rănire fizică, penalizarea corectă este SHIKKAKU și nu HANSOKU.

Chiar dacă competitorul nu a făcut nimic ca să justifice Shikkaku, este suficient ca antrenorul sau alți membri ai delegaţiei competitorului să acţioneze în aşa fel încât să lezeze prestigiul sau onoarea Karate-Do-ului. Shikkaku trebuie făcut public. SHIKKAKU poate fi dat și pentru comportament malițios sau periculos în afara ariei competiționale.

2. O penalizare poate fi acordată pentru o abatere de la reguli, dar repetarea aceleiaşi abateri va avea ca rezultat o creştere a severităţii penalităţii. De exemplu, nu este posibil să

se dea un avertisment sau penalitate pentru contact excesiv și după aceea pentru al doilea contact excesiv să se dea același avertisment.

3. Atunci când se dau în același timp un punct și o penalizare, negativul (penalitatea) se va da prima dată și apoi pozitivul (punctul).

În anexa I sunt date în detaliu toate penalitățile.

Articolul 12 – Răniri şi accidentări în competiţie

1. KIKEN sau abandon este o decizie dată dacă:

a. un competitor nu se prezintă atunci când este chemat la suprafaţa de luptă,

b. este incapabil să continue, abandonează meciul sau

c. este retras la ordinul SHUSHIN și/sau a medicului oficial.

Motivele abandonului pot include răniri care nu se pot trece pe seama acțiunilor oponentului. Dacă medicul oficial declară că un competitor nu mai este apt să lupte, , se va tăia un colț al badge-ului. Se va anunța imediat consiliul arbitrilor extensia inaptitudinii de a lupta.

2. Dacă doi competitori se rănesc reciproc sau dacă resimt efectele unei accidentări anterioare şi sunt declaraţi incapabili de a continua de către doctorul oficial, câştigătorul este declarat cel care are cele mai multe puncte. Dacă punctajul este egal, câştigătorul se va decide prin votul arbitrilor (Hantei).

3. Un competitor rănit, declarat de doctorul oficial inapt pentru continuarea competiţiei nu va mai putea lupta în acea competiţie.

4. Un competitor rănit care a câştigat meciul prin descalificarea oponentului datorită rănirilor, nu va mai putea lupta fără permisiunea doctorului oficial. Dacă câştigă următorul meci prin descalificarea oponentului, va fi retras imediat din următoarele meciuri de Kumite din acea competiție.

5. Dacă un competitor este rănit, SHUSHIN va opri imediat meciul şi va chema doctorul. Doar doctorul oficial este autorizat să diagnosticheze şi să trateze rănirile. SHUSHIN trebuie să cheme doctorul doar dacă un competitor a fost rănit şi necesită tratament medical. SHUSHIN nu are voie să atingă un competitor rănit.

6. În meciurile pe echipe, dacă un competitor primeşte un Kiken, oponentul său va câștiga prin Ippon Kachi

Articolul 13 – Proteste oficiale

1. Nimeni nu poate protesta faţă de o decizie a echipei arbitrilor direct echipei arbitrilor.

2. Dacă o procedură sau decizie a echipei de arbitrii pare să contravină regulamentului, conducătorul delegației sau antrenorul competitorului / echipei sunt singurii cărora li se permite să înainteze un protest la KANSA. Protestul trebuie să aibă loc în decurs de un minut. Categoria se suspendă imediat până la rezolvarea problemei. KANSA va verifica dacă problema se poate rezolva conform regulamentului; dacă nu este posibil, va contacta KOTO-CHO; dacă tot nu se poate găsi o soluție, va fi contacta Comisia de Arbitraj. Comisia de apel (formată din membri ai comitetului de organizare și ai comisiei arbitrilor) va verifica circumstanțele care au dus la deciziafață de care se protestează. Nu se va lua în considerare proba video.

Articolul 14 – Drepturi şi îndatoriri

1. Consiliul Arbitrilor SKIEF are următoarele drepturi și îndatoriri:

a. Să asigure prepararea corespunzătoare a competiţiei, în colaborare cu Comitetul Organizatoric, în ceea ce priveşte aranjamentele suprafeţei de luptă, logistica necesară, operaţiunile desfăşurate în timpul meciurilor, precauţiile necesare siguranţei, etc.

b. Să numească şi să asigure prezenţa KOTO-CHO la suprafețele respective şi să acţioneze în conformitate cu rapoartele acestora

c. Să supervizeze şi să coordoneze activităţile arbitrilor oficiali.

d. Să numească alți oficiali la suprafețe dacă este necesar..

e. Să aibă decizia finală în probleme de natură tehnică care pot apărea în timpul competiţiei şi care nu sunt stipulate în regulament.

2. Controlorii suprafeţelor de luptă (KOTO-CHO) au următoarele drepturi şi îndatoriri:

a. Să delege şi să supervizeze SHUSHIN și FUKUSHIN pentru toate meciurile din suprafeţele de sub controlul lor.

b. Să supervizeze activitatea SHUSHIN și FUKUSHIN din suprafețele lor și să se asigure că oficialii asignaţi sunt capabili să îndeplinească sarcinile care le sunt încredinţate.

c. Să ceară SHUSHIN să oprească meciul dacă KANSA semnalează o încălcare a regulamentului competiţional.

3. Arbitrii centrali (SHUSHIN) au următoarele drepturi şi îndatoriri

a. Shushin) are puterea de a conduce meciurile, incluzând anunţarea startului, suspendării

şi sfârşitului meciului şi să acorde puncte.

b. Să explice KOTO-CHO, Consiliului Arbitrilor sau Juriului de Apel, dacă este cazul, motivele unei decizii luate.

c. Să acorde avertismente şi penalităţi înaintea, în timpul sau după meci.

d. Să obţină şi să acţioneze pe baza opiniei FUKUSHIN. În principiu FUKUSHIN au capacitatea de a sfătui; totuși, dacă doi sau mai mulți FUKUSHIN au o părere diferită de cea a SHUSHIN, este necesară chemarea arbitrilor (FUKUSHIN SHUGO).

e. Să anunţe prelungirea meciurilor.

f. Să conducă votul echipei arbitrilor (Hantei) şi să anunţe rezultatul.

g. Să anunţe câştigătorul.

h. Autoritatea SHUSHIN nu se rezumă doar la spaţiul de luptă, ci se prelungeşte şi asupra perimetrului înconjurător.

i. SHUSHIN dă toate comenzile şi face toate anunţurile.

4. Arbitrii de margine (Fukushin) au următoarele drepturi şi îndatoriri:

a. Să-l ajute pe SHUSHIN prin intermediul steagurilor şi semnalelor sonore.

b. Să-şi exercite dreptul de a vota şi de a-şi exprima opinia.

c. FUKUSHIN trebuie să observe atent acţiunile competitorilor şi să semnalizeze SHUSHIN una din următoarele cazuri:

- dacă observă un atac punctabil.
- dacă competitorul a comis o mişcare și/sau tehnică interzisă.
- dacă observă o accidentare sau o stare de rău a unui competitor.
- dacă unul sau ambii competitori au părăsit suprafaţa de luptă (Jogai).
- în alte cazuri în care consideră necesară atragerea atenţiei SHUSHIN.

d. FUKUSHIN trebuie să arate doar ce au văzut cu adevărat. Dacă nu sunt siguri că o tehnică chiar a atins o zonă-țintă, trebuie să arate că nu au văzut (MIENAI).

5. Kansa vor fi asistenţii KOTO-CHO şi ai SHUSHIN şi vor supraveghea desfăşurarea probelor. Dacă deciziile SHUSHIN și/sau FUKUSHIN nu sunt în conformitate cu regulamentul competiţional, KANSA va atenţiona SHUSHIN să oprească proba şi să corecteze neregularităţile. Înregistrările meciului vor fi supuse aprobării KANSA înainte de a deveni înregistrări oficiale. În cazul adunării arbitrilor (FUKUSHIN SHUGO), KANSA va participa doar dacă va fi invitat de către SHUSHIN.

6. Supervizorul tabelei scorului va ţine separat scorul punctelor şi penalizărilor acordate de SHUSHIN şi în acelaşi timp va superviza activitatea celor însărcinaţi cu cronometrul şi tabela de marcaj.

7. La HANTEI, SHUSHIN şi FUKUSHIN vor avea câte un vot. SHUSHIN va cere o decizie

(Hantei), va fluiera de două ori cu fluierul și apoi în același timp SHUSHIN va ridica mâna iar FUKUSHIN vor ridica steagul corespunzător. Nu este permisă egalitatea (HIKIWAKE).

Articolul 15 – Începutul, suspendarea şi terminarea meciurilor

1. Termenii şi gesturile folosite de SHUSHIN şi FUKUSHIN în timpul meciului vor fi specificaţi în anexa II.
2. După ce se salută arbitrii și competitorii, SHUSHIN şi FUKUSHIN îşi ocupă poziţiile şi SHUSHIN anunţă începutul meciului prin ”SHOBU HAJIME”. Dacă un competitor intră prematur în suprafața de concurs trebuie invitat ferm să iasă de pe suprafață. Competitorii trebuie să se salute corespunzător – o simplă înclinare a capului este atât insuficientă cât și nepoliticoasă.
3. SHUSHIN opreşte meciul prin comanda ”YAME”. Dacă este necesar, SHUSHIN le poate comanda sportivilor să-şi reia locurile prestabilite (MOTO NO ICHI).
4. SHUSHIN revine în poziţia sa iniţială şi apoi FUKUSHIN indică opinia lor prin semnele corespunzătoare. Dacă acordă un punct, SHUSHIN va identifica concurentul (AKA sau SHIRO), zona atacată (CHUDAN sau JODAN), tehnica cu care s-a punctat (TSUKI, UCHI sau KERI) şi apoi acordă punctul utilizând pronunţia şi gesturile corecte. SHUSHIN va comanda reluarea meciului cu comanda ”TSUZUKETE HAJIME”.
5. La reluarea meciului, SHUSHIN trebuie să verifice ca ambii competitori să stea în spatele liniilor şi să aibă o atitudine corespunzătoare. Competitorii care se agită şi sar permanent sau se foiesc trebuie liniştiţi înainte de a relua meciul. SHUSHIN trebuie să reia meciul cu o întârziere cât mai mică.
6. Dacă în timpul unui meci un competitor obţine un IPPON (în meci individual sau pe echipe) sau IPPON-HAN (în meci individual), SHUSHIN strigă ”YAME” şi cere competitorilor să revină la locurile lor inițiale, el făcând acelaşi lucru. Învingătorul este declarat şi indicat de către SHUSHIN prin ridicarea braţului corespunzător competitorului câștigător şi prin expresia ”SHIRO (AKA) NO KACHI”. Meciul se termină în acel moment.
7. Dacă timpul a expirat şi nici un competitor nu a obţinut IPPON (în meci individual sau pe echipe) sau IPPON-HAN (în meci individual), scorul este egal sau nu s-a acordat nici un punct, SHUSHIN va striga ”YAME” şi va reveni la locul lui. Mergând la marginea suprafeței de luptă, SHUSHIN va anunța decizia. În cazul egalităţii, arbitrul central va anunţa ”HIKIWAKE” şi apoi reînceperea timpului suplimentar ”ENCHOSEN” dacă este cazul.

8. SHUSHIN va striga ”YAME” şi va opri temporar meciul în următoarele cazuri:

a) Dacă unul sau ambii competitori au părăsit suprafaţa de luptă.

b) Dacă SHUSHIN cere unui competitor să-şi aranjeze echipamentul de protecţie sau karate-gi-ul.

c) Dacă un competitor a încălcat regulile.

d) Dacă SHUSHIN consideră că unul sau ambii competitori nu mai pot continua meciul din cauza rănilor, îmbolnăvirii sau din alte cauze. Respectând opinia medicului oficial, SHUSHIN va decide dacă meciul poate continua sau nu.

e) Dacă un competitor prinde oponentul dar nu execută imediat o tehnică sau proiectare.

f) Dacă unul sau ambii competitori cad la pământ sau sunt proiectaţi şi nu se execută imediat o tehnică efectivă.

g) Dacă ambii competitori sunt pe jos în urma unei căderi sau încercări de proiectare şi încep să se lupte la sol.

h) Dacă doi FUKUSHIN arată acelaşi semnal sau indică un punct pentru acelaşi competitor.

Alte reguli pentru kumite pot fi găsite în anexa III.

Reguli pentru Yakusoku Kumite

Articolul 16 – Organizarea probei de Yakusoku Kumite

1. Proba de YAKUSOKU KUMITE este formată din KIHON IPPON KUMITE şi JIYU IPPON KUMITE.
2. Proba de YAKUSOKU KUMITE se poate desfăşura pe sistem cu steaguri (KO-HAKU) şi sistem pe puncte.
3. Înaintea probei, echipa de arbitrii trebuie să anunțe tipul de atacuri (TSUKI, KERI etc.) și numărul de atacuri ale fiecărui competitor (o dată, de două ori, etc.) care se cer din partea competitorilor.
4. Cei care se apără pot folosi orice combinație de apărare (UKE). Deoarece SKIF are un sistem de combinații numerotate pentru YAKUSOKU KUMITE, cei care folosesc acele combinații SKIF corect și în forță vor primi un punctaj mai mare.
5. Echipa de arbitrii trebuie să evalueze atât tehnicile de atac cât și de apărare ale celor doi competitori.

Articolul 17 – KIHON IPPON KUMITE

1. KIHON IPPON KUMITE trebuie executat de două echipe (AKA şi SHIRO), cu câte doi concurenți în fiecare echipă.
2. La începerea probei, cele două echipe, AKA (purtând o centură roșie peste centura normală) și SHIRO intră simultan în suprafaţa de luptă şi salută arbitrul central.
3. După ce se salută reciproc, ambele echipe îşi ocupă poziţiile şi cei din partea dreaptă vor începe să atace respectând tehnicile de atac, decise de către Consiliul Arbitrilor. După ce cei din partea dreaptă au terminat toate atacurile, încep cei din partea stângă să execute tehnicile de atac. Totuşi, în acest moment, cei care se apără trebuie să efectueze alte combinaţii decât cele folosite anterior de către partenerii lor.
4. După ce ambele echipe au terminat combinațiile de atac și apărare, ambele echipe se vor alinia pe marginea suprafeţei de luptă cu faţa spre SHUSHIN.
5. SHUSHIN va cere o decizie (HANTEI) și va anunța rezultatul, folosind aceeași procedură cu regula cu steaguri (KO-HAKU) din proba de kata.
6. Competitorii se vor saluta, apoi vor saluta SHUSHIN şi vor părăsi suprafaţa de luptă

Articolul 18 – JIYU IPPON KUMITE

1. Proba de JIYU IPPON KUMITE se desfăşoară între două echipe (AKA şi SHIRO), fiecare echipă fiind formată din doi membri.

2. La începutul fiecărui meci, ambele echipe (AKA şi SHIRO) se aliniază pe marginea suprafeţei de luptă cu faţa spre SHUSHIN. După ce se salută echipa de arbitrii, echipa SHIRO părăseşte suprafaţa de luptă.

3. Echipa AKA va veni la mijlocul suprafeţei de luptă, şi după salutul reciproc, competitorul din partea dreaptă va începe să atace utilizând tehnicile prestabilite de către Consiliul de Arbitrii. După ce a terminat, competitorul din partea stângă va face acelaşi lucru. De data aceasta, apărătorul trebuie să execute alte combinaţii decât cele efectuate anterior de către partenerul lui. După ce echipa AKA termină probele şi au părăsit suprafaţa de luptă, echipa SHIRO va intra pe suprafaţa de luptă şi-și vor executa combinațiile.

4. După ce echipa SHIRO a terminat combinaţiile, ambele echipe (AKA şi SHIRO) se vor alinia pe marginea suprafeţei de luptă cu faţa spre SHUSHIN.

5. SHUSHIN va cere o decizie (HANTEI) și va anunța rezultatul, folosind aceeași procedură cu regula cu steaguri (KO-HAKU) din proba de kata.

6. Competitorii se vor saluta, apoi vor saluta SHUSHIN şi vor părăsi suprafaţa de luptă

Alte reguli pentru YAKUSOKU KUMITE se găsesc în anexa IV,

Reguli pentru Kata

Articolul 19 – Organizarea probei de Kata

1. Probele de Kata se fac sub forma meciurilor individuale şi/sau pe echipe. Echipele sunt formate din trei membri. Fiecare echipă este exclusiv masculină sau exclusiv feminină, dar se pot face şi echipe mixte cu aprobarea Comitetului de Organizare a Competiţiei. Proba de KATA individuală se va face separat pentru masculin şi feminin, dar se pot organiza şi probe mixte cu aprobarea Comitetului de Organizare a Competiţiei.
2. O probă de kata poate fi formată din meciuri pe sistem cu steaguri (KO-HAKU) și/sau pe sistem cu puncte. Poate exista o semifinală cu sistem pe puncte cu șaispreze competitori și apoi finala cu opt competitori. Meciurile eliminatorii se pot desfășura pe sistem cu steaguri (KO-HAKU) folosind kata impuse. Dacă sunt opt sau mai puțini competitori, se aplică direct sistemul pe puncte.
3. Semifinalele trebiesc făcute pe același tatami și cu aceeași brigadă de arbitrii. Finalele trebuiesc de asemenea să se desfășoare pe un tatami cu aceeași brigadă de arbitrii (poate fi diferită de brigada din semifinale).
4. Competitorii vor executa atât Kata obligatorii (SHITEI) cât şi Kata liber alese (TOKUI) în timpul competiţiei. Kata-urile permise sunt cele din lista SKIF (Anexa IV).

Articolul 20 – Criterii de decizie

1. Kata trebuie executată cu competenţă şi trebuie să demonstreze o clară înţelegere a principiilor tradiţionale pe care le conţine. Pentru a evalua performanţa unui competitor sau echipe, FUKUSHIN vor ţine cont de:
a) O demonstraţie realistă a înţelesului Kata.
b) Înţelegerea tehnicilor folosite în Kata (Bunkai).
c) Timing bun, ritm, viteză, echilibru şi focalizarea energiei (Kime).
d) Folosirea corectă şi adecvată a respiraţiei ca ajutor pentru Kime.
e) Focalizarea corectă a atenţiei (Chakugan) şi concentrării.
f) Poziţii corecte cu tensiune corespunzătoare în picioare, cu tălpile lipite pe podea.
g) Încordarea corectă a abdomenului (Hara) și șoldurilor şi păstrarea echilibrului în mişcare, fără mișcări sus-jos în deplasare.

h) Demonstrarea formei corecte (Kihon) a stilului Shotokan Karate-do.

i) Execuţia poate fi evaluată ţinând cont şi de alte criterii.

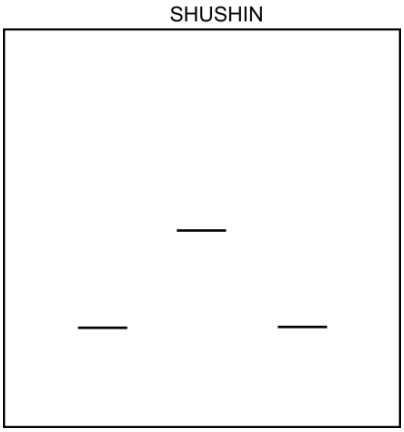
j) În proba de Kata echipe, un factor important este sincronizarea fără semne exterioare.

Kata nu este dans sau o reprezentare teatrală. Trebuie să respecte valorile şi principiile tradiţionale. Trebuie să fie realistică din punct de vedere combativ şi să arate concentrare, forţă şi potenţial impact al tehnicilor. Trebuie să demonstreze forţă, putere şi viteză, precum şi graţie, ritm şi echilibru.

2. Gesturi făcute pentru afirmarea victoriei, ”dansul victoriei” sau alte acțiuni similare vor avea ca rezultat anularea punctului.

3. Competitorul care se opreşte în timpul execuţiei kata sau care execută un Kata diferit de cel anunţat va fi descalificat. Acest lucru se aplică în cazul meciurilor Ko-Haku sau în sistem cu puncte. Dacă ambii competitori se opresc sau execută un kata greșit, se va reface meciul.

4. În Kata echipe, toţi trei membri trebuie să înceapă Kata cu faţa orientată în aceeaşi direcţie, spre SHUSHIN, formând un triunghi:



5. Toţi membrii echipei trebuie să demonstreze competenţă în toate aspectele execuţiei Kata, cât şi sincronizare.

6. Comenzile pentru începutul şi sfârşitul execuţiei Kata, tropăitul, izbitul pieptului, braţelor sau karate-gi-ului, precum şi expiraţia necorespunzătoare sunt exemple de semnale exterioare şi trebuiesc luate în considerare de către FUKUSHIN în procesul de decizie.

Articolul 21 – Meciuri în sistem cu steaguri (KO-HAKU)

1. La începutul fiecărui meci, cei doi competitori, unul purtând centura roşie, se vor alinia la marginea suprafeţei de luptă, cu faţa la SHUSHIN. După ce se salută reciproc, competitorii intră pe tatami la locurile desemnate. SHUSHIN va alege un Kata impus, va anunţa numele acestui Kata și va da semnalul de începere cu un fluierat.
2. După terminarea execuţiei Kata-ului impus de către ambii competitori, SHUSHIN va cere o decizie (HANTEI). El va fluiera de două ori scurt şi SHUSHIN și FUKUSHIN vor ridica în acelaşi timp steagurile, pentru a arăta decizia lor. Arbitrii nu au voie să arate HIKIWAKE.
3. SHUSHIN va fluiera o dată scurt şi toate steagurile vor fi coborâte.
4. SHUSHIN va acorda decizia finală pe baza deciziei arbitrilor, ţinând cont de faptul că fiecare arbitru are un vot. SHUSHIN se va ridica, va face un pas înainte și va arăta decizia ridicând steagul corespunzător.

Articolul 22 – Meciuri în sistem cu puncte

1. Ordinea finaliștilor va corespunde întotdeauna cu ordinea locurilor în grila inițială și nu în funcție de punctajul obținut în semifinale.
2. Competitorul chemat va intra pe suprafața de luptă şi va anunţa numele Kata-ului pe care-l va efectua. SHUSHIN repetă numele Kata-ului. Competitorul va executa după aceea Kata-ul ales. După efectuarea Kata-ului, competitorul revine la punctul inițial şi aşteaptă decizia arbitrilor.
3. SHUSHIN cere decizia arbitrilor (Hantei) şi fluieră de două ori scurt iar FUKUSHIN vor ridica cu mâna dreaptă simultan tabelele cu notele acordate, arătându-le mesei oficiale pentru a fi notate.
4. În timp ce notele sunt notate, un membru al mesei oficiale va citi cu glas tare notele. După notarea lor, SHUSHIN va fluiera odată scurt iar tabelele vor fi coborâte.
5. De la masă se va comunica competitorului punctajul.
6. SHUSHIN poate semnaliza FUKUSHIN dacă vede că competitorul deviază de la execuţia corectă a Kata sau execută un Kata diferit de cel anunţat, ceea ce va duce automat la descalificare. FUKUSHIN pot de asemenea semnaliza SHUSHIN dacă observă aceste nereguli.
7. Nota cea mai mare şi cea mai mică vor fi eliminate de pe tabel, astfel că din cinci (sau şapte) note corespunzătoare arbitrilor, vor rămâne trei (sau cinci) note, iar prin însumarea

lor se va constitui punctajul competitorului.

8. În cazul în care doi competitori au acelaşi punctaj, pentru departajarea lor se va căuta din cele trei sau cinci note rămase nota cea mai mică. Competitorul care are nota mai mare din cele mai mici va câştiga. Dacă cea mai mică notă este la fel, se va căuta cea mai mare notă, iar câştigătorul va fi cel care are cea mai mare notă mare. Dacă şi acum notele sunt egale, se va mai face un meci.

9. Pentru rejucarea unui meci (SAI-SHIAI), competitorii vor trebui să execute un alt Kata faţă de cel executat în runda anterioară.

10. Toate Kata trebuie să fie începute în interiorul suprafeţei de luptă.

Alte reguli se vor găsi în anexa VI.

Cursurile de arbitraj și sistemul de licențiere

Articolul 23 – Licența pentru arbitrii SKIEF

1. Licențele pentru arbitrii se dau pe trei nivele:
a. A (SHUSHIN / KOTO-CHO)
b. B (SHUSHIN)
c. C (FUKUSHIN)
2. Licențele de arbitrii sunt valabile pentru trei ani, după care trebuie reînnoite. Se poate trece la un nivel superior înainte de acest timp dar se va plăti o taxă suplimentară.
3. Registrul cu arbitrii SKIEF se ține de către secrateriatul Comisiei de Arbitraj SKIEF și se reînoiește periodic pe site-ul SKIEF.
4. Gradul Dan al unui arbitru nu îi conferă acestuia acesul automat la un anumit nivel de licențiere.
5. Este posibil ca un arbitru să aibă nivele diferite pentru kata și kumite, dex cineva poate avea nivelul C pentru kumite și nivelul B pentru kata. Totuși, un arbitru trebuie să aibă același nivel la ambele licențe pentru a putea obține nivelul următor. În cazul prezentat anterior, acea persoană trebuie să aibă nivelul B în kumite înainte de a încerca obținerea nivelului A la kata.
6. Arbitrul KOTO-CHO trebuie să aibă nivelul de licență A.
7. Licențele de arbitrii SKIEF sunt recunoscute de Sediul Central SKIF (GHQ) și arbitrii SKIEF vor fi invitați să arbitreze la competiții internaționale în afara Europei în concordanță cu nivelul lor de licențiere SKIEF.
8. Membrii SKIEF nu au permisiunea de a aplica direct la SKIF HQ pentru obținerea unei licențe de arbitru.

Articolul 24 – Organizarea cursurilor de arbitraj

1. Comisia de arbitraj SKIEF va organiza centralizat un curs de arbitraj și examen odată pe an, în fiecare an în altă locație.
2. Prețul pentru cursul de arbitraj, incluzând taxa de examinare, licențierea și certificatul costă 70 EUR. Pentru cei care doar participă la cursul de arbitraj, taxa este de 50 EUR.
3. Fiecare organizație membră SKIEF care dorește să organizeze cursuri de arbitraj în țara

lor, ca dex parte a stagiului național, trebuie să invite minimum doi membri din comisia de arbitraj, plătindu-le toate cheltuielile.

4. Toți arbitrii trebuie să citească / revizuiască regulamentul competițional SKIEF înaintea cursului și să pună întrebări dacă ceva nu le este clar.

5. Participarea la cursul de arbitraj organizat înainte de un Campionat European este obligatoriu pentru toți arbitrii care doresc să arbitreze la Campionat. Nu se acceptă scuze sau excepții.

Articolul 25 – Examenul de licențiere pentru arbitrii

1. Cerințele minime pentru înregistrarea în vederea unei licențe de arbitru SKIEF sunt:

a. A (SHUSHIN / KOTO-CHO): minimum Yondan (4 dan) SKIF și să aibă experiență ca și competitor de nivel internațional și ca arbitru.

b. B (SHUSHIN): minimum Sandan (3 dan) SKIF și să aibă experiență ca și competitor.

c. C (FUKUSHIN): minimum Nidan (2 dan) SKIF

2. Examinarea pentru nivelul de licență A de arbitru este posibilă doar ca urmare a invitației comisiei de arbitrraj.

3. Pentru a putea organiza examen de arbitraj, trebuie să fie prezenți minim trei din cei șase membri ai comisiei de arbitraj. Pentru a trece un examen de arbitru, candidatul trebuie să obțină majoritatea voturilor membrilor comisiei prezenți.

4. Arbitrii carer au trecut un examen de arbitru vor primi un certificat, precum și licența corespunzătare.

5. Arbitrii pot participa la oricâte cursuri de arbitraj doresc, dar nu vor putea da examen decât odată pe an (indiferent de rezultatul examenului).

Articolul 26 – Acțiuni disciplinare

1. Comisia de arbitraj are dreptul să ia măsuri disciplinare împotriva arbitrilor care:

a. Nu mai practică și astfel își pierd din abilitățile de arbitru.

b. Încalcă regulile competiției și ale karate-do

c. Acționează într-un mod nedemn de un arbitru SKIEF

2. Măsurile disciplinare pot include

a. Pierderea dreptului de a arbitra la competiții internaționale.

b. Retrogradarea (scăderea nivelului licenței de arbitru)

c. Retragerea licenței de arbitru

3. Arbitrul vizat are dreptul să facă recurs la Consiliul Director SKIEF.

Dispoziții finale

Articolul 27 – Valabilitate

Prezentul Regulament competițional SKIEF este valabil începând cu 18 februarie 2019 și înlocuiește toate regulamentele anterioare. El se aplică la toate competițiile organizate din partea și/sau sub egida Federației Europene Shotokan Karate-do International (SKIEF). Acest regulament poate fi tradus în alte limbi dar trebuie menționat că în cazul unor neclarități, versiunea originală în limba engleză va avea întotdeauna proritate.

Articolul 28 – Modificări

Doar Comisia de Arbitraj SKIEF poate modifica sau altera Regulamentul competițional SKIEF.

Data: 18 Februarie 2019

Membrii Comisiei de Arbitraj SKIEF:
Lusvardi Paolo, Landgraf Eugen, Racca Antonio, Payne Ray, Castrique Stéphane,
Holck Nielsen Milan

Anexa I – Hansoku, Jogai, Mubobi

Hansoku		
Ippon shobu	Ippon han shobu	Sanbon shobu
Prima oară Aka (shiro) keikoku	Prima oară Aka (shiro) keikoku	Prima oară Aka (shiro) keikoku
A doua oară Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	A doua oară Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	A doua oară Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari
A treia oară Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	A treia oară Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	A treia oară Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi

Jogai		
Ippon shobu	Ippon han shobu	Sanbon shobu
Prima dată Aka (shiro) jogai ikkai	Prima dată Aka (shiro) jogai ikkai	Prima dată Aka (shiro) jogai ikkai
A doua oară Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	A doua oară Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	A doua oară Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari
A treia oară Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi	A treia oară Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi	A treia oară Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi

Mubobi / Muki Ryoku		
Ippon shobu	Ippon-han shobu	Sanbon shobu
Prima dată Aka (shiro) mubobi ikkai	Prima dată Aka (shiro) mubobi ikkai	Prima dată Aka (shiro) mubobi ikkai
A doua oară Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	A doua oară Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	A doua oară Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari
A treia oară Aka (shiro) mubobi sankei Shiro (aka) no kachi	A treia oară Aka (shiro) mubobi sankei Shiro (aka) no kachi	A treia oară Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi

Semnificația în limba japoneză::

Ikkai = Prima dată, Nikai = A doua oară și Sankai = A treia oară

Anexa II – Terminologie și gestică

Shobu hajime – Începutul meciului. După ce anunță, SHUSHIN face un pas înapoi.

Ato shibaraku – A mai rămas puțin timp. Se va auzi un semnal sonor din partea controlorului timpului cu 30 de secunde înainte de sfârșitul meciului. SHUSHIN va anunța ATO SHIBARAKU.

Yame – Stop – întreruperea sau sfârșitul meciului. Atunci când anunță acest lucru, SHUSHIN face un gest de tăiere în jos cu brațul.

Moto no ichi – Înapoi la pozițiile inițiale – competitorii și SHUSHIN revin la pozițiile inițiale.

Tsuzukete – Continuarea luptei – comanda de reîncepere a luptei dacă a apărut o întrerupere neautorizată.

Tsuzukete hajime – Continuați lupta – Începeți. SHUSHIN stă într-o poziție înaintată. Atunci când spune TSUZUKETE întinde brațele cu palmele orientate spre interior. Când spune HAJIME aduce rapid palmele una spre cealaltă, retrăgându-se în același timp.

Shugo – Chemarea FUKUSHIN. SHUSHIN cheamă FUKUSHIN pentru discuții, corecții, sfârșitul meciului sau pentru a recomanda SHIKKAKU.

Hantei – Decizie. SHUSHIN cere o decizie. După două fluierături scurte, FUKUSHIN arată decizia lor ridicând steagurile în același timp, în timp ce SHUSHIN își arată propria decizie folosind brațul(ele).

Hikiwake – Egalitate. În caz de egalitate la HANTEI, SHUSHIN își încrucișează brațele și apoi le depărtează, cu palmele orientate în sus.

Torimasen – Tehnică care nu punctează. SHUSHIN își încrucișează brațele și apoi face o mișcare de tăiere în jos, cu palmele în jos.

Encho-sen – Extensia unui meci. SHUSHIN deschide meciul cu comanda SHOBU HAJIME.

Aiuchi – Tehnici punctabile simultane. Nu se acordă punct nici unui competitor. SHUSHIN își atinge pumnii în fața pieptului.

Aka (Shiro) no kachi – Roșul (albul) câștigă. SHUSHIN ridică brațul corespunzător câștigătorului.

Aka (Shiro) Ippon – Roșul (albul) primește un punct. SHUSHIN ridică la 45* brațul cosrespunzător competitorului care a punctat.

Waza-ari – Roșul (albul) primește o jumătate de punct, care nu este chiar Ippon. SHUSHIN își întinde brațul în jos la 45* pe partea competitorului care a punctat.

Keikoku – Avertisment cu sau fără penalizare. SHUSHIN arată cu degetul arătător în jos la 45* în direcția celui care a greșit.

Hansoku-chui – Avertisment cu penalitate. SHUSHIN arată cu degetul arătător spre

competitorul care a greșit și acordă oponentului un WAZA-ARI.

Hansoku – SHUSHIN arată cu degetul arătător în sus la 45* în direcția celui care a greșit și anunță câștigarea meciului de către oponent.

Jogai – Părăsirea suprafeței de luptă. SHUSHIN arată cu degetul arătător în partea celui care a greșit pentru a le arăta FUKUSHIN că competitorul a părăsit suprafața de luptă.

Shikkaku – Discalificare - “părăsește suprafața de luptă” – SHUSHIN arată în sus la 45* în direcția celui care va fi penalizat, apoi face un gest spre afară și înapoi, anunțând AKA (SHIRO) SHIKKAKU. Apoi el anunță victoria oponentului.

Kiken – Abandonul. SHUSHIN arată în jos la 45* în direcția liniei de pornire a competitorului.

Mubobi – Punere singur în pericol. Competitorul nu este pregătit să lupte.

Muki Ryoku – Evaziv. Competitorul nu are voința de a lupta.

Anexa III – Criterii de decizie pentru Kumite

IPPON

Definiție: Tehnici puternice și clare de Tsuki, Uchi și Keri (lovituri de pumn și picior) executate asupra zonelor Jodan (cap) și Chudan (stomac, laterala corpului și spate) ale corpului și care îndeplinesc toate criteriile următoare:

1) Poziție și atitudine corectă.
2) Spirit combativ și Zanshin
3) Distanță și timing bune
4) Unghi bun față de țintă (ideal ar fi 90 grade față de țintă)

Forța tehnicii executate are o mai mare prioritate față de complexitatea tehnicii în sine.

Un Ippon poate fi acordat atunci când:

1) Atacul a fost executat pe Deai (contraatac înainte ca oponentul să-și înceapă pe deplin atacul) dex. oponentul se năpustește în atac
2) Dacă oponentul era în starea de Mubobi (fără apărare)
3) Dacă oponentul și-a pierdut echilibrul sau după ce a fost proiectat .
4) După o combinație Renzoku-waza (tehnici continue) eficientă dex lovituri duble de pumn, picior-pumn sau pumn-picior

WAZA-ARI

Definiție – Wazaari înseamnă tehnică care nu este chiar Ippon. Nu înseamnă 50 procente (%) din Ippon.

Considerații:

- Nici un Ippon nu poate fi acordat pentru tehnici de picior la nivel Jodan fără forță sau pentru tehnici executate la un unghi deferit de 90 de grade față de țintă. Dar se poate acorda un Wazaari în aceste cazuri.
- Nu se poate da punct pentru o tehnică de picior cu tibia pe spate sau dacă piciorul este prins (se consideră că nu are Zanshin)

Remarci:

1. YAME (stop) – Finalul rundei este semnalizat de SHUSHIN.

2. BASSOKU (penalitate) – SHUSHIN poate să penalizeze sportivul până când acesta părăsește suprafața de luptă. Penalități pot fi date după terminarea meciului doar de către comisia de arbitraj.

3. JOGAI (ieșirea din spațiul de luptă) – Dacă ambii competitori sunt în afara spațiului de luptă nu se acorda puncte. Dacă unul este în interiorul și celălalt în afara suprafeței de luptă, și

atacul este efectuat de cel înăuntru și înainte de Yame!, acesta va primi punct iar cel care este afară va primi penalizare (Jogai).

4. AIUCHI (ambii execută atacuri eficiente simultane) – Nu se acordă punct pentru Aiuchi. Totuși, dacă un competitor execută o tehnică eficientă iar celălalt o tehnică interzisă (Hansoku), atunci primul primește punct iar cel de-al doilea va fi penalizat.

5. HANSOKU (acțiune interzisă) – Atunci când are loc o acțiune interzisă (Hansoku) imediat după acordarea unui punct, atunci competitorul pierde acel punct și va fi penalizat, indiferent de timpul scurs între punctare și Hansoku (dar în cadrul aceleiași acțiuni).

6. ZANSHIN (conștientizare) – Dacă un competitor întoarce spatele oponentului după o tehnică punctabilă, se consideră "fără Zanshin" – nu se punctează și se penalizează cu Mubobi (fără apărare).

7. Nu se pot acorda puncte pentru următoarele tehnici:

- Tehnici executate pe retragere în timp ce era atacat, lipsindu-i echilibrul și zanshin.
- Oizuki (lovitură statică de pumn) și Oiuchi (lovitură circulară statică), care pot avea timing bun dar nu au nici viteză nici forță.

8. Contact fără apărare: Contactul este interzis în principiu și se penalizează. Totuși, dacă oponentul nu are nici o reacție, nici o apărare în fața contactului, atunci SHUSHIN poate penaliza pe cel lovit cu Mubobi.

9. Contact care cauzează sângerare: Indiferent cât este de bun un atac, dacă provoacă sângerare, atacatorul va fi penalizat (atenționare pentru încălcarea regulilor

10. Răniri: SHUSHIN trebuie să examineze competitorul rănit. Este responsabilitatea SHUSHIN să-și dea seama dacă sângerarea a fost cauzată de atacul curent sau dintr-un meci anterior.

11. Tehnici fără control: Tehnicile fără control se penalizează cu KEIKOKU (avertisment) sau alte penalități, indiferent dacă este contact sau nu

12. Competitorului care a câștigat sau a pierdut prin HANSOKU i se va tăia un colț al badge-ului pentru fiecare HANSOKU.

13. Competitorii nu trebuie să fie răniți înaintea primei runde (fără bandaje sau plasturi). După aceea bandajarea sau purtarea plasturilor este posibilă cu acordul medicului oficial.

14. Acțiuni strict interzise:

a) Tehnici de proiectare care nu permit căderea în siguranță.

b) Tehnici care pun în pericol oponentul.

c) Acțiuni și comportamente provocatoare sau necivilizate. Dacă un competitor, antrenor sau membru oficial vorbește sau se comportă neadecvat, competitorul și/sau lotul întreg/parțial vor fi descalificați.

15. FUKUSHIN trebuie să arate doar ce au văzut cu adevărat. Decizia nu poate fi făcută doar pe timing, dar fără a vedea cu adevărat tehnica punctabilă de pumn/picior. FUJYUBUN (insuficient) este o opinie bazată pe ce ai văzut. MIENAI (nu am văzut) nu este o opinie, este un fapt.

16. Este foarte important ca competitorii să salute la începutul și după terminarea meciului. Dacă competitorii nu salută corespunzător, SHUSHIN trebuie să le ceară să repete salutul în mod corespunzător.

17. Dacă un competitor se dă în spectacol după ce punctează (dex face gesturi cu pumnii strânși sau ridică brațele), SHUSHIN poate retrage punctul drept penalizare.

Anexa IV – Criterii de decizie pentru Yakusoku Kumite

Competitorii trebuie să urmeze în principiu sistemul SKIF cu numere, aplicarea altor tehnici va fi punctată mai puțin. Yakusoku Kumite (luptă prestabilită) trebuie efectuat cu acuratețe, la fel ca și Kata, totuși arbitrii trebuie să evalueze și:

- Spiritul combativ;
- Vigoarea;
- Concentrarea

Coordonarea membrilor echipei (mișcări, forță, spirit și respirație) este un criteriu de evaluare important. De asemenea trebuie luate în considerare și KIHAKU (spiritul combativ), ZANSHIN și eticheta corespunzătore.

KIHON IPPON KUMITE

Ordinea atacurilor este prestabilită în cadrul Regulamentului Competițional. Kihon Ippon Kumite necesită acuraețe și forță în TSUKI (lovitură de pumn), KERI (lovitură de picior), UKE (blocaje) poziție și atitudine.

Necesită în plus:

- Poziționare corectă
- Poziții corecte
- Tehnici ofensive și defensive

JIYU IPPON KUMITE

Trebuie să îndeplinească criteriile de mai sus și în plus:

- Distanță corectă (Maai)
- Timing bun
- Tenshin (rotație corectă a corpului)
- Taisabaki (repoziționare a corpului)

Puncte de penalizare:

1) Sistem de numerotare corect dar tehnici ineficiente (-0.1)
2) Tehnici bune dar puțin diferite față de sistemul din programa SKIF (-0.1)
3) Tehnici eficiente dar diferite față de sistemul din programa SKIF (-0 .1)
4) Tehnici greșite sau necorespunzătoare (-0.2)

Anexa V – Kata

Kata obligatorii

Heian Shodan

Heian Nidan

Heian Sandan

Heian Yondan

Heian Godan

Tekki Shodan

Shitei Kata

Bassai dai

Kanku dai

Enpi

Jion

Alte Kata

Tekki Nidan	Tekki Sandan	Bassai sho
Kanku sho	Jitte	Chinte
Ji'in	Unsu	Meikyo
Hangetsu	Gankaku	Sochin
Nijushiho	Wankan	Seienchin
Gojushiho dai	Gojushiho sho	Seipai
Gankaku sho	Nijuhachiho	

Anexa VI – Criterii de decizie pentru Kata

În evaluarea performanței în KATA, arbitrii trebuie să se inspire din cartea lui Soke Kanazawa ”Karate – Kata complet”. Evaluarea în Kata se face judecând execuția generală, totuși trebuie luate în considerare detaliile fiecărei tehnici. Fiți atenți la următoarele puncte din execuție:

- Corectitudine
- Viteză
- Forță (Kime)
- Spirit

Deduceri medii (poate mai mult sau mai puțin):

1) Dacă nu salută la începutul sau sfârșitul Kata (-0.1)
2) Înfățișare necorespunzătoare (-0.1)
3) Mișcarea greșită a piciorului la începutul / sfârșitul Kata-ului (-0.1)
4) Ieșirea de pe suprafața de luptă (exceptând cazul in care cei doi competitori încep din puncte prestabilite și în cazul echipelor) (-0.1)
5) Terminarea Kata-ului la un alt punct față de cel inițial (-0.1)
6) Fără Kiai (-0.1)
7) Respirație prea zgomotoasă sau sunete exagerate ale Hikite (-0.1)
8) Gesturi exagerate (-0.1)
9) Schimbare exagerată de ritm (-0.1)
10) Ușoară ezitare a mișcării în timpul execuției (-0.1)
11) Oprirea clară a mișcării în timpul execuției (-0.2)
12) Ușoară dezechilibrare cu revenire imediată (-0.1 ~ -0.3)
13) Dezechilibrare clară cu revenire imediată (-0.2 ~ -0.4)
14) Pierderea echilibrului fără recuperare (-0.3 ~ -0.5)
15) Efectuarea unei greșeli dar cu corectarea imediată și continuarea execuției (-0.2)
16) Terminarea Kata-ului cu ordinea greșită a mișcărilor (-0.5)
17) Executarea mai multor erori clare (-1.0)
18) Oprirea în Kata înainte de terminare (descalificare)
19) Execuția altui Kata decât cel anunțat (descalificare)

20) Pierderea centurii înainte de Hantei (descalificare)

21) Greșeli în Kakiwake-uke, Manji-uke, Juji-uke (Nu în stilul SKIF) (-0.1)

Dacă sunt mai mult de două greșeli tehnice (erori în Manji, Kakiwake…), penalitatea se dublează (-0.2)

Atunci când sunt greșeli tehnice, SHUSHIN trebuie să cheme ceilalți arbitrii pentru a stabili punctele de penalizare.

Puncte în plus:

Dacă se execută excelent tehnici dificile (cum ar fi cele listate mai jos), se pot da în plus +0.1 ~ +0.3 puncte competitorului.

1) Kanku-dai: lovitura dublă de picior
2) Kanku-sho: săritura
3) Unsu: săritura și Mawashi-geri din întoarcere
4) Gankaku: întoarcerea în Koshigamae
5) Alte tehnici de dificultate similară

Kata echipe

Trebuie avute în vedere următoarele puncte în execuție:

1) Toate regulile de la Kata individual se aplică și la Kata echipe
2) Ritmul și timing-ul nu trebuie alterate pentru a sincroniza mișcările
3) Competitorii nu au voie să facă semne exterioare pentru sincronizare (dex respirație excesivă)
4) Se aplică penalizări între -0.1 și -0.2 puncte pentru mișcări desincronizate.

Anexa VII – Gesturi arbitrii

SHUSHIN

Gesturile Arbitrului Central (SHUSHIN) în cadrul unui meci de KUMITE:

NAKAE
Brațele se întind în lateral drepte și se apropie

SHOBU HAJIME
ENCHO SEN HAJIME
SAI SHIAI HAJIME
Picioarele apropiate, palmele deschise

AKA WAZARI
Brațul coboară de la umărul opus la 45* în jos

SHIRO IPPON / SHIRO NO KACHI
Brațul urcă de la șoldul opus la un unghi de 135*

YAME
Mișcare circulară în jos

YAME
(AKA WAZARI)

YAME
(SHIRO IPPON)

TSUZUKETE HAJIME
Brațele se duc drepte în lateral și apoi se apropie

FUKUSHIN SHUGO
Brațele se duc în lateral și apoi se duc spre față

AI UCHI
Pumnii strânși în fața pieptului

TORIMASEN
Brațele la 45*, palmele cu fața în jos

AKA UKETERU
Blocat de AKA

SHIRO NUKETERU
Tehnica lui Shiro a trecut pe lângă

AKA JOWAI
Tehnica lui Aka nu a fost suficientă

SHIRO MAAI
Tehnica lui Shiro a fost prea departe

AKA HAI HAI
Aka a fost mai rapid

AKA KEIKOKU
Degetul atătător indică spre picioarele lui AKA

AKA HANSOKU CHUI
Degetul atătător indică spre pieptul lui AKA

AKA HANSOKU
Degetul atătător indică spre fața lui AKA

AKA SHIKKAKU
Degetul atătător indică spre fața lui AKA apoi spre afaară

AKA JOGAI
Degetul atătător indică spre marginea suprafetei de luptă

AKA MUBOBI / AKA MUKI RYOKU
Palma atinge fața

HIKIWAKE
Brațele sunt la 45* în jos, cu fața palmelor în sus

IKKAI
Degetul atătător arată prima dată

NIKKAI
Degetul atătător și mijlocuil arată a doua oară

SANKAI
Degetul atătător, mijlocuil și inelarul arată a treia oară

Gesturile Arbitrului Central (SHUSHIN) în cadrul unui meci de KATA

FUKUSHIN

Gesturile Arbitrului de Margine (FUKUSHIN) în cadrul unui meci de KUMITE:

POZIȚIA INIȚIALĂ

MIENAI
Steagurile se ating sub nivelul ochilor

AKA WAZARI
Brațul se întnde drept, la nivelul umărului

AKA IPPON
Brațul drept în sus

TORIMASEN
Steagurile se flutură odată în lateral

AI UCHI
Stesgurile se ating

AKA JOWAI
Steagul flutură ușor în sus și in jos

AKA UKETERU
Blocat de AKA

AKA NUKETERU
Tehnica lui AKA a trecut pe lângă

MAAI
Steagurile ținute paralel

AKA HAI HAI
Steagurile ținute la 90*

AKA KEIKOKU
Cercuri mici spre înainte

AKA HANSOKU CHUI
Cercuri mici drept în sus

AKA HANSOKU
AKA SHIKKAKU
Cercuri largi drept în sus

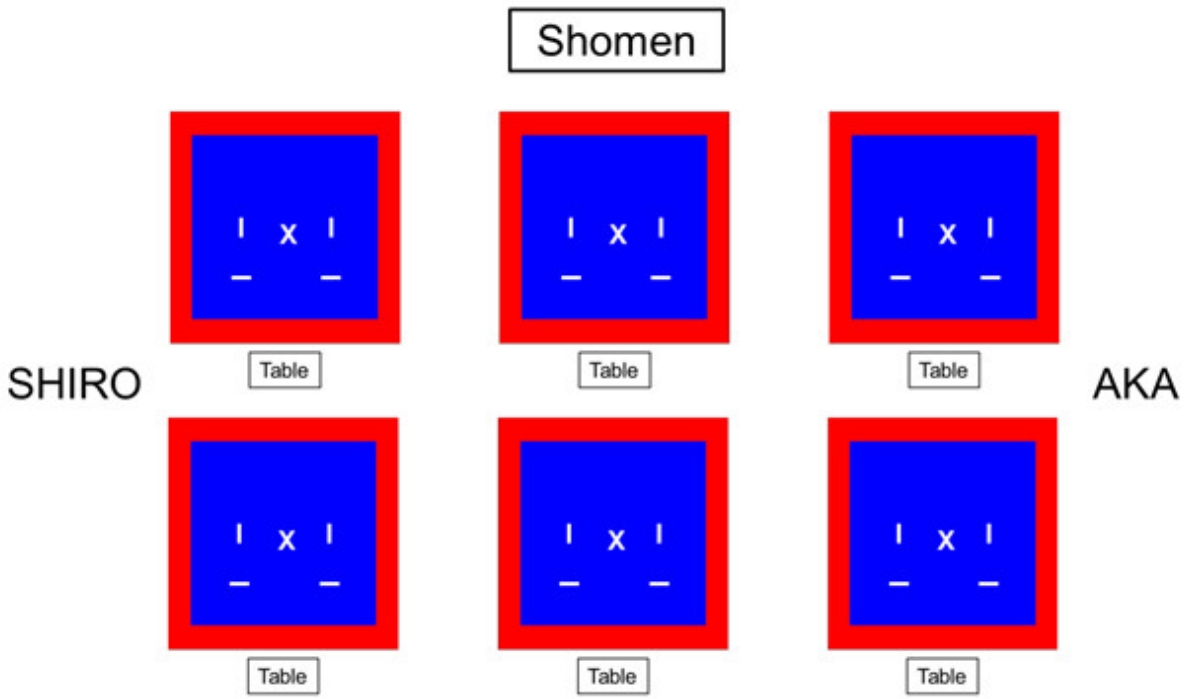
AKA JOGAI
Steagul orientat spre linie

AKA MUBOBI
Steagul atinge ușor obrazul

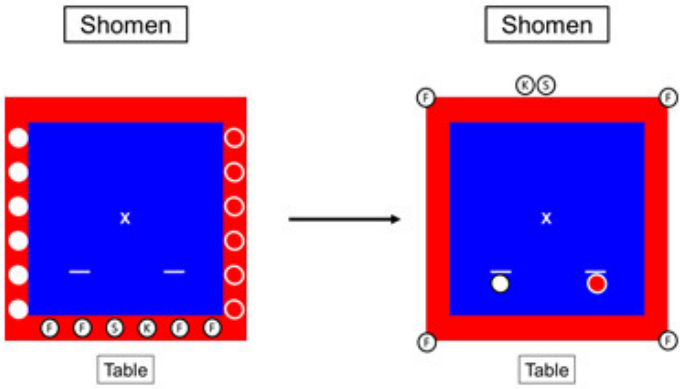
AKA MUKI RYOKU
Cercuri cu vârful steagului spre podea

Anexa VIII – SHOMEN

Shomen este locul de respect în fiecare dojo și de asemenea la competiții. La o competiție este locul unde stau oaspeții de onoare. Atunci când aranjați sala, vă rog să vă asigurați că toți arbitrii sunt cu fața la Shomen:

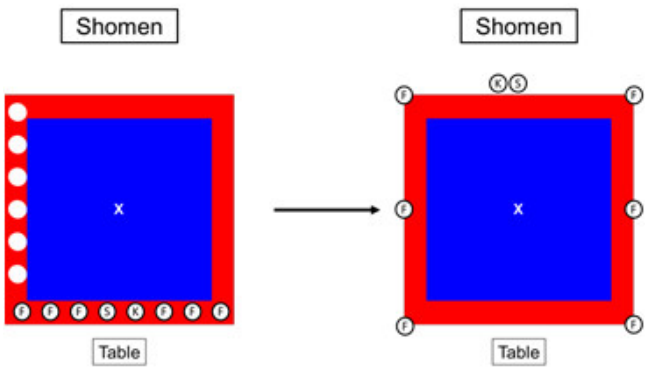


Salutul la începutul și la sfârșitul categoriei este făcut astfel:



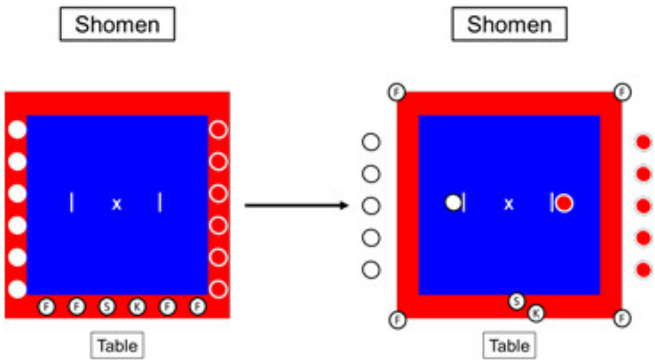
Rundă eliminatorie KATA (KO-HAKU)

Competitorii se aliniază pe părțile AKA și SHIRO conform alinierii pentru primul tur, brigada de arbitrii este cu fața la SHOMEN După salut, SHUSHIN și KANSA traversează tatami-ul și-și ocupă locurile cu spatele la SHOMEN, în timp ce FUKUSHIN își ocupă locurile în cele patru colțuri ale tatami.



FINALA KATA

Competitorii se aliniază pe partea SHIRO a tatami, brigada de arbitrii este cu fața la SHOMEN
După salut, SHUSHIN și KANSA traversează tatami-ul și-și ocupă locurile cu spatele la SHOMEN, în timp ce FUKUSHIN își ocupă locurile în cele patru colțuri ale tatami (și pe cele două laturi dacă sunt 7 FUKUSHIN).



KUMITE

Competitorii se aliniază pe părțile AKA și SHIRO conform alinierii pentru primul tur, brigada de arbitrii este cu fața la SHOMEN
După salut, KANSA și FUKUSHIN își iau locul pe scaune în timp ce SHUSHIN își ocupă poziția la marginea tatami-ul, cu fața către SHOMEN