



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

REGULAMENT ARBITRAJ KUMITE 2022

REGULAMENT COMPETITIONAL	
Articolul 1: PROCEDURA	2
REGULILE COMPETITIEI	2
Articolul 1: REGULI PENTRU COMPETITORI	4
Articolul 2: REGULI GENERALE	4
Articolul 3: SUPRAFATA DE LUPTA	5
Articolul 4: CATEGORII DE GREUTATE	5
Articolul 5: ARBITRI, JUDECATORI SI CRITERII DE DECIZIE	6
Articolul 6: DURATA UNUI MECI	6
Articolul 7: CRONOMETRAREA	8
Articolul 8: CRITERII DE DECIZIE	8
Articolul 9: ACTIUNI SI TEHNICI INTERZISE	10
Articolul 10: AVERTISMENTE	10
Articolul 11: DESCALIFICAREA AUTOMATA	10
Articolul 12: RETRAGEREA UNUI COMPETITOR	11
Articolul 13: ORDINEA AVERTISMENTELOR	11
Articolul 14: CRITERII DE DECIZIE	12
Articolul 15: VARIANTE DE DECIZIE	13
Articolul 16: TAMESHIWARI	13
Articolul 17: ACTIUNI STANDARD SI TERMINOLOGIA ARBITRILOR	14
Articolul 18: SCHIMBAREA ECHIPEI DE ARBITRI	19
Articolul 19: REGULI PENTRU TINERET U-21	20
Articolul 20: REGULI PENTRU JUNIORI	22
Articolul 21: REGULI PENTRU CADETI SI COPII U-14	25
Articolul 22: REGULI PENTRU COPII U-12 SI COPII U-10	28
Anexe	43



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

REGULILE COMPETITIEI

1.1 Comisia de trageri la sorti

Este creata o comisie administrativa in subordinea Comisiei arbitrilor. Aceasta este formata dintr-o persoana din Comisia arbitrilor si inca doua persoane. Subcomisia va stabili capii de serii si va face tragerea la sorti.

1.2 Procedura de contestatii

Contestatiile se pot face contra

- nerespectarea regulilor
- greseli in organizare
- proceduri

Contestatia trebuie scrisa si inmanata Sefului arbitrilor de catre Antrenorul echipei sau Reprezentantul de tara (nu de catre un arbitru) inaintea inceperii urmatoarei runde. Contestatia va fi judecata de cel putin 3 arbitri delegati de catre Seful arbitrilor.

Cunatumul taxei de contestatie este specificat annual impreuna cu taxele FRKK. Aceasta va fi returnata daca contestatia este corecta.

Seful arbitrilor sau seful arbitrilor de tatami poate ajusta o decizie fara nici un protest.

1.3 Arbitraj

Pentru Campionatul National, arbitrii licentiati trebuie sa fie imbracati in uniforma oficiala.

Arbitrii inscrisi/desemnati pentru o anumita competitie/zi de competitie nu vor putea indeplini functia de antrenor indrumatori in aceeasi zi in care indeplinesc si functia de arbitru (kata sau kumite).

Atitudinea si comportamentul arbitrilor

- Arbitrii se vor comporta ca si "MEDIATORI/COORDONATORI" pe durata intregii competitii
- Arbitrii nu vor discredita competitia si nu-si vor exprima opiniile asupra problemelor aparute, lasandu-le pe seama sistemului de evaluare
- Arbitrii nu vor discredita arbitrajul si spiritul Budo
- Arbitrii trebuie sa fie la timp pe tatami
- Arbitrii trebuie sa dea deciziile intr-un mod corect bazat pe regulament
- Arbitrii trebuie sa respecte regulamentul
- Arbitrii nu pot face contestatii si nu se vor manifesta emotional
- Arbitrii nu pot fi antrenori in acelasi timp in care arbitreaza



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

1.4 Cantarul oficial

Cantarul oficial pentru validare se va face in lenjerie sport. Doi arbitri desemnati de catre Comisia arbitrilor (de acelasi sex cu concurentii) vor coordona cantarirea sportivilor. Indiferent de sex, concurentii vor beneficia de intimitate in timpul procesului de cantarire.

1.5 Antrenorii

Antrenorul trebuie sa se comporte in conformitate cu eticheta Budo si (Shin)Kyokushin. Daca nu este respectata eticheta, antrenorul poate fi trimis in tribune de catre arbitrul suprafetei de lupta. Vezi Anexa 13.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Articolul 1: REGULI PENTRU COMPETITORII SENIORI

- 1.1 Varsta minima a competitorilor trebuie sa fi implinit 18 ani in sau inaintea zilei competitiei. Membrii FRKK trebuie sa aiba minim 10 kyu pentru a fi eligibili sa concureze. Pentru celelalte categorii de varsta vezi Articolele 18, 19 si 20.
- 1.2 Varsta maxima la competitii de seniori va fi lasata la discretia doctorului de competitie care poate examina toti competitorii inainte de concurs.
- 1.3 Greutatea minim permisa la categoria de greutate cea mai mica poate fi stabilita de catre doctorul competitiei.
- 1.4 Daca un luptator pierde cu KO la cap si isi pierde cunostinta, aceasta va fi notificata in pasaportul sportiv al acestuia si nu va mai putea concura o perioada de minim 3 luni, sau perioada indicata de catre medicul competitiei.
- 1.5 Toti concurentii trebuie sa aiba viza de membru FRKK valida pentru anul in curs.
- 1.6 Daca competitia este deschisa pentru concurenti din alte organizatii de karate full contact, acestia trebuie sa faca dovada ca sunt practicanti de arte mariale de cel putin 2 ani.

Articolul 2: REGULI GENERALE

- 2.1 Toti concurentii trebuie sa poarte karate-gi alb si curat. Pentru standardizarea do-gi-ului vezi Anexele 11 si 12. In competitie primul concurent chemat pe suprafata de lupta va purta centura sa proprie plus inca o centura sau panglica rosie. Celalalt competitor va purta doar centura proprie. Emblemele sau bannerele de pe do-gi vor fi aprobate de conducerea FRKK. Vezi anexele 11 si 12.
- 2.2 Unghiile de la maini si picioare vor fi taiate scurt. Este interzisa folosirea oricaror haine de protectie, bandaje, sau aparatori, altele decat protectii genitale pentru barbati pe sub gi. Femeile trebuie de asemenea sa poarte protectii de sani (cupe) pe sub un tricou alb, protectii de tibie albe si protectii genitale (optional). Protectiile pentru dinti sunt optionale. Toate protectiile trebuie aprobate de catre arbitrii judecatori responsabili cu controlul greutatii.
- 2.3 Concurentii cu parul lung trebuie sa isi lege parul cu benzi elastice, etc. Accesorii precum cercei nu sunt permise din motive de siguranta.
- 2.4 Nu este permisa utilizarea ochelarilor de vedere. Utilizarea de lentile de contact este optionala.
- 2.5 In cazul de accidentare a unui competitor, purtarea de bandaje sau alte materiale de protectie este va fi aprobata de catre medicul competitiei si seful comisiei arbitrilor. Decizia acestora va fi finala si obligatorie pentru competitor. In principiu, bandaje sau leucoplast/benzi cu rol de suport nu pot fi folosite in prima runda. In rundele urmatoare acestea pot fi folosite doar cu aprobarea medicului.
- 2.6 Concurentii vor intra pe suprafata de lupta din parti opuse si se vor aseza langa cele doua linii desemnate pe suprafata (rosie si alba) in centrul suprafetei de lupta, luand pozitia „FUDO DACHI” cu fata spre masa oficiala. Vezi Anexa 7.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

- 2.7 Din perspectiva mesei oficiale, concurentul „AKA” – Rosu – trebuie sa stea in partea stanga (cel cu numarul de concurs cel mai mic) si concurentul „SHIRO” – Alb –trebuie sa stea in partea dreapta (cel cu numarul de concurs mai mare).
- 2.8 Antrenorii trebuie sa poarte in timpul competitiei echipamentul de prezentare oficial al clubului/tarii.
- 2.9 Modificari aduse acestor reguli pentru competitii, din cauza unor situatii particulare/exceptionale (legi ale tarilor gazda sau altele), trebuie anuntate in invitatia pentru competitie.
- 2.10 Programul competitiei trebuie respectat cu strictete. In cazul unor situatii neprevazute, Presedintele Comisiei pentru organizare de competitii impreuna cu Seful comisiei arbitrilor pot decide modificarea acestui program.
- 2.11 FRKK sau reprezentantii acesteia nu pot trasi la raspundere pentru accidentari aparute in timpul desfasurarii competitiei.
- 2.12 Asigurarile de accidente sunt in sarcina fiecarui competitor care va face propriile demersuri in acest sens.

Articolul 3: SUPRAFATA DE LUPTA

- 3.1 Suprafata de lupta trebuie sa fie un patrat cu latura de 8 metri si inca 1 metru de fiecare parte pentru siguranta.
- 3.2 Daca suprafata de lupta este construita pe o platforma, suprafata de siguranta trebuie sa aiba minim 2 metri de fiecare parte. Inaltimea recomandata este de 60 cm. Competitorul trebuie sa poata accesa platforma pe o scara cu trepte.
- 3.3 Intrarea si pozitionarea competitorilor, a arbitrilor si arbitrilor judecatori trebuie sa fie conform cu cerintele (Shin)Kyokushinkai. (vezi Anexa 1 si 2)..
- 3.4 Suprafata de competitie trebuie sa fie acoperita cu tatami de duritate medie aprobate de catre FRKK.
- 3.5 Tatami-ul poate de asemenea fi acoperit cu o prelata speciala marcata. Pe aceasta suprafata pot fi puse emblemele, bannere ale FRKK, sau diverse logo-uri, texte ale sponsorilor, etc.

Articolul 4: CATEGORIILE DE GREUTATE

- 4.1 pentru barbati se vor aplica urmatoarele categorii de greutate:

Categoria-1	Usoara	sub 65 kg
Categoria-2	Mijlocie	65 kg si sub 75 kg
Categoria-3	Usoara grea	75 kg si sub 85 kg
Categoria-4	Grea	85 kg si sub 95 kg
Categoria-5	Super grea	95 kg si mai mult
Categoria-5	Open	fara limita de greutate.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

4.2 pentru femei se vor aplica urmatoarele categorii de greutate:

Categoria-1	Usoara	sub 50 kg
Categoria-2	Mijlocie	50 kg si sub 55 kg
Categoria-3	Usoara grea	55 kg si sub 60 kg
Categoria-4	Grea	60 kg si sub 65 kg
Categoria-5	Super grea	65 kg si mai mult
Categoria-5	Open	fara limita de greutate.

4.3 Concurentii trebuie sa fie in limita categoriei la care s-au inscris. In cazul in care acestia nu corespund categoriei in care s-au inscris, se pot inscrie la categoria corespunzatoare greutatii daca este respectat numarul maxim de sportivi alocat fiecarui club/tari.

4.4 Concurentii se vor prezenta la cantarul oficial in lenjerie sport.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Articolul 5: ARBITRI si CRITERII DE DECIZIE

- 5.1 Fiecare suprafata va avea doi sau patru arbitri judecatori si un arbitru central (cel care da toate comenzile). Cu toate acestea decizia finala ramane la latitudinea Sefului comisiei de arbitri.
- 5.2 Tinuta obligatorie pentru arbitri si arbitri judecatori este urmatoarea: pantaloni albastru inchis aproape de negru sau negri, camasa albastru inchis, si papion. Arbitrii de categorie A vor folosi papion alb. Arbitrii de categorie B si C vor folosi papion galben. Fiecare arbitru judecator trebuie sa aiba propriul sau fluier.
- 5.3 La decizia de la finalul luptei fiecare judecator va avea un vot. Arbitrul de centru va avea de asemenea un vot.
- 5.4 Deoarece decizia trebuie sa fie o decizie majoritara in caz de "IPPON", "WAZA-ARI" "HANSOKU", "JOGAI" si "HANTEI", etc., decizia este valida daca cel putin trei din cinci membri (sau 2 din 3 membri) echipei de arbitraj o sustin. O decizie nesustinuta de majoritatea sau o decizie sustinuta doar de arbitrul de centru nu este valida. Deasemenea oricare din cei patru arbitri judecatori are dreptul de a protesta impotriva deciziei si sa ceara explicatii si discutii ulterioare prin "FUKUSHIN SHUGO". La discutii se poate folosi o camera video ca referinta
- 5.5 In cazul in care un concurent nu poate continua lupta datorita oponentului -"YUKO WAZA (actiuni efective)", "HANSOKU WAZA (actiuni ilegale)" etc., doctorul competitiei poate acorda "doctor stop" (decizia medicala) dupa consultarea cu arbitri judecatori si arbitrul de centru sau cu Seful comisiei arbitrilor.
- 5.6 In cazul "HANSOKU WAZA" si doctor stop, concurentul care a facut actiunea ilegala va pierde partida.
- 5.7 Concurentul declarat invingator prin decizia „Doctor stop” nu va mai putea continua competitia in runda urmatoare.

Articolul 6: DURATA UNEI LUPTE

- 6.1 La Campionatul European pe categorii de greutate nu se foloseste la decizie cantarul si nici tameshiwari, cu exceptia categoriei OPEN. Cantarul si tameshiwari pot fi folosite la competitii pe categorii de greutate, internationale si nationale la alegerea organizatorului. In cadrul Campionatelor Nationale, diferentierea prin cantar se va face doar in cazul categoriilor cumulate, la ultimele categorii de greutate (+) si la categoria Open.

Campionatul European pe categorii de greutate. Durata unui meci fara cantar si tameshiwari.

6.2 Meciuri eliminatorii:

1	Repriza principala	3 minute	
2	Extensie	2 minute	Enchosen
3	Extensie finala	2 minute	Saishu enchosen

6.3 Sferturi de finale, Semi-finale si Finale:

1	Repriza principala	3 minute	
2	Extensie primara	2 minute	Enchosen
3	Extensie secundara	2 minute	Sai enchosen
	Extensie finala	2 minute	Saishu enchosen



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Durata unui meci fara decizie la cantar si tameshiwari.

6.4 Repriza principala va dura 3 minute.

6.5 Daca nu este data nici o decizie majoritara in favoarea unuia dintre concurenti arbitrul de centru va autoriza o extensie cu durata de 2 minute, "ENCHOSEN".

6.6 Daca dupa prima extensie nu acorda da nici o decizie, o ultima extensie de 2 minute va fi data "SAISHU ENCHOSEN".

Durata unui meci in Sferturi, Semifinale si finale fara decizie la cantar si tameshiwari.

6.7 Repriza principala va dura 3 minute.

6.8 Daca nu este data nici o decizie majoritara in favoarea unuia dintre concurenti, arbitrul de centru va autoriza o extensie cu durata de 2 minute, "ENCHOSEN".

6.9 Daca dupa prima extensie nu acorda da nici o decizie , o extensie de 2 minute va fi data "SAI ENCHOSEN".

6.10 Daca dupa a doua extensie nu acorda da nici o decizie , o ultima extensie de 2 minute va fi data "SAISHU ENCHOSEN".

Campionatul European fara categorii de greutate Open. Durata unui meci cu cantar si tameshiwari.

6.11 Meciuri eliminatorii:

1	Repriza principala	3 minute	
2	Extensie	2 minute	Enchosen
3	Cantar		
4	Extensie finala	2 minute	Saishu enchosen

Sferturi de finale, Semi-finale si Finale:

1	Repriza principala	3 minute	
2	Extensie primara	2 minute	Enchosen
3	Extensie secundara	2 minute	Sai enchosen
4	Cantar si Tameshiwari		
	Extensie finala	2 minute	Saishu enchosen

Durata unui meci cu decizie la cantar si tameshiwari.

6.12 Repriza principala va dura 3 minute.

6.13 Daca nu este data nici o decizie majoritara in favoarea unuia dintre concurenti, arbitrul de centru va autoriza o extensie cu durata de 2 minute, "ENCHOSEN".

6.15 Daca dupa aceasta prima extensie este data egalitate, competitorii vor fi cantariti. Daca un competitor este mai usor decat celalalt cu o valoare descrisa mai jos, acesta va fi declarat castigator

6.16 Daca dupa cantar nu se poate lua nici o decizie atunci o ultima extensie de 2 minute va fi acordata, "SAISHU



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

ENCHOSEN”.

Durata unui meci in Sferturi, Semifinale si Finale cu decizie la cantar si tameshiwari.

6.17 Repriza principala va dura 3 minute.

6.18 Daca nu este data nici o decizie majoritara in favoarea unuia dintre concurenti, arbitrul de centru va autoriza o extensie cu durata de 2 minute, "ENCHOSEN".

6.19 Daca dupa prima extensie nu acorda da nici o decizie , o extensie de 2 minute va fi data "SAI ENCHOSEN".

6.20 Daca dupa aceasta a doua extensie este data egalitate, competitorii vor fi cantariti. Daca un competitor este mai usor decat celalalt cu o valoare descrisa mai jos, acesta va fi declarat castigator.

6.21 In competitiele pentru barbati, in cazul in care greutatile sunt egale, competitorul care a reusit spargerea numarului cel mai mare de placi va fi declarat castigator.

6.22 Pentru probele feminine nu se utilizeaza testul de tameshiwari.

6.23 Daca dupa proba cantarului si cea a tameshiwari nu se poate lua nici o decizie atunci o ultima extensie de 2 minute va fi acordata, "SAISHU ENCHOSEN".



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

6.24 In toate luptele pentru probele masculine urmatoarele greutati se vor aplica pentru decizia la cantar:

Categoria-1	Usoara	5 kg sau mai mult.
Categoria-2	Mijlocie	5 kg sau mai mult.
Categoria-3	Usoara grea	5 kg sau mai mult.
Categoria-4	Grea	5 kg sau mai mult.
Categoria-5	Super grea	10 kg sau mai mult.
Categoria-6	Open de greutate	10 kg sau mai mult.

6.25 In toate luptele pentru probele feminine urmatoarele greutati se vor aplica pentru decizia la cantar:

Categoria-1	Usoara	3 kg sau mai mult.
Categoria-2	Mijlocie	3 kg sau mai mult.
Categoria-3	Usoara grea	3 kg sau mai mult.
Categoria-4	Grea	3 kg sau mai mult.
Categoria-5	Super grea	6 kg sau mai mult.
Categoria-6	Open de greutate	8 kg sau mai mult.

Exemplu (proba masculin): 1) Aka 75,0 kilograme, Shiro 80,0 (diferenta = 5 kilograme) → Aka castiga;
2) Aka 75,0 kilograme, Shiro 79,9 (diferenta = 4,9 kilograme) → Hikiwake (diferenta de kilograme nu este suficienta).

6.26 Cantarirea trebuie facuta in do-gi si cu toate protectiile care sunt obligatorii, folosite in lupta.

Articolul 7: CRONOMETRAREA TIMPULUI DE LUPTA

- 7.1 Timpul de desfasurare al luptei va fi pornit la semnalul prin comanda HAJIME dat de arbitrul central. Cronometrul va fi oprit doar atunci cand arbitrul central utilizeaza comanda (Time-stop/JIKAN) sau cand se sfarseste timpul de lupta corespunzator reprizei.
- 7.2 Un saculet rosu cu boabe de fasole va fi folosit pentru a semnaliza sfarsitul timpului de lupta, prin aruncarea acestuia in interiorul suprafetei de lupta impreuna cu bataia gongului la sfarsitul fiecărei reprize.
- 7.3 In cazul oricarei accidentari intervenite in timpul luptei arbitrul poate semnaliza oprirea cronometrului.
- 7.4 Seful arbitrilor si seful suprafetei de lupta pot opri lupta daca este necesar.

Articolul 8: CRITERII DE DECIZIE

Invingator cu Punct intreg (IPPON-GACHI):

Urmatoarele cazuri vor fi judecate ca IPPON-GACHI (victorie cu punct intreg).

- 8.1 Cu exceptia tehnicilor nepermise de regulamentul competitiei, orice tehnica care doboara instantaneu oponentul pentru 3 secunde sau mai mult (numarand o mie unu, o mie doi, etc.) va puncta un punct intreg.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

- 8.2 Daca un competitor si-a pierdut dorinta de lupta pentru 3 secunde sau mai mult. Daca competitorul informeaza arbitrul sau judecatorii ca este lovit in urma unor tehnici permise de regulamentul competitiei, oponentul sau va primi un punct intreg si va castiga meciul.
- 8.3 Cand se obtin doua WAZA-ARI (jumătate de punct), acestea se cumuleaza intr-un IPPON (punct intreg).
- 8.4 Invingator cu jumătate de punct (WAZA-ARI):
Urmatoarele cazuri vor fi judecate ca WAZA-ARI (jumătate de punct).
- 8.5 Cand un competitor este doborat printr-o tehnica permisa de regulamentul competitiei si isi recapata pozitia de lupta in intervalul a 3 secunde, va fi acordat jumătate de punct pentru oponentul sau. Competitorului doborat ii va fi permis sa continue lupta doar daca se considera ca este capabil sa o faca in opinia arbitrului iar cazul unui tehnici la cap dupa aprobarea doctorului competitiei.
- 8.6 Daca competitorul si-a pierdut dorinta de lupta dar isi revine in timp de trei secunde;
- 8.7 Daca competitorul a primit atat de multe lovituri incat si-a pierdut echilibrul dar nu a cazut.
- 8.8 O tehnica bine focusata la nivelul corpului, fara contact, care urmeaza doborarea (prin orice tehnica permisa, inclusiv secerare ASHI-BARAI), sau eschiva unui DOMAWASHI-KAITEN-GERI (lovitura de picior prin rostogolire) va fi punctata cu WAZA-ARI.
- 8.9 Arbitrul de centru se poate consulta intotdeauna cu medicul daca situatia o cere, acesta pe motive medicale poate opri continuarea meciului. Vezi "Ghidul EKO pentru doctorii de competitie".
- Invingator prin Decizie (HANTEI):
- 8.10 In cazul in care nu se puncteaza IPPON sau nu are loc o descalificare, decizia sustinuta de catre majoritatea arbitrilor este valida (2 din 3 sau 3 din 5).
- 8.11 In cazul in care un competitor are un WAZA-ARI, acesta va fi prima prioritate in decizie.
- 8.12 In cazul in care nu exista nici un WAZA-ARI, prima prioritate in decizie va fi numarul de lovituri care au provocat vatamari.
- 8.13 In cazul in care nu exista vatamari, criteriul pentru decizie va fi numarul de tehnici (lovituri de brat sau picior), inclusiv YUKO-WAZA (lovituri precise dar care nu au fost suficient de puternice pentru a fi WAZA-ARI).
- 8.14 In cazul unui numar asemanator de tehnici inclusiv YUKO-WAZA, arbitrii vor acorda victoria competitorului care a fost mai activ sau mai agresiv in lupta. (Aceasta se aplica la extensia finala cand un invingator trebuie decis).
- 8.15 Daca este acordat CHUI (avertisment) sau GENTEN (penalizare) oricarui dintre competitori, arbitrii trebuie sa urmeze criteriile din capitolul "CRITERII DE DECIZIE".



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

JOGAI (Iesirea de pe suprafata de lupta)

8.16 Daca oricare dintre competitori a pasit afara din suprafata de lupta complet cu ambele picioare, aceasta va fi judecat ca si JOGAI..

8.17 “JOGAI” va fi validat dupa comanda arbitrului “YAME”..

MITOMEZU (Neconcludent)

8.18 Cand nu se aproba IPPON (punct intreg), WAZA-ARI (jumătate de punct), HANSOKU (fault), etc., aceasta va fi judecata ca si MITOMEZU (neconcludent).

CHUI (avertisment) & GENTEN (Penalizare)

8.19 Orice tehnica nepermisa sau actiune nepermisa va fi avertizata prin “CHUI ICHI”.

8.20 Daca orice tehnica sau actiune nepermisa se considera a fi fost executata deliberat, cu intentii rele, sau daca s-a cauzat o vatamare severa in urma acestora, se poate acorda din prima penalizare GENTEN ICHI (prima penalizare).

8.21 CHUI ICHI (a doua avertizare) rezulta in GENTEN ICHI (prima penalizare), si GENTEN NI (a doua penalizare) rezulta in SHIKKAKU (descalificare).



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Articolul 9: ACTIUNI SI TEHNICI INTERZISE

Urmatoarele actiuni sunt considerate HANSOKU (fault). Urmatoarele probleme depinzand de gravitate pot fi CHUI (avertisment), GENTEN (penalizare) sau SHIKAKU (descalificare) la discretia arbitrilor de centru si a arbitrilor judecatori ai competitiei.

- 9.1 Atacuri cu tehnici de brat sau cot asupra capului, fetei sau gatului oponentului. (Chiar si o usoara atingere poate cauza un HANSOKU). Executarea de fente spre fata este permisa.
- 9.2 KINTEKI-KOGEKI (lovituri de picior in zona inghinala inclusiv orice fel de atac in zona inghinala).
- 9.3 ZU-TSUKI (impingeri cu capul).
- 9.4 TSUKAMI (prinderi). Nu este permisa luarea prizelor pe dogi-ul oponentului, sau agatarea/prinderea bratelor oponentului.
- 9.5 KAKE (prize sub forma de carlig). Prinderea sau agatarea sub forma de carlig a gatului, capului sau umerilor oponentului este interzisa, etc.).
- 9.6 OSHI (impingeri). Impingerea cu palma deschisa, inchisa sau cu corpul nu este permisa. In general va fi considerat HANSOKU chiar daca impingerea este executata cu un singur brat.
- 9.7 Atacul in timpul sprijinirii capului sau corpului pe adversar.
- 9.8 KAKAEKOMI (imbratisarea si tinerea). Competitorul care infasoara PRIMUL bratele in jurul oponentului va fi avertizat.
- 9.9 Toate atacurile asupra partii frontale a articulatiei genunchiului.
- 9.10 Orice atac intentionat asupra coloanei vertebrale a adversarului, atac venit din spate .
- 9.11 Atacul asupra unui oponent cazut cu exceptia unei lovituri directe noncontact spre corp aplicata in situatia permisa de regulament.
- 9.12 Executarea unui atac de la sol de catre un competitor care a fost doborat de catre oponent.
- 9.13 KAKENIGE (atacuri din retragere). Simularea atacului in timp ce de fapt competitorul fuge din fata adversarului.
- 9.14 Retragera cu iesirea repetata de pe suprafata de lupta JOGAI.
- 9.15 Nerespectarea instructiunilor arbitrilor in timpul luptei sau adresarea de comentarii catre arbitru.
- 9.16 Orice actiune care poate fi considerata ca atitudine necorespunzatoare in timpul competitiei/luptei.
- 9.17 Orice alte actiuni pe care arbitrul le poate considera actiuni nepermise.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Articolul 10: AVERTISMENTE

Urmatoarele chestiuni sunt considerate avertismente la discretia arbitrilor de centru:

10.1 Adversarii care refuza sa se angajeze in lupta pentru mai mult de 30 secunde pot fi avertizati cu CHUI pe motivul lipsei dorintei de a lupta.

Articolul 11: DESCALIFICAREA AUTOMATA

Urmatoarele probleme duc la descalificarea automata (SHIKKAKU):

11.1 Concurentii care intarzie sa se prezinte la lupta (timpul maxim este de 1 minut) sau care nu se prezinta deloc.

11.2 Concurentii care refuza sa se angajeze in lupta in timpul meciului dupa 3 semnalizari ale arbitrilor de centru.

11.3 Nerespectarea instructiunilor arbitrilor in timpul meciului.

11.4 Pozitionarea fata in fata pentru mai mult de 1 minut fara a se angaja in lupta. Aceasta va fi considerata ca lipsa a dorintei de lupta si ambii competitori vor fi descalificati.

11.5 Orice actiuni care sunt considerate a fi violenta pura, faulturi serioase intentionate, atitudine daunatoare fata de competitie.

11.6 In cazul GENTEN-NI (a doua penalizare) = SHIKKAKU

11.7 Cand numarul total de placi sparte la TAMESHIWARI este 0 (zero), sau cand se renunta deliberat la TAMESHIWARI.

11.8 Daca este o diferenta de mai mult de 7 kg intre greutatea trecuta in aplicatia pentru competitie si greutatea verificata inaintea competitiei, concurentul va fi descalificat.

11.9 Descalificarea unui competitor va da automat victoria celuilalt competitor.

Articolul 12: RETRAGEREA UNUI COMPETITOR

12.1 Dizabilitati fizice care au aparut in timpul competitiei, pot permite competitorului sa se retraga dupa examinarea si verificarea accidentarii, si intelegerea intre Doctorul competitiei, Seful arbitrilor competitiei si Reprezentantul de tara/club. Aceasta decizie este finala si trebuie documentata in pasaportul sportiv(in caz de KO la cap).



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Articolul 13: ORDINEA AVERTISEMTELOR SI PENALIZARILOR

Ordinea avertismentelor va fi dupa cum urmeaza:

TERMENI	REPREZINTA	GESTURILE ARBITRULUI
CHUI ICHI	Primul avertisment	arata cu degetul spre fata contravenientului
CHUI ICHI	Al doilea avertisment	arata cu degetul spre fata contravenientului
AWASETTE GENTEN ICHI	Prima penalizare	arata cu degetul spre fata contravenientului
GENTEN ICHI	Prima penalizare	arata cu degetul spre fata contravenientului
(cand penalizarea este anuntata pentru o mai grava actiune si este data direct fara a mai avertiza cu CHUI ICHI)		
CHUI ICHI	Al treilea avertisment	arata cu degetul spre fata contravenientului
CHUI ICHI	Al patrulea avertisment	arata cu degetul spre fata contravenientului
AWASETTE GENTEN NI	A doua penalizare	arata cu doua degete spre fata contravenientului
GENTEN NI	A doua penalizare	arata cu doua degete spre fata contravenientului
SHIKKAKU	Descalificare	arata cu degetul spre fata contravenientului si indica , ca el sau ea trebuie sa paraseasca suprafata de lupta

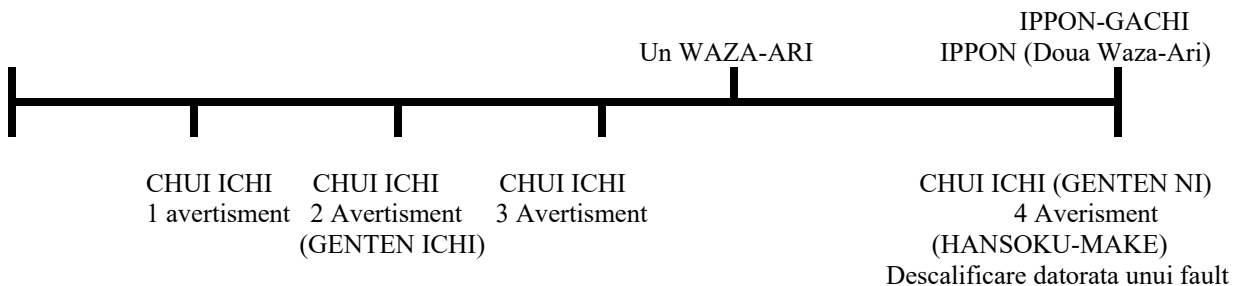
Gesturile cu mana ale arbitrilor se fac de la umar spre fata luptatorului.

Responsabilii de la masa oficiala trebuie sa noteze toate aceste avertismente.

Articolul 14: CRITERII DE DECIZIE

Mai jos este prezintata o descriere a relatiei dintre CHUI (avertisment) si WAZA-ARI (jumătate de punct), si care dintre cele doua va influenta decizia arbitrilor in diferite situatii.

14.1 Criteriile de judecata (Grafic)



14.2 Criterii de judecata (Descriere)

WAZA-ARI and IPPON

0 < un WAZA-ARI < IPPON (doua WAZA-ARI)

14.1 In cazul in care nu exista nici un CHUI sau WAZA-ARI si nu exista diferenta in lupta intre cei doi competitori **vatamarile** vor fi considerate ca prima prioritate in judecarea invingatorului.

14.2 In cazul in care nu au fost observate vatamari la ambii competitori, prima prioritate in judecare va fi dupa numarul de lovituri de brat si de picior.

14.3 In cazul in care nu exista diferenta intre numarul de lovituri de brat si picior intre competitori, cel care manifesta un spirit de lupta superior va obtine victoria (in cazul ultimei reprize cand trebuie sa se decida un invingator).



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

14.1 In cazul in care un competitor are un CHUI mai mult decat celalalt, aceasta nu va influenta mult in decizie. Decizia va fi luata in functie de continutul luptei. Totodata , in cazul ultimei extensii, daca nu exista diferenta intre cei doi competitori , cel care a primit CHUI va pierde meciul.

<	Primul Avertisment	<	Al doilea Avertisment	<	Al treilea Avertisment	>	Al patrulea Avertisment
0	= (CHUI ICHI)	=	(CHUI ICHI)	=	(CHUI ICHI)	>	(CHUI ICHI)
>		>	(GENTEN ICHI)	>			(GENTEN NI)

14.1 In cazul unei diferente de doua CHUI, in principiu cel care a primit doua avertismente in plus va pierde. Cu toate acestea, daca respectivul competitor a condus in mod clar lupta exista posibilitatea de a se acorda egalitate.

Luptatorul 1		Luptatorul 2
0	>	Doua Avertismente (GENTEN ICHI)
	=	
Un avertisment (CHUI ICHI)	>	Trei avertismente (GENTEN ICHI + CHUI ICHI)
	=	

14.2 In cazul in care exista o diferenta de trei avertismente , cel care a primit trei avertismente in plus va pierde, indiferent cat de mult a condus lupta.

Luptatorul 1		Luptatorul 2
0	>	Trei avertismente (GENTEN ICHI + CHUI ICHI)

14.3 Daca un competitor are atat WAZA-ARI si CHUI, in principiu WAZA-ARI este mai puternic si acesta va castiga, totusi , in functie de numarul de avertismente si de continutul luptei , se va putea judeca astfel:

	Luptatorul 1		Luptatorul 2
a)	0	<	WAZA-ARI + Un Avertisment (CHUI ICHI)
b)	0	<	WAZA-ARI + Doua Avertismente (GENTEN ICHI)
c)	0	≤	WAZA-ARI + Trei Avertismente (GENTEN ICHI + CHUI ICHI)

In principiu cel care are WAZA-ARI este castigator, dar daca celalalt luptator conduce lupta foarte clar este posibil sa se acorde egalitate.

d) 0 > WAZA-ARI + Patru Avertismente (GENTEN NI)

Chiar daca unul are WAZA-ARI, GENTEN NI il va descalifica.

Articolul 15. VARIANTE ALE DECIZIILOR LUATE DE CATRE ARBITRUCI REZULTAT AL UNEI REPRIZE(EXTENSIE)

15.1 Decizia de egalitate este valida daca se ia in considerare decizia a trei sau mai multi arbitri inclusiv arbitrul de centru, dar in cazul unor situatii ca 3), 14), 15) din Tabelul Nr. 1, decizia de egalitate poate fi luata de arbitrul de centru si inca doi arbitri judecatori din echipa de arbitri.

15.2 Variante de decizii ale arbitrilor la sfarsitul unei reprize (extensii) sunt prezentate in Tabelul Nr. 1 (insemnand situatiile in care arbitrii nu iau decizia in ultima extensie in favoarea lui SHIRO sau AKA):



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
 ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
 e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Tabel № 1

Nr	Decizia arbitrilor judecatori	Decizia finala a arbitrului de centru in functie de votul celorlalti	Nr	Decizia arbitrilor judecatori	Decizia finala a arbitrului de centru in functie de votul celorlalti	Nr	Decizia arbitrilor judecatori	Decizia finala a arbitrului de centru in functie de votul celorlalti
1)	□□□□	□	6)	x x x x	x	11)	□□□ x	□
2)	□□□■	□	7)	x x x □	x	12)	■ ■ ■ x	■
3)	□□■ ■	1) □ 2) ■ 3) x	8)	x x □ □	1) x 2) □	13)	x x □ ■	x
4)	□ ■ ■ ■	■	9)	x x x ■	x	14)	x □ □ ■	1) □ 2) x
5)	■ ■ ■ ■	■	10)	x x ■ ■	x ■	15)	x ■ ■ □	1) ■ 2) x

Comentariu:

A) simbolurile folosite in Tabelul Nr. 1:

- - Shiro (alb) castigator;
- - Aka (rosu) castigator;
- x - egalitate.

B) deciziile finale din situatiile 1)-2), 4)-7), 9), 11)-13), vor fi anuntate de arbitrul de centru fara a tine cont de dezia sa personala putand fi "Shiro", "Aka" or "Hikiwake" ;

C) deciziile finale din situatiile 3), 8), 10), 14)-15), vor fi anuntate de arbitrul de centru luand in considerare deciza sa personala putand fi "Shiro", "Aka" or "Hikiwake".

Articolul 16: TAMESHIWARI

16.1 Pentru CE pe categorii de greutate nu exista Tameshiwari. Se va folosi la categoriile de greutate Open pentru primii 16

In mod normal spargerile (Tameshiwari) nu se fac inainte de 1/8 de finale (primii 16 cei mai buni luptatori) la competitii cu categorie open de greutate sau inainte de 1/4 de finale (primii 8 cei mai buni luptatori) sau minimum inainte de 1/2 de finale (primii 4 cei mai buni luptatori) in competitii pe categorii de greutate

16.2 Materialele folosite pentru testul de spargeri vor fi placi de pin cu dimensiunea de 33 centimetri (13 inch) lungime, 21 centimetri (8 inch) latime si 24 millimetri (0,9 inch) grosime. Seful arbitrilor trebuie sa verifice daca materialele corespund standardului EKO.

16.3 Punctele sunt date in baza numarului de placi rupte. Invingatorul competitiei de Tameshiwari nu este neaparat acelasi cu invingatorul turneului, dar va fi o persoana care a reusit toate cele patru teste de spargere si care acumulat cel mai mare numar de puncte.

16.4 Fiecare concurent trebuie sa sparga un minimum de 2 placi la toate categoriile de greutate cu fiecare din cele patru tehnici diferite de mai jos:
 SEIKEN (Pumnul) suportii sunt instalati orizontal
 SOKUTO (Cantul exterior al piciorului) suportii sunt instalati orizontal
 SHUTO (Sabia mainii) suportii sunt instalati vertical
 HIJI (Cotul) suportii sunt instalati vertical
 Numarul total de placi sparte va sta la baza „Deciziei prin TAMESHIWARI”.

16.5 Placile pentru testul de spargere vor fi asezate deasupra unei perechi de suporti stabili si intr-un loc special destinat.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

- 16.6 Un competitor poate incerca sa sparga minimul placilor cerute sau mai multe in prima incercare. Daca nu reuseste sa sparga toate placile, va avea o noua incercare cu minimul cerut de 2 placi. Daca dupa aceasta a doua incercare competitorul esueaza din nou atunci va primi 0 puncte.
- 16.7 Vor fi folosite blocurile de suport pentru placi doar cele furnizate de organizatorul competitiei si aprobate de catre EKO..
- 16.8 Competitorii nu au permisiunea sa atinga sau sa miste placile sau blocurile de suport. Aceasta se va face doar de catre oficialii responsabili cu Tameshiwari.
- 16.9 Prosoape sau alte materiale folosite ca protectie pot fi puse deasupra placilor, cu permisiunea Sefului arbitrilor competitiei de Tameshiwari.
- 16.10 Timpul permis pentru fiecare spargere este de 1 minut si toti competitorii vor fi avertizati cu 30 secunde inainte de expirarea timpului. Intarzierea este considerata ca si esec la spargere..
- 16.11 In cazul spargerii cu succes, competitorul se va aseza in Seiza. In caz de esec competitorul va ramane in picioare.
- 16.12 Daca Tameshiwari este executat pe cele 4 parti ale platformei, dupa fiecare spargere, competitorii se vor muta doua locuri in sens invers acelor de ceasornic.
- 16.13 In nici o situatie un competitor nu poate refuza sa execute spargerile. Daca acesta refuza, va fi descalificat.
- 16.14 In cazul in care doi sau mai multi concurenti vor sparge acelasi numar de placi, concurentul cel mai usor va castiga.

Articolul 17: ACTIUNI STANDARD SI TERMINOLOGIA ARBITRULUI DE CENTRU SI ARBITRILOR JUDECATORI

Cerinte pentru arbitrii de colt

- 17.1 Cel mai important lucru pentru arbitri si judecatori este sa respecte viata competitorilor si sa ii acorde cea mai inalta prioritate in timpul meciului. In cazul oricarui accident din timpul meciului, arbitrii si judecatorii trebuie sa aiba capacitatea de a fi calmi, si de a vedea clar situatia pentru a actiona repede si corespunzator.
- 17.2 Arbitrii si judecatorii nu trebuie sa fie partinitori in arbitraj, si trebuie sa aiba capacitatea de a arbitra corect.
- 17.3 Arbitrii si judecatorii trebuie sa semnalizeze si sa actioneze clar si prompt.

Actiuni standard ale arbitrilor

17.4 KUMITE (lupta)

Inceperea luptei

Ambii competitori vor fi chemati sa intre pe suprafata de lupta de catre asistentul competitiei.

Arbitrul va sta in centru intre cei doi competitori, si va da comanda "SHOMEN NI REI" (Salutul spre inainte),



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2

ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905

e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

“SHUSHIN NI REI” (Salutul spre arbitru), “OTAGAI NI REI” (salutul între competitori), după care lupta va începe cu comanda “KAMAETE” (Luati poziția de lupta) și “HAJIME (Start).”

In timpul luptei

Arbitrul de colț va arăta IPPON, WAZA-ARI, HANSOKU și JOGAI fluierând cu fluierul și arătând cu steagurile.

Arbitrul va da comanda “YAME” (stop), va îndruma ambii competitori să meargă înapoi la locurile inițiale și va arăta decizia atât verbal cât și fizic. Arbitrul va comanda reîncepere luptei prin comanda “ZOKKO” (continua). Comanda “KAMATE” nu este obligatorie în această situație, și va fi folosită doar în cazurile necesare.

Semnălele date de arbitrii de colț atât cu fluierul cât și cu steagurile, și decizia arbitrului de centru vor fi după cum urmează:

IPPON

Arbitrul de colț – Va ridica diagonal în sus steagul corespunzător competitorului care a obținut IPPON, și în același timp va sufla din fluier un singur fluierat lung și tare.

Arbitrul de centru – Va opri meciul prin comanda „YAME”, va specifica culoarea steagurilor ridicate și le va număra incluzându-se pe sine, va specifica tehnica din care a rezultat IPPON-ul și va ridica diagonal în sus mâna dinspre partea învingătorului declarând „IPPON”

WAZA-ARI

Arbitrul de colț – Va ridica orizontal steagul corespunzător competitorului care a obținut WAZA-ARI, fluierând o singură dată tare și scurt.

Arbitrul de centru – Va opri meciul prin comanda „YAME”, va specifica culoarea steagurilor ridicate și le va număra incluzându-se pe sine, va specifica tehnica din care a rezultat WAZA-ARI, și va ridica mâna orizontal spre partea învingătorului declarând „WAZA-ARI”.

De la WAZA-ARI la IPPON

Dacă competitorul nu se ridică în timp de trei secunde sau nu își recapătă dorința de luptă în trei secunde;

Arbitrul de colț – Va schimba poziția steagului de la WAZA-ARI la IPPON, și în același timp va sufla din fluier un singur fluierat lung și tare.

Arbitrul de centru – Va spune “IPPON” dacă majoritatea arbitrilor, incluzându-se și pe sine (trei sau mai mulți) au decis asta. Dacă mai puțin de trei arbitri au decis IPPON, decizia va rămâne “WAZA-ARI”.

HANSOKU

Arbitrul de colț – Va flutura în diagonală de sus în jos steagul de culoarea corespunzătoare competitorului care a comis faultul, și în același timp va fluiera câteva fluierături scurte și ascuțite.

Referee – Arbitrul de centru – În cazul unui fault egal cu un “CHUI”, va ori meciul prin comanda “YAME”, va specifica culoarea steagurilor fluturate, va număra steagurile incluzându-se și pe sine, apoi va specifica acțiunea din care a rezultat HANSOKU, indicând cu degetul arătător spre competitorul care a primit CHUI și va declara “CHUI ICHI.” Aceleași acțiuni se vor efectua și în cazul GENTEN ICHI.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

In cazul acordarii directe a GENTEN ICHI sau SHIKKAKU in urma unui sigur fault Arbitrul de centru se va consulta prima data cu Arbitrii de colt.

TSUKAMI-AI, KAKAEKOMI (prinderea si tinerea unul de altul)

Arbitrul de colt – Va flutura ambele steaguri diagonal de sus in jos, si in acelasi timp va fluiera de cateva ori scurt si ascutit.

Arbitrul de centru – Va opri meciul dand comanda “YAME”, va desparti ambii competitori, si va porni lupta din nou dand comanda “ZOKKOU” (continuati). In functie de modul in care s-a efectuat faultul se poate acorda ambilor competitori CHUI ICHI respectiv.

JOGAI (iesirea de pe suprafata de lupta)

Arbitrul de colt – Atingand podeaua de cateva ori cu steagul de partea competitorului care a iesit de pe suprafata de lupta, si va fluiera de cateva ori scurt si ascutit din fluier.

Referee – Arbitrul de centru – Va folosi imediat comanda “YAME” si va spune “JOGAI”, si va repositiona competitorii in centrul suprafetei de lupta, pornind meciul din nou prin comanda “ZOKKOU”.

FUMEI (neclar)

Arbitrul de colt – Va incrucisa cele doua steaguri in fata fetei sale, si va fluiera o singura data scurt si ascutit.

Arbitrul de centru – Va lasa meciul sa continue fara nici o inrerupere

MITOMEZU (neconcludent)

Arbitrul de colt – Va incrucisa cele doua steaguri si le va flutura inainte si inapoi fluierand un fluierat lung si tare.

Arbitrul de centru – In functie de situatie poate sa declare MITOMEZU

HANTEI-GACHI (victorie prin decizie)

Arbitrul de colt – Va ridica diagonal in sus steagul de culoarea corespunzatoare a competitorului care e considerat castigator, si in acelasi timp va fluiera o singura data lung si tare.

Arbitrul de centru – Va solicita arbitrilor de colt decizia prin comanda “HANTEI O TORIMASU” (luati decizia) si “HANTEI” (decizie), declara culoarea steagului castigator, numara steagurile incluzandu-se pe sine, ridica mana diagonal in sus si declara culoarea steagurilor castigatorului. (Numarul steagurilor pentru decizia de egalitate si pentru oponent vor fi de asemenea numarate, chiar daca numarul acestora nu este suficient pentru o decizie majoritara)

HIKI-WAKE (egalitate)

Arbitrul de colt – Va incrucisa steagurile in fata genunchilor, si in acelasi timp va fluiera o singura data lung si tare din fluier.

Arbitrul de centru – Va numara steagurile si va declara egalitate incrucisand bratele diagonal in jos declarand “HIKI-WAKE”. (Numarul steagurilor ridicate in favoarea unuia sau altuia dintre competitori vor fi de asemenea numarate,



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

chiar daca nu sunt destule pentru o decizie majoritara)

SHIKKAKU (descalificare)

Arbitrul de colt – In special pentru faulturi serioase, arbitrul de colt va cere consultarea arbitrilor.

Arbitrul de centru – Va ridica diagonal in sus bratul dinspre partea competitorului care a fost descalificat, si apoi va arata cu degetul in directia spre exteriorul suprafetei de lupta declarand “SHIKKAKU”. Apoi va ridica bratul de la piept diagonal in sus spre celalalt competitor si il va declara învingator anuntand “Shiro” sau Aka”.

UNIFORMA

In cazul in care do-gi-ul competitorului se desface in timpul luptei, Arbitrul de centru poate interveni folosind comezile “YAME”, „Time stop” si gesturile relevante pentru a opri lupta si cronometrul, si sa aduca apoi competitorii la pozitiile initiale de pornire unde poate aranja do-gi-ul competitorului sau poate solicita acestuia sa îl aranjeze.

Sfarsitul meciului, inclusiv anuntarea invingatorului in caz de IPPON sau SHIKKAKU:

Arbitrul de centru va opri meciul, va indica ambilor competitori asezarea cu fata spre masa oficiala si va declara IPPON sau SHIKKAKU. Ulterior se vor folosi comenzile “SHOMEN NI REI” (salutul spre inainte), “SHUSHIN NI REI” (salutul spre arbitru), si “OTAGAI NI REI” (salutul intre competitori). Competitorilor li se solicita dupa aceste saluturi sa paraseasca suprafata de lupta.

In cazul in care nu exista IPPON nici SHIKKAKU;

Arbitrul de colt va fluiera o singura data lung si tare, in acelasi timp cu semnalul pentru incheierea luptei.

Arbitrul de centru va folosi comanda „YAME” pentru a opri lupta, va solicita competitorilor revenirea la pozitiile initiale, cu fata spre masa oficiala, si va cere arbitrilor de colt sa dea decizia folosind comenzile “HANTEI O TORIMASU” si “HANTEI”.

Arbitrul de colt – La solicitarea „HANTEI” a arbitrilor de centru, arbitrul de colt va ridica steagul din partea celui pe care il considera invingator, diagonal in sus, si in acelasi timp va fluiera o data tare din fluier. In cazul in care considera egalitate, acesta va incrucisa cele doua steaguri in fata genunchilor si in acelasi timp va fluiera o singura data tare, scurt si ascutit.

Arbitrul de centru – Va specifica culoarea steagurilor de partea învingătorului, va numara steagurile câștigătoare incluzându-se pe sine, si va ridica bratul diagonal in sus , declarand învingătorul daca numarul steagurilor de aceeasi culoare are majoritate. (Numarul steagurilor pentru egalitate si pentru oponent trebuie de asemenea specificate si numărăte înainte de declararea învingătorului).

Exemplu (1): “AKA (rosu) ICHI (1), NI (2) SAN (3), SHI (4) si GO (5)” → “AKA (rosu)”

Exemplu (2): “HIKIWAKE (egalitate) ICHI (1), NI (2)”, “AKA (rosu) ICHI (1), NI (2) si SAN (3)” → “AKA (rosu)”.

In caz de egalitate, Arbitrul va numara steagurile de egalitate, incrucisand maninile diagonal in jos in fata sa si va declara “HIKIWAKE (egalitate)”. Apoi va continua la o „Extensie” sau “Decizie la greutate” sau “Decizie la TAMESHIWARI”.

Exemplu: “AKA (rosu) ICHI (1)”, “HIKIWAKE (egalitate) ICHI (1), NI (2), SAN (3) si SHI (4)” → “HIKIWAKE (egalitate)”.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
 ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
 e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Arbitrul va declara invingatorul si va da comenzile “SHOMEN NI REI”, “SHUSHIN NI REI”, “OTAGAI NI REI” si va arata competitorilor sa paraseasca suprafata de lupta.

17.5 TERMINOLOGIA ARBITRULUI

TERMEN	ACTIUNE
<i>Salutul (AISATSU):</i>	
SHOMEN NI REI	Echipe de arbitri sta cu fata la masa oficiala si saluta aplecandu-se.
KOHO NI REI	Echipe de arbitri se intoarce in partea opusa si saluta aplecandu-se.
OTAGAI NI REI	Echipe de arbitri se intoarce si se saluta inte ei.
<i>Deschiderea meciului (SHIAI KAISHI):</i>	
Competitorii trebuie sa intre direct la liniile de start dupa ce primesc comanda de la asistentii echipei de arbitri (Aka Hosa si Shiro Hosa).	
Primul pe suprafata de lupta intra AKA (competitorul rosu) dinspre arbitrul de colt din zona exterioara Jogai si se deplaseaza in diagonala la pozitia de start. Dupa ce AKA s-a oprit la linia rosie, SHIRO (competitorul alb) intra in diagonala de la coltul arbitrului, zona Jogai, si se opreste la linia de start alba. Ambii competitori stau cu fata spre directia SHOMEN.	
Cand SHIRO face primul pas din zona JOGAI in zona JONAI, arbitrul de centru incepe sa se deplaseze din pozitia de steptare la locul de unde da comenzile.	
AKA . Rosu.	Primul competitor intra pe tatami.
SHIRO Alb.	Al doilea competitor intra pe tatami.
SHOMEN NI REI	Luptatorii stau cu fata spre masa oficiala si saluta aplecandu-se (arbitrul de asemenea).
SHUSHIN NI REI	Luptatorii se intorc cu fata la arbitrul de centru si saluta aplecandu-se.
OTAGAI NI REI	Luptatorii stau fata in fata si se saluta aplecandu-se.
KAMAETE	Se ia pozitia de lupta, inclusiv arbitrul de centru.
HAJIME	Startul meciului. (Arbitrul de centru executa cu pumnul GYAKU TSUKI).
<i>In timpul meciului (SHIAI-CHU):</i>	
YAME	Oprirea imediata a meciului.
ZOKKO	Continuarea meciului.
ZOKKO	Ataca, Lupta. (Cand competitorii nu lupta ci doar stau fata in fata si se privesc).
FUKUSHIN SHUGO	Seolicitarea adunarii arbitrilor.
ENCHOSEN	Extensie.
SAI ENCHOSEN	o noua extensie
SAISHU ENCHOSEN	ultima extensie
<i>Denumirea faulturilor:</i>	
GANMEN-KOGEKI	Atacul asupra fetei cu mana sau cotul.
sau GANMEN ODA	lovitura la fata
TSUKAMI	Prinderea, tinerea karate-gi-ului.
KAKAEKOMI	Imbratisarea sau tinerea.
KAKENIGE	Fuga de adversar pretinzand un atac.
SHOTEI-OSHI	Impingerea oponentului cu mana deschisa.
sau OSHI	Impingerea oponentului cu mana inchisa sau orice parte a mainii, ambele maini sau cu corpul(antebrat, cot, umar, piept, etc)
KINTEKI-KOGEKI	Lovitura cu piciorul asupra organelor genitale.
ZUTSUKI	Impingerea cu capul
KAKE	Prinderea, tinerea in carlig (la gatul, capul umerilor oponentului, etc.).



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
 ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
 e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

AKUSHU	Strangeti-va mainile (salut)
<i>Declararea faulturilor</i>	
Arbitrul desemneaza competitorul care a facut faultul, AKA sau SHIRO si declara faultul si natura sa	
Exemplu:	„AKA TSUKAMI, CHUI-ICHI”
Competitorul care a comis faultul trebuie sa spuna „OSU!” cand aude declaratia arbitrilor de centru.	
<i>Declararea punctului IPPON si jumatatii de punct WAZA-ARI</i>	
IPPON	Arbitrul desemneaza competitorul ca AKA sau SHIRO si declara „IPPON” si de ce natura (cu ce tehnica s-a obtinut)
Exemplu:	„SHIRO MIGI MAWASHI GERI, IPPON”
WAZA-ARI	Atacuri efective care au vatamat oponentul, dar acesta si-a revenit in timp mai scurt (3 sec). WAZA-ARI este declarat la fel ca si IPPON-ul
Exemplu:	„AKA, se numara steagurile MIGI MAE-GERI, WAZA-ARI”
Doua declaratii de WAZA-ARI constituie un punct intreg -IPPON	
Exemplu:	„SHIRO, se numara steagurile CHUDAN TSUKI, WAZA-ARI” (pentru primul waza-ari) „SHIRO, se numara steagurile MIGI MAE-GERI, WAZA-ARI” (pentru al doilea waza-ari) si imediat „AVASETE IPPON”
<i>Sfarsitul meciului (SHIAI SHURYO):</i>	
Decizie:	Daca nu s-a acordat clar punct intreg sau jumatate de punct, victoria va fi acordata prin decizie. Procedura de decizie va fi dupa cum urmeaza:
YAME	Oprirea meciului
SHOMEN-MUITE	Luptatorii se intorc cu fata spre masa oficiala
HANTEI-O TORIMASU	Arbitrul cere decizia arbitrilor de colt.
HANTEI	Cand aud comanda , arbitrii de colt vor folosi steagurile si fluierul pentru a arata decizia.
SHIRO/AKA Alb/ Rosu	Arbitrii de colt ridica steagul de culoarea competitorului pe care il considera castigator, diagonal in sus.
HIKIWAKE Egalitate.	Arbitrul de colt incruciseaza ambele steaguri in fata sa in jos
ICHI, NI, SAN, SHI, GO	unu, doi, trei, patru, pentru a numara deciziile plus decizia arbitrilor de centru (cinci)
AKA/SHIRO sau HIKIWAKE	Decizia arbitrilor (.Rosu/Alb sau Egal). Arbitrul declara victoria. Acesta este sfarsitul meciului.
SHOMEN NI REI	Aceasi procedura ca la inceputul meciului
SHUSHIN NI REI	
OTAGAI NI REI I	

Declararea deciziei:

Arbitrul numara steagurile, da decizia sa proprie si apoi arata cu mana spre invingator si spune in caz ca AKA este invingator: „AKA” iar in caz ca SHIRO este invingator: „SHIRO”.

In caz de egalitate, acesta incruciseaza bratele in jos si spune: „HIKIWAKE”

Exemplu.: “Hikiwake ichi; Shiro ichi, ni, san, shi; → Shiro” In acest caz “Shiro” castiga 4 la 0.

“Shiro ichi, ni; Hikiwake ichi, ni, san; → Hikiwake” In acest caz este egalitate (2:0).

Pentru a castiga prin decizie este necesar sa fie trei sau mai multi arbitri care sa aprobe decizia

Cum se anunta avertismentele (exemple):

prima data:	Aka Ichi, Ni, San, Shi, Go	TSUKAMI, CHUI ICHI
a doua oara	Aka Ichi, Ni, San, Shi	GANMEN KOGEDI, CHUI ICHI, AWASETE GENTEN ICHI
a treia oara:	Aka Ichi, Ni, San	KINTEKI-KOGEDI, CHUI ICHI
a patra oara:	Aka Ichi, Ni, San, Shi, Go	OSHI, CHUI ICHI, AWASETE GENTEN NI, SHIKKAKU.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Cum se anunta WAZA-ARI, IPPON (exemple):

Shiro	Ichi, Ni, San, Shi, Go	GEDAN MAWASHI-GERI, WAZA-ARI
Shiro	Ichi, Ni, San, Shi	CHUDAN-ZUKI, WAZA-ARI, AWASETE IPPON
Aka	Ichi, Ni, San, Shi, Go	JODAN MAWASHI-GERI, IPPON.

ACTIUNI LA KUMITE (Arbitrul de colt):

IPPON	Arbitrul judecator ridica steagul diagonal si fluiera o data lung si tare.
WAZA-ARI	Arbitrii judecatori ridica steagul orizontal de partea celui care a punctat si fluiera o data lung si tare.
HANSOKU	Arbitrii judecatori vor flutura diagonal in jos steagul de culoarea corespunzatoare competitorului care a facut faultul, si in acelasi timp va fluiera de cateva ori scurt si ascutit. Aceasta se foloseste pentru toate celelalte situatii Chui, Genten sau Shikaku.
JOGAI	Arbitrii jusecatori vor cobori steagul diagonal, atingand podeaua, si fluierand de cateva ori scurt si ascutit.
MITOMEZU	Arbitrii judecatori incruciseaza ambele steaguri in fata si le flutura orizontal dintr-o parte in alta fluierand din fluier. (neconcludent)
FUMEI	Arbitrii judecatori incruciseaza ambele steaguri la nivelul ochilor si fluiera din fluier. (neclar)

In cazul in care lupta s-a incheiat judecatorii fluiera scurt si tare.

ACTIUNI LA TAMESHIWARI:

Startul la Tameshiwari:

SHOMEN NI REI	la fel ca la inceperea meciului.
MAWATTE, REI	sportivii se intorc la 180 grade, saluta si spun "Osu".
KAMAETE	Pregatiti.
HAJIME	Spargerea scandurilor.

Declararea rezultatului:

KANSUI	Toate placile au fost sparte. Oficialul de la Tameshiwari ridica bratul la 45°.
Exemplu: Numarul sau numele competitorului si se indica numarul placilor sparte „KANSUI”.	
SHIPPAI	Testul de spargere a esuat. Oficialul de la Tameshiwari incruciseaza bratele in fata si le flutura orizontal dintr-o parte in alta indicand incercarea esuata.
Exemplu: Numarul sau numele competitorului, „SHIPPAI”.	

Articolul 18: SCHIMBAREA ECHIPEI DE ARBITRI

Arbitrul de centru foloseste gestul cu bratele pentru chemare a echipei de arbitri.

Dupa gestul arbitrilor de centru, arbitrii de colt se aduna in linie si saluta conform etichetei.

Arbitrii se intorc spre dreapta. Echipa veche se intoarce spre dreapta si merge pe marginea suprafetei asezandu-se fata in fata cu echipa noua de arbitri. Arbitrul de centru de la echipa veche va da comanda OTAGAI NI REI si se face salutul intre ambele echipe de arbitri. Ambele echipe se vor intoarce la dreapta iar echipa noua isi va ocupa locul.

FINAL.

Orice problema care nu a fost cuprinsa in aceste reguli de arbitraj va fi discutata intre arbitri si Seful arbitrilor competitiei.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Articolul 19: REGULI PENTRU TINERET U-21

19.1. Amendamente pentru regulile U-21

Pentru Tineret U-21 se aplica toate principiile de baza din regulamentul pentru adulti, comenzile arbitrilor, etc.

Nu exista tameshiwari pentru Tineret U-21.

19.2. Definitia unui sportiv la Tineret U-21

Un concurent este considerat Tineret U-21 din data de nastere la care implineste 18 ani pana in 1 Ianuarie al anului in care implineste 21 de ani.

Competitorul Tineret care a implinit 18 ani are dreptul sa participe la o competitie in conformitate cu varsta si conform invitatiei, nu va avea dreptul sa participe la competitia pentru adulti daca aceasta are loc in acelasi timp (Adulti si Tineret U21 impreuna). Daca competitiiile sunt separate acesta poate participa ca si Tineret si respectiv Adult.

19.3. Criterii pentru a concura

Competitorii vor fi verificati pe baza de act de identitate sau pasaport pentru a-si dovedi legalitatea varstei.

Sistemul comitional

- kumite pentru Tineret-barbati si femei

19.4. Grad

Membrii FRKK trebuie sa aiba minim 10 KYU pentru a putea concura.

Daca membrii altor organizatii sau stiluri doresc sa concureze in competitiiile open de (Shin) kyokushin, acestia vor fi primiti cu orice grad. Acestia trebuie sa faca dovada ca practica Arte Martiale de cel putin 2 ani.

19.5. Timpul de lupta

Timpul de lupta pentru U21 femei si barbati va fi:

Repriza principala va dura 2 minute

In caz de egalitate (hikiwake) va urma o extensie (Enchosen) care va dura 2 minute.

Daca nu se ia nici o decizie, va urma o noua extensie de 2 minute (Saishu enchosen).

La sfarsitul acestei extensii finale va trebui luata o decizie pentru a se stabili invingatorul..

Durata unui meci la Tineret U-21 pentru toata competitia (de la inceput pana inclusiv in finale)

- 1 Repriza principala 2 minute.
- 2 Extensie 2 minute Enchosen.
- 3 Extensie finala 2 minute Saishu enchosen.

Pentru alte Campionate nationale sau internationale la alegerea organizatorului.

Timpul de lupta pentru Tineret U-21 baieti si fete va fi:

Repriza principala va dura 2 minute.

In caz de egalitate (hikiwake) va urma o extensie (Enchosen) care va dura 2 minute.

Daca nu se ia nici o decizie in favoarea nici unui oponent, concurentii vor trebui cantariti impreuna cu tot echipamentul de pe ei. In cazul in care diferenta de greutate este de 3 kg sau mai mult pentru tineretul baieti si fete de la toate



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

categoriale mai puțin de la categoria grea unde diferența de greutate trebuie să fie de 5 kg sau mai mult, competitorul mai ușor câștigă.

Dacă nici o decizie nu poate fi luată după cântărire, atunci încă o repriză de 2 minute va fi acordată (Saishu enchosen). La sfârșitul acestei extensii finale va trebui luată o decizie pentru a se stabili învingătorul.

Durata unui meci la Tineret U-21 pentru toată competiția (de la început până inclusiv în finale).

- 1 Repriza principală 2 minute.
- 2 Extensie 2 minute Enchosen.
- 3 Cântărire.
- 4 Extensie finală 2 minute Saishu enchosen

19.6. Categoriile de greutate

Toate greutățile sunt în kilograme.

Categoriile de greutate pentru U21-barbați: sub 65, 65-70, 70-75, 75-80, 80-85, 85-90, +90

Categoriile de greutate pentru U21-femei: sub 50, 50-55, 55-60, 60-65, +65

19.7. Protecții pentru Tineret-barbați

Sunt obligatorii protecțiile de tibie și laba piciorului albe, protecție genitală. Protecția pentru dinți este opțională dar recomandată.

19.8. Protecții pentru Tineret-femei

Sunt obligatorii protecțiile de tibie și laba piciorului albe, protecție genitală. Fetele trebuie să poarte de asemenea protecții de sani (tip cupă) albe. Fetele trebuie să poarte tricou alb pe sub do-gi. Protecția pentru dinți este opțională dar recomandată.

19.9. Acțiuni și tehnici interzise (Hansoku waza)

Acțiunile și tehnicile interzise (Hansoku waza) sunt aceleași ca și cele pentru competițiile de adulți.

19.10. Criterii pentru Ippon, Waza-Ari și Hantei-gachi

Criteriile pentru victorie cu punct întreg (IPPON), jumătate de punct - WAZA-ARI și prin decizie (HANTEI) sunt aceleași ca și la competițiile de adulți.

19.11. Descalificarea

Criteriile pentru descalificare sunt aceleași ca și cele pentru competițiile de adulți.

FINAL.

Orice problemă care nu a fost cuprinsă în aceste reguli de arbitraj va fi discutată între arbitri și Șeful arbitrilor competiției.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Articolul 20: REGULILE PENTRU JUNIORI

20.1. Amendamente pentru Regulile pentru juniori

Pentru Juniori se aplica toate principiile de baza din Regulamentul pentru adulti, comenzile arbitrilor, etc.

Nu exista tameshiwari pentru Juniori..

20.2. Definitia unui Junior

Un competitor este considerat Junior din 1 Ianuarie al anului in care implineste 17 ani pana in 1 Ianuarie al anului in care implineste 19 ani. Un Junior care a implinit 18 ani si care are dreptul sa participe la o competitie, in conformitate cu anul de nastere, nu va avea dreptul sa participe la competitia pentru adulti daca aceasta are loc la acelasi campionat.(Campionate de adulti si juniori impreuna). Daca campionatele sunt separate acesta are dreptul sa participe ca si junior sau ca si senior.

20.3. Criterii pentru a concura

Toti competitorii cu varsta sub 18 ani trebuie sa aiba permisiunea scrisa a parintilor lor pentru a concura la concursurile de junori. Competitorii vor fi verificati pe baza de act de identitate sau pasaport pentru a-si dovedi legalitatea varstei.

Sistemul cometicional

- Kumite pentru Juniori-baieti si fete.

20.4. Grad

Membrii FRKK trebuie sa aiba minim 10 KYU pentru a putea concura.

Daca membrii altor organizatii sau stiluri doresc sa concureze in competitii open de (Shin) kyokushin, acestia vor fi primiti cu orice grad. Acestia trebuie sa faca dovada ca practica Arte Martiale de cel putin 2 ani

20.5. Timpul de lupta

Timpul de lupta pentru Juniori baieti si fete va fi:

Repriza principala va dura 2 minute

In caz de egalitate (hikiwake) va urma o extensie (Enchosen) llasticare va dura 2 minute.

Daca nu se ia nici o decizie, va urma o noua extensie de 2 minute (Saishu enchosen).

La sfarsitul acestei extensii finale va trebui luata o decizie pentru a se stabili invingatorul.

Durata unui meci la Juniori pentru toata competitia (de la inceput pana inclusiv in finale)

1. Repriza principala 2 minute.
2. Extensie 2 minute Enchosen.
3. Extensie finala 2 minute Saishu enchosen.

Pentru alte Campionate nationale sau internationale la alegerea organizatorului.

Timpul de lupta pentru Juniori baieti si fete va fi:

Repriza principala va dura 2 minute.

In caz de egalitate (hikiwake) va urma o extensie (Enchosen) care va dura 2 minute.

Daca nu se ia nici o decizie in favoarea nici unui oponent, concurentii vor trebui cantariti impreuna cu tot echipamentul de pe ei. In cazul in care diferenta de greutate este de 3 kg sau mai mult pentru juniorii baieti si fete de la toate categoriile mai putin de la categoria grea unde diferenta de greutate trebuie sa fie de 5 kg sau mai mult, competitorul



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

mai usor castiga.

Daca nici o decizie nu poate fi luata dupa cantar, atunci inca o repriza de 2 minute va fi acordata (Saishu enchosen). La sfarsitul acestei extensii finale va trebui luata o decizie pentru a se stabili invingatorul
Durata unui meci la Juniori pentru toata competitia (de la inceput pana inclusiv in finale).

1. Repriza principala 2 minute.
2. Extensie 2 minute Enchosen.
3. Cantar.
4. Extensie finala 2 minute Saishu enchosen.

20.6. Categorii de greutate

Toate greutatile sunt in kilograme..

Categorii de greutate pentru Juniori-baieti: sub 60, 60-65, 65-70, 70-75, 75-80, 80 si mai mult.

Categorii de greutate pentru Juniori-fete: sub 50, 50-55, 55-60, 60-65, 65 si mai mult.

20.7. Protectii pentru Juniori-baieti

Sunt obligatorii protectii de tibie si laba piciorului albe, protectie inghinala, protectii de genunchi, o casca care sa protejeze barbia, fata cu un grilaj tip plasa/bare sau viziera din plastic rezistent la impact precum si crestetul si spatele capului. Protectia pentru dinti este optionala dar recomandata

20.8. Protectii for Juniori-fete

Sunt obligatorii protectii de tibie si laba piciorului albe, protectie inghinala, protectii de genunchi. Fetele trebuie sa poarte de asemenea protectii de sani (tip cupa) albe. Fetele trebuie sa poarte tricou alb pe sub do-gi, o casca care sa protejeze barbia, fata cu un grilaj tip plasa/bare sau viziera din plastic rezistent la impact precum si crestetul si spatele capului. Protectia pentru dinti este optionala dar recomandata.

20.9. Actiuni si tehnici interzise (Hansoku waza)

Urmatoarele actiuni au fost adaugate ca interzise fata de cele stabilite pentru adulti:

- orice atac asupra coloanei vertebrale;
- lovirea cu piciorul a capului (castii) sau gatului necontrolat sau cu putere maxima (este permis doar contactul controlat si fara vatamare cu piciorul la cap)
- lovituri frontale (mae-geri / ushiro geri) de picior la cap (casca) sau gat;
- lovituri laterale cu piciorul (yoko-geri) la cap (casca) sau gat;
- lovituri de sus in jos cu piciorul (oroshi-geri) la cap (casca) sau gat;
- lovituri prin rostogolire (do mawashi kaiten-geri) la cap (casca) sau gat;
- lovituri de genunchi (hiza-geri) la cap (casca) sau gat;

20.10. Ippon Vezi Articolul 8 in regulile pentru adulti

Victorie cu punct intreg (IPPON-GACHI):

Urmatoarele cazuri vor fi judecate ca si IPPON-GACHI (victorie cu punct intreg).



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2

ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905

e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

- Cu excepția tehnicilor care nu sunt permise de regulament, orice tehnică care îl doboară pe oponent, acesta neputând continua lupta pentru 3 secunde sau mai mult, va puncta cu punct întreg (numărând o mie unu, o mie doi, o mie trei).
- Pierderea vointei de lupta pentru 3 secunde sau mai mult.
- Când un competitor informează arbitrii că este lovit în urma unor tehnici permise, adversarul său va primi un punct întreg și va castiga meciul.
- când a obținut două WAZA-ARI (jumatate de punct), din care rezulta un IPPON (punct întreg)

20.11. Waza-ari Vezi Articolul 8 în regulile pentru adulți

Jumatate de punct - WAZA-ARI.

- Când un competitor este doborât de una sau mai multe tehnici efective permise de regulament și își redobândește poziția luptă în 3 secunde, o jumătate de punct va fi acordat oponentului său.
- Când un competitor nu este doborât încă de tehnici dar este dezechilibrat, o jumătate de punct va fi acordată oponentului său.
- Dacă oponentul și-a pierdut dorința de luptă dar își revine în 3 secunde.
- Când un oponent este doborât cu orice tehnică permisă inclusiv secerare urmată de o tehnică de brat non contact, bine focusată la nivelul corpului, va fi acordat jumătate de punct.
- Lovitura de picior controlată care atinge casca - Clap kick. Sunt acceptabile doar loviturile de picior controlate care ating casca precum mawashi-geri, haisoku uchi mawashi-geri și kake-geri.
- Doar arbitrul de centru poate permite continuarea luptei după ce a fost înregistrată o jumătate de punct.
- Arbitrul de centru poate întotdeauna să se consulte cu doctorul dacă situația o cere, acesta pe motive medicale poate opri continuarea meciului. Vezi "Ghidul EKO pentru doctorii de competiție".

20.12. Victorie prin decizie (HANTEI) Vezi Articolul 8 în regulile pentru adulți

- În cazul în care nu există nici IPPON nici descalificare, este validă decizia dată de trei sau mai mulți dintre cei cinci arbitri (arbitru de centru și 4 arbitri de colț).
- În cazul în care un competitor are un WAZA-ARI, WAZA-ARI va fi prima prioritate în decizie
- În cazul în care nu există WAZA-ARI, numărul vatămarilor va fi prima prioritate în decizie.
- În cazul în care nu există vatămări, numărul tehnicilor (lovituri de pumn și picior), inclusiv YUKO-WAZA (lovituri bine punctate dar care nu sunt suficient de puternice pentru a fi WAZA-ARI), va fi criteriul pentru decizie.
- În cazul aceluși număr de tehnici, incluzând YUKO-WAZA, arbitrii vor da victoria competitorului care este mai activ și mai ofensiv în luptă. (Aceasta se aplică la extensia finală când trebuie decis un castigator.)
- Dacă a fost acordat CHUI (avertisment) sau GENTEN (penalizare) oricărui dintre competitori, arbitrii vor urma criteriile din "CRITERII DE DECIZIE".

Descalificarea

- Ca adăugare la regulile stabilite pentru adulți.
- În cazul unei lovituri puternice la cap, participantul care a folosit o astfel de tehnică interzisă va fi descalificat (SHIKKAKU). Descalificarea este automată pentru orice lovitură la cap cu piciorul având ca rezultat un knock-down pentru 3 secunde sau mai mult (nici o lovitură necontrolată de picior la cap nu este permisă).

FINAL.

Orice problemă care nu a fost cuprinsă în aceste reguli de arbitraj va fi discutată între arbitri și Șeful arbitrilor competiției.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Articolul 21: REGULILE PENTRU CADETI SI COPII U14

21.1. Amendamente pentru Regulile la cadeti si copii U14

Pentru Cadeti si copii U14 se aplica toate principiile de baza din Regulamentul EKO pentru adulti, comenzile arbitrilor, etc.

Nu exista tameshiwari pentru Cadeti si copii U14.

21.2. Definitia unui cadet

Un competitor este considerat cadet incepand cu 1 Ianuarie al anului in care acesta va implini 15 ani si pana in 1 Ianuarie al anului in care implineste 17 ani.

Definitia unui copil U14

Un competitor este considerat in categoria U14 (13-14 ani) incepand cu 1 Ianuarie al anului in care acesta va implini 13 ani si pana in 1 Ianuarie al anului in care implineste 15 ani.

21.3. Criterii pentru a concura

Toti competitorii cu varsta sub 18 ani trebuie sa aiba permisiunea scrisa a parintilor lor pentru a concura la concursurile de cadeti si Copii U14. Competitorii vor fi verificati pe baza de act de identitate sau pasaport pentru a-si dovedi legalitatea varstei..

Sistemul competitional

- Kumite pentru Cadeti-baieti si fete.
- Kumite pentru Copii U14-baieti si fete.

21.4. Grad

Membrii FRKK trebuie sa aiba minim 10 KYU pentru a putea concura.

Daca membrii altor organizatii sau stiluri doresc sa concureze in competititiile open de (Shin) kyokushin, acestia vor fi primiti cu orice grad. Acestia trebuie sa faca dovada ca practica Arte Martiale de cel putin 2 ani..

21.5. Timpul de lupta

Timpul de lupta pentru Cadeti baieti si fete va fi:

Repriza principala va dura 1 minut si 30 secunde.

In caz de egalitate (hikiwake) va urma o extensie (Enchosen) care va dura 1 minut si 30 secunde.

Daca nu se ia nici o decizie, va urma o noua extensie de 1 minut si 30 secunde (Saishu enchosen).

La sfarsitul acestei extensii finale va trebui luata o decizie pentru a se stabili invingatorul.

Durata unui meci la Cadeti pentru toata competitia (de la inceput pana inclusiv in finale)

1. Repriza principala 1.5 minute.
2. Extensie 1.5 minute Enchosen.
3. Extensie finala 1.5 minute Saishu enchosen.

Timpul de lupta pentru Copii U14 baieti si fete va fi:

Repriza principala va dura 1 minut si 30 secunde.

In caz de egalitate (hikiwake) va urma o extensie (Enchosen) care va dura 1 minut si 30 secunde.

Daca nu se ia nici o decizie, va urma o noua extensie de 1 minut (Saishu enchosen).



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

La sfarsitul acestei extensii finale va trebui luata o decizie pentru a se stabili invingatorul.

Durata unui meci la Cadeti pentru toata competitia (de la inceput pana inclusiv in finale)

- 1 Repriza principala 1.5 minute.
- 2 Extensie 1.5 minute Enchosen.
- 3 Extensie finala 1 minut Saishu enchosen.

Pentru alte Campionate nationale sau internationale cu cantar la alegerea organizatorului.

Timpul de lupta pentru Cadeti baieti si fete va fi:

Repriza principala va dura 1 minut si 30 secunde..

In caz de egalitate (hikiwake) va urma o extensie (Enchosen) lasticare va dura 1 minut si 30 secunde.

Daca nu se ia nici o decizie in favoarea nici unui oponent, concurentii vor trebui cantariti impreuna cu tot echipamentul de pe ei. In cazul in care diferenta de greutate este de 3 kg sau mai mult pentru cadetii baieti si fete de la toate categoriile mai putin de la categoria grea unde diferenta de greutate trebuie sa fie de 5 kg sau mai mult, competitorul mai usor castiga.

Daca nici o decizie nu poate fi luata dupa cantar, atunci inca o repriza de 1 minut si 30 secunde va fi acordata (Saishu enchosen). La sfarsitul acestei extensii finale va trebui luata o decizie pentru a se stabili invingatorul..

Durata unui meci la Cadeti pentru toata competitia (de la inceput pana inclusiv in finale).

1. Repriza principala 1.5 minute.
2. Extensie 1.5 minute Enchosen.
3. Cantar
4. .Extensie finala 1.5 minute Saishu enchosen.

Timpul de lupta pentru Copii U14 baieti si fete va fi:

Repriza principala va dura 1 minut si 30 secunde..

In caz de egalitate (hikiwake) va urma o extensie (Enchosen) lasticare va dura 1 minut si 30 secunde.

Daca nu se ia nici o decizie in favoarea nici unui oponent, concurentii vor trebui cantariti impreuna cu tot echipamentul de pe ei. In cazul in care diferenta de greutate este de 3 kg sau mai mult pentru cadetii baieti si fete de la toate categoriile mai putin de la categoria grea unde diferenta de greutate trebuie sa fie de 5 kg sau mai mult, competitorul mai usor castiga.

Daca nici o decizie nu poate fi luata dupa cantar, atunci inca o repriza de 1 minut va fi acordata (Saishu enchosen). La sfarsitul acestei extensii finale va trebui luata o decizie pentru a se stabili invingatorul..

Durata unui meci la Cadeti pentru toata competitia (de la inceput pana inclusiv in finale).

- 1 Repriza principala 1.5 minute.
- 2 Extensie 1.5 minute Enchosen.
- 3 Cantar
- 4 Extensie finala 1.5 minute Saishu enchosen.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

21.6. Categoriile de greutate

Toate greutatile sunt in kilograme.

Categoriile de greutate pentru Cadeti-baieti: sub 50, 50-55, 55-60, 60-65, 65-70, 70-75, 75 si +75.

Categoriile de greutate pentru Cadeti -fete: sub 50, 50-55, 55-60, 60-65 si +65.

Categoriile de greutate pentru copii U14 baieti si fete: se vor stabili in functie de greutatile copiilor inscrisi in asa fel incat diferenta dintre cel mai usor si cel mai greu competitor intr-o categorie sa nu fie mai mare de 5 kg. De asemenea categoriile de greutate la copii U14 se vor forma astfel incat sa nu fie mai mult de 8 sportivi intr-o categorie.

21.7. Protectii pentru Cadeti si Copii U14 - baieti

Sunt obligatorii protectii de tibie si laba piciorului albe, protectie inghinala, protectii de genunchi, manusi albe si o casca care sa protejeze barbia, fata cu un grilaj tip plasa/bare sau viziera din plastic rezistent la impact, crestetul si spatele capului. Protectia pentru dinti este optionala dar recomandata.

21.8. Protectii pentru Cadeti si Copii U14 -fete

Sunt obligatorii protectii de tibie si laba piciorului albe, protectie inghinala, protectii de genunchi si manusi albe. Fetele trebuie sa poarte de asemenea protectii de sani (tip cupa) albe. Fetele trebuie sa poarte tricou alb pe sub do-gi. Va fi folosita obligatoriu o casca care sa protejeze barbia, fata cu un grilaj tip plasa/bare sau viziera din plastic rezistent la impact, crestetul si spatele capului. Protectia pentru dinti este optionala dar recomandata.

21.9. Actiuni si tehnici interzise (Hansoku waza)

Urmatoarele actiuni au fost adaugate ca interzise fata de cele stabilite pentru adulti:

- atac asupra coloanei vertebrale;
- lovirea cu piciorul a capului(castii) sau gatului necontrolat sau cu putere maxima (este permis doar contactul controlat si fara vatamare cu piciorul al cap)
- lovituri frontale de picior la cap (casca) sau gat;
- lovituri laterale cu piciorul (yoko-geri) la cap (casca) sau gat;
- lovituri de sus in jos cu piciorul (oroshi-geri) la cap (casca) sau gat;
- lovituri prin rostogolire (do mawashi kaiten-geri) la cap (casca) sau gat;
- lovituri de genunchi (hiza-geri) la cap (casca) sau gat;

21.10. Ippon

Victorie cu punct intreg (IPPON). Vezi Articolul 8.

- Cu exceptia tehnicilor care nu sunt permise de regulament, orice tehnica care il doboara pe oponent, acesta neputand continua lupta pentru 3 secunde sau mai mult, va puncta cu punct intreg.
- Pierderea vointei de lupta pentru 3 secunde sau mai mult.
- Daca un competitor isi revine in 3 secunde, dar vatamarile pe care le are sunt serioase si nu ii permit sa continue (Doctor Stop), oponentul sau va primi punct intreg si va castiga meciul.
- Daca un competitor abandoneaza meciul, oponentul va invinge cu punct intreg.
- Al doilea WAZA-ARI inseamna automat AWASETE IPPON.

21.11. Waza-ari

Jumatate de punct - WAZA-ARI. Vezi Articolul 8.

- Cand un competitor este doborat de una sau mai mult tehnici efective permise de regulament si isi redobandeste pozitia lupta in 3 secunde, o jumătate de punct va fi acordat oponentului sau.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2

ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905

e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

- Cand un competitor nu este doborat inca de tehnici dar este dezechilibrat, o jumatate de punct va fi acordata oponentului sau.
- Daca oponentul si-a pierdut dorinta de lupta dar isi revine in 3 secunde.
- Cand un oponent este doborat cu orice tehnica permisa inclusiv secerare urmata de o tehnica de brat non contact, bine focusata la nivelul corpului, va fi acordat jumatate de punct.
- Lovitura de picior controlata care atinge casca - Clap kick. Sunt acceptate doar loviturile de picior controlate care ating casca precum mawashi-geri, haisoku uchi mawashi-geri si kake-geri.
- Doar arbitrul de centru poate permite continuarea luptei dupa ce a fost inregistrata o jumatate de punct.
- Arbitrul de centru poate intotdeauna sa se consulte cu doctorul daca situatia o cere, acesta pe motive medicale poate opri continuarea meciului.

21.12. Victorie prin decizie (HANTEI)

- Cand nu s-a marcat nici un IPPON sau WAZA-ARI clar, arbitrii vor da decizia dupa incheierea timpului de lupta pe baza (cu luarea in considerare a CHUI, GENTEN) tehnicilor superioare, abilitatiilor tehnice, conditiei fizice si spiritului de lupta.
- In caz de egalitate, la inceputul fiecărei extensii, toate punctele (Waza-ari) si avertismentele (Chui, Genten) acumulate in repriza principala sau in extensia precedenta vor fi anulate.

21.13. Descalificarea

- Ca adaugare la regulile stabilite pentru adulti.
- In cazul unei lovituri puternice la cap, participantul care a folosit o astfel de tehnica interzisa va fi descalificat (SHIKKAKU). Descalificarea este automata pentru orice lovitura la cap cu piciorul avand ca rezultat un knock-down pentru 3 secunde sau mai mult (nici o lovitura necontrolata de picior la cap nu este permisa).

FINAL

Orice problema care nu a fost cuprinsa in aceste reguli de arbitraj va fi discutata intre arbitri si Seful arbitrilor competitiei.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Articolul 22: REGULILE PENTRU COPII U-12 (11-12 ani), U10 (9-10 ani)

22.1. Amendamente pentru Regulile la copii U-12 (11-12 ani), U10 (9-10 ani)

Pentru Copii se aplica toate principiile de baza din Regulamentul pentru adulti, comenzile arbitrilor, etc.

Nu exista tameshiwari pentru Copii.

22.2. Definitia unui copil U-12 (11-12 ani), U10 (9-10 ani)

Un competitor este considerat copil U-12 incepand cu 1 Ianuarie al anului in care acesta va implini 11 ani si pana in 1 Ianuarie al anului in care implineste 13 ani.

Un competitor este considerat copil U-10 incepand cu 1 Ianuarie al anului in care acesta va implini 9 ani si pana in 1 Ianuarie al anului in care implineste 11 ani.

22.3. Criterii pentru a concura

Toti competitorii cu varsta sub 18 ani trebuie sa aiba permisiunea scrisa a parintilor lor pentru a concura la concursurile de copii. Competitorii vor fi verificati pe baza de act de identitate sau pasaport pentru a-si dovedi legalitatea varstei..

Sistemul comitional

- Kumite pentru Copiii-baieti si fete.

22.4. Grad

Membrii FRKK trebuie sa aiba minim 10 KYU pentru a putea concura.

Daca membrii altor organizatii sau stiluri doresc sa concureze in competititiile open de (Shin) kyokushin, acestia vor fi primiti cu orice grad. Acestia trebuie sa faca dovada ca practica Arte Martiale de cel putin 2 ani..

22.5. Timpul de lupta

Timpul de lupta pentru Copii baieti si fete va fi:

Repriza principala va dura 1 minut si 30 secunde.

In caz de egalitate (hikiwake) va urma o extensie (Enchosen) lasticare va dura 1 minut.

Daca nu se ia nici o decizie, va urma o noua extensie de 1 minut (Saishu enchosen).

La sfarsitul acestei extensii finale va trebui luata o decizie pentru a se stabili invingatorul.

Durata unui meci la Cadeti pentru toata competitia (de la inceput pana inclusiv in finale)

- 1 Repriza principala 1.5 minute.
- 2 Extensie 1 minut Enchosen.
- 3 Extensie finala 1 minut Saishu enchosen.

Pentru alte Campionate nationale sau internationale la alegerea organizatorului.

Timpul de lupta pentru Copii baieti si fete va fi:

Repriza principala va dura 1 minut si 30 secunde..

In caz de egalitate (hikiwake) va urma o extensie (Enchosen) lasticare va dura 1 minut.

Daca nu se ia nici o decizie in favoarea nici unui oponent, concurentii vor trebui cantariti impreuna cu tot echipamentul de pe ei. In cazul in care diferenta de greutate este de 3 kg sau mai mult pentru copii baieti si fete de la toate categoriile mai putin de la categoria grea unde diferenta de greutate trebuie sa fie de 5 kg sau mai mult, competitorul mai usor



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

castiga.

Daca nici o decizie nu poate fi luata dupa cantar, atunci inca o repriza de 1 minut va fi acordata (Saishu enchosen). La sfarsitul acestei extensii finale va trebui luata o decizie pentru a se stabili invingatorul..

Durata unui meci la Cadeti pentru toata competitia (de la inceput pana inclusiv in finale).

- 1 Repriza principala 1.5 minute.
- 2 Extensie 1 minut Enchosen.
- 3 Cantar
- 4 Extensie finala 1 minut Saishu enchosen.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

22.6. Categoriile de greutate

Toate greutatile sunt in kilograme.

Categoriile de greutate pentru copii U12 baieti si fete: se vor stabili in functie de greutatile copiilor inscrisi in asa fel incat diferenta dintre cel mai usor si cel mai greu competitor intr-o categorie sa nu fie mai mare de 5 kg. De asemenea categoriile de greutate la copii U12 se vor forma astfel incat sa nu fie mai mult de 8 sportivi intr-o categorie.

Categoriile de greutate pentru copii U10 baieti si fete: se vor stabili in functie de greutatile copiilor inscrisi in asa fel incat diferenta dintre cel mai usor si cel mai greu competitor intr-o categorie sa nu fie mai mare de 5 kg. De asemenea categoriile de greutate la copii U10 se vor forma astfel incat sa nu fie mai mult de 4 sportivi intr-o categorie.

22.7. Protectii pentru Copii-baieti

Sunt obligatorii protectii de tibie si laba piciorului albe, protectie inghinala, protectii de genunchi, manusi albe si o casca care sa protejeze barbia, fata cu un grilaj tip plasa/bare sau viziera din plastic rezistent la impact, crestetul si spatele capului. Va fi purtata obligatoriu o vesta care protejeze partea din fata si spate a corpului precum si umerii. Protectia pentru dinti este optionala dar recomandata.

22.8. Protectii pentru Copii -fete

Sunt obligatorii protectii de tibie si laba piciorului albe, protectie inghinala, protectii de genunchi, manusi albe. Fetele trebuie sa poarte de asemenea protectii de sani (tip cupa) albe. Fetele trebuie sa poarte tricou alb pe sub do-gi. Va fi folosita obligatoriu o casca care sa protejeze barbia, fata cu un grilaj tip plasa/bare sau viziera din plastic rezistent la impact, crestetul si spatele capului. Va fi purtata obligatoriu o vesta care protejeze partea din fata si spate a corpului precum si umerii. Protectia pentru dinti este optionala dar recomandata.

22.9. Actiuni si tehnici interzise (Hansoku waza)

Urmatoarele actiuni au fost adaugate ca interzise fata de cele stabilite pentru adulti:

- atac asupra coloanei vertebrale;
- lovirea cu piciorul a capului(castii) sau gatului necontrolat sau cu putere maxima (este permis doar contactul controlat si fara vatamare cu piciorul al cap)
- lovituri frontale de picior la cap (casca) sau gat;
- lovituri laterale cu piciorul (yoko-geri) la cap (casca) sau gat;
- lovituri de sus in jos cu piciorul (oroshi-geri) la cap (casca) sau gat;
- lovituri prin rostogolire (do mawashi kaiten-geri) la cap (casca) sau gat;
- lovituri de genunchi (hiza-geri) la cap (casca) sau gat;
- nici un atac de brate deliberat la nivelul antebratelor si umerilor adversarului.

22.10. Ippon

Victorie cu punct intreg (IPPON). Vezi Articolul 8.

- Cu exceptia tehnicilor care nu sunt permise de regulament, orice tehnica care il doboara pe oponent, acesta neputand continua lupta pentru 3 secunde sau mai mult, va puncta cu punct intreg.
- Pierderea vointei de lupta pentru 3 secunde sau mai mult.
- Daca un competitor isi revine in 3 secunde, dar vatamarile pe care le are sunt serioase si nu ii permit sa continue (Doctor Stop), oponentul sau va primi punct intreg si va castiga meciul.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

- Daca un competitor abandoneaza meciul, oponentul va invinge cu punct intreg.
- Al doilea WAZA-ARI inseamna automat AWASETE IPPON.

22.11. Waza-ari

Jumatate de punct - WAZA-ARI. Vezi Articolul 8.

- Cand un competitor este doborat de una sau mai multe tehnici efective permise de regulament si isi redobandeste pozitia lupta in 3 secunde, o jumătate de punct va fi acordat oponentului sau.
- Cand un competitor nu este doborat inca de tehnici dar este dezechilibrat, o jumătate de punct va fi acordata oponentului sau.
- Daca oponentul si-a pierdut dorinta de lupta dar isi revine in 3 secunde.
- Cand un oponent este doborat cu orice tehnica permisa inclusiv secerare urmata de o tehnica de brat non contact, bine focusata la nivelul corpului, va fi acordat jumătate de punct.
- Lovitura de picior controlata care atinge casca - Clap kick. Sunt acceptate doar loviturile de picior controlate care ating casca precum mawashi-geri, haisoku uchi mawashi-geri si kake-geri. O astfel de lovitura la copii U-10 se va puncta "YUKO". 2 puncte YUKO = 1 WAZA ARI. La doua WAZA-ARI (4 YUKO) obtinute prin lovituri la cap se va incheia lupta in favoarea celui care le-a obtinut.
- Doar arbitrul de centru poate permite continuarea luptei dupa ce a fost inregistrata o jumătate de punct.
- Arbitrul de centru poate intotdeauna sa se consulte cu doctorul daca situatia o cere, acesta pe motive medicale poate opri continuarea meciului.

22.12. Victorie prin decizie (HANTEI)

- Cand nu s-a marcat nici un IPPON sau WAZA-ARI clar, arbitrii vor da decizia dupa incheierea timpului de lupta pe baza (cu luarea in considerare a CHUI, GENTEN) tehnicilor superioare, abilitatilor tehnice, conditiei fizice si spiritului de lupta.
- In caz de egalitate, la inceputul fiecarei extensii, toate punctele (Waza-ari) si avertismentele (Chui, Genten) acumulate in repriza principala sau in extensia precedenta vor fi anulate.

22.13. Descalificarea

- Ca adaugare la regulile stabilite pentru adulti.
- In cazul unei lovituri puternice la cap, participantul care a folosit o astfel de tehnica interzisa va fi descalificat (SHIKKAKU). Descalificarea este automata pentru orice lovitura la cap cu piciorul avand ca rezultat un knock-down pentru 3 secunde sau mai mult (nici o lovitura necontrolata de picior la cap nu este permisa).

FINAL

Orice problema care nu a fost cuprinsa in aceste reguli de arbitraj va fi discutata intre arbitri si Seful arbitrilor competitiei.

FEDERATIA ROMANA DE KARATE KYOKUSHIN
COMISIA ARBITRILOR FRKK



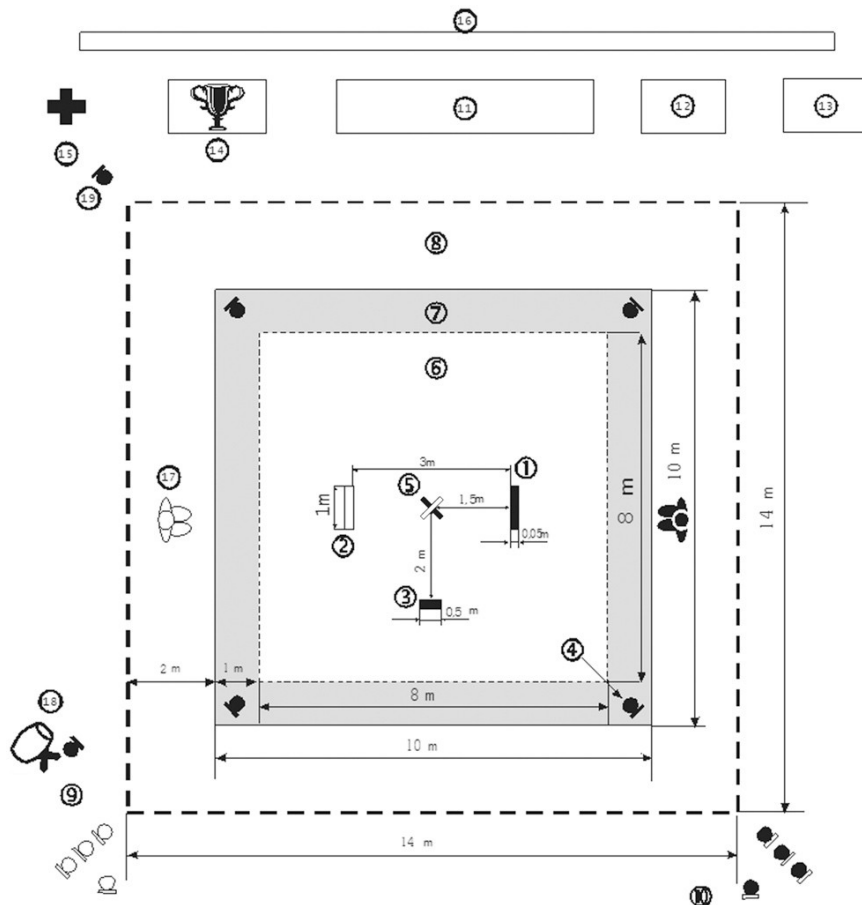
FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

ANEXE

Anexa 1.

SUPRAFATA DE COMPETITIE LA KUMITE SI PLASAREA ECHIPAMENTELOR SI FACILITATILOR

Foto. № 1.



Legenda:

- A – partea din fata a suprafetei de lupta “Shomen” (aliniamentul competitorilor);
- B – partea din spate a suprafetei de lupta;
- 1 – pozitia de start a primului participant cu centura rosie;
- 2 – pozitia de start a celui de-al doilea participant cu centura alba;
- 3 – pozitia de start a arbitrilor (evidentiere optionala);
- 4 – scaunul arbitrilor de colt;
- 5 – centrul diagonal rosu/alb al suprafetei de lupta (Aka / Shiro kosa);
- 6 – Suprafata de lupta (“jonai”);
- 7 – zona de siguranta (“jogai”);
- 8 – zona de siguranta a suprafetei competitionale “shiai-jo”;
- 9 – scaune pentru competitorii care asteapta luptele viitoare;



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905

e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com **web:** www.kyokushin.ro

- 10 – scaune pentru competitori, staff;
- 11 – masa sefului comisiei arbitrilor;
- 12 – locul pentru secretariatul tehnic si pentru cronometror;
- 13 – loc de asteptare pentru arbitrii neimplicati momentan ;
- 14 – masa pentru premii;
- 15 – masa pentru prim ajutor;
- 16 – masa (locul) pentru oficiali si invitati , tribuna principala;
- 17 – antrenori secunzi (scaune);
- 18 – locul pentru toba “Taiko” si un scaun pentru cronometrorul asistent in cazul in care cel de la toba semnaleaza timpul reprizei;
- 19 – scaun (locul) pentru asistentul cronometrorului care arunca saculețul cu boabe pe suprafata de lupta.

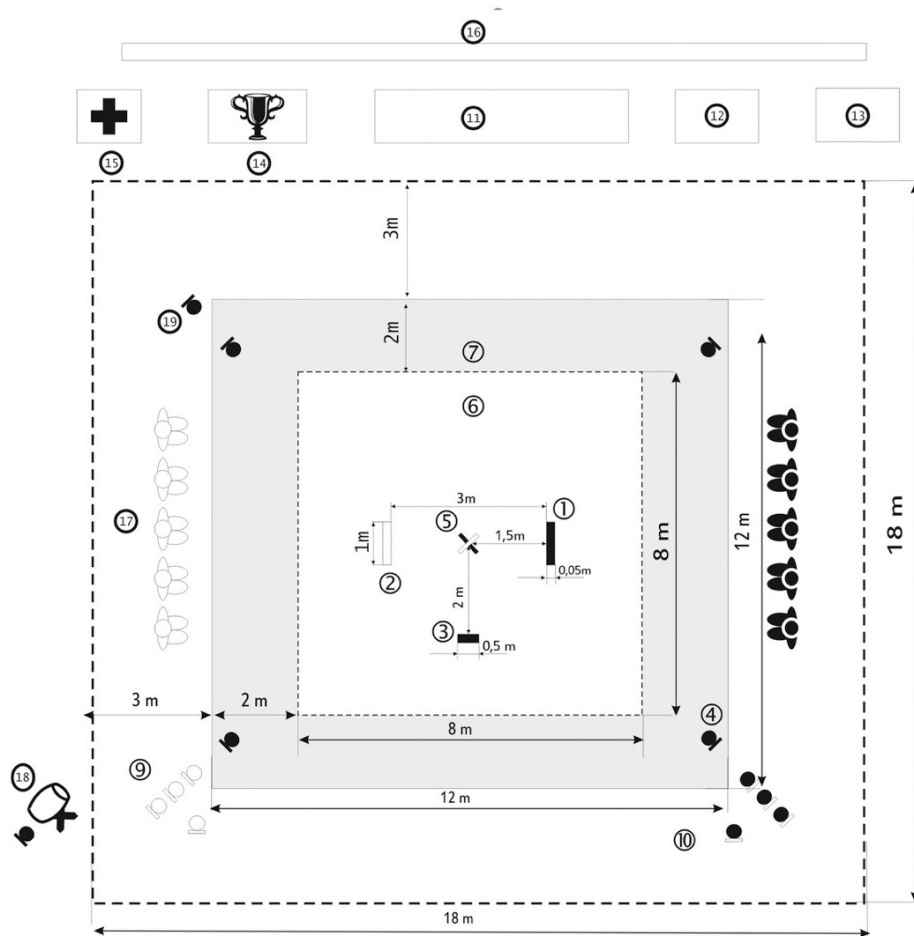


FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa 2.

**SUPRAFATA DE LUPTA IN CAZUL IN CARE SE FOLOSESTE PODIUM
SI POZITIONAREA ECHIPAMENTELOR SI FACILITATILOR**

Foto. № 2.



Legenda:

- 1 – pozitia de start a primului participant cu centura rosie;
- 2 – pozitia de start a celui de-al doilea participant cu centura alba;
- 3 – pozitia de start a arbitrului (evidentiere optionala);
- 7 – scaunul arbitrului de colt;
- 8 – centrul diagonal rosu/alb al suprafetei de lupta (Aka / Shiro kosa);
- 9 – Suprafata de lupta (“jonai”);
- 7 – zona de siguranta (“jogai”);
- 10 – zona de siguranta a suprafetei competitionale “shiai-jo”;
- 11 – scaune pentru competitorii care asteapta luptele viitoare;
- 14 – scaune pentru competitori, staff;



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

- 11 – masa sefului arbitrilor;
- 15 – locul pentru secretariatul tehnic si pentru cronometror;
- 16 – loc de asteptare pentru arbitrii neimplicati momentan ;
- 17 – masa pentru premii;
- 18 – masa pentru prim ajutor;
- 19 – masa (locul) pentru oficiali si invitati , tribuna principala;
- 20 – antrenori secunzi (scaune);
- 21 – locul pentru toba “Taiko” si un scaun pentru cronometrorul asistent in cazul in care cel de la toba semnaleaza timpul reprizei;
- 22 – scaun (locul) pentru asistentul cronometrorului care arunca saculețul cu boabe pe suprafata de lupta.

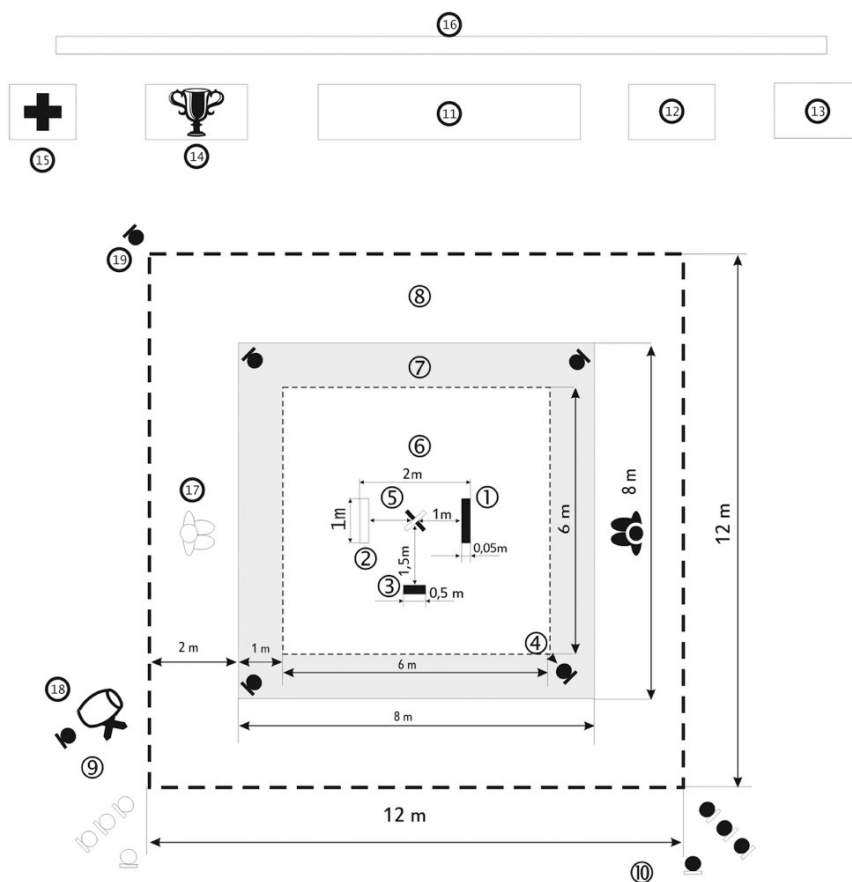


FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa 3.

SUPRAFATA DE LUPTA PENTRU JUNIORI, CADETI, COPII

Foto. № 3.



Legenda:

- 1 – pozitia de start a primului participant cu centura rosie;
- 2 – pozitia de start a celui de-al doilea participant cu centura alba;
- 3 – pozitia de start a arbitrului (evidentiere optionala);
- 4 – scaunul arbitrului de colt;
- 5 – centrul diagonal rosu/alb al suprafetei de lupta (Aka / Shiro kosa);
- 6 – Suprafata de lupta (“jonai”);
- 7 – zona de siguranta (“jogai”);
- 8 – zona de siguranta a suprafetei competitionale “shiai-jo”;
- 9 – scaune pentru competitorii care asteapta luptele viitoare;
- 10 – scaune pentru competitori, staff;
- 11 – masa sefului arbitrilor;
- 12 – locul pentru secretariatul tehnic si pentru cronometror;



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

- 13 – loc de asteptare pentru arbitrii neimplicati momentan ;
- 14 – masa pentru premii;
- 15 – masa pentru prim ajutor;
- 16 – masa (locul) pentru oficiali si invitati , tribuna principala;
- 17 – antrenori secunzi (scaune);
- 18 – locul pentru toba “Taiko” si un scaun pentru cronometrul asistent in cazul in care cel de la toba semnaleaza timpul reprizei;
- 19 – scaun (locul) pentru asistentul cronometrului care arunca saculețul cu boabe pe suprafata de lupta.

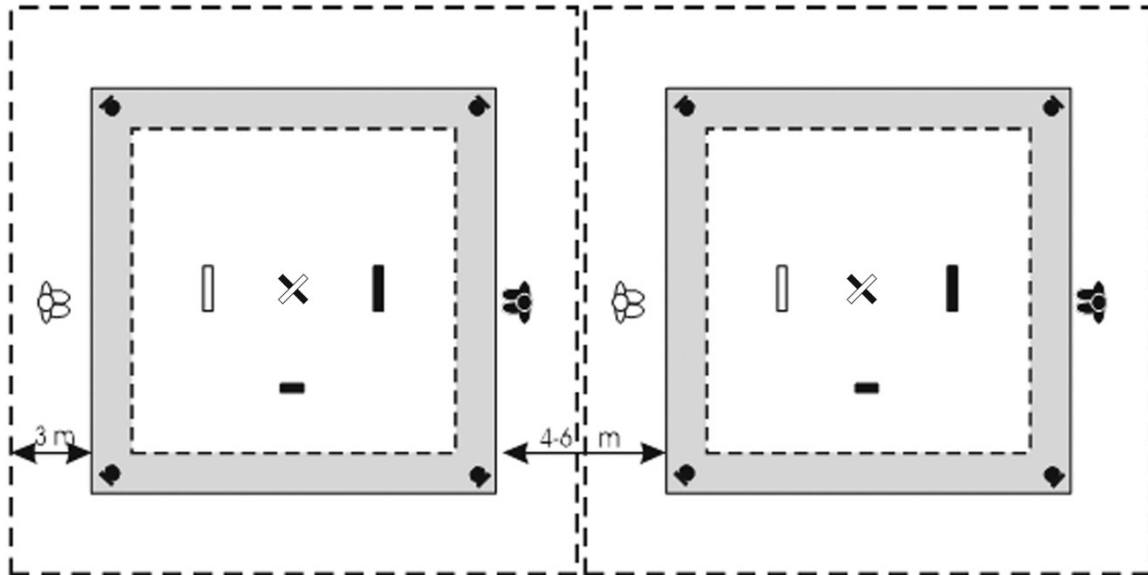


FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa4.

SUPRAFETE DE LUPTA ALATURATE PENTRU COMPETITIE

Foto. № 4.





FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa 5.

POZITIONAREA PLACILOR PENTRU TESTELE DE TAMESHIWARI

Foto. № 5.

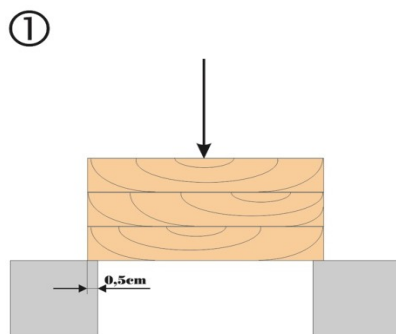
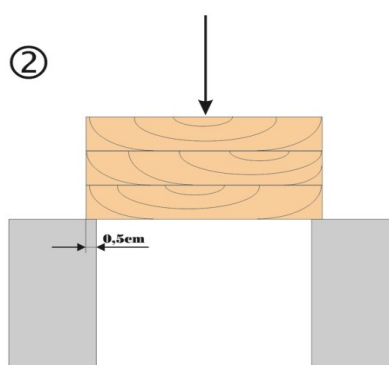


Foto. № 6.



1. Pozitia placilor pe suportii asezati orizontal pentru primele doua tehnici de tameshiwari – “seiken” si “sokuto”.
2. Pozitia placilor pe suportii asezati vertical pentru ultimele doua tehnici de tameshiwari – “hiji” si “shuto”.

Nota:

Arbitrii judecatorii de la proba de “tameshiwari” vor fixa placile pe suporti in conformitate cu urmatoarele reguli:

1. **Curbura** fibrelor lemnului pentru fiecare scandura va fi directionata in jos.
2. Suprafata de contact a placilor cu suportul va fi pe fiecare parte aproximativ 5-7 mm.
3. Placile vor fi asezate compact una peste cealalta pentru a crea o constructie solida.

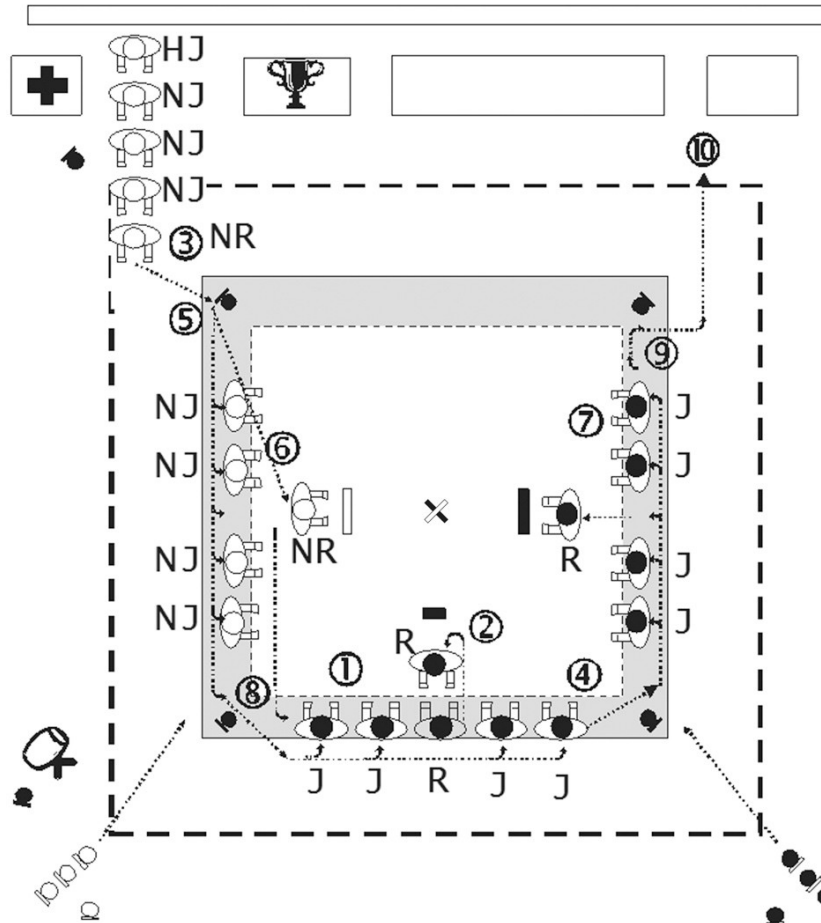


FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa 6.

PROCEDURA DE SCHIMBARE A ECHIPELOR DE ARBITRI

Foto. № 7.



Legenda:

R Arbitrul de centru din echipa care trebuie schimbat; J – arbitrul de colt care trebuie schimbat; NR – Noul arbitru de centru care intra; NJ – noul arbitru de colt care intra.

Schimbarea echipelor de arbitri se executa in urmatoarea ordine:

- 1 – echipa de arbitri care trebuie sa fie schimbata se aliniaza la linia din spate a suprafetei de lupta la comanda arbitrului de centru “Fukushin shugo”;
- 2 – membrii echipei care vor fi schimbati executa urmatoarele actiuni:
 - a) arbitrul de centru paseste in fata si da comanda “Shomen-ni, Rei!” si membrii echipei de arbitri se apleaca inspre directia din fata a suprafetei de lupta spunand “Osu!”;
 - b) apoi arbitri se intorc rapid si simultan 180 de grade spre inapoi si dreapta in jurul piciorului stang, arbitrul de centru da comanda “Koho-ni, Rei!” si toti arbitrii se apleaca si saluta partea din spate a suprafetei de lupta spunand “Osu!”;
 - c) din nou arbitrii se intorc repede si simultan 180 de grade spre inapoi si dreapta in jurul piciorului stang (arbitrul de centru nu se va intoarce)
 - d) apoi arbitrii de colt si arbitrul de centru se saluta intre ei cu “Osu!”, la comanda “Otagai-ni, Rei!”;
- 3 – o noua echipa de arbitri se aliniaza la intrarea pe suprafata de lupta;
- 4 – echipa de arbitri care va fi schimbata se incoloneaza si merg in partea laterala a suprafetei de lupta.
- 5 – noua echipa cu arbitrul de centru in frunte intra pe suprafata de lupta si merg in partea opusa celeilalte echipe; cand arbitrul de centru si toti arbitrii judecatorii intra pe suprafata de lupta, se opresc in apropierea zonei exterioare “jogai” si fac doua saluturi folosind “Osu!” – prima



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905

e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com **web:** www.kyokushin.ro

- aplecare este inspre directia mesei arbitrului sef de tatami, iar a doua spre centrul suprafetei de lupta "jonai";
- 6 – echipa care va fi inlocuita se opreste si se intoarce in partea opusa in lateralul suprafetei de lupta ;
 - 7 noua echipa se opreste si es intoarce in partea opusa laterala a suprafetei de lupta;
 - 8 stand fata in fata echipele se saluta la comanda arbitrului de centru care paraseste suprafata "Otagai-ni, Rei!;
 - 9 echipa inlocuita se intoarce la dreapta si paraseste suprafata de lupta, arbitrul si toti judecatorii se opresc la coltul suprafetei "jogai"si executa doua saluturi folosind "Osu!", – prima aplecare este in directia mesei arbitrului sef de tatami, iar a doua spre centrul suprafetei de lupta "jonai";
 - 10 noua echipa se intoarce la dreapta la comanda arbitrului si merge spre partea din spate a suprafetei de lupta. Dupa aceasta noua echipa actioneaza conform regulilor de mai sus;
 - 11 arbitrii echipei schimbate pot tine daca este necesar, o mica sedinta, apoi merg la locul de asteptare al arbitrilor pana la urmatoarea intrare

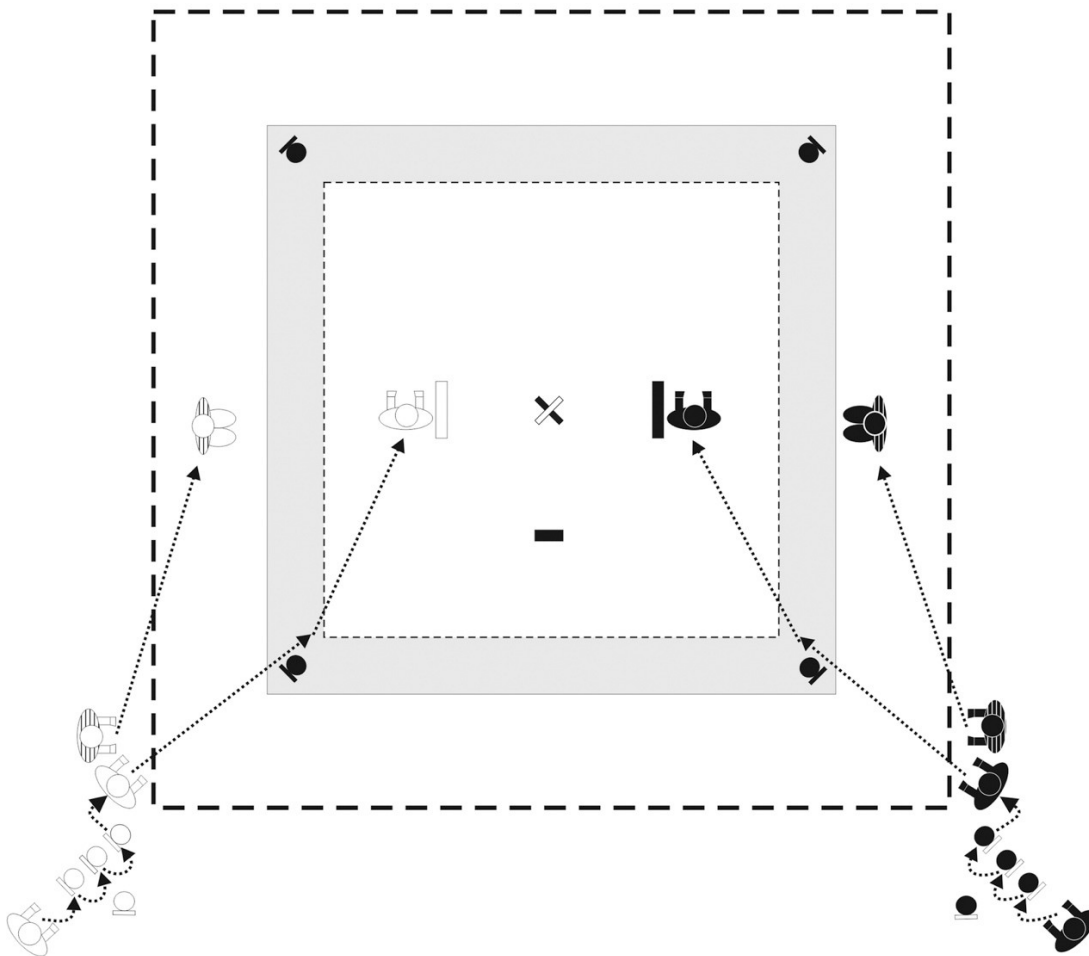


FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa7.

PROCEDURA DE INTRARE A COMPETITORILOR SI ANTRENORILOR LA SUPRAFATA DE LUPTA

Foto. № 8.



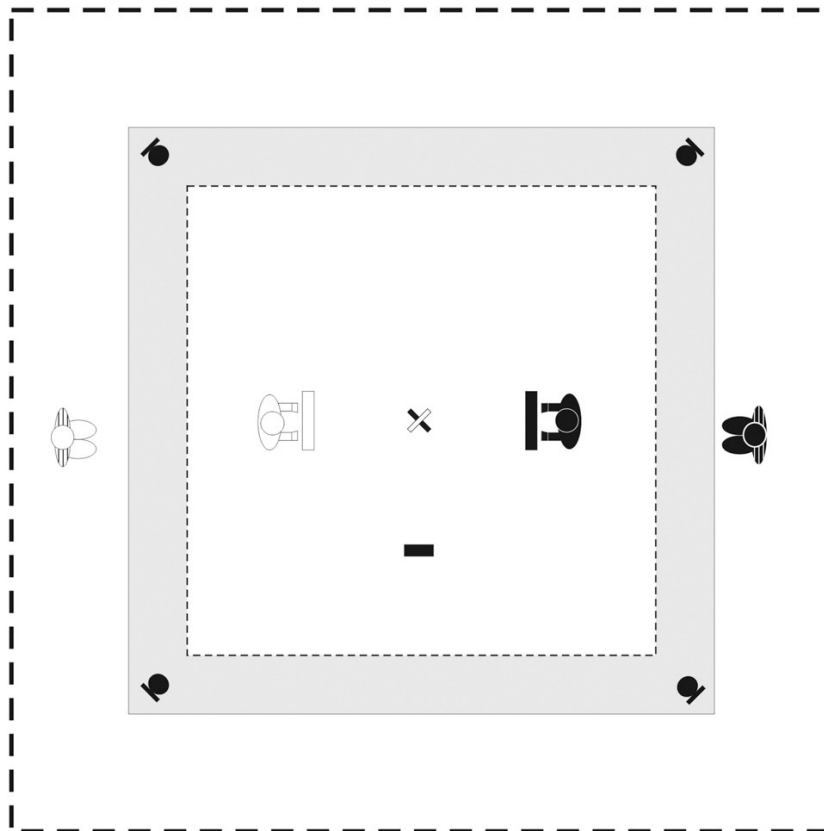


FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa 8.

POZITIA LUPTATORILOR DUPA CE ARBITRUL OPRESTE MECIUL CU COMANDA "YAME" LA FINALUL REPRIZEI

Foto. № 9.



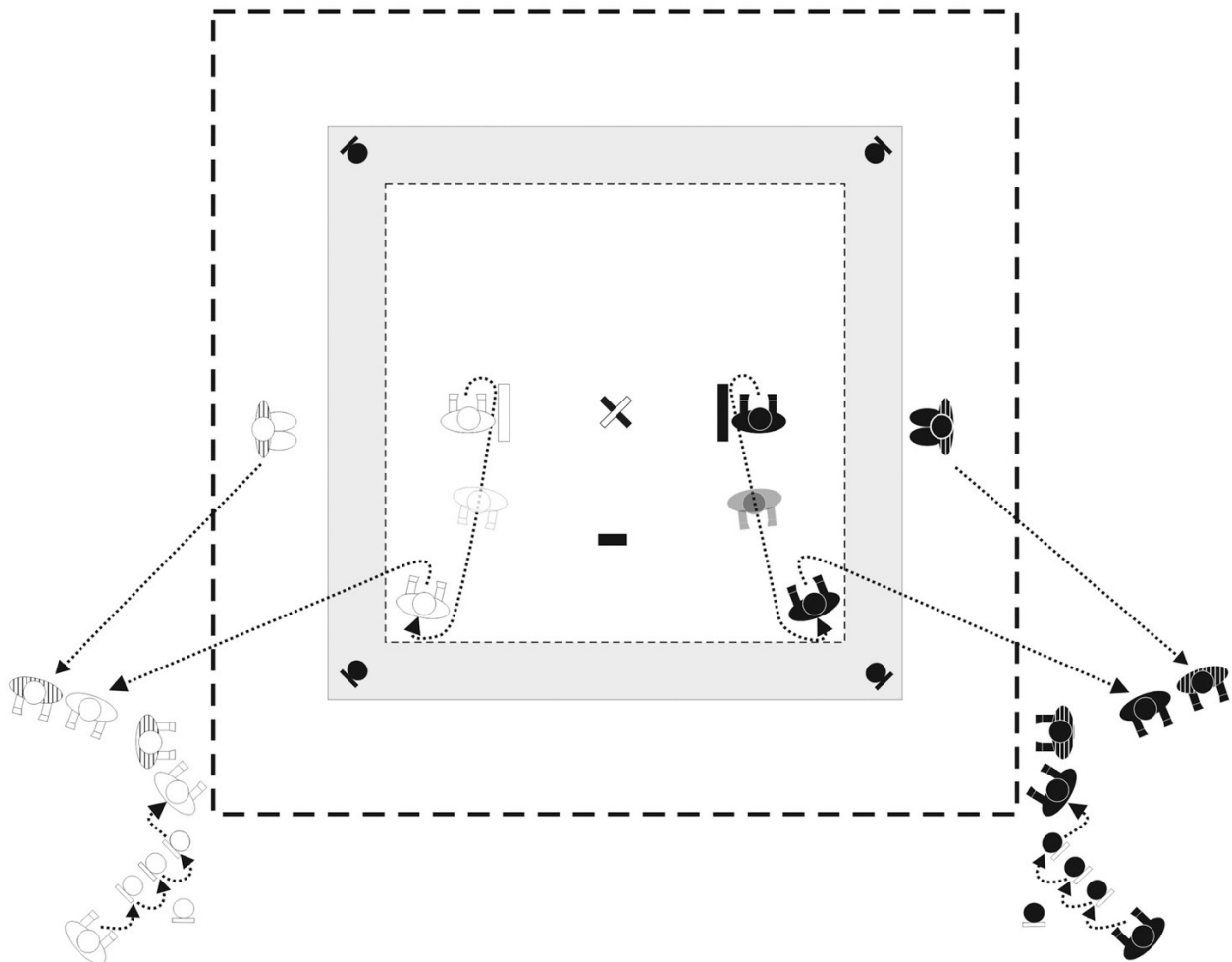


FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa 9.

PROCEDURA PRIN CARE SE PARASESTE SUPRAFATA DE LUPTA DE CATRE COMPETITORI SI ANTRENORI

Foto. № 10.





FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa 10.

EXEMPLE DE PROTECTII

Foto. № 11.
Manusi pentru Cadeti



Foto. № 12.
Genunchiere pentru Cadeti si Juniori



Foto. № 13.
Tibiere



Foto. № 14.
Tibiere cu protectii pentru degete





FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Foto. № 15.
Casca cu grilaj detasabil



Foto. № 16.
Casca cu sita detasabila



Foto. № 17
Vesta pentru Cadeti



Foto. № 18.
Vesta pentru Cadeti Rosu si albastru



Foto. № 19.
Vesta pentru Cadeti Alba, partea fata



Foto. № 20.
Vesta pentru Cadeti Alba, partea spate





FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Foto. № 21.
Protectie inghinala barbati



Foto. № 22.
Protectie inghinala femei



Foto. № 23.
Protectie de piept femei



Foto. № 24.





FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
 ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
 e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa 11.

UNIFORMA COMPETITORILOR (DOGI) STANDARD

Foto. № 25.

Uniforma (dogi) si locul emblemelor permise

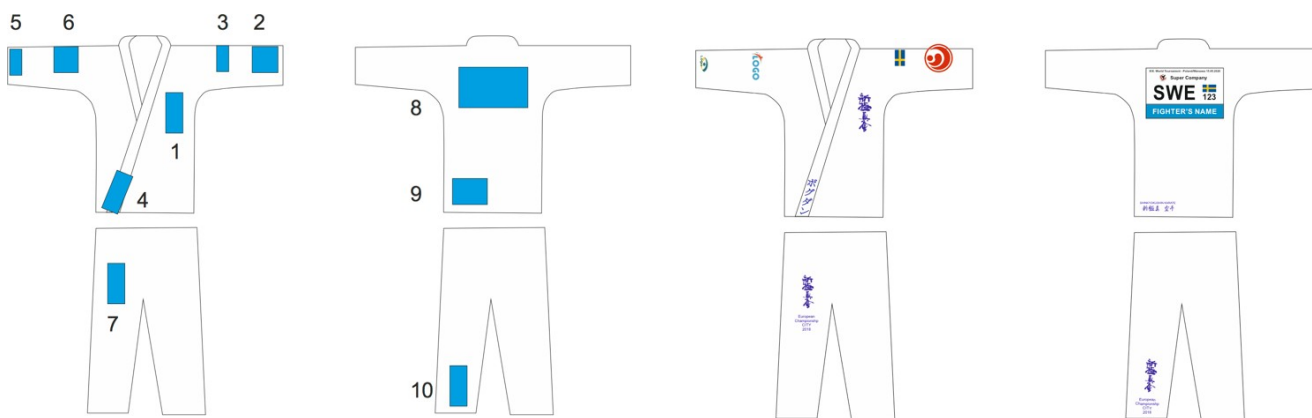


Foto. № 26.

Descrierea numelui si marimea emblemelor

VERSION 2		
#	size [cm]	Comment
1	6 x 15	Shinkyokushinkai or Kyokushinkai kanji
2	10 x 10	Local/National dojo logo
3	6 x 4	Flag of the nation
4	3 x 15	Name of the competitors
5	8 x 3	Fighters/National sponsor. In case of conflict of interest with Tournament's sponsor it must be removed
6	8 x 3	Tournament sponsor
7	8 x 15	Shinkyokushinkai / Kyokushinkai kanji or memorial logo
8	30 x 20	Number and identification plate
9	15 x 8	Memorial text or Country text
10	8 x 15	Shinkyokushinkai / Kyokushinkai kanji or memorial logo
		sleeves below elbow.
		- jacket long enough to stay inside the belt.



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa 12.

NUMARUL DE PE SPATELE JACHETEI DOGI A COMPETITORILOR
STANDARD

XIX. World Tournament - Poland/Warsawa 15.05.2020



Super Company

SWE



123

FIGHTER'S NAME



FEDERATIA ROMÂNĂ DE KARATE KYOKUSHIN-IKO 2
ROMÂNIA, cod: 410034, ORADEA, Str. G. Enescu nr. 55 tel. & fax: 0040 259 413905
e-mail: kyokushin.romania@yahoo.com web: www.kyokushin.ro

Anexa 13.

Anexa la regulile competitionale.

Reguli si atributii pentru antrenori si arbitri, in ceea ce priveste comportamentul in timpul meciurilor.

Pozitia antrenorului:

1. Este permisa asistarea luptatorilor doar de catre un antrenor/instructor/indrumator langa suprafata de lupta.
2. Un scaun va fi pozitionat pentru antrenor la distanta de 1,5 m de tatami. Pozitia scaunului va fi marcata cu banda pe podea.
3. Antrenorul/Instructorul/Indrumatorul trebuie sa ramana asezat pe scaun toata durata meciului. Nu ii este permis antrenorului sa se ridice sau sa paraseasca scaunul.
4. In nici o situatie antrenorul nu se poate apropia sau intra pe tatami.
5. Aceasta se va face doar la semnalul si cu permisiunea arbitrilor de centru.

Comportamentul si tinuta antrenorului:

6. Antrenorului/Instructorului/Indrumatorului ii este permis sa sustina si sa instruiasca competitorul doar in maniera corecta Budo.
7. Antrenorul/Instructorul/Indrumatorul trebuie sa fie imbracat in echipamentul de prezentare (treningul clubului/tarii). Nici un alt tip de imbracaminte nu este acceptat.
8. Nu sunt permise caciuli, sepci sau orice fel de acoperitoare de cap.
9. Sunt strict interzise comentariile cu voce tare si gesticularea deciziei arbitrilor.
10. Contestatiile se pot face doar la sfarsitul luptei in conformitate cu regulile competitiei.
11. Antrenorilor nu le este permis sa discute in timpul competitiei cu arbitri implicati in competitie.
12. Nu sunt permise strigatele si gesticulari exagerate.

Atributiile arbitrilor si judecatorilor:

13. Arbitrul are responsabilitatea conducerii luptelor precum si responsabilitatea supravegherii situatiilor din imediata vecinatate a suprafetei de lupta.
14. Aceste situatii includ in mare parte actiunile antrenorilor/indrumatorilor si alte activitati din preajma suprafetei de lupta care pot deranja desfasurarea intr-o maniera adecvata (Budo) a luptelor.
15. Nerespectarea regulilor sau conduitei trebuie oprita in faza incipienta de catre arbitrul de centru.
16. Arbitrii de colt trebuie sa fie vigilenți si sa semnalizeze arbitrilor centrali daca sesizeaza astfel de incalcare ale regulilor/conduitei.
17. Nerespectarea instructiunilor arbitrilor poate conduce la evacuarea de langa suprafata de lupta a antrenorului. In cazurile grave Comisia arbitrilor poate decide sa suspende participarea antrenorului la viitoarele participari.