

Noul REGULAMENT COMPETIȚIONAL I.K.O.

În vigoare la 1 Noiembrie 2017

Principii de arbitraj

Comisia de arbitri și Comitetul Competiției vor avea autoritate egală la arbitrajul evenimentelor, însă decizia finală aparține Arbitrului Suprem. Reprizele de Kumite vor fi limitate la durata de trei minute (cele eliminatorii la două minute) și reprizele suplimentare (dacă vor exista) la două minute. Când va considera necesar, Arbitrul Suprem poate acorda timp suplimentar. Arbitrul Suprem, după consultarea Arbitrului Executiv, are ultima autoritate de a schimba, modifica sau întârzia programul competiției. Dacă este necesar, Arbitrul Suprem poate consulta Comitetul Competiției.

Lupta liberă (Kumite)

A. Principiile de bază

- 1) O repriză va dura trei minute (reprizele eliminatorii două minute) și reprizele suplimentare (dacă vor exista) durează două minute.
- 2) Victoria se acordă competitorului:
 - care a obținut un punct întreg. (Ippon)
 - care a obținut două jumătăți de punct, care alcătuiesc un punct întreg. (2 x Wazaa-ari = Awase Ippon)
 - care câștigă prin decizie. (Hantei-Gachi)
 - al cărui oponent a fost descalificat (Shikkaku) sau nu a reușit să participe la repriză fără motiv întemeiat (Kiken).

B. Victoria prin punct întreg (Ippon)

- 3) Excluzând tehnicile listate ca nepermise, o lovitură de pumn (tsuki), de picior (keri), de cot (hiji uchi), etc., care doboară viguros oponentul pentru mai mult de trei secunde sau care duce la pierderea dorinței de luptă a oponentului marchează un punct întreg.
- 4) Când un oponent este doborât prin orice tehnică, incluzând, de exemplu, secerările (ashikake), sau contra-secerarea la jodan-mawashi-geri, și spatele oponentului este pe podea, un pumn precis dat în jos, în zona stomacului oponentului, cu contact ușor (gedan tsuki și Zanshin cu Kiai) ce urmează imediat ca parte a unei combinații poate marca Ippon bazat pe sincronizare și pe alte criterii.

C. Acordarea victoriei prin jumătate de punct (Waza-ari)

5) Excluzând tehnicile listate ca nepermise, o lovitură de pumn (tsuki), de picior (keri), de cot (hiji uchi), etc., care doboară viguros oponentul sau care duce la pierderea dorinței de luptă a oponentului pentru mai puțin de trei secunde, după care acesta se ridică și continuă lupta marchează o jumătate de punct. Similar, când un oponent se dezechilibrează dar nu cade în urma loviturii de pumn (tsuki), picior (keri), cot (hiji-uchi), etc., se acordă o jumătate de punct.

6) Dacă, după lovirea clară a feței oponentului prin orice tehnică de jodan-geri (inclusiv jodan-mawashi-geri, jodan-mae-geri, jodan-ushiro-geri, jodan-ushiro-mawashi-geri, jodan-hiza-geri, etc.) oponentul nu cade și nu se dezechilibrează dar se execută asupra sa o lovitură de pumn precisă, fără contact, cu controlul distanței (Tsuki și Zanshin cu Kiai) ce urmează imediat ca parte a unei combinații se poate acorda Waza-ari bazat pe sincronizare și pe alte criterii.

7) Când un oponent este doborât cu orice tehnică, inclusiv chudan-geri (chudan-mae-geri, chudan-ushiro-geri, etc.), urmată imediat de o lovitură de pumn precisă, dar fără contact, dată cu controlul distanței (Tsuki și Zanshin cu Kiai) ca parte a unei combinații, se poate acorda Waza-ari bazat pe sincronizare și pe alte criterii.

8) Când un oponent este doborât cu orice tehnică, inclusiv secerarea (ashi-kake)sau contra-secerarea la jodan-mawashi-geri, urmată imediat de o lovitură de pumn dată în jos, precisă, dar fără contact, cu controlul distanței (gedan tsuki și Zanshin cu Kiai) ca parte a unei combinații, se poate acorda Waza-ari bazat pe sincronizare și pe alte criterii.

9) După evitarea unei tehnici a oponentului, inclusiv kaiten-domawashi, și când spatele oponentului este pe podea, un pumn precis dat în jos, în zona stomacului oponentului, cu contact ușor (gedan tsuki și Zanshin cu Kiai) ce urmează imediat ca parte a unei combinații se poate acorda Waza-ari bazat pe sincronizare și pe alte criterii.

10) Oponentul doborât poate ataca, de exemplu prin keru-age (lovitură în sus) de la podea, imediat ce a fost doborât. Este posibil ca această tehnică de keru-age să marcheze Waza-ari sau Ippon pentru oponentul doborât, în condițiile Articolelor 3 și 5.

11) Când un oponent suferă o leziune ca urmare a loviturilor permise ale celuilalt concurent, inclusiv mici tăieturi pe frunte ce necesită îngrijiri în afara suprafeței de luptă, meciul se poate relua după tratament, iar Waza-ari poate fi acordat – după cum decide Președintele Competiției.

12) Două acordări de jumătate de punct constituie o victorie prin punct întreg. (2 Waza-ari = Awase Ippon)

**** Definiția doborârii oponentului: când orice porțiune a mâinilor sau corpului oponentului, cu excepția părții de jos a picioarelor, atinge podeaua, ca rezultat al unei tehnici, iar oponentul se află într-o poziție din care este imposibil să reacționeze. (Shin-tai)*

D. Victoria prin decizie (Hantei)

13) Când nu s-a obținut un punct clar, victoria se acordă prin decizie.

14) Decizia este valabilă când cel puțin trei din cei cinci membri ai echipei de arbitri o determină.

15) Criteriile pentru luarea deciziei sunt prioritizate astfel:

[A] Vătămarea

[B] Eficacitatea tehnicilor folosite (Yuko-Da)

[C] Numărul tehnicilor folosite (Tekazu) / Agresivitatea (Kosei)

16) Dacă unul dintre concurenți are o penalitate (Genten Ichi) și de asemenea a marcat o jumătate de punct (Waza-ari), atunci jumătatea de punct este anihilată de către penalitate. Dacă un oponent nu are nici penalități, nici jumătate de punct, victoria se acordă prin decizie.

Genten Ichi = Waza-ari

17) Victoria se acordă în cazul descalificării sau retragerii oponentului.

E. Prelungirile (Enchosen)

18) Când o decizie nu poate fi luată pe baza a trei din cei cinci arbitri, se declară egalitate și se acordă prelungiri.

19) Dacă o decizie nu poate fi luată nici după două reprize de prelungiri, victoria se acordă concurentului mai ușor cu 10 kilograme. Dacă nu se poate declara câștigătorul pe baza diferenței de greutate, numărul de plăci sparte la testul de spargere (tameshiwari) devine criteriul de acordare a victoriei.

Pentru rundele eliminatorii, dacă nu se poate lua o decizie după o repriză de prelungire și diferența de greutate este mai mică de 10 kilograme, se mai acordă o repriză decisivă de prelungire (fără posibilitatea deciziei de egalitate = sudden-death).

20) Dacă nu se poate decide câștigătorul pe baza greutății sau numărului de plăci sparte, victoria se acordă de către Arbitrul Suprem și Arbitrul Executiv pe baza tehnicii concurentului, a spiritului său combativ și a numărului de penalități etc.

În acest caz poate exista o a treia repriză de prelungiri.

21) Articolele 19 și 20 constituie principiile de bază însă Arbitrul Suprem și Arbitrul Executiv pot face modificări când consideră necesar.

F. Faultul (Hansoku)

22) Următoarele acțiuni sunt considerate faulturi:

(1) Ganmen-Ouda: Atingerea feței și gâtului adversarului, chiar și ușor, la atacul cu mâna sau cu cotul. Cu toate acestea, atacul simulat la față este permis.

(2) Kin-geri sau Kinteki-eno-kogeki: Lovituri în vintre

(3) Zu-tsuki: Împingeri cu capul

(4) Taoreta-aite-eno-kogeki: Atacarea unui oponent deja doborât la podea – cu excepția gedan-tsuki cu contact ușor din Articolele 4 și 9.

(5) Sebone-eno-kogeki: Atacarea șirei spinării / coloanei vertebrale.

(6) Kake: Agățarea gâtului oponentului sau altei părți a corpului.

(7) Tsukami: Prinderea și ținerea uniformei (dogi), brațelor sau picioarelor oponentului.

(8) Kakae-komi: Ținerea unei părți a corpului oponentului, precum un picior.

(9) Nage: Proiectarea oponentului.

(10) Ganmen-eno-Oshi (Kubi-eno-Oshi): Împingerea feței sau gâtului oponentului.

(11) Renzoku-shiteno-Oshi: Împingeri multiple.

(12) Osae: Ținerea cu mâna a părții corpului adversarului, precum umărul.

(13) Mune-wo-awase-teno-kogeki / Te-wo-awase-teno-kogeki: Atingerea mâinilor oponentului sau a pieptului cu pieptul într-un clinci.

(14) Kakenige: Acțiuni repetate precum căderea sau pasul în afara suprafeței de luptă, imediat după lovirea cu piciorul sau cu brațul a oponentului.

(15) Jogai: Pasul frecvent în afara suprafeței de luptă.

(16) Jogai-karano-kogeki: Atacul din Jogai.

(17) Atacul după ce arbitrul a declarat ”yame” (oprirea luptei).

(18) Kansetsu-eno-kogeki: Atacul direct frontal spre articulația genunchiului cu chusoku, sokuto sau kakato.

(19) Orice alte acțiuni pe care arbitrul le poate considera fault.

*** Oshi: O împingere scurtă, singulară, cu seiken, shotei, shuto, kote și hiji este permisă.

*** Sabaki: Îndepărtarea mâinilor și picioarelor într-o secundă este permisă. Răsucirea sau proiectarea unor părți ca mâinile și picioarele, ale corpului oponentului este interzisă.

*** Combinarea Oshi, Sabaki și Ashi-kake într-o secundă este permisă.

23) Cu excepția acțiunilor intenționate, faulturile conduc la un avertisment (Chui Ichi). Două avertismente duc la a doua avertizare (Chui Ni). Trei avertismente constituie o penalizare (Genten Ichi). Patru avertismente duc la două penalizări (Genten Ni) și constituie descalificarea automată (Shikkaku).

G. Penalizările (Genten)

24) Următoarele situații conduc automat la o penalizare (Genten Ichi):

(1) Faultul cu intenție

(2) Alte acțiuni pe care arbitrul principal le poate considera ca atitudine necorespunzătoare față de competiție.

*** Când un oponent suferă o accidentare ca rezultat al loviturilor nepermise ale celuilalt concurent, ce necesită îngrijiri și timp de refacere până după meciul următor sau mai mult, meciul poate fi reluat după îngrijiri și refacere, și se pot da două avertismente (două Chui) – după cum decide Președintele Competiției.

H. Descalificarea (Shikkaku)

25) Următoarele situații conduc la descalificare:

(1) Două penalizări. (Genten Ni = Shikkaku)

(2) Nerespectarea indicațiilor arbitrilor în timpul reprizei

(3) Acțiuni considerate ca fiind pură violență, fault serios cu intenție și atitudine negativă intenționată. Descalificarea poate anula acordarea de către Arbitrul Suprem a locului în clasamentul competiției.

(4) Confruntarea pentru mai mult de un minut fără angajament în luptă. Aceasta poate fi privită ca lipsa voinței de a lupta, iar ambii competitori vor fi descalificați.

(5) Întârzierea sau neprezentarea la meci.

(6) Portul ținutei sau echipamentului de protecție neautorizate.

(7) Cântărirea cu 10 kg mai mult / mai puțin față de greutatea declarată la înscrierea în competiție.

26) Shiai Hoki: Oricine nu reușește să participe la meci conform programului fără motiv întemeiat va fi amendat. Următoarele împrejurări constituie excepții:

(1) Imposibilitatea continuării competiției decisă de medicul principal al competiției după examinarea medicală.

(2) Situații nedorite neprevăzute survenite celor apropiați concurentului (precum membri de familie, etc.) apărute imediat înainte sau în timpul meciului. Permisivitatea de a părăsi zona de competiție va fi dată după consultarea cu Arbitrul Suprem și cu Comitetul Competiției.

TESTUL DE SPARGERIE I.K.O. (Tameshiwari)

1) Materialele folosite pentru testul de spargere vor fi plăci din lemn cu lungimea de 33 centimetri (13 inchi), lățimea de 21 centimetri (8 inchi) și grosimea de 24 milimetri (0,9 inchi). Arbitrii și echipa de verificare vor confirma dacă materialele corespund standardelor stabilite de

International Karate Organization.

- 2) Punctajul se acordă pe baza numărului de plăci sparte.
- 3) Fiecare concurent va utiliza patru tehnici în testul de spargere: pumnul / primele două monturi (seiken), latura exterioară a labei piciorului / lama piciorului (sokuto), cotul (enpi) și latura exterioară a palmei / lama mâinii (shuto). Numărul total de plăci sparte constituie scorul testului de spargere.
- 4) Fiecare concurent poate încerca spargerea unui număr de plăci la alegere, mai mare sau egal cu 3 plăci.
- 5) Dacă la încercarea inițială nu se sparg toate plăcile nu se vor acorda puncte.
- 6) În cazul eșecului, concurentul are permisiunea să mai încerce o dată, dar numărul de plăci va fi limitat la trei.
- 7) Dacă concurentul nu reușește să spargă plăcile nici a doua oară, scorul său este 0.
- 8) Plăcile pentru testul de spargere trebuie așezate peste două blocuri stabile. Concurenții nu au voie să mute blocurile fără permisiunea arbitrilor.
- 9) Concurenții nu au voie să atingă blocurile și plăcile. Însă ei pot examina spațiile dintre plăcile individuale și pot așeza o bucată subțire de material textil (după ce e examinată de arbitrii și echipa de verificare) deasupra plăcilor.
- 10) Testul de spargere se va desfășura conform instrucțiunilor arbitrilor. Durata testului de spargere este stabilită la două minute. Depășirea timpului este considerată eșec.

REGULILE DE CONDUITĂ ALE ARBITRILOR I.K.O.

În vigoare la 1 Noiembrie 2017

Kumite

Începerea meciului

- 1) Responsabilul va striga concurenții. Concurenții vor intra pe suprafața de luptă din laturi opuse.
- 2) Arbitrul va sta în mijloc, la 3 metri de linia de centru. Arbitrul dă comenzile de salut: "Shomen ni Rei" și "Otagi ni Rei". Meciul începe după ce arbitrul a dat comanda: "Hajime!"

3) Dacă ținuta ambilor concurenți sau a oricăruia dintre ei se desface în timpul meciului, arbitrul va opri acțiunea, îi va pune să revină la pozițiile inițiale și le va permite să își aranjeze uniforma întorcându-se cu spatele unul la celălalt.

În timpul meciului

1) În timpul meciului, dacă este Ippon, Waza-ari sau fault, sau dacă un concurent face pasul în afara suprafeței de luptă etc., arbitrul (arbitrii) de colț vor fluiera și în același timp vor ridica steagul. Arbitrul de centru va da comanda "Yame!" (stai) și va cere competitorilor să se întoarcă la pozițiile de începere.

2) Semnalizarea cu steaguri este următoarea:

(1) Ippon (Victorie prin punct întreg) – Arbitrul de colț ridică în sus vertical steagul de culoarea câștigătorului (alb sau roșu). Va fluiera cu putere.

(2) Waza-ari (Jumătate de punct) – Arbitrul de colț ține orizontal în lateral steagul de culoarea concurentului care a obținut Waza-ari (alb sau roșu). Va fluiera scurt și zgomotos simultan cu poziționarea steagului.

(3) Hansoku (Fault) – Arbitrul de colț fluieră pentru a indica faultul: fluierături scurte simultan cu scuturarea sus-jos a steagului al cărei culoare corespunde competitorului care a comis faultul.

(4) Jogai (Pasul în afara limitei suprafeței de luptă) – Arbitrul (arbitrii) de colț cei mai apropiați de incident înclină diagonal orice steag pentru a bate cu el în podea. Fluier: fluierături scurte simultan cu bătaia steagului pe limita suprafeței de luptă.

(5) Mitomezu (nicio înregistrare sau nimic marcat) – Arbitrul de colț încrucișează în plan orizontal înaintea sa steagurile și le flutură. Fluier: lung, expirat, de putere medie.

(6) Miezū (acțiune neclară) – Arbitrul de colț încrucișează steagurile în plan vertical în fața pieptului său fără a-și acoperi ochii. Nu fluieră.

(7) Hantei (Decizie)

Hikiwake, Cyuritsu (Egalitate) – Arbitrul de colț încrucișează ambele steaguri înaintea sa coborându-le astfel încât să fie orientate diagonal în jos.

Aka (roșu) câștigă – Arbitrul de colț ridică steagul roșu vertical în sus și fluieră cu putere.

Shiro (albul) câștigă – Arbitrul de colț ridică steagul alb vertical în sus și fluieră cu putere.

3) În situație de Ippon, Waza-ari sau fault, arbitrul de centru va cere decizia arbitrilor de colț și va anunța decizia finală, care trebuie să conțină acordul a 3 sau mai mulți arbitri printre care arbitrul de centru.

Victoria prin punct întreg (Ippon)

- 1) Când intervine orice Ippon (Articolele 3 și 4) arbitrul de centru vareaduce concurenții la centrul suprafeței de luptă, îi va așeza în pozițiile inițiale și apoi va lua o decizie.
- 2) Arbitrul de centru va verifica deciziile arbitrilor de colț și va decide victoria pe baza acordului a 3 sau mai mulți arbitri printre care și arbitrul de centru.

Victoria prin decizie (Hantei)

- 1) La semnalul de final, arbitrul de centru va da comanda "Yame!" (stai) și vareaduce concurenții în pozițiile inițiale.
- 2) Arbitrul de centru va așeza concurenții cu fața spre "Shomen" (înainte) și va cere decizia arbitrilor de colț. Fiecare arbitru de colț va ridica vertical în sus steagul său de culoarea concurentului pe care îl consideră victorios. În caz de egalitate, va încrucișa steagurile înaintea sa. Decizia valabilă va fi cea care întrunește acordul a cel puțin 3 arbitri (inclusiv arbitrul de centru). În cazul în care nu există 3 sau mai mulți arbitri cu aceeași decizie, va fi egalitate.

Faultul (Hansoku)

- 1) În cazul unui fault, arbitrul de centru va separa concurenții și va opri acțiunea.
- 2) La decizia de fault este necesar acordul a 3 sau mai mulți arbitri, printre care și arbitrul de centru.
- 3) În cazul unui fault, dacă nu este intenționat, concurentul poate primi un avertisment (Chui Ichi). Două avertismente duc la a doua avertizare (Chui Ni). Trei avertismente constituie o penalizare (Genten Ichi). Patru avertismente duc la două penalizări (Genten Ni) și descalificarea automată (Shikkaku).
- 4) Tehnici nepermise: vezi Articolul 22 (Hansoku)

Descalificarea (Shikkaku)

- 1) Un concurent care primește două penalizări (Genten Ni) va fi descalificat.
- 2) Alte penalizări: vezi Articolul 25 (Shikkaku)

Încheierea meciului

- 1) În cazul unui Ippon, sau Shikkaku, arbitrul de centru va opri imediat lupta, va poziționa concurenții față în față, va anunța rezultatul luptei, îi va pune să salute înclinându-se spre "Shomen", "Otagai" și le va permite să își dea mâinile. După aceea, le va cere concurenților să părăsească suprafața de luptă.

2) În cazul în care nu este Ippon sau Shikkaku. Concomitent cu semnalul de incetare a luptei, arbitrul de centru va opri meciul, va poziționa concurenții cu fața spre "Shomen", va cere decizia arbitrilor de colț și, după deciderea câștigătorului, va urma aceeași procedură de mai sus.