

International Federation of Karate (Kyokushin)



IFK INTERNATIONAL HEADQUARTERS
HANSHI STEVE ARNEIL (10TH DAN)
145 CAMBRIDGE ROAD, LONDON SW20 0PH GT BRITAIN

Regulamentul de Knockdown

August 2013

Tradus in Martie 2016

Registru de modificari

Data	Autor	Versiune	Detalii
Martie 1980	Hanshi Steve Arneil 10th Dan	V1.0	Nu a existat un document scris
Noiembrie 2002	Shihan Alex Kerrigan 7 th Dan	V2.0	
2005	Shihan Alex Kerrigan 7 th Dan	V3.0	
August 2013	Shihan Alex Kerrigan 7 th Dan	V4.0	Schimbari majore datorita regulilor Kyokushin internationale.

Doar Arbitrul Mondial Sef IFK, cu aprobarea lui HANSHI ARNEIL 10 DAN are dreptul sa modifice sau sa schimbe aceste reguli.

Traduse in Martie 2016 de catre Senpai Lia Howlett 2 DAN cu aprobarea Arbitrului Mondial Sef IFK – SHIHAN ALEX KERRIGAN 7 DAN

1 ARTICOLUL 1: ZONA DE CONCURS IN KUMITE

1. Suprafata de concurs trebuie să fie plata și lipsita de pericole.
2. Suprafata de concurs trebuie să fie un pătrat de 10m x 10m, de tip omologat IFK (Vezi Anexa 2), asezata pe o podea sau platforma solida.
3. Suprafata de concurs (a se vedea apendicele 5) se împarte în trei zone: zona de concurs, zona de pericol și zona de siguranță. Zona în interiorul granițelor zonei de pericol este numita zona de concurs și va fi un pătrat de 8m x 8m. Zona în afara zonei de pericol (JOGAI) va fi numita zona de siguranță și trebuie să fie de 1 m lățime pe fiecare parte.
4. Zona de pericol este partea exterioară a zonei de concurs, si semnalizeaza concurentului ca se apropie de marginea zonei de concurs. Ea va fi de 1 m lățime pe fiecare parte și va fi marcata prin TATAMI de culoare roșie.
5. O linie de 1m lungime si aproximativ 10cm lățime, trebuie să existe la 1,5 metri distanta de centrul zonei de concurs pentru poziționarea arbitrului.
6. Două saltele ROSII se poziționează (ca și în apendicele 5) pentru pozitia de start a luptătorilor. In cazul în care această facilitate nu este disponibilă, atunci două linii paralele, una pentru (SHIRO), și una pentru (AKA), fiecare de 1m lungime si aproximativ 10cm lățime, și în unghi drept cu linia arbitrului, se pozitioneaza la o distanță de 1,5 metri de centrul zonei de concurs, pentru a indica pozițiile de plecare la care concurenții trebuie să înceapa și sa termine luptal. (AKA) este in dreapta arbitrului și (SHIRO) în stânga lui.
7. În cazul în care se utilizează două sau mai multe zone de concurs adiacente, se poate folosi o zonă comună de siguranță care trebuie să fie libera și fara pericole.
8. Fiecare arbitru de colt (Fukushin) va fi așezat la cate un colt pe saltea în zona de siguranță. Fiecare arbitru de colt va fi echipat cu un steag roșu și un steag alb și fluierul personal de tipul aprobat de IFK.
9. Arbitrul de centru (Sushin) se poate deplasa în întreaga zonă de concurență, inclusiv in zona de siguranță unde stau arbitrii de colt.
10. Unul dintre cei doi Arbitrii Asistenti va fi așezat la marginea zonei de concurs, pe unde intra concurentul alb (SHIRO), iar unul la marginea zonei de concurs, pe unde intra concurentul roșu (AKA).
11. Arbitrul de Scaun va fi așezat la marginea suprafeței de siguranță, (vezi Anexa 5 pentru opțiuni). El va fi echipat cu un pix și hârtie (pentru a scrie scorurile și sancțiunile) și un fluier.
12. Crainicii, oficialii care inregistreaza rezultatele si cei care se ocupa de cronometru vor fi așezati la masa de scor.
13. Antrenorii vor fi așezati în afara zonei de siguranță, pe laturile luptătorilor lor, la marginea zonei de concurs. În cazul în care zona de concurs este elevata, antrenorii vor fi plasati în afara zonei elevate.
14. În general, spectatorii nu ar trebui să fie admisi la mai puțin de 3 metri de zona de concurs (sau platformă).
15. Modificări la structura zonei de concurs pot fi efectuate, dacă e necesar datorita condițiilor salii de competitie, numai cu aprobarea Comisiei de Arbitri IFK a competitiei.

2 ARTICOLUL 2: ECHIPAMENTUL NECESAR ZONEI COMPETITIILOR DE KUMITE

2.1 Scaune pentru arbitri asistenți

Vor fi plasate la marginea suprafeței de siguranță (opțiuni în anexa 5)

2.2 Scaune și steaguri pentru arbitri de colț

Scaune usoare pentru arbitri de colț (Fukushin) trebuie să fie plasate pe zona de siguranță la toate cele 4 colțuri ale zonei de concurs. Un steag roșu și unul alb se plasează pe fiecare scaun.

2.3 Scaune pentru Antrenori

Scaune usoare pentru Antrenori trebuie să fie amplasate pe latura roșe și cea alba de la marginea zonei de concurs. În cazul în care zona de concurs este elevată, scaunele pentru antrenori vor fi plasate în afara zonei elevate.

2.4 Scaun pentru Arbitrul de Scaun

Scaunul pentru Arbitrul de Scaun trebuie să fie plasat la marginea suprafeței de siguranță, (Opțiuni ca în apendicele 5). Un pix și hârtie se plasează pe scaun. În cazul în care zona de concurs este elevată, scaunul Arbitrului de Scaun va fi plasat în afara zonei elevate.

2.5 Cronometre

Trebuie să existe două cronometre pregătite (unul de rezervă) pentru a măsura durata luptei.

Ori de câte ori sunt utilizate cronometre electronice, este recomandabil să existe și cronometre manuale de rezervă în caz de eșec.

2.6 Semnal de timp

Trebuie să existe un tambur, gong, clopot sau dispozitiv sonor similar care să indice arbitrului de centru 30 secunde (ATOSHIBARAKO) înainte de expirarea timpului, și să indice sfârșitul timpului alocat pentru luptă.

Trebuie să existe o pungă mică roșie 20cm x 10cm, cu fasole înăuntru, care să fie aruncată în direcția picioarelor arbitrului de centru pentru a indica sfârșitul timpului alocat pentru luptă.

2.7 Cântare

Trebuie să existe pregătite două cântare (unul de rezervă).

2.8 Panglici Roșii și Albe

Trebuie să existe minimum 3 panglici roșii și 3 panglici albe de aproximativ 80cm lungime și 4cm lățime pentru a diferenția concurenții (AKA / Shiro). O panglica pentru concurentul în zona de concurs, una pentru concurentul ce se pregătește să intre în zona de concurs și una de rezervă.

3 ARTICOLUL 3: UNIFORMA OFICIALA SI IGIENA CONCURENTILOR

Concurentii si antrenorii lor trebuie sa poarte uniforma oficiala asa cum este definita aici. Comisia de Arbitri poate sa excluda orice oficial sau concurent care nu respectă prezentul regulament.

3.1 Arbitrii

Arbitrii de centru și arbitrii de colți trebuie să poarte uniforma oficială desemnată de Comisia de Arbitrii IFK. Această uniformă trebuie să fie purtata la toate turneele și cursurile.

Uniforma oficiala va fi după cum urmează:

- Sacou albastru bleumarin cu un singur rând de doi nasturi, plus insigna IFK.
- Cămașă alba cu mânecă scurtă, cu un singur buzunar pe stinga pieptului cu sigla IFK.
- Cravată oficiala.
- Pantaloni gri inchis uni si fără a fi suflecati.
- Sosete uni gri sau șosete negre.
- Arbitrii (de centru si de colt) pot purta agrafe daca parul lung este considerat o problemă in a vedea bine.
- Arbitrii de centru si de colt trebuie să aibă mereu fluiere personale de tipul celor omologate de IFK.

3.2 Concurentii

1. Concurentii trebuie să poarte un KARATEGI alb cu o centura de grad de culoare corespunzătoare. "Kyokushin" sau emblema organizație pe piept este permisă. Broderiile personale nu sunt acceptate.
2. KARATEGI trebuie sa fie din bumbac sau material similar, în stare bună (fără găuri sau rupturi), curat și in general uscat.
3. Marcaje acceptabile:
 - a. Emblema Nationala sau steagul țării (pe umarul stang). Mărimea totală nu poate depăși de 12 cm x 8 cm.
 - b. Marca producătorului (jos fata pe sacou și jos fața pe piciorul stâng pe pantaloni). Dimensiunea maximă de 25 de centimetri pătrați.
 - c. Emblema (logo-ul) sponsorului individual sau al echipei (pe umărul drept - de la guler pe umăr si pe braț in jos). Mărimea totală nu poate depăși 12 cm x 8 cm.

De asemenea, numărul de identificare (ZEKKEN) 25cm x 20cm emis de Comitetul de Organizare va fi purtat pe spate.

Comitetul Executiv IFK poate autoriza afișarea etichetelor speciale sau a mărcilor comerciale ale sponsorilor aprobate pe numărul de identificare (ZEKKEN).

4. KIMONOUL, atunci când este strâns în jurul taliei cu centura, trebuie să aibă o lungime minimă care sa acopere soldurile, dar nu trebuie să fie mai mult de trei sferturi din lungimea coapsei. Kimonoul va fi purtat cu partea stângă petrecuta peste dreapta și trebuie să fie suficient de larg pentru a avea o suprapunere minimă de 20 centimetri la nivelul de jos al coastelor.
5. Lungimea maximă a mânelor sacoului trebuie să nu fie mai lunga decit incheietura mainii și sa nu fie mai scurta de jumătatea antebrațului. Manecile trebuie sa acopere cotul atunci cand e indoit. Manecile nu pot fi suflecate.
6. Pantalonii nu trebuie să depășească glezna, dar nu trebuie să fie prea scurți; cracul de la pantaloni nu trebuie să fie mai mult de 5 cm deasupra gleznei. Pantalonii nu pot fi rulati.
7. Centura de grad a concurentului trebuie să fie în jur de 5 centimetri lățime și suficient de lunga pentru a fi trecuta de două ori în jurul taliei și pentru a permite aproximativ 20 la 30 cm din fiecare parte a nodului, dar capetele centurii nu trebuie să treaca de genunchi. Centura trebuie se fi purtata peste kimonou la

nivelul taliei și legată cu un nod pătrat suficient de strâns pentru a împiedica kimonoul să se desfacă.

8. Sportivele pot purta tricou alb uni pe sub kimonoul de Karate.
9. Concurenții vor concura în picioarele goale.
10. Următorul echipament de protecție este obligatoriu:
11. Pentru sportivi – Cochilia (Cochilia nu trebuie purtată peste pantalonii de GI);
12. Pentru sportive – protector pentru piept de tip omologat IFK; (Nu trebuie să acopere partea superioară a cutiei toracice sau a oricărei părți a abdomenului).
13. Pentru sportive - tibiere omologate IFK;
14. (Unele evenimente internaționale le pot desemna ca optionale)
15. Protezele dentare pentru sportivii de ambele sexe și cochiliile pentru sportive nu sunt obligatorii, dar dacă sunt purtate, trebuie să fie aprobate. Pentru sportivii de sex masculin – protecțiile pentru tibie și laba piciorului sunt optionale dar dacă sunt purtate acestea trebuie să fie aprobate.
16. Ochelari sunt interzisi. Lentilele de contact pot fi purtate pe riscul propriu al concurentului.
17. Purtarea de îmbrăcăminte, accesorii sau echipamente neautorizate, este interzisă.
18. Toate echipamentele de protecție trebuie să fie aprobate de IFK.
19. Se interzice utilizarea de bandaje sau suporturi timpul primului meci. După aceea, utilizarea de bandaje sau suporturi în caz de accidentare pot fi aplicate doar de către medicul turneului și trebuie să fie semnate și ștampilate de către el, și trebuie să fie verificate de către arbitru. Bandajarea cu scopul de a spori eficiența tehnicilor de atac și de apărare nu sunt permise.
20. Igiena personală a sportivului trebuie să fie de un standard ridicat.
21. Concurenții trebuie să aibă unghiile scurte și nu trebuie să poarte metal sau alte obiecte care pot provoca răni adversarilor. Este recomandabil să se folosească o proteză (optional) în cazul în care concurentul are dinți falsi sau poartă aparat dentar, iar întreaga responsabilitate pentru orice prejudiciu îi aparține concurentului.
22. Concurenții trebuie să aibă părul curat și tăiat la o lungime care nu împiedică buna desfășurare a meciului. Banderolele nu sunt permise. Dacă arbitrul consideră că părul oricărui concurent este prea lung și / sau necurat, el poate elimina concurentul din meci. Cordelutele și agrafele metalice sunt interzise. Panglicile, margelele și alte decorațiuni sunt interzise. Părul lung trebuie să fie legat de o bandă de elastic discretă pentru a se evita cauzarea de inconveniente altui concurent.
23. Este de datoria Arbitrilor Asistenți de a se asigura, înainte de fiecare meci ca ambii concurenți se conformă acestor cerințe.
24. Oricărui concurent care nu va respecta aceste cerințe îi va fi refuzat dreptul de a concura și adversarul va câștiga concursul prin KIKEN-GACHI, în cazul în care concurentul nu va fi în măsură să remedieze problemele în termen de 1 minut.

3.3 Antrenorii

Antrenorii vor purta, pe întreaga durată a turneului, treningul oficial al federației lor naționale și vor afișa actele de identificare oficiale.

4 ARTICOLUL 4: ORGANIZAREA COMPETIȚIILOR DE KUMITE

1. O competiție de Kumite Kyokushin poate fi împărțită în meciuri de echipa și meciuri individuale. În meciurile de echipa, o echipa poate consta din concurenți de greutate diferită, vârste diferite și sexe mixte, dar luptătorii trebuie să concureze împotriva luptătorilor de același sex. Meciurile individuale pot fi împărțite în categorii de vârstă, sex și greutate.
2. Bărbații și femeile nu au voie să concureze unul împotriva celuilalt.
3. Competițiile de KUMITE pentru adulți au loc în categorii de greutate.
4. La competițiile de kumite pe categorii de greutate pentru bărbați, sunt permise următoarele categorii de greutate:
 - a. Categoria 1 - Ușoară - sub 70 kg;
 - b. Categoria 2 - Mijlocie - 70-80 kg;
 - c. Categoria 3 - Greă - peste 80 kg;
5. La competițiile de kumite pe categorii de greutate pentru femei, sunt permise următoarele categorii de greutate:
 - a. Categoria 1 - Ușoară - sub 60 kg;
 - b. Categoria 2 - Greă - peste 60 kg;
6. Organizatorii concursului au dreptul de a modifica categoriile de greutate, luând în considerare numărul de concurenți și condițiile competiției, cu aprobarea organizatorilor competiției și a Comitetului de Arbitri IFK. Insa aceste schimbări trebuie să fie scrise în mod clar în formularul de înscriere în competiție.
7. Când la procedura de cântărire a competitorilor se descoperă că greutatea unui concurent depășește limita superioară a categoriei de greutate în care s-a înscris, concurentului îi va fi dată posibilitatea de a pierde excesul de greutate. Dacă nu se poate pierde excesul de greutate, concurentul va fi descalificat, sau, dacă este posibil (cu aprobarea Comisiei Competiției), i se va acorda posibilitatea de a concura la categoria de mai sus. Dacă greutatea unui concurent este mai mică decât limita inferioară a acestei categorii de greutate, acesta poate participa în categoria în care s-a înscris, însă greutatea concurentului se consideră a fi egală cu limita inferioară a categoriei sale de greutate, dacă nu este posibil să se schimbe categoria.
8. Într-o luptă individuală unul dintre concurenți se numește "AKA" ("Rosu") și este identificat cu o panglică roșie fixată pe centura în spate, iar celălalt se numește "SHIRO" ("Alb") și este identificat cu o panglică albă prinsă pe centură din spate. Concurentul SHIRO este chemat primul pe tatami, și concurentul AKA al doilea.
9. Utilizarea numelor concurenților poate cauza probleme de pronunție și de identificare. De aceea, de câte ori este posibil trebuie folosite și numere de turneu (ZEKKEN) pe lângă numele competitorilor.
10. Concurenții care nu se prezintă într-un minut atunci când sunt chemați vor fi descalificați (KIKEN).
11. Un concurent nu poate fi înlocuit cu un alt concurent.
12. Toți concurenții trebuie să se supună întotdeauna ordinilor arbitrului.
13. Antrenorii trebuie să prezinte acreditarea lor, împreună cu cea a concurentului lor în zona desemnată. Antrenorul trebuie să sadă în scaunul furnizat și nu trebuie să se amestece în buna funcționare a meciului prin cuvinte sau fapte. Doar un singur antrenor are permisiunea să însoțească un concurent în zona de competiție.
14. În cazul în care, printr-o eroare, lupta concurenții greșită, atunci indiferent de rezultat, lupta este declarată nulă și neavenită.

5 ARTICOLUL 5: ATRIBUȚII SI RESPONSABILITATI

5.1 Comisia de Arbitri

Competențele și atribuțiile Comisiei de Arbitri sunt următoarele:

1. Sa asigure pregătirea corectă pentru fiecare competiție, în consultare cu Comisia de Organizare, a zonei de competiție, a echipamentului necesar, a desfășurării și supravegherii meciurilor, a măsurilor de siguranță, etc.
2. Sa numească Tatami Manageri pentru fiecare suprafață de luptă și să se asigure că aceștia acționează așa cum trebuie și comunică cu arbitrul șef.
3. Sa supravegheze și să coordoneze modul general în care arbitrii își desfășoară activitatea.
4. Sa numească arbitrii / oficialii de schimb în cazul în care e necesar să se schimbe arbitrii / oficialii.
5. Sa numească castigatorii premiilor speciale (cel mai bun tehnician, cel mai bun spirit, etc.).
6. Sa acorde o decizie definitivă cu privire la chestiuni de natură tehnică, care pot apărea în timpul unui meci și pentru care nu există prevederi în regulament.

5.2 Managerii de Tatami

Atribuțiile Managerilor de Tatami sunt următoarele:

1. Sa delege, numească, și supravegheze arbitrii de centru și de colț, pentru toate meciurile din suprafața aflată sub controlul lor.
2. Sa supravegheze modul în care arbitrii de centru și de colț își desfășoară activitatea, și să se asigure că oficialii numiți sunt capabili să ducă la îndeplinire sarcinile alocate.
3. Dacă este necesar, să pregătească pentru Comisia de Arbitri, un raport scris de zi cu zi privind activitatea fiecărui oficial sub supravegherea lor, împreună cu recomandări, dacă sunt necesare.

5.3 Echipa de Arbitrii

1. Echipa de Arbitrii pentru fiecare meci este formată dintr-un arbitru de centru (Sushin), patru arbitri de colț (Fukushin), un arbitru de scaun (Kansa) și doi arbitri asistenți.
2. Într-o Competiție Mondială, dacă este posibil, Arbitrul de centru și arbitrii de colț trebuie să nu aibă aceeași naționalitate ca cea a unuia dintre concurenți.
3. Pe lângă Echipa de Arbitrii, pentru a ajuta desfășurarea meciurilor, vor fi numiți crainici și persoane care vor cronometra lupta și vor înregistra scorul.
4. La HANTEI Arbitrul de Centru (Sushin) și cei patru arbitri de colț (Fukushin) au fiecare câte un vot, arbitrul de scaun nu are drept de vot.
5. Dacă trebuie să-și explice motivele pentru o hotărâre după meci, arbitrii de colț pot vorbi cu Managerul de Tatami, Arbitrul Șef sau Juriul de Apel. Ei nu vor da explicații la nimeni altcineva.

5.4 Arbitrul de Centru

Competențele arbitrului de centru vor fi după cum urmează:

1. Arbitrul de centru (Sushin) are competența de a conduce meciuri, inclusiv de a anunța începutului, suspendarea și sfârșitul meciului, de a se asigura că deciziile sunt înregistrate corect.
2. De a obține și de a lua o decizie în acord cu opinia arbitrilor de colț.
3. În timpul meciului arbitrul de centru va fi obligat să acorde atenție și să reacționeze în mod responsabil la semnalele arbitrilor de colț (Fukushin).
4. Când doi arbitri de colț dau același semnal sau indică un scor pentru același concurent, Arbitrul de centru poate adăuga votul sau ca al treilea vot și, cu

majoritatea de voturi, sa atribue victoria clară (IPPON GACHI), WAZA-ARI sau sa penalizeze un competitor pentru incalcare Regulamentului.

5. Când doi arbitri de colt arată o încălcare a Regulamentului (Hansoku) de catre un concurent, Arbitrul de centru are dreptul, daca meciul nu evoluează în favoarea contravenientului, de a nu opri meciul și arată TOROMASEN! (Invalid!). Dacă arbitrul nu oprește meciul, el trebuie să arate aceasta prin gest arbitrilor de colt și concurenților prin comanda ZOKKO! (Continuati!).
6. Sa oprieasca meciul atunci când, în opinia arbitrulului de centru a fost marcat un punct, s-a comis un fault, sau pentru a asigura siguranța concurenților. Dacă arbitrul observa o încălcare a regulilor (HANSOKU) și oprește meciul, dar nu este susținut de arbitrii de colt și nu este în măsură să sancționeze contravenientul cu avertismentul oficial (CHUI ICHI), el poate da contravenientului un avertisment oral (CHUI).
7. Sa ceara arbitrilor de colt confirmarea verdictului în cazul în care ar putea exista, în opinia arbitrului, motive pentru arbitrii de colt de a-si re-evalua decizia pentru un IPPON, WAZA-ARI, avertisment sau penalizare.
8. Dacă trei sau patru arbitri de colt arată IPPON, WAZA-ARI sau o încălcare a regulilor (HANSOKU), dar arbitrul de centru se îndoiește acuratetea deciziei lor in judecarea situației, el poate opri meciul, poate aduna arbitri de colti pentru o dezbatere, se poate consulta cu Arbitru de Scaun (Kansa), Managerul de Tatami, sau arbitrul șef, și ca urmare a acestei consultari el poate fie să declare victoria clară (IPPON GACHI), fie WAZA-ARI, TOROMASEN! (Invalid!), sau avertismentul oficial (Chui ICHI). În cazul în care arbitrul anunță TOROMASEN! (Invalid!) sau dă avertisment oficial (CHUI ICHI), el trebuie să explice concurenților motivele deciziei.
9. Sa explice Managerului de Tatami, Arbitrului Sef sau de Juriului (Comisiei) de Apel, dacă este necesar, motivele pentru care a dat o decizie.
10. Sa impuna sancțiuni și sa emita avertizari.
11. Sa conduca votul arbitrilor de colt (HANTEI), inclusiv votul lui propriu, și să anunțe rezultatul.
12. Să anunțe câștigătorul.
13. Autoritatea arbitrului nu se limitează doar la zona de concurs, ci si perimetrului ce o inconjoara in intregime.
14. Arbitrul va da toate comenzile și va face toate anunțurile.

5.5 Arbitrii de colt

Atributiile arbitrilor de colt (Fukushin) sunt următoarele:

1. Sa semnaleze avertismente, sancțiuni si puncte marcate.
2. Sa-și exercite dreptul de vot cu privire la orice decizie care trebuie luată.
3. Arbitrii de colt trebuie să urmărească cu atenție acțiunile concurenților și sa semnaleze Arbitrului de Centru o opinie în următoarele cazuri:
 - a) Când observă inscrierea unui punct.
 - b) Când un concurent a comis un act și / sau tehnica interzisa.
 - c) Atunci când observa un accident, o boala sau o incapacitate a unui concurent de a continua lupta.
 - d) Când ambii sau unul dintre concurenți sunt în afara zonei de concurs (JOGAI).
 - e) In alte cazuri, atunci când se consideră necesar să atragă atenția arbitrului.
4. Fiecare arbitru de colt trebuie sa-si arate în mod clar opinia făcând un gest corespunzător și fluierand o data.
5. Fiecare arbitru de colt trebuie sa-si exprime opinia în mod clar ca răspuns la semnalele altor arbitri de colt și a arbitrului de centru și sa arate dacă el susține sau nu decizia lor, aratand TOROMASEN! (Invalid!) sau MENAI! (Nu este vizibil!).
6. În cazul în care un arbitru de colt doreste sa exprime o opinie diferită de cea a arbitrului de centru și a altor arbitri de colt, el trebui să indice acest lucru,

Învartind un steag pe verticală și suflând în fluier pentru a atrage atenția arbitrilor de centru, care va opri atunci meciul și va strânge arbitrii de colț pentru dezbateri.

7. Arbitrii de colț trebuie să verifice că scorul anunțat de arbitrul de centru este corect. Când un arbitru de colț vede că scorul anunțat de arbitrul de centru este incorect, el trebuie să-i atragă atenția arbitrilor de centru imediat pentru a corecta greșeala.
8. Arbitrul de colț trebuie să se ferească rapid și să ia și scaunul, dacă poziția lui pune în pericol concurenții.

5.6 Arbitrii Asistenți

Competențele Arbitrilor Asistenți (SUSHIN HOSA) sunt următoarele:

1. Să verifice conformitatea cu cerințele oficiale a echipamentului și a igienei concurenților, și să se asigure că concurenții poartă echipamentul aprobat, înainte de a intra în zona de concurs.
2. În cazul în care un concurent părăsește temporar zona de concurs după pornirea luptei, pentru un motiv considerat necesar de către arbitrul de centru, un arbitru asistent trebuie să meargă obligatoriu cu concurentul pentru a se asigura că nu are loc nici o anomalie. Această autorizație de a părăsi suprafața de concurs se acordă numai în situații excepționale (de a schimba KARATEGI în caz de non-conformitate cu normele).
3. În cazul în care un concurent trebuie să schimbe orice parte a uniformei în afara zonei de concurs, iar arbitrul asistent care ar trebui să însoțească concurentul nu este de același sex, un alt oficial desemnat de Managerul de Tatami va substitui arbitrul asistent și va însoți concurentul.

5.7 Arbitrul de Scaun (Kansa)

Arbitrul de Scaun va asista Managerul de Tatami supraveghind meciul în curs. Dacă deciziile arbitrilor de centru și / sau ale arbitrilor de colț, nu sunt în conformitate cu regulile de concurs, Arbitrul de Scaun va sufla imediat în fluier, pentru ca Arbitrul de Centru să oprească meciul sau lupta și să corecteze greșeala. Rolul Arbitrului de Scaun este de a se asigura că meciul sau lupta se desfășoară în conformitate cu regulile de concurs. El nu este acolo ca un arbitru de colț suplimentar. El nu are nici drept de vot, nici nu are vreo autoritate în materie de judecată, cum ar fi dacă un scor a fost valabil sau dacă a avut loc JOGAI. Responsabilitatea sa este de a supraveghea faptul că meciul respectă procedura, oferind sfaturi atunci când i se cer.

5.8 Crainci, Marcatori și Cronometrori

1. Marcatorii și cronometrorii precum și oricare alți asistenți tehnici ar trebui să fie, de preferință, de cel puțin 21 de ani, să aibă minimum un an de experiență în calitate de arbitri naționali și să cunoască bine regulamentul de concurs.
2. Comitetul de Organizare trebuie să se asigure că crainicii, marcatorii și cronometrorii au pregătire bună ca oficiali tehnici.
3. Cronometrorul porneste ceasul la auzul comenzii "Hajime!" ("Start!") și-l oprește la auzul comenzii "Yame!" ("Opriți sincronizare!"). Cu toate acestea dacă se folosește sistemul „rolling clock” ceasul se porneste la comanda "HAJIME!" și se oprește numai atunci când arbitrul comanda și semnalizează "JIKAN" (oprește ceasul)
4. Când timpul alocat pentru concurs a expirat cronometrorul notifică arbitrul cu un semnal clar audibil și prin aruncarea unui saculet cu fasole, de culoare roșie, în direcția picioarelor arbitrilor.
5. Marcatorul trebuie să fie bine pregătit și să știe cu semnele și semnalele utilizate pentru a indica rezultatul unui concurs.

6 ARTICOLUL 6: DURATA LUPTEI (SHIAI JIKAN)

1. În rundele eliminatoare durata primei runde a meciului de KUMITE este de 2 (două) minute (totuși turneele pot utiliza runde de 3min. sau o combinație de 2 și 3min.). In caz de egalitate, se va adauga o runda suplimentara (SAI-SHIAI) de 2 minute. Dacă e din nou egalitate, se anunta greutatea luptatorilor, și concurentul cu o greutate inferioară adversarului de 5 kg sau mai mult (in cat. Usoara si Mijlocie), sau 8 kg sau mai mult (în cat. Grea) va fi declarat castigator. Dacă câștigătorul nu este determinat de greutate, se adauga o runda suplimentara de 2 minute (ENCHO-SEN) dupa care trebuie sa se anunte un castigator.
2. In rundele principale, durata primei runde a meciului Kumite este de 2 minute. In caz de egalitate, se va adauga o runda suplimentara (SAI-SIHAI) de 2 minute. In caz de egalitate repetata si diferența de greutate insuficienta, se merge la Tameshiwari. In cazul în care rezultatul este, de asemenea, egal, se adauga o a doua runda suplimentara (ENCHO-SEN) de 2 minute, dupa care trebuie să fie anuntat un castigator (rezultat de egalitate nu este posibil).
3. Finalele vor fi runde de 3min. + 2min. + 2min iar diferentele de greutate sau TAMESHIWARI nu se iau in considerare inasa toate celelalte reguli se aplica.
4. In competitiiile cu categorii de greutate, concurentul mai usor in greutate decat adversarul cu 5 kg sau mai mult (8kgs pentru categoria grea) va fi declarat câștigător;
5. In competițiile fara categorii de greutate, se anunță greutatea luptatorilor, iar concurentul cu minimum 10 kg mai usor decat adversarul, va fi declarat castigator. Dacă câștigătorul nu este determinat de greutate, atunci concurentul care sparge mai multe scanduri prin TAMESHIWARI va fi declarat castigator.
6. În cazul în care câștigătorul nu este determinat nici de rezultatele testelor TAMESHIWARI, nici de greutate, se adauga o runda suplimentar finala (ENCHO-SEN) de 2 minute iar arbitrii au obligatia de a decide câștigătorul (egalitatea nu e posibila).
7. Meciul începe atunci când arbitrul de centru da semnalul pentru a începe cu comanda "HAJIME!" "Start!" si se oprește atunci când el comanda "YAME"! "Stop" Arbitrul de Centru va anunta ATOSHIBARAKO pentru luptători atunci când este dat semnalul de 30 de sec.
8. Sfârșitul timpului alocat pentru lupta se indică Arbitrului de Centru prin sunetul unui claxon, clopot sau alt semnal acustic similar și prin aruncarea unui saculet rosu de fasole, în direcția picioarelor Arbitrului de Centru.
9. Semnalul de timp trebuie să fie suficient de tare a fi auzit peste zgomotul spectatorilor.
10. Dacă se utilizează un sistem de ceas de rulare (rolling clock), chiar dacă un concurent își pierde cunoștința în timpul unui meci, sau meciul se oprește din orice alt motiv, cronometrul nu poate opri ceasul prin propria sa decizie fără un semnal corespunzător de la arbitru.
11. Pe langa Arbitrul de Centru, ceasul de meci poate fi oprit de Managerul de Tatami, sau Arbitrul de Scaun, din motive enumerate mai jos:
 - a. În cazul în care se decide că Arbitrul de Centru a uitat să dea un semnal pentru a opri cronometrarea în situația in care meciul e întrerupt din cauza unei accidentări a unui concurent, pentru a aranja KARATEGI, sau pentru orice alt motiv. În acest caz, funcționarul trebuie să anunțe "JIKAN-WO TOMETE KUDASAI!" ("Te rog, oprește ceasul!") Pentru a informa toți concurenții și oaspeții ca timpul este oprit.
12. Orice competitor are dreptul la odihnă între meciuri, de cel puțin de 10 minute.
13. Penalizarile (GENTEN etc.) si incalcarile de Regulament (Sanctiuni) nu se anulează la expirarea timpului rundeii sau la anunțarea deciziei de către Arbitri de Colt (HANTEI), iar în runda urmatoare a aceluiasi meci (runda suplimentara, etc.) vor fi în continuare valabile.

7 ARTICOLUL 7: SCORURI

1. Scorurile sunt după cum urmează:
 - a. **IPPON (Punct intreg)**
 - b. **WAZA-ARI (Jumatate de punct)**
2. **IPPON** se acordă pentru:
 1. O lovitura cu efect, de pumn sau cot sau o lovitură de picior data in orice zonă permisă de regulament, care a doborat adversarul timp de 5 secunde sau mai mult;
 - a. O lovitura cu efect, de pumn sau cot sau o lovitură de picior data in orice zonă permisă de regulament, in urma careia concurentul lovit pierde dorința de a continua lupta;
3. **WAZA-ARI** se acordă pentru:
 - a. O lovitura de pumn sau de cot, sau o lovitură de picior date in orice zona permisă de reguli, care a doborat adversarul pentru mai puțin de 5 secunde (adversarul se ridică și este gata să lupte în 5 secunde);
 - b. O lovitura de pumn sau de cot, sau o lovitură de picior date in orice zona permisă de reguli, după care adversarul pierde temporar dorința de a lupta;
 - c. O lovitura de pumn imediata, clară, corectă tehnic (dar fara contact real) executata drept în jos (GEDAN-TSUKI) asupra adversarului doborat la podea, de exemplu, printr-o secerare (ASHI-BARAI).
4. În cazul în care un concurent inscrie un al doilea WAZA-ARI intr-o runda, acesta trebuie să fie declarat câștigător (WAZA-ARI AWASETE IPPON, AWASETE IPPON GACHI).
5. O tehnica eficienta executata în momentul in care se semnaleaza sfârșitul meciului, va fi considerata valabila. O tehnica, chiar dacă e eficace, executata după comanda "YAME!" ("Stop!") de catre Arbitrul de Centru nu va fi luata in considerare si poate duce la penalizarea contravenientului.
6. Nici o tehnica, chiar daca este corecta tehnic, nu va fi marcata, dacă este executata atunci când ambii concurenți sunt în afara zonei de concurs. Cu toate acestea, în cazul în care unul dintre competitori executa o tehnica eficienta cat e inca in interiorul spatiului de competitie si inainte ca Arbitrul sa strige "Yame", tehnica va fi luata in considerare.

8 ARTICOLUL 8: TEHNICILE SI COMPORTAMENTUL INTERZISE (HANSOKU)

1. Loviturile de mână și cot la fata. Chiar si atingerile fetei cu un deget pot fi considerate infrațiuni.
2. Loviturile de mână și cot la gât, frontal, lateral sau in spatele a gâtului;
3. Lovituri la sex;
4. Lovituri cu capul;
5. Atacand și facand contact cu adversarul căzut;
6. Lovituri la coloana vertebrala;
7. Agatarea gâtului, capului și umerilor adversarului. În caz de lovitura cu genunchiul (HIZA-GERI) intreg brațul mai sus cot este considerat a fi umăr;
8. Prinderea / apucarea GI-ului adversarului, a mâinilor sau a picioarelor acestuia;
9. Impinsul (OSHI) corpului și umerilor cu palmele, cu brațele, cu pumnii sau umerii. Nu se acordă puncte pentru atacurile care urmează după împingeri. Tehnicile de aruncare, care necesită ca adversarul sa fie tinut, imobilizat sau împins, sunt interzise.
10. Aproprierea de adversar, cu scopul de a aduce mâinile sau corpul în contact cu mâinile sau corpul adversarului pentru a-i imobiliza mâinile și pentru a-l impiedica sa loveasca, sau pentru a-l dezechilibra, este interzisă și va fi avertizata și sancționata;
11. Lovituri la articulația genunchiului;

12. Simularea sau exagerarea efectelor vătămării suferite ca urmare a unei tehnici interzise;
13. Ieșirile din zona de concurs (JOGAI) care nu sunt cauzate de adversar.
14. JOGAI se referă la o situație în care piciorul sau picioarele unui concurent sunt în afara zonei de concurs. O excepție este atunci când concurentul este efectiv împins sau aruncat din zona de concurs de adversar. De asemenea, în cazul în care picioarele unui concurent (ambele) sunt în afara zonei de concurs în timpul unei manevre rapide, după care se întoarce imediat sau e în curs de a reveni imediat în zona de concurs, atunci manevra nu e considerată JOGAI. Concurentul trebuie avertizat atunci când execută JOGAI pentru a treia oară.
15. Evitarea luptei ca un mijloc de a împiedica adversarul să înscrie. "Evitarea Luptei" se referă la situația în care un concurent încearcă să împiedice adversarul să înscrie prin utilizarea de acțiuni care duc la pierderea timpului. Acest lucru se întâmplă de multe ori în ultimele secunde ale unui meci, atunci când un concurent, care mai devreme a primit punctaj câștigător, încearcă să mențină avantajul. Concurentul care se retrage în mod constant fără să contraatace eficient sau încearcă mereu să execute lovituri de picior cu cadere deliberată (SUTEMI-WAZA), care nu obțin nici un rezultat (fără un scop precis), se oprește pentru a-și aranja hainele, sau iese din zona de concurs, mai degrabă decât să permită adversarului o ocazie de a înscrie, trebuie avertizat sau penalizat. Cu toate acestea, retragerea și manevrele combinate cu contraatacuri nu se consideră a fi evitare a luptei și luptătorul nu va fi avertizat sau penalizat.
16. Pasivitatea – concurentul nu încearcă să se angajeze în luptă. Pasivitate se referă la situațiile în care unui sau ambii concurenți nu încearcă să lovească o perioadă extinsă de timp.
17. În cazul în care concurenții, care au câștigat meciuri anterioare, lupta lent și pasiv în timpul rundei actuale, într-un mod care contrastează puternic cu lupta activă avută în meciurile anterioare, Arbitrul de Centru poate da avertisment oral (CHUI) sau are dreptul să penalizeze ambii concurenți cu CHUI-ICHI. Dacă acest lucru nu schimbă modul de luptă, Arbitrul de Centru are dreptul de a opri meciul și, după consultarea cu Arbitri de Colt, să descalifice ambii competitori (SHIKKAKU).
18. Când are loc o descalificare (SHIKKAKU) în meciul pentru locul 1, locurile 1 și 2 rămân vacante. Când descalificarea (SHIKKAKU) se întâmplă în lupta pentru locul 3, locurile 3 și 4 rămân vacante.
19. Vorbind cu adversarul, întaratarea lui, neascultarea de ordinele Arbitrului de Centru și comportamentul necivilizat față de Oficiali și Arbitri sau alte încălcări ale eticheta.
20. Orice comportament necivilizat sau obraznic din partea unui membru al unei delegații oficiale poate atrage descalificarea unui concurent, a întregii echipe, sau a delegației din turneu.

9 ARTICOLUL 9: AVERTIZARI & SANȚIUNI

1. Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt sunt autorizați să acorde sancțiuni în conformitate cu "intenția" sau situația și în interesul sportului.
2. În cazul în care Arbitrul de Centru decide să penalizeze un concurent, oprește meciul, readuce concurenții în pozițiile lor inițiale și anunța pedeapsa în timp ce indică spre concurentul care a comis fapta interzisă.
3. În cazul în care ambii concurenți încalcă regulile în același timp, fiecare ar trebui să primească o penalizare în funcție de gravitatea încălcării.
4. Actele interzise se sancționează cu avertismente verbale (CHUI), care sunt sancțiuni neoficiale în sensul că acestea nu influențează decizia Arbitrilor de Colt, și cu pedepse oficiale, care sunt avertizare oficială (CHUI-ICHI) și punctele de penalizare (GENTEN ICHI, GENTEN NI, GENTEN SAN) în următoarea ordine:
 - a. Prima infracțiune minoră se pedepsește cu avertisment oral (CHUI),
 - b. Prima infracțiune gravă, se pedepsește cu avertisment oficial (CHUI-ICHI),

- c. A doua infracțiune se pedepsește cu punctul de penalizare (GENTEN ICHI),
 - d. A treia infracțiune se pedepsește cu punctul de penalizare (GENTEN NI),
 - e. A patra infracțiune se pedepsește cu al treilea punct de penalizare (GENTEN SAN), precum și cu descalificarea concurentului (SHIKKAKU).
5. Infracțiunile deosebit de periculoase și rautacioase pot fi pedepsite cu primul punct de penalizare (GENTEN ICHI) imediat, fără a oferi mai întâi CHUI sau CHUI-ICHI.
 6. Sancțiunile nu sunt cumulative. Fiecare penalizare trebuie acordată la propria valoare. Acordarea oricărei pedepse a doua sau treia oară, anulează automat o sancțiunea precedentă. Ori de câte ori un concurent a fost deja sancționat, sancțiunile următoare trebuie să fie întotdeauna cu cel puțin un nivel mai sus decât sancțiunea existentă.
 7. Ori de câte ori un Arbitru acordă o penalizare, el trebuie să demonstreze cu o acțiune simplă motivul pedepsei.
 8. O penalizare poate fi acordată după anunțarea "YAME!" pentru orice infracțiune comisă în timpul meciului și, în anumite situații excepționale, pentru actele grave comise după semnalul de final al meciului, atâta timp cât decizia nu a fost dată.

9.1 CHUI (Avertisment Verbal)

1. CHUI e acordat oricarui competitor pentru prima infracțiune minoră.
2. Dreptul de a acorda CHUI aparține exclusiv Arbitrului de Centru care nu are nevoie de sprijin din partea Arbitrilor de Colt și nu are nevoie să numere voturile lor.
3. CHUI poate fi acordat o singură dată pentru un tip de infracțiune, dar poate fi dat din nou pentru alte infracțiuni.
4. În cazul în care Arbitrul de Centru a văzut o infracțiune și a oprit meciul, dar nu a fost susținut de către Arbitrii de Colt, sau dacă trei sau patru Arbitri de Colt au arătat "HANSOKU!" ("Incalcare de reguli!"), Arbitrul a oprit meciul, dar a considerat infracțiunea ca a fi minoră și sa nu merite un CHUI-ICHI, Arbitrul de Centru poate acorda CHUI.
5. CHUI nu vor fi luate în considerare atunci când Arbitrii de Colt decid asupra rezultatului meciului (HANTEI).

9.2 CHUI-ICHI

1. CHUI-ICHI se acordă oricarui concurent care a comis o infracțiune gravă sau care a fost deja penalizat cu CHUI pentru o infracțiune minoră și a comis o a doua infracțiune de același fel.
2. CHUI-ICHI poate fi acordat numai în cazul în care cel puțin de trei Arbitri considera acest lucru.
3. Atunci când acordă CHUI-ICHI (precum și GENTEN ICHI, GENTEN NI și GENTEN SAN) Arbitrul de Centru este obligat să numere voturile Arbitrilor de Colt.

9.3 GENTEN-ICHI

1. GENTEN ICHI se acordă oricarui concurent care, după ce a fost sancționat cu CHUI-ICHI, comite din nou o infracțiune.
2. GENTEN ICHI poate fi, de asemenea, acordat oricarui concurent care comite o infracțiune deosebit de gravă, indiferent dacă a fost sau nu sancționat mai devreme cu CHUI-ICHI

9.4 GENTEN-NI

1. GENTEN-NI se acordă oricarui concurent care, după ce a fost sancționat cu GENTEN-ICHI, comite din nou o infracțiune.

9.5 GENTEN-SAN

1. GENTEN-SAN se acorda oricarui concurent care, după ce a fost sancționat cu GENTEN-NI, comite din nou o infractiune.
2. Acordarea de GENTEN-SAN duce la descalificarea concurentului (SHIKKAKU).

9.6 Descalificarea (SHIKKAKU)

1. SHIKKAKU este descalificarea din întreaga turneu, cu o posibilă suspendare de lupta competitionala pentru o perioadă de timp suplimentara.
2. SHIKKAKU poate fi acordat în mod direct, fără avertismente de orice fel.
3. SHIKKAKU poate fi acordat:
 - a. Când un concurent primește al treilea punct de penalizare (GENTEN SAN);
 - b. Atunci când un concurent nu se supune ordinelor Arbitrului de Centru
 - c. Când un concurent se prezinta la zona de concurs pentru un meci cu mai mult de 1 minut întârziere din momentul chemarii sau nu se prezinta deloc;
 - d. Când e detectata folosirea dopajului;
 - e. Atunci când un concurent acționează cu rea intenție, cu lipsă de respect sau comite un act care dăunează prestigiului și onoarei Kyokushin. Aceasta include și gesturi, cum ar fi „postură curajului” sau „postura victoriei” (ridicarea mainii sau a pumnului în sus), după anunțarea victoriei sau a acordării de WAZA-ARI, și care se consideră a fi încălcarea etichetei sau demonstrarea lipsei de respect pentru adversar;
 - f. În cazul în care antrenorul sau un membru non-combatant al delegației concurentului se comporta într-un mod care să dăuneze prestigiului și onorii Kyokushin.
 - g. Trebuie făcut un anunț public de SHIKKAKU atunci când acesta este acordat.

10 ARTICOLUL 10: NEPREZENTAREA SI RETRAGEREA (KIKEN)

1. KIKEN sau Pierderea este decizia dată, atunci când un concurent sau concurenții nu se prezintă la suprafața de luptă atunci când sunt chemați, sunt în imposibilitatea de a continua lupta, abandonează meciul, sau sunt retrași la ordinul Arbitrului de Centru. Motivele pentru abandon pot include accidentarea care nu s-a produs din cauza acțiunilor adversarului.
2. Decizia de KIKEN-GACHI se acordă oricarui concurent al cărui adversar nu se prezintă pentru luptă. Un concurent, care nu se află la locul său de pornire, după trei (3) chemări într-un (1) minut, va pierde concursul.
3. În cazul în care un concurent, în timpul luptei, își pierde lentila de contact și nu și-o poate recupera imediat, informând arbitrul ca nu poate continua lupta fără lentilele de contact, după consultarea cu Arbitrii de Colt, Arbitrul de Centru va da victoria adversarului său de KIKEN-GACHI.
4. Dacă, în urma examinării medicale, doctorul turneului decide că concurentul nu este capabil să continue lupta;
5. Dacă apar situații neprevăzute (o nenorocire în familia concurentului etc.) imediat înainte de începerea sau în timpul competiției.

11 ARTICOLUL 11: RANIRI SI ACCIDENTE IN COMPETITIE

1. Orice competitor participă în competițiile Kyokushin pe propriul risc. IFK sau organizatorii concursurilor nu sunt responsabili pentru nici o accidentare sau boală, suferite de concurent prin participarea în competițiile.
2. Atunci când un concurent este accidentat, Arbitrul de Centru va opri imediat lupta și, dacă este necesar, va chema doctorul competiției. Arbitrul va chema doctorul competiției, atunci când un concurent este accidentat și are nevoie de tratament medical prin ridicarea mâinii și strigând "Doctor!". Doar doctorul competiției este autorizat să diagnostice și să trateze accidentările. Când doctorul competiției declară concurentul incapabil de a continua lupta, acest lucru trebuie înregistrat pe cardul de monitorizare a concurentului. Gradul de incapacitate trebuie să fie clar exprimat Managerului de Tatami și oficialilor care țin scorul.
3. Un concurent care este rănit în timpul unui meci în curs de desfășurare printr-un act interzis și necesită tratament medical va avea trei minute în care să primească acest tratament. Dacă tratamentul nu este finalizat în termenul acordat, arbitrul, după consultarea cu doctorul competiției, va decide dacă concurentul va fi declarat incapabil să continue lupta, sau dacă se va acorda o prelungire a timpului de tratament. Dacă se acordă prelungirea timpului de tratament, atunci meciul se va relua după următoarele trei meciuri. Dacă există mai puțin de trei meciuri următoare, timpul va fi determinată de către Managerul de Tatami. În ambele cazuri, lupta va fi reluată din punctul de timp în care s-a oprit ceasul meciului din cauza accidentării.
4. În cazul în care un concurent nu este în măsură de a continua lupta din cauza unei raniri, iar cauza ranirii este atribuită concurentului rănit, el va pierde meciul. În cazul în care cauza ranirii este atribuită adversarului, adversarul va pierde meciul.
5. Un concurent ranit care a fost declarat incapabil de a lupta de către doctorul competiției nu poate lupta din nou în acea competiție.
6. Un concurent rănit care castiga un meci prin descalificarea adversarului din cauza unei accidentări are voie să lupte mai departe în concurs doar dacă este declarat apt de medicul competiției, după o examinare suplimentară.
7. Orice concurent care este considerat de către arbitri ca simulează sau exagerează consecințele unui act interzis sau tehnică interzisă, în scopul de a obține o pedeapsă sau descalificarea adversarului, poate să se fi penalizat sau descalificat.
8. Arbitrii de Colt vor decide câștigătorul pe baza HANSOKU, GENTEN sau conținutul meciului după caz.
9. Dacă un concurent lovește adversarul după comanda arbitrului de YAME! (Stop!):
 - a. În cazul în care adversarul a fost doborât, suferă o lezare, în urma căreia își pierde cunoștința pentru o scurtă perioadă, sau suferă o lezare, care ar putea influența evoluția meciului, chiar dacă nu a căzut, contravenientul trebuie să fie descalificat (SHIKKAKU);
 - b. În cazul în care adversarul a fost doborât, dar nu a pierdut cunoștința, este doar ușor lezat, sau a pierdut doar temporar capacitatea de a se misca, contravenientul este penalizat cu GENTEN ICHI;
 - c. În cazul în care adversarul a primit o lovitură, dar nu a fost rănit grav, contravenientul primește avertismentul oficial (CHUI-ICHI);
 - d. În cazul în care lovitură a ratat ținta, contravenientul primește avertismentul oral (CHUI).

12 ARTICOLUL 12: CRITERII DE DECIZIE

1. Actele unui concurent în meciurile de lupta competitiva (KUMITE) trebuie să fie în conformitate cu spiritul și principiile de luptă reală. Concurrency trebuie să păstreze distanța care-i permite să se apere de orice atac, inclusiv atacurile interzise de reguli și destinate oricărei zone vulnerabile ale corpului.
2. În concursurile Kyokushin normele de comportament trebuie să fie respectate în mod riguros. Prin urmare, nu este permis comportamentul lipsit de respect pentru adversar, arbitri sau alți funcționari în zona de concurs. Este interzisă exprimarea bucuriei din cauza victoriei, sau vociferarea reclamațiilor din cauza deciziei Completului de Arbitri în orice mod, inclusiv luarea de poziție de curaj sau poza a victoriei.
3. Rezultatul unui meci este determinat atunci când un competitor obține unu IPPON (IPPON GACHI) sau 2 WAZA-ARI care, împreună aduc victoria clară (AWASETE IPPON GACHI) în timpul meciului, sau la final, prin decizia Completului de Arbitri (HANTEI GACHI), sau prin descalificare, împotriva unui concurent (SHIKKAKU), sau KIKEN, refuzul de a lupta (FUSENSHO).
4. Nici un meci individual nu se poate încheia cu egalitate (HIKIWAKE), cu excepția cazului unui eveniment de echipă. Dar o egalitate poate fi declarată după prima rundă și runda de extindere a unui meci, însă după ultima rundă de extindere (ENCHO-SEN) Arbitrii sunt obligați să decidă câștigătorul.
5. În cazul în care câștigătorul meciului nu este decis prin victorie clară (IPPON GACHI), sau ca urmare a descalificării adversarului (SHIKKAKU); sau din cauza refuzului adversarului de a lupta (KIKEN), atunci decizia va fi luată prin votul final al celor 4 Arbitri de Colt și Arbitrul de Centru, prin vot individual. O decizie (HANTEI) intră în vigoare, atunci când e susținută de trei sau mai multe voturi.
6. Rezultatul unui meci este determinat de obținerea unui avantaj în puncte de către un concurent:
 - a. Concurrency care conduce la puncte cu un WAZA-ARI (concurrency care obține atât WAZA-ARI cât și GENTEN NI, în acest caz, conținutul meciului va fi judecat) va fi declarat câștigător;
 - b. Dacă ambii concurenți au punctaje egale (nu WAZA-ARI sau ambii au WAZA-ARI), (concurrency care nu a obținut CHIU-ICHI va câștiga în fața concurentului care a obținut GENTEN ICHI, concurrency care a obținut GENTEN-ICHI va câștiga în fața concurentului care a obținut GENTEN NI).
7. Dacă la final nu există scoruri, sau scorurile sunt egale, decizia (HANTEI) se va lua prin votul final al celor patru Arbitri de Colt și a Arbitrului de Centru, pe baza următoarelor criterii suplimentare, care sunt enumerate în ordinea importanței lor (a) ⇒ b) ⇒ c) ⇒ d)):
 - a. Vătămarea adversarului: Vătămare se consideră a fi efectul unei lovituri care, deși nu este egală în calitate cu o lovitură demnă de WAZA-ARI, este aproape de ea.
 - b. Superioritatea tacticilor și tehnicilor demonstrate: Preferința va fi acordată atacurilor, care sunt executate în mod clar, care își ating ținta și în care s-au folosit corect șoldul și mișcarea corpului; sau pe contraatac, care sunt executate pe evitarea loviturilor adversarului care nu reușesc să-și atingă ținta.
 - c. Activitatea în atac: activitatea în atac se manifestă într-un număr mai mare de lovituri executate și în numărul majoritar al acțiunilor inițiate. Preferința se acordă concurentului care a inițiat mai multe atacuri. Înaintarea (mersul înainte) fără a ataca nu este considerată ca o activitate atac.
 - d. Atitudine și spirit de luptă.
8. Avertizarea Oficială (CHUI-ICHI) nu este luată în considerare atunci când Arbitrii de Colt vor da decizia (HANTEI) la expirarea timpului de luptă în primele runde ale meciului. Dar poate fi luată în considerare atunci când Arbitrii de Colt dau decizia după ultima rundă de extindere (ENCHO-SEN). Cu toate acestea,

independent de CHUI-ICHI, preferință se acordă concurentului, care a avut un avantaj în timpul meciului.

9. Dacă egalitatea se repetă după runda de extindere (SAI-SHI) in meciurile de eliminare,
 - a. În competițiile cu categorii de greutate (masculin și feminin), concurentul mai ușor în greutate decât adversarul lor cu nr de kg necesar pentru fiecare categorie va fi declarat câștigător;
 - b. În competițiile deschise / fara categorii de greutate (OPEN) se anunță greutatea, iar concurentul mai ușor în greutate cu 10 kg sau mai mult decât adversarul lui, va fi declarat castigator. Dacă câștigătorul nu este determinat de cântar, atunci ambii concurenții vor concura într-un test TAMESHIWARI; persoana care a sparge mai multe scanduri va fi declarata castigatoare.
 - c. Dacă câștigătorul nu este determinat de rezultatele testelor TAMESHIWARI, sau de greutate, atunci se adauga o ultima rundă de extindere (ENCHO-SEN) de 2 minute cu obligația pentru Arbitri de a determina câștigătorul (egalitatea nu e posibila).

13 ARTICOLUL 13: TAMESHIWARI

Tameshiwari este folosit pentru a decide câștigătorul în cazul în care nu exista o diferență semnificativă de greutate, la un anumit moment in turele de competitie, dupa cum decide Comisia de Arbitri.

1. În TAMESHIWARI concurenții se întrec în spargerea de scanduri cu trei lovituri diferite în următoarea ordine:
 - a. Shuto (lovitura în jos cu marginea mâinii);
 - b. Seiken (lovitura în jos cu pumnul);
 - c. Hiji (lovitura în jos dreapta cu cotul).
 - d. Oricare dintre tehnicile de mai sus pot fi îndepărtate de către Comisia de Arbitri, sau toate tehnicile pot fi efectuate în același timp de ultimii 16 sau ultimii 8 luptatori ramasi în competitie, ca și grup, sau pot fi efectuate în timpul unui meci, cu scopul de a decide un câștigător, după cum se potrivește
2. În timpul unui meci. Dacă la sfârșitul SAI-SHI (runda de prelungire) se da un rezultat egal (HIKIWAKI), în cazul în care există o diferență de greutate insuficientă (la un anumit moment in turele de competitie, după cum decide Comisia de Arbitri) fiecare concurent va notifica în scris arbitrul cu numărul de scanduri pe care doresc să încerce să sparga, dar numărul nu trebuie să fie mai mic decât minimul stabilit de IFK pentru categoria lor.
 - a. În cazul în care ambii luptatori au succes (KANSUI) (toate scandurile sparte cu o singură lovitură cu tehnica prescrisa): Spargerea a unui număr egal de scanduri, aduce cu sine o rundă finală suplimentară (ENCHO-SEN) după care trebuie să se decida castigatorul.
3. Numărul minim de scanduri este:
 - a. pentru barbati - minim 2 scanduri pentru toate cele trei lovituri de spargere;
 - b. pentru femei - 1 scandura pentru Seiken, și 2 scanduri pentru Shuto și Hiji.
4. Dacă AKA de exemplu nu a spart scandurile (SHIPPAI) și SHIRO le-a spart (KANSUI) SHIRO va fi declarat câștigător.
5. Se vor utiliza placi uscate de material disponibil adecvat (aproximativ 30 x 21 cm în dimensiune și grosimea de 2,4 cm), care îndeplinesc standardele IFK și au trecut de controlul Comisiei de Arbitri.

6. TAMESHIWARI se desfășoară într-un loc stabilit, pe o zonă plată, lipsită de pericole, pe o suprafață dură, echipata cu blocuri standard de tip IFK omologat.
7. Trebuie confecționate blocuri de 45 x 15,5 cm Dimensiuni și grosimea de 12 cm din material solid (beton, lemn, etc.). Două blocuri vor fi pregătite pentru fiecare concurent.
8. Pentru Seiken blocurile pot fi folosite orizontal, dacă este necesar, cu marginile scurte în sus. Pentru Shuto și Hiji blocurile sunt plasate vertical, cu marginile lungi în sus. Scandura de jos trebuie să fie plasată cu marginile scurte pe marginile interioare de sus ale blocurilor. Toate celelalte scanduri se asează pe placa de jos, fără spațiu între ele. Marginile scandurilor vor fi aliniate.
9. Blocurile nu pot fi transferate de la locul stabilit fără permisiunea arbitrilor de centru și atunci pot fi mutate doar de arbitri.
10. La efectuarea TAMESHIWARI, concurenților le este total interzis să atingă scandurile sau blocurile înainte de lovitură. Dar concurenții au voie să ceară arbitrilor în timpul pregătirii pentru spargere să mute blocurile și au dreptul de a pune un prosop sau o batista pe scanduri pentru a-și proteja mâinile, au dreptul să vada scandurile și să ceară funcționarului de Tameshiwari să le schimbe dacă se consideră necesar. Prosopul sau batista folosită trebuie pregătită de către concurent și examinată de către arbitru.
11. Arbitrul de Centru anunță numele tehnicilor de spargere (Seiken, Shuto, Hiji), iar Arbitrii de Tameshiwari încep să pregătească numărul de scanduri alese de concurenți și date în scris oficialilor. Când pregătirea s-a încheiat, Arbitrul de Tameshiwari va ridica mâna dreaptă cu degetele extinse pentru a indica numărul de plăci Arbitrului de Centru.
12. Înainte de fiecare exercițiu de spargere, atunci când arbitri de Tameshiwari au pregătit scandurile, arbitrul de centru dă ordinele "KAMAETE!" ("Pregătiți-vă!") și "HAJIME!" ("Start!").
13. După comanda "HAJIME!" ("Start!"), de către Arbitrul de Centru, se acordă un minut pentru încercare. La expirarea termenului de un minut, dacă scandurile nu sunt sparte, încercarea se consideră nereușită (SHIPPAI). Dacă un concurent sparge scandurile înaintea comenzii "HAJIME!" ("Start!") a Arbitrului de Centru, încercarea se consideră nereușită (SHIPPAI).
14. După încercare, Arbitrul de Centru le va cere concurenților care au efectuat spargerea să revină la liniile de pronire pe suprafața de luptă pentru anunțarea rezultatului oficial,
15. Luptatorul care sparge cel mai mare număr de scanduri va fi declarat castigator.

14 ARTICOLUL 14: PROTESTUL OFICIAL

1. Nimeni nu poate submita un protest cu privire la o decizie a unei echipe de Arbitri, aceleiași echipe.
2. Dacă o procedură de arbitraj pare să contravină normelor, Antrenorul / Managerul sau reprezentantul său oficial este singurul om care are permisiunea să facă un protest.
3. Protestul poate fi inițial o cerere verbală adresată Arbitrului de Scaun, după care trebuie să ia forma unui raport scris prezentat imediat după meciul în care a fost generat protestul. Protestul trebuie să dea numele concurenților, a arbitrilor, și detaliile exacte a ceea ce este protestat. Comentarii generale despre standardul de arbitraj nu vor fi acceptate ca și protest valid. Sarcina de a dovedi validitatea protestului revine reclamantului.

Singura excepție este atunci când protestul se referă la o problemă administrativă. În cazul unei probleme administrative în timpul unui meci în curs de desfășurare, antrenorul poate notifica direct Arbitru de Scaun. La rândul său,

Arbitrul de Scaun va notifica Arbitrul de Centru.

4. Protestul trebuie să fie făcut la un reprezentant al Juriului de Apel. În timp util Juriul de Apel va examina circumstanțele care au dus la decizia protestată. Luând în considerare toate datele disponibile Juriul de Apel va produce un raport, și este împuternicit să ia orice măsură necesară. Decizia va fi luată de către Juriul de Apel, înainte de începerea următorului meci al câștigătorului în care a fost generat protestul.
5. Orice protest privind aplicarea normelor trebuie să se facă în conformitate cu procedura de plângeri definite de Comitetul Executiv IFK. Acesta trebuie să fie prezentat în scris și semnat de reprezentantul oficial al echipei sau concurentului(ei). Un protest făcut după finalul competiției nu poate fi luat în considerare.
6. Meciurile următoare nu vor fi întârziate, chiar dacă un protest oficial este pe rol. Este responsabilitatea Arbitrului de Scaun, să se asigure că meciul s-a derulat în conformitate cu Regulamentul de Concurență.
7. Componența grupului Apel:

Juriul de Apel în evenimentele Europene sau Mondiale va fi în mod ideal format din trei Arbitri Seniori numiți de Comisia de Arbitri. Nu pot fi numiți doi membri din același Federația Națională. Comisia de Arbitri trebuie să numească, de asemenea, trei membri suplimentari numerotați de la 1 la 3 care automat vor înlocui pe oricare dintre membrii inițiali al Juriului de Apel într-o situație de conflict de interese dacă un membru al Juriului de Apel este de aceeași naționalitate sau au o relație de familie, de sânge sau legală cu oricare dintre părțile implicate în incidentul protestat, inclusiv membrii Completului de Arbitri implicați în incident.

8. Procesul de Evaluare a Apelului:

Este responsabilitatea reprezentantului Juriului de Apel care a primit protestul, de a convoca Juriul de Apel.

Odată convocat, Juriul de Apel va face imediat toate anchetele și investigațiile pe care le consideră necesare pentru a dovedi validitatea protestului, inclusiv studierea dovezilor prezentate în sprijinul protestului, videoclipurilor și interogarea oficialilor, în efortul de a examina obiectiv validitatea protestului.

Fiecare dintre cei trei membri este obligat să dea verdictul său în ceea ce privește validitatea protestului. Abținerile nu sunt acceptate.

9. Proteste Refuzate:

Dacă un protest este găsit invalid, Juriul de Apel va desemna unul dintre membrii săi să notifice verbal pe protestatar că protestul a fost refuzat, marcând documentul original cu cuvântul "REFUZAT" ("DECLINED"), și fiecare dintre membrii Juriului de Apel semnând documentul.

10. Proteste acceptate:

Dacă un protest este acceptat, Juriul de Apel va colabora cu Comisia de Organizare și Comisia de Arbitri pentru a lua măsurile posibile și practice necesare pentru a remedia situația, inclusiv posibilitățile de:

- a. Inversare a hotărârilor anterioare care contravin normelor;

- b. Emiterea unei recomandari Comisiei de Arbitri ca Arbitrii implicați să fie evaluați și sancționați.

Vor fi luate toate măsurile posibile pentru a se evita repetarea aceleiași situații în competițiile viitoare.

Juriul de Apel va desemna unul dintre membrii săi, care va notifica verbal pe protestatar că protestul a fost acceptat, va marca documentul original cu cuvântul "ACCEPTAT", și fiecare dintre membrii Juriului de Apel va semna documentul, și apoi, la rândul său, va transmite documentul de protest Secretarului General.

11. Raport de incident:

Dupa rezolvarea incidentului în modul stabilit mai sus, Juriul de Apel se va reuni și va elabora un raport de incident de protest simplu, descriind rezultatele lor și precizând motivul(e) pentru acceptarea sau respingerea protestului. Raportul trebuie să fie semnat de toți trei membri ai Juriului de Apel și depus la Secretarul General.

12. Puteri și Constrângeri:

Decizia Juriului de Apel este definitivă, astfel înainte de luarea deciziei de către Juriul de Apel, Comitetul Executiv trebuie să aprobe decizia.

Juriul de Apel nu poate impune sancțiuni sau penalități. Funcția lor este de a judeca pe merit protestul și de a instiga acțiunile necesare din partea Comisiei Arbitrilor și Comisiei de Organizare pentru a se lua măsuri de remediere pentru a corecta orice procedură de arbitraj ce contravine normelor.

15 ARTICOLUL 15: ÎNCEPEREA, SUSPENDAREA SI OPRIREA MECIURILOR

1. Termenii și gesturile utilizate de către Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt în arbitrajul unui meci vor fi în conformitate cu Apendicele 1.
2. Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt trebuie să fie întotdeauna pregătiți să înceapă concursul înainte de sosirea în zona de concurs a concurenților. Arbitrul de Centru va sta în zona de concurs, la linia lui de start. El va fi cu fața la Prezidiu / alți reprezentanți oficiali.
3. Începerea meciului:

- a. La începutul unui meci, crainicul va chema concurenții la zona de concurs. Concurentul SHIRO este chemat primul, și concurentul AKA al doilea.
- b. Înainte ca luptatorii să intre în zona de concurs, Arbitrii Asistenți le vor verifica hainele și echipamentul de protecție. Dacă este detectată o problemă cu hainele sau echipamentul de protecție a unui concurent, concurentului i se va acorda un (1) minut pentru a remedia problema. Dacă el nu va putea să remedieze problema în termen de un (1) minut, i se va refuza dreptul de a concura și adversarul va câștiga concursul prin KIKEN-GACHI.
- c. La intrarea în zona de concurs concurenții vor saluta întâi zona de concurs, apoi Prezidiul sau reprezentanții oficiali și apoi vor pasi în zona de concurs.

Ca parte a etichetei Kyokushin, salutul REI, este o tradiție care reflectă respectul și disciplina care există în activitățile unice ale sportului nostru.

Pentru a saluta, concurentul își trece mai întâi mâinile prin fața feței, apoi trage cu mâinile în diagonală în jos, aplecându-se în același timp înainte, cu fața în jos, și cu spatele drept. Saluturile REI executate în picioare trebuie să fie la un unghi de 30 de grade măsurat la talie. Concurenților care nu se apleacă în conformitate cu aceste norme li se va cere să o facă. Cei care refuză vor fi raportați Arbitrului

Sef IFK sau Directorului de Turneu. Sub autoritatea organizatorilor evenimentului concurentul va fi descalificat din concurs și în cazul obtinerii unei medalii, concurentul va fi deposedat de medalia și / sau locul castigat.

- d. Când un concurent intra in zona de concurs, arbitru dirijeaza concurentul spre linia lui de pornire cu comanda, "SHIRO NAKAE" gesticuland cu mâna dinspre concurent intinsa, cu degetele extinse, catre linia de start. Apoi "AKA NAKAE", concurenții vor sta pe liniile lor de pornire, cu spatele la arbitru. Arbitrul va sta la linia lui de start.
- e. Arbitrul comanda „SHOMEN-NI!" ("Fata la Prezidiu!"), în acest moment arbitrul va intinde mâna dreaptă cu degetele extinse, iar la comanda arbitrului de "REI!" ("Salutati!"), concurenții se vor apleca spre Prezidiu.

Arbitrul va saluta împreună cu concurenții.

- f. La comanda arbitrului "SUSHIN-NI!" ("Fata la arbitru!" - în acest moment arbitrul va extinde mâinile cu pumnii încleștați si palma în sus, spre concurenți), concurenții se vor intoarce cu fata catre Arbitrul de Centru, iar la comanda arbitrului „REI" ("Salutati!" - în acest moment arbitrul isi va aduce pumnii cu palma in jos la bărbie), concurenții se vor apleca spre arbitru. Arbitrul se va inclina si el spre concurenți.
 - g. La comanda arbitrului de "O-TAGAI-NI!" ("Fata unul catre altul!" - în acest moment arbitrul va extinde mâinile cu pumnii încleștați si palma în sus, spre concurenți), concurenții se vor intoarce fata in fata, iar la comanda arbitrului de "REI!" ("Salutati!" - în acest moment arbitrul va aduce ambii pumni unul catre altul în fața pieptului), concurenții se vor apleca unul spre celălalt. Arbitrul nu se va apleca de data asta.
 - h. La comanda arbitrului de KAMAETE! ("Ia poziția!" / "Pregătește-te pentru meci!" - in acest moment arbitrul va imita poziția de luptă, ridicând mâinile în fața corpului său), concurenții vor face simultan un pas înapoi luand poziția de lupta si așteptand comanda "HAJIME!" ("Start!"). Arbitrul de Centru trebuie sa verifice în acest moment că ambii concurenți sunt pregatiti să înceapă meciul și si-au luat pozițiile spatele liniilor de start.
 - i. La comanda arbitrului de "HAJIME!" (În acest moment arbitrul va executa un SEIKEN CHUDAN ZUKI în fața lui), concurenții vor începe meciul.
4. În timpul meciului
- a. Arbitrul de Centru trebuie să păstreze o distanța care sa îi permita să sară între concurenți în orice moment, dar, de asemenea, sa nu obstrucioneze concurenții.
 - b. Arbitrul de Centru trebuie să evite sa stea in fata Arbitrilor de Colt blocandu-le vederea.
 - c. Arbitrul de Centru trebuie să nu se întoarcă cu spatele spre Prezidiu.
 - d. Arbitrii de Colt vor arăta deciziile lor prin afisarea steagurilor. În același timp, ei trebuie să-i atraga atentia Arbitrul de Centru ca misca steagurile prin suflarea in fluier.
 - e. După inceputul luptei concurenții nu pot parasi zona de concurs, dacat cu permisiunea Arbitrului de Centru. Permisuinea va fi acordata numai în circumstanțe excepționale, cum ar fi necesitatea de a schimba un KARATE GI care a devenit deteriorat sau murdar.
5. Suspendarea luptei - Doua sisteme pot fi utilizate in organizarea de competitii:
- a. De fiecare dată când YAME este chemat, ceasul este oprit și la HAJIME ceasul este pornit din nou.
 - b. Sistemul de ceas curgator - Rolling Clock - ceasul este oprit doar atunci când e cerut de Arbitrul de Centru și atunci când timpul expiră.

Atunci când se confruntă cu următoarele situații, Arbitrul de Centru va da comanda "YAME!" ("Stop!") si va opri temporar meciul:

- a. Atunci când, în opinia Arbitrului de Centru, s-a înscris un punct sau s-a comis un fault sau situația impune stoparea meciului din motive de siguranță.
 - b. În cazul în care Arbitrii de Colt semnaleză ca un concurent a încălcat regulile.
 - c. Când unul sau ambii concurenți sunt în afara zonei de concurs (JOGAI).
 - d. Când unul sau ambii concurenți cad sau sunt aruncați fără ca un GEDAN-TSUKI să fie executat imediat.
 - e. Când este nevoie de a aranja GI-ul sau echipamentul de protecție.
 - f. Când se solicită acest lucru de către Arbitrul de Scaun.
6. Arbitrul de Centru nu trebuie să oprească meciul inutil.
 7. La oprirea meciului pentru un HANSOKU sau JOGAI, arbitrul trebuie nu numai să comande "YAME!", ci și să intre între cei doi competitori.
 8. Atunci când un concurent se oprește din luptă din cauza fluierelor Arbitrilor de Colt, dar Arbitrul de Centru decide că nu este necesară oprirea meciului, Arbitrul de centru își va plasa SHUTO între concurenți și va comanda "ZOKKO!" ("Continuați lupta!"). Concurenții nu vor opri lupta până când arbitrul nu dă ordinul de "YAME!" ("Stop!") și trebuie să mențină ZANSHIN (starea de concentrare totală, observare, precum și gradul de conștientizare a potențialității adversarului de a ataca), fără a-și lăsa garda jos. În cazul în care adversarul va executa cu succes un atac din cauza lipsei concurentului de ZANSHIN, atacul lui va fi luat în considerare.
 9. La oprirea meciului, dacă este necesar, Arbitrul de Centru va dirija concurenții la pozițiile lor inițiale.
 10. Atunci când numără voturile Arbitrilor de Colt, Arbitrul de Centru va sta la marginea zonei de concurs, astfel încât să poată vedea cu ușurință toți Arbitrii de Colt.

Arbitrul de Centru va număra voturile Arbitrilor de Colt prin utilizarea mâinii sale drepte în poziție de SHUTO, nu folosind doar un deget.

Dacă voturile Arbitrilor de Colt diferă, atunci când numără, Arbitrul de Centru anunță mai întâi decizia Arbitrului de Colt din dreapta lui: "SHIRO!" ("Alb!"), "AKA!" ("Rosu"), sau "HIKIWAKE" ("Egalitate"). Apoi Arbitrul de Centru numără aceleași decizii ale altor Arbitri de Colt.

Când o altă decizie (sau alte decizii) sunt indicate de către un alt Arbitru de Colt (sau alți Arbitri de Colt), Arbitrul de Centru le număra în același mod pornind din partea sa dreapta.

Atunci când există 3 voturi de aceeași fel, Arbitrul de Centru va începe numărarea de la votul minor.

Când toate voturile Arbitrilor de Colt sunt numărate, Arbitrul de Centru anunță propria decizie (în acest moment Arbitrul de Centru aduce palma dreaptă la piept și anunță "SUSHIN") și în cele din urmă anunță decizia finală (HANTEI) cu majoritate de voturi. Cu toate acestea, în cazul în care votul Arbitrului de centru aparține unui vot minoritar, atunci Arbitrul de Centru va număra propriul vot înainte de numărarea voturilor majoritare.

Când se număra se utilizează cifrele japoneze: "ICHI" ("Unu"), "NI" ("Doi"), "SAN" ("Trei"), "SHI" ("Patru"), "GO" ("Cinci").

11. Oprirea cronometrului / ceasului (JIKAN KUDASAI)
 - a. În mod normal, atunci când se oprește meciul, (în cazul sistemului de ceas de rulare) Arbitrul de Centru nu va opri cronometrarea.
 - b. După ce se da o decizie, Arbitrul de Centru trebuie să repornească meciul cu minimum de întârziere prin comanda "ZOKKO!" ("Continua!" - în acest

moment arbitrul va face o miscare veritcala de tăiere cu SHUTO al mainii drepte între concurenți).

- c. Arbitrul oprește ceasul (la utilizarea ceasului de rulare):
 - i. În cazul în care un concurent cade inconștient sau este accidentat, iar Doctorul Competitiei este chemat pentru tratament;
 - ii. Când este nevoie de a aranja GI-ul sau echipamentul de protecție;
 - iii. Atunci când se solicită acest lucru de către Arbitrul de Scaun.
 - d. La oprirea ceasului utilizat in cazul sistemului de ceas de rulare, Arbitrul de Centru va da ordinul de "JIKAN KUDASAI!" ("Te rog, oprește ceasul!"), punandu-si o mână deasupra capului, și atingandu-si usor palma cu degetele de la cealalta mana in unghi drept, facand litera "T".
 - e. Atunci când un concurent sau ambii concurenți trebuie să-si aranjeze KARATEGI-ul sau echipamentul de protecție, Arbitrul de Centru va opri lupta, precum si ceasul, și va readuce concurenții la liniile lor de start.
 - f. Concurentul care nu are nevoie de tratament medical, sau care nu are nevoie sa-si aranjeze KARATEGI-ul sau echipamentul de protecție, se va întoarce cu fața spre exteriorul ringului și va aștepta în picioare.
12. Cand Arbitrul de Centru se întoarce la poziția sa, el va număra voturile Arbitrilor de Colt. În cazul atribuirii unui scor sau a unei sancțiuni Arbitrul de Centru identifică concurentul (AKA sau SHIRO), zona atacata, iar apoi acordă punctajul relevant folosind gestul prescrist. Arbitrul de Centru reincepe apoi meciul cu ordinul "ZOKKO!" Când reporneste meciul, Arbitrul de Centru trebuie să verifice că ambii concurenți sunt la liniile lor și pregatiti de start în mod corespunzător. Concurentii care sar în sus și în jos sau care se agita altfel trebuie liniștiti înainte de reînceperea luptei. Arbitrul de Centru trebuie să reporneasca meciul cu minimum de întârziere.
13. Sfârșitul meciului
- a. Lupta se încheie atunci când timpul alocat a expirat, sau atunci când un concurent a obținut IPPON.
 - b. După ce timpul alocat pentru meci a expirat, cronometrul va indica acest lucru printr-un semnal sonor și prin aruncarea unui saculet roșu plin cu fasole, cu dmensiuni de aproximativ 20 cm x 15 cm, în direcția picioarelor Arbitrului de Centru. Odată ce saculetul de fasole a fost aruncat în zona de concurs Arbitrii de Colt indică suplimentar acest lucru Arbitrului de Centru cu o fluieratura lungă.
 - c. După ce meciul s-a terminat, iar Arbitrul de Centru a ordonat "YAME!" concurenții trebuie să se intoarca în pozițiile lor de plecare, cu fata la Prezidiu si să aștepte rezultatul. Concurenții trebuie in acest moment sa aibe KARATEGI-ul aranjat.
 - d. În cazul în care timpul alocat pentru meci a expirat, rezultatul meciului va fi votat de către Arbitrii de Colt si Arbitrul de Centru iar apoi Arbitrul de Centru va declara castigatorul prin ridicarea mâinii din partea câștigătorului și anunțând "SHIRO sau AKA NO KACHI ". Meciul se încheie în acest moment.
 - e. În cazul în care se incrie un IPPON, Arbitrul de Centru va număra voturile Arbitrilor de Colt; inclusiv al sau, și indică victoria prin ridicarea mâinii de partea câștigătorului și declarând "SHIRO (AKA) IPPON! SHIRO (AKA) NO KACHI!". Meciul este terminat în acest moment.
 - f. În cazul în care un concurent si-a pierdut cunoștința, Arbitrul de Centru trebuie să cheme medicul turneului. În acest caz, celalalt concurent va sta, cu fata spre afara zonei de concurs și va aștepta o decizie. În cazul în care concurentul căzut este reanimat, Arbitrul de Centru îl va aduce înapoi la linia de start, cu fata catre Prezidiu. În cazul în care concurentul căzut este trimis in afara zonei de concurs pentru tratament medical, doar celălalt concurent va fi prezent in zona de concurs pentru anuntul deciziei.

- g. După ce decizia Arbitrilor este anunțată, la comanda Arbitrului de Centru "SHOMEN-NI!", ("Pregătiți-vă pentru a saluta la Prezidiul" - în acest moment Arbitrul de Centru va întinde mâna dreaptă cu degetele extinse spre Prezidiu) concurenții se vor pregăti să se aplece, iar la comanda arbitrului de "REI!" ("Salutați!"), se vor apleca spre Prezidiu. Arbitrul se va apleca spre Prezidiul împreună cu concurenții.
 - h. La comanda arbitrului "SUSHIN-NI!" ("Fata la arbitru!" - în acest moment arbitrul va extinde mâinile cu pumnii încleștați și palma în sus, spre concurenți), concurenții se vor întoarce cu fața către Arbitrul de Centru, iar la comanda arbitrului „REI” ("Salutați!" - în acest moment arbitrul își va aduce pumnii cu palma în jos la bărbie), concurenții se vor apleca spre arbitru. Arbitrul se va inclina și el spre concurenți.
 - i. La comanda arbitrului de "O-TAGAI-NI!" ("Fata unul către altul!" - în acest moment arbitrul va extinde mâinile cu pumnii încleștați și palma în sus, spre concurenți), concurenții se vor întoarce față în față, iar la comanda arbitrului de "REI!" ("Salutați!" - în acest moment arbitrul va aduce ambii pumni unul către altul în fața pieptului), concurenții se vor apleca unul spre celălalt. Arbitrul nu se va apleca de data asta.
 - j. La comanda arbitrului de "AKUSHU!" ("Dati mâna!"), concurenții înaintează și dau mâna cu ambele mâini și apoi părăsesc zona de concurs.
 - k. Înainte de a părăsi zona de concurs concurenții vor saluta mai întâi Prezidiul și apoi zona de concurs.
14. După ce Arbitrul de Centru a anunțat rezultatul concursului competitorilor, el nu mai poate schimba această decizie după ce Echipa de Arbitri a părăsit zona de concurs.
15. În cazul în care Arbitrul de Centru a anunțat greșit castigatorul meciului, Arbitrii de Colt trebuie să se asigure că el schimbă această decizie eronată înainte ca echipa de arbitri să părăsească zona de concurs.

16 Articolul 16: MODIFICĂRI

Reguli modificate și scrise de Shihan Alex Kerrigan 7 Dan - iunie 2013
 Numai Arbitrul Șef Mondial IFK cu aprobarea lui Hanshi ARNEIL 10 Dan are permisiunea să schimbe sau să modifice aceste reguli.

17 ANEXA 1: GHIDUL MISCĂRILOR ȘI SEMNALELOR ARBITRILOR IFK

INTRAREA, IESIREA ȘI SCHIMBAREA ECHIPEI DE ARBITRI

Intrarea Echipei de Arbitri în zona de concurs:

1. Înainte de prima luptă pe fiecare suprafață de concurs SHIAI, prima echipă de arbitri merge de-a lungul marginii exterioare a zonei de concurs de pe partea dreaptă, într-un singur șir (arbitru de centru / arbitru de colț / arbitru de colț / arbitru de colț / arbitru de colț) și apoi pasează pe zona de concurs, în timp ce numele arbitrului de centru și a arbitrilor de colț sunt anunțate.
2. La intrarea pe zona de concurs arbitru de centru și arbitrii de colț vor saluta mai întâi spre zona de competiție și apoi Prezidiul.
3. Apoi Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt se vor alinia pe partea opusă Prezidiului în zona de concurs într-o singură linie (arbitru de colț / arbitru de colț / arbitru de centru / arbitru de colț / arbitru de colț). Arbitrii de colț se aliniază în spatele perimetrului zonei de concurs, iar Arbitrul de Centru se află în zona de concurs, cu un pas înaintea Arbitrilor de Colt.
4. Arbitrul de Centru comanda SHOMEN-NI REI! ("Salutați Prezidiul!"), Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt se apleacă spre Prezidiu.

5. Apoi, Arbitrul de Centru dă ordinul de MAWATTE! ("Intoarceti-va"), Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt se întorc 180 de grade în sensul acelor de ceasornic, sfârșind cu fața în direcția opusă Prezidiului. Intoarcerea se face în două mișcări. Mai întâi, Arbitrii de Colt aduc piciorul drept în spatele piciorului stâng pentru a forma un "T". Apoi, Arbitrii de Colt aduc piciorul stâng în locul în care a fost piciorul drept, apoi se răsucesc, păstrând în același timp greutatea pe partea din fața a talpilor (CHUSOKU). Făcând acest lucru Arbitrii de Colt nu se vor muta de la locurile lor ci se vor întoarce pe loc.
6. Arbitrul de Centru comanda REI! Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt se apleacă spre direcția opusă Prezidiului.
7. Apoi, Arbitrul de Centru dă ordinul de MAWATTE! și Arbitrii de Colt se întorc spre dreapta cu fața la Prezidiu, în poziția finală față în față cu Arbitrul de Centru.
8. Arbitrul de Centru dă ordinul SUSHIN-NI REI! Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt se apleacă unii către alții.
9. Apoi Arbitrul de Centru le indică Arbitrilor de Colt cu gestul adecvat să-și ocupe locurile lor. Imediat Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt își iau pozițiile. Primul Arbitru de Colt din stânga Prezidiului, va sta pe scaun din stânga față, al doilea - stânga spate, al treilea - dreapta spate, iar al patrulea în dreapta față. Arbitrul de Centru va lua calea cea mai scurtă și se deplasează în poziția de pornire HAJIME. Arbitrul de Colt care ajunge la scaunul sau primul sta în picioare în fața scaunului, așteaptă pe ceilalți Arbitri de Colt și se așază pe scaune deodată. Fiecare Arbitru de Colt va ține steagul alb cu mâna dreaptă și steagul roșu cu stânga, dacă luptătorul din partea lor dreapta este de culoare albă și se va face invers, în cazul în care arbitru de colt este așezat pe partea cealaltă a zonei de concurs. Această procedură de așezare pe scaune trebuie urmată de fiecare dată. Când Arbitrii de Colt stau pe scaune, aceștia nu trebuie să se sprijine pe scaun, să-și întindă picioarele din sau să stea într-o poziție relaxată.

Înlocuirea Echipei de Arbitri:

1. La finalul unei lupte, odată ce rezultatul a fost anunțat și concurenții au părăsit zona de concurs, în cazul în care Echipa de Arbitri trebuie înlocuită cu echipa următoare, Arbitrul de Centru cheamă Arbitrii de Colt cu comanda FUKUSHIN SHUGO. Echipa se aliniază în spatele lui după care Arbitrul de Centru dă comanda MIMI MAWARE (intoarceti-va spre dreapta și mergeți) spre partea stângă a zonei de concurs (așa cum se vede din Prezidiu), iar a doua Echipa de Arbitri, în același timp, intră în zona de concurs și se aliniază la dreapta zonei de concurs. Ambii Arbitri de Centru vor sta cu un pas înaintea Arbitrilor de Colt.
2. Arbitrul de Centru din prima Echipa de Arbitri întinde brațul drept cu degetele extinse înainte și palma spre interior în direcția celei de-a doua Echipa de Arbitri, indicând transferul competențelor și a îndatoririlor la a doua Echipa de Arbitri, cu comanda SHIMPAN NI REI (ambele echipe se salută reciproc). MAWARI MIMI și apoi prima Echipa de Arbitri se întoarce la dreapta și părăsește zona de concurs. La ieșire salută mai întâi Prezidiul apoi zona de concurs. Arbitrul de Centru iese în mijlocul celor patru Arbitri de Colt.
3. Al doilea Arbitrul de Centru (după transferul competențelor și îndatoririlor dintre echipe) dă comanda MAWARI MIMI, echipa se întoarce la dreapta și se aliniază pe latura opusă Prezidiului (arbitru de colt / arbitru de colt / arbitru de centru / arbitru de colt / arbitru de colt). Arbitrii de Colt se aliniază în spatele perimetrului zonei de concurs, Arbitrul de Centru se află în zona de concurs, cu un pas înaintea Arbitrilor de Colt, și apoi urmează procedura de salut cum este descrisă în „Intrarea Echipei de Arbitri în zona de concurs”.
4. Chiar dacă prima Echipa de Arbitri încă nu a ieșit complet din zona de concurs, Arbitrul de Centru din a doua Echipa de Arbitri trebuie să comande "SHOMEN-NI REI", în scopul de a menține progresul competiției.

Dacă un Arbitru de Centru sau un Arbitru de Colt trebuie înlocuit de un Arbitru Asistent (SUSHIN HOSA):

La finalul luptei, după anunțarea rezultatului și după ce concurenții au părăsit zona de concurs, dacă este necesar ca Arbitrul de Centru sau unul dintre Arbitrii de Colt să fie înlocuiți cu un arbitru asistent pentru una sau mai multe lupte, din cauza unei forțe majore sau din cauza că unul din concurenți reprezintă aceeași țară ca Arbitrul de Centru sau Arbitrul de Colt,

- Arbitrul de Colt:

- a) Rulează steagurile și atrage atenția Arbitrului de Centru învârtind steagurile rulate în mână dreaptă,
- b) Se ridică în picioare, salută Prezidiul, pune steagurile pe scaun și părăsește zona de concurs în modul descris mai sus,
- c) Arbitrul Asistent care-l înlocuiește intră în zona de concurs și ia poziția în modul stabilit;
- d) La finalul luptei, odată ce rezultatul a fost anunțat și concurenții au părăsit zona de concurs, Arbitrul Asistent de rezervă va fi înlocuit cu arbitrul de colt care a părăsit zona de concurs, înainte de meci;

- Arbitrul de Centru:

- a) Atrage atenția Managerului de Tatami prin ridicarea mâinii drepte,
- b) Salută Prezidiul și părăsește zona de concurs,
- c) Arbitrul Asistent care-l înlocuiește intră în zona de concurs și ia poziția în modul stabilit;
- d) La finalul luptei, odată ce rezultatul a fost anunțat și concurenții au părăsit zona de concurs, Arbitrul Asistent de rezervă va fi înlocuit cu Arbitrul de Centru care a părăsit zona de concurs, înainte de meci;

Ieșirea Echipei de Arbitri din Zona de Concurs la finalul Competiției:

La finalul ultimei lupte din fiecare sesiune (înainte de pauze) și după ce rezultatul a fost anunțat, Arbitrul de Centru cheamă Arbitrii de Colt cu gestul adecvat pentru a se alinia pe latura opusă Prezidiului din zona de concurs.

Arbitrii de Colt vor rula și vor lăsa steagurile pe scaun, se vor alinia împreună cu Arbitrul de Centru pe latura opusă Prezidiului în zona de concurs într-o singură linie (arbitru de colt / arbitru de colt / arbitru de centru / arbitru de colt / arbitru de colt). Arbitrii de Colt se aliniază în spatele perimetrului zonei de concurs, iar Arbitrul de Centru se află în zona de concurs, cu un pas înaintea Arbitrilor de Colt.

Arbitrul de Centru dă comanda SHOMEN-NI REI! ("Salutați Prezidiul!"), Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt se apleacă spre Prezidiu.

Apoi, Arbitrul de Centru dă ordinul de MAWATTE! ("Întoarceți-vă"), Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt se întorc 180 de grade în sensul acelor de ceasornic, sfârșind cu fața în direcția opusă Prezidiului. Întoarcerea se face în două mișcări. Mai întâi, Arbitrii de Colt aduc piciorul drept în spatele piciorului stâng pentru a forma un "T". Apoi, Arbitrii de Colt aduc piciorul stâng în locul în care a fost piciorul drept, apoi se răsucesc, păstrând în același timp greutatea pe partea din față a talpilor (CHUSOKU). Făcând acest lucru Arbitrii de Colt nu se va muta de la locurile lor ci se vor întoarce pe loc.

Arbitrul de Centru comandă REI! Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt se apleacă spre direcția opusă Prezidiului.

Apoi, Arbitrul de Centru dă ordinul de MAWATTE! și Arbitrii de Colt se întorc spre dreapta cu fața la Prezidiu, în poziția finală față în față cu Arbitrul de Centru.

Arbitrul de Centru dă ordinul SUSHIN-NI REI! Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt se apleacă unii către alții.

Apoi Arbitrul de Centru cu comanda MAWARI MIGI indică Arbitrilor de Colt cu gestul adecvat să părăsească zona de concurs. La ieșirea din zona de concurs, Arbitrul de Centru va ieși în mijlocul celor patru Arbitri de Colt.

Înainte de a părăsi zona de concurs Arbitrul de Centru și Arbitrii de Colt vor saluta mai întâi Prezidiul și apoi zona de concurs.

COMENZI, GESTURI SI SEMNALE CU STEAGURI

IPPON (Victorie Clara)

Arbitrul de Colt extinde brațul cu steagul corespunzător deasupra capului cu o suflare lungă și puternică de fluier.

În cazul în care adversarul concurentului câștigător și-a pierdut cunoștința, Arbitrul de Centru trebuie să cheme medicul competiției. În acest caz, concurentul câștigător va sta, cu fața către afara zonei de concurs și așteaptă decizia. În cazul în care concurentul căzut este reanimat, Arbitrul de Centru îl va aduce înapoi la linia lui de start, cu fața spre Prezidiu. În cazul în care concurentul căzut este trimis din zona de concurs pentru tratament, doar concurentul câștigător va rămâne în zona de concurs pentru anunțul deciziei.

Arbitrul de Centru, la numărarea voturilor Arbitrilor de Colt, anunța culoarea câștigătorului, fie "SHIRO!" ("Alb!") sau "AKA!" ("Rosu"), numele tehnicii câștigătoare și ținta (Jodan, Chudan, Gedan) și anunță "SHIRO (AKA) IPPON! SHIRO (AKA) NO KACHI!" și extinde simultan brațul, pe partea castigatorului, în sus la 45 de grade, cu o mișcare de tăiere cu Shuto, palma în jos.

WAZA-ARI (Victorie prin Jumatate de Punct)

Arbitrul de colt extinde brațul cu steagul adecvat la nivelul umerilor, cu o suflare lungă și puternică de fluier.

Arbitrul de Centru opreste lupta, aduce concurenții înapoi la liniile lor de pornire, cu fața spre Prezidiu, și, la numărarea voturilor arbitrilor de colt, anunța culoarea concurentului care a înscris, dacă "SHIRO!" ("Alb!") Sau "AKA!" ("Rosu!"), numele tehnicii care a înscris și ținta (Jodan, Chudan, Gedan) și anunță "SHIRO (AKA) WAZA-ARI!", extinzând simultan într-o mișcare de tăiere Shuto, brațul, cu palma în jos, la 45 de grade în jos pe partea laterală a concurentului care a înscris.

Dacă meciul nu este terminat de WAZA-ARI dat, arbitrul va ordona concurenților "KAMAETE!", iar apoi "ZOKKO" pentru a continua meciul.

În cazul în care sportivul, care a primit o lovitură, nu și revine / nu se ridică în 5 secunde, Arbitrii de Colt vor schimba atunci semnalul de WAZA-ARI în IPPON, cu o alta suflare lungă și puternică de fluier, iar Arbitrul de Centru va anunța IPPON-ul marcat.

În cazul în care al doilea WAZA-ARI este marcat, când anunța WAZA-ARI Arbitrul de Centru va anunța apoi "AWASETE IPPON!" ("Suma a doi WAZA-ARI face un IPPON!") și va anunța câștigătorul: „SHIRO (AKA) NO KACHI", prin extinderea simultană a brațului, pe partea castigatorului, în sus la 45 de grade, cu o mișcare de tăiere cu Shuto, palma în jos.

CHUI (Avertisment Oral)

Arbitrul de Colt semnalează infracțiunea fluturând lateral steagul corespunzător simultan cu suflări scurte și dese de fluier.

Arbitrul de Centru opreste lupta prin ordinul "YAME!" ("Stop!") și sarind între concurenți, în urma semnalelor arbitrilor de colt sau din propria inițiativă, atunci când detectează o infracțiune, și aduce concurenții înapoi la liniile lor de start, cu fața spre Prezidiu.

Apoi Arbitrul de Centru anunța culoarea concurentului, indică infracțiunea comisă (mimează împingere etc.), apoi arată spre fața contravenientului cu mâna în poziție Shuto și declară "CHUI" ("Avertisment Oral!").

La atribuirea CHUI voturile arbitrilor de colt nu sunt numărate. Atunci când se acordă CHUI la secunzii concurentului (antrenor / manager), în primul rând, crainicul va face anunțul, iar apoi arbitrul va acorda CHUI concurentului.

CHUI ICHI (acordarea unei penalizari)

Arbitrul de Colt semanleaza infractiunea fluturând lateral steagul corespunzător simultan cu suflari scurte si dese de fluier.

Arbitrul de Centru opreste lupta prin ordinul "YAME!" ("Stop!") si sarind între concurenți, și aduce concurenții înapoi la liniile lor de start, cu fata spre Prezidiu.

Arbitrul de Centru, in urma numărării voturilor Arbitrilor de Colt, anunta culoarea contravenientului, dacă "SHIRO!" ("Alb!") Sau "AKA!" ("Rosu"), numeste infractiunea (HANSOKU) și anunță "CHUI-ICHI!" sau ("GENTEN ICHI!" sau "GENTEN NI!", sau "GENTEN SAN! SHIKKAKU!", în funcție de numărul infractiunii), simultan îndreptand spre fața contravenientului pumnul strâns cu degetul arătator intins.

JOGAI (Iesirea din zona de concurs)

Când piciorul sau ambele picioare ale unui concurent sunt în afara zonei de concurs, Arbitrii de Colt trebuie să atingă podeaua cu steagul cel mai apropiat de perimetrul incalcat, simultan cu suflari frecvente si scurte de fluier. În același timp, în cazul în care piciorul unui concurent sau chiar ambele picioare sunt in afara zonei de concurs în timpul unei manevre rapide, după care revine imediat la zona de concurs, de ex manevră circulara, manevra nu se estimează ca JOGAI. Dacă un concurent se mișcă spre un Arbitru de Colt, Arbitrul de Colt trebuie să se ferească din calea concurentului și sa ia scaunul din drum pentru a preveni un accident și, în același timp sufla in fluier pentru a indica "JOGAI!" Fiecare Arbitru de Colt este responsabil pentru supravegherea JOGAI pe cele două părți ale zonei de concurs, care sunt adiacente colțului lui. Arbitrul de Colt nu trebuie să anunțe "JOGAI!" pe cealaltă parte a zonei de concurs înaintea arbitrilor de colt, care sunt responsabili pentru această secțiune. Arbitrul de Centru, cand opreste meciul din cauza JOGAI nu va da numai comanda "YAME!" ("Stop!"), ci va si sări între concurenți pentru a opri lupta apoi ii intoarce (astfel încat luptătorul care a comis JOGAI ajunge cu spatele spre în centrul zonei de lupta) cu comanda ZOKKO ("Continua Lupta"), sau aduce luptatorii înapoi la centrul pentru continuarea luptei.

HIKIWAKE

(Egalitate)

Arbitrii de colt, la ordinul „HANTEI” al Arbitrului de Centru, incruciseaza steagurile în fața stomacului si simultan sufla lung si puternic in fluierita. Arbitrul de Centru isi încrucisează brațele apoi le extinde în jos cu palmele în poziție SHUTO.

Arbitrii au dreptul de a da HIKIWAKE după prima runda și rundele suplimentare cu exceptia ultimei runde suplimentare (ENCHO-SEN).

TOROMASEN (Nevalid)

"TOROMASEN" înseamnă "Nu sunt de acord cu deciziile date de alți arbitri de colt".

Arbitrul de Colt își încrucisează brațele cu steaguri cu tot și apoi face o mișcare de tăiere cu steagurile in jos și lateral în fața stomacului. Miscarea se repetă de mai multe ori, simultan cu două suflari scurte de un fluier.

Arbitrul de Centru isi încrucisează ambele brațe în poziție Shuto în fața lui, apoi face o mișcare de tăiere in lateral și anunță "TOROMASEN!".

Când unul sau doi Arbitri de Colt anunța IPPON sau WAZA-ARI Arbitrul de Centru poate anunța "TOROMASEN!" deoarece poziția Arbitrului de Centru este cea mai aproape de concurenți, decizia sa va fi respectata.

Dacă trei sau toti patru Arbitrii de Colt anunța IPPON sau WAZA-ARI, dar Arbitrul de Centru consideră că tehnica invalid, arbitrul va opri meciul, da ordinul de "SHUGO!"

("Adunați-va pentru discuții!") concomitent cu un gest adecvat și discuta decizia cu Arbitrii de Colt. De asemenea, el se poate consulta Arbitrul de Scaun și Managerul de Tatami. Din discuție, decizia finală ce trebuie să rezulte este fie de IPPON, WAZA-ARI sau TOROMASEN.

Arbitrul de Centru, când număra voturile, nu va lua în considerare voturile pentru "TOROMASEN!" ale Arbitrilor de Colt.

MENAI (Nu este vizibil)

Atunci când un Arbitru de Colt nu a putut vedea o tehnică (WAZA) sau o infracțiune (HANSOKU) și înțeleg semnalele date de alți Arbitri de Colt prin steaguri sau fluier, sau un ordin al Arbitrului de Centru, Arbitrul de Colt trebuie să prezinte "MENAI!" punând steagurile din fața feței simultan cu o singură suflare scurtă de fluier.

Arbitrul de Colt, atunci când nu a putut vedea o tehnică (WAZA) sau o infracțiune (HANSOKU), semnalate de Arbitrul de Centru și alți Arbitri de Colt, nu copiază semnalele altora, ci semnalează "MENAI!".

Arbitrul, când număra voturile, nu va lua în considerare voturile pentru "MENAI!" ale Arbitrilor de Colt, dacă acestea există.

SHIKKAKU (Descalificarea)

Când unui concurent îi este atribuit GENTEN SAN, Arbitrul de Centru va anunța culoarea contravenientului, SHIRO ("Alb!") Sau "AKA!" ("Rosu"), numărul voturilor, anunța infracțiunea și anunță "SHIRO!": "GENTEN SAN! SHIKKAKU!". Simultan Arbitrul de Centru va executa un gest arătând cu degetul la fața contravenientului apoi descriind o mișcare circulară obișnuită spre spatele lui, anunța culoarea câștigătorului, fie "SHIRO!" ("Alb!") Sau "AKA!" ("Rosu"), și anunță "SHIRO (AKA) NO KACHI!", extinzând simultan bratul în sus la 45 de grade pe partea câștigătorului, cu o mișcare de tăiere cu SHUTO, palma în jos. Atunci când un concurent nu execută ordinele Arbitrului de Centru, sau acționează cu rea intenție, cu lipsă de respect sau comite un act care dăunează prestigiului și onoarei Kyokushin, Arbitrul de Centru va anunța culoarea contravenientului, dacă "SHIRO!" ("Alb!") sau "AKA!" ("Rosu"), și anunță: "SHIKKAKU!". Simultan Arbitrul de Centru va executa un gest arătând cu degetul la fața contravenientului apoi descriind o mișcare circulară obișnuită spre spatele lui; anunța culoarea câștigătorului, fie "SHIRO!" ("Alb!") Sau "AKA!" ("Rosu"), și anunță "SHIRO (AKA) NO KACHI!", extinzând simultan bratul în sus la 45 de grade pe partea câștigătorului, cu o mișcare de tăiere cu SHUTO, palma în jos.

Când un concurent întârzie să vină la zona de concurs pentru un meci mai mult de 1 minut, sau nu apare deloc pentru meciul respectiv, la anunțul făcut de crainic, Arbitrul de Centru va anunța culoarea câștigătorului, dacă "SHIRO!" ("Alb!") sau "AKA!" ("Rosu"), și anunță "NO KACHI!", extinzând simultan bratul în sus la 45 de grade pe partea câștigătorului, cu o mișcare de tăiere cu SHUTO, palma în jos.

HANTEI (decizie prin votul arbitrilor)

Odată ce lupta s-a sfârșit, iar Arbitrul de Centru a ordonat "YAME!", concurenții trebuie să stea în pozițiile lor de plecare, cu fața spre Prezidiu și să aștepte rezultatul. Dacă este necesar, Arbitrul de Centru va ordona concurenților să se întoarcă cu fața către Prezidiu prin ordinul "SHOMEN-NI!" ("Fața către Prezidiu!"). Concurenții trebuie ca în acest moment să aibă KARATEGI-ul aranjat.

Dacă nu s-a înscris nici IPPON sau nu a existat un SHIKKAKU, rezultatul meciului va fi votat de către echipa de arbitri.

Arbitrul de Centru va trece la marginea zonei de concurs, astfel încât să poată vedea cu ușurință toți Arbitrii de Colt, iar apoi comanda Arbitrilor de Colt "HANTEI O-NEGAI SHIMASU!" ("Pregătiți-va să anunțați voturile voastre!"), la care moment Arbitrii de Colt trebuie să aibă capul plecat cu fața spre podea. Apoi, la ordinul Arbitrului de Centru de "HANTEI!" ("Anunțați voturile voastre!"), Arbitrii de Colt trebuie să afișeze voturile lor

prin steaguri și suflari în fluierul după care Arbitrii de Colt pot să ridice capul. Când numără voturile Arbitrilor de Colt, Arbitrul de Centru trebuie să facă acest lucru prin utilizarea mâinii drepte cu palma în poziție Shuto, nu doar folosind un deget. Mai întâi sunt numărate voturile tuturor Arbitrilor de Colt, apoi votul Arbitrului de Centru, după care este anunțată decizia finală. Dacă voturile Arbitrilor de Colt diferă, atunci când numără, Arbitrul de Centru anunță mai întâi decizia Arbitrului de Colt, ce sade la dreapta lui: "SHIRO!" ("Alb!"), "AKA!" ("Rosu"), sau "HIKIWAKE" ("Egalitate"). Apoi Arbitrul de Centru numără aceleași voturi ale altor Arbitri de Colt. Când o altă decizie (sau alte decizii) sunt indicate de către un alt Arbitru de Colt (sau alți Arbitri de Colt), Arbitrul de Centru le numără în același mod pornind din partea dreaptă. Atunci când există 3 voturi de aceeași fel, Arbitrul de Centru va începe numărarea de la votul minoritar. Când toate voturile Arbitrilor de Colt sunt numărate, Arbitrul de Centru anunță propria decizie (în acest moment Arbitrul de Centru aduce palma dreaptă la piept anunță "Sushin") și în cele din urmă anunță decizia finală (HANTEI) cu majoritate de voturi. Cu toate acestea, în cazul în care votul Arbitrului aparține votului minoritar, Arbitrul de Centru va număra votul propriu înainte de numărarea voturilor majoritare. Număratoarea utilizează cifrele japoneze: "ICHI" ("Unu"), "NI" ("Doi"), "SAN" ("Trei"), "SHI" ("Patru"), "GO" ("Cinci").

ANUNTURILE SI GESTURILE FOLOSITE DE ARBITRUL DE CENTRU

SHOMEN NI REI!

La ordinul "SHOMEN-NI!" ("Către Prezidiu!") Arbitrul de Centru întinde în față brațul drept cu degetele extinse înainte și palma spre interior.

La ordinul "REI!" ("Salutați!") Arbitrul de Centru se apleacă (împreună cu Arbitrii de Colt sau cu concurenții) către Prezidiul.

SUSHIN NI REI!

La ordinul "SUSHIN-NI!" ("Către Arbitrul de Centru!") Arbitrul de Centru întinde mâinile spre concurenți cu pumnii încleștați și palma în sus.

La ordinul "REI!" ("Salutați!") Arbitrul de Centru aduce pumnii către bărbie, cu palmele în jos și se inclină spre Prezidiu. În același timp, concurenții se inclină spre arbitru.

O TAGAI NI REI!

La ordinul "O-Tagai-NI!" ("Unul către altul!") Arbitrul de Centru întinde mâinile cu pumnii încleștați și palmele în sus spre concurenți.

La ordinul "REI!" ("Salutați!") Arbitrul de Centru aduce pumnii unul spre altul în față pieptului, iar concurenții se apleacă unul spre celălalt. Arbitrul nu se apleacă de data asta.

("Arbitrii de Colt să-si ia locul!")

Arbitrul de Centru întinde mâinile cu degetele extinse înainte și palmele întoarse în sus spre partea din față, la nivelul buricului și indică cu mișcarea circulară laterală Arbitrilor de Colt să-si ia locul.

FUKUSHIN SHUGO! ("Arbitrii de Colt chemați la discuție!")

Arbitrul de Centru extinde mâinile, cu palmele în sus, spre Arbitrii de Colt pe partea opusă a zonei de concurs și aduce palmele spre fața lui în mișcare circulară chemând Arbitrii de Colt pentru o discuție cu privire la o situație din meciul în curs.

Odată ce discuția este completă Arbitrii de Colt vor reveni la locurile lor. Arbitrul de Centru va arăta cu degetul la fiecare Arbitru de Colt individual (și va fluiera) pornind de pe partea dreaptă. La auzul fluierului fiecare Arbitru de Colt indică răspunsul sau cu gestul corespunzător de steag în timp ce suflă în fluierul lor.

KAMAETE! ("Pregătiți-vă să luptati!" / "Luati pozitiile de luptă!")

La ordinul "KAMAETE!" Arbitrul de Centru imită poziția de luptă, ridicând mâinile în fața corpului.

HAJIME! ("START!")

La ordinul "HAJIME!" Arbitrul de Centru imită Chudan Gyaku-Tsuki cu mâna dreaptă într-o poziție de înaintare. După comada, Arbitrul de Centru face un pas înapoi.

YAME! ("STOP!")

La ordinul "YAME!" Arbitrul de Centru face o mișcare verticală de taiere cu mâna în poziție Shuto și intrând între concurenți.

("Aranjeaza-ti KARATE GI!")

Pentru a direcționa concurentul să-și aranjeze gi-ul Arbitrul de Centru își încrucisează mainile stângă peste dreapta, palmele spre interior, la înălțimea centurii.

Semnalele WAZA-ARI și IPPON trebuie să înceapă cu brațul peste piept, și apoi miscându-l lateral în poziția corectă de final.

Când arată decizia printr-un gest, Arbitrul de Centru trebuie să aibă grijă să păstreze concurenții în câmpul sau vizual.

Toate gesturile trebuie menținute pentru o perioadă suficient de lungă pentru a fi văzute (aproximativ 3 secunde).

SEMNALE UTILIZATE DE CĂTRE ARBITRII DE COLT**Poziția inițială**

Arbitrul de colt trebuie să stea pe scaun cu corpul drept, nu rezemat de spătarul scaunului, cu picioarele paralele și de lățimea umerilor. Mâinile trebuie să fie pe genunchi conducând steagurile pe diagonală în sus, înainte și lateral pentru ca semnalele să fie văzute din toate direcțiile, la HANTEI capul trebuie să fie plecat.

Pentru a atrage atenția Arbitrului de Centru și să solicite o adunare pentru discuții cu privire la o situație:

Pentru a indica faptul că opinia sa diferă de cea a Arbitrului de Centru și a altor Arbitri de Colt, Arbitrul de Colt ia ambele steaguri la mâna cea mai apropiată Arbitrului de Centru, rulând steagurile pe mânere, și fluturându-le cu câteva fluierături scurte.

Arbitrii de Colt trebuie să țină steagurile în mâinile corecte.

După ce Arbitrul de Centru a anunțat "HANTEI" Arbitrii de Colt indică decizia lor imediat cu gestul corespunzător.

Toate gesturile trebuie să fie menținute până ce Arbitrul de Centru a terminat numărarea voturilor.

Semnalele WAZA-ARI și IPPON trebuie să înceapă cu brațul peste piept, apoi miscându-l lateral în poziția corectă de final.

Când arată decizia printr-un gest, Arbitrii de Colt trebuie să aibă grijă să păstreze concurenții în câmpul lor vizual.

18 ANEXA 2: TATAMI DE TIP IFK APROBAT

Saltele, în general măsurand 1 m x 2 m, de aproximativ 40 de milimetri grosime, facute din spuma presata.

Saltelele utilizate trebuie să fie din material ce previne alunecarea pe partea în care este pe podea, dar sa aibe un coeficient redus de frecare pe suprafața superioară.

Ele trebuie să fie ferme sub picioare și sa aiba proprietatea de a absorbi un șocul caderilor, și nu trebuie să fie alunecoase sau prea aspre.

Saltelele care alcătuiesc suprafața de concurs trebuie să fie aliniate fără spațiu între ele, sa fie netede și fixate în așa fel încât acestea nu poate fi mutate din loc accidental.

Arbitrul de Centru trebuie să se asigure că saltelele nu se mișcă în timpul competiției, deoarece gaurile pot cauza accidentari și constituie un pericol.

TATAMI trebuie să aibă un design aprobat de IFK.

19 ANEXA 3: IFK EVENIMENTE DE ECHIBE

1. Tipurile de meci vor fi după cum urmează:
 - a. Meci de echipa (în mod normal, 5 concurenți plus 2 rezerve).
 - b. Meci individual.
2. Numărul de persoane dintr-o echipa trebuie să fie impar.
3. O echipa de cinci oameni trebuie să fie împărțita în următoarele categorii de greutate:
 - a. UȘOARA
 - b. MIJLOCIE
 - c. GREA
4. În cazul în care aceasta divizie de greutate nu este posibilă, trebuie să se ajungă la un acord între cei doi manageri de echipa cu privire la ce categorii de greutate va include echipa. Ambele echipe trebuie să includa un număr egal de grupuri de greutate, în aceeași categorie.
5. Cele două rezerve pot fi de orice greutate, cu toate acestea, în cazul în care este necesar a înlocui un membru rănit al echipei, rezervele pot înlocui doar concurenți în aceleași categorie de greutate, sau categorii mai grele.
i.e.
Un membru al echipei din cat. 1 poate înlocui un concurent din categoria 1,2,3,
Un membru al echipei din cat. 2 poate înlocui un concurent din categoria 2,3,
Un membru al echipei din cat. 3 poate înlocui doar un concurent în categoria 3.
6. Concurenții fiecărei echipe vor lupta într-o ordine prestabilită, dacă după prima runda de 2min este egalitate se lupta încă o runda suplimentară de 2min (SAI SHAI), în cazul în care este din nou meci egal la HANTEI, acela va fi rezultatul final al luptei. O echipă va fi descalificată dacă orice membru sau manager la propria sa discreție, schimbă ordinea de luptă a concurenților după ce a predat formularul de înscriere la masa oficială.
7. Castigatorul evenimentelor pe echipe va fi decis prin numărul de victorii. Dacă ambele echipe au un număr egal de concurenți câștigători, echipa al cărei

câștigători au marcat un număr mai mare de IPPON va fi declarat castigatoare. Dacă ambele echipe au un număr egal de IPPON atunci tehnicile câștigătoare WAZA ARI for fi adunate. Dacă ambele echipe au marcat un număr egal de WAZA ARI, se va lupta un meci decisiv de către al 6-lea membru al fiecare echipă. Dacă și acest meci este remiză, atunci luptatorul numărul 7 va concura. Dacă după ce luptatorul nr 7 din fiecare echipă a luptat, iar rezultatul este încă un egal, un reprezentant ales din fiecare echipă va concura într-un concurs Tameshiwari. Fiecare om va alege tehnica de spargere preferată, și numărul de scanduri, și managerul (capitanul) echipei le va submite în scris la masa oficială.

8. În toate meciurile masculine, se aplică următoarele 3 categorii de greutate:
 - a. Categoria 1 - Ușoară - Sub 70 kg
 - b. Categoria 2 - Mijlocie - 70-80 kg
 - c. Categoria 3 - Greă - peste 80 kg

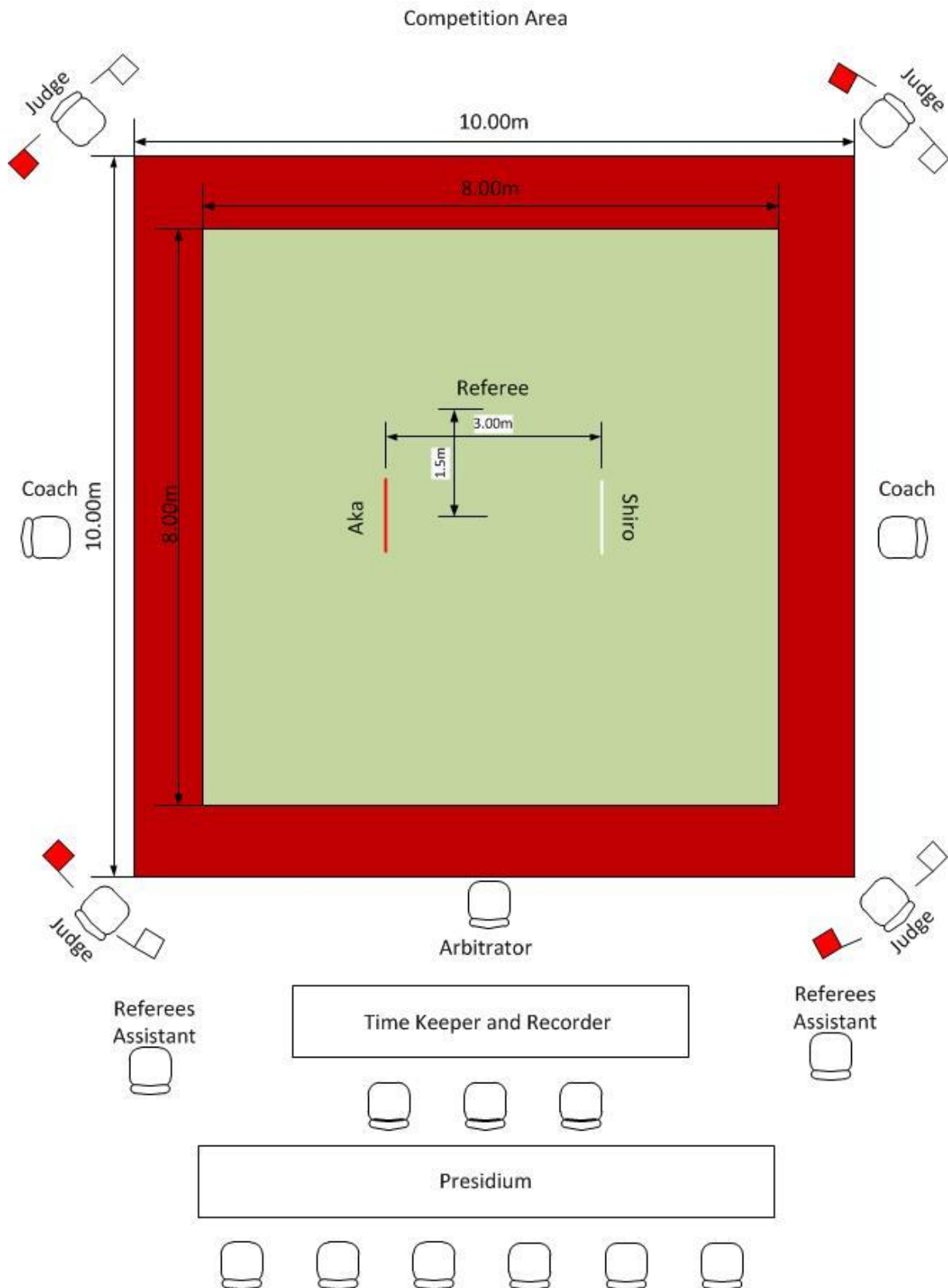
9. În divizia feminină, se aplică următoarele 2 categorii de greutate:
 - a. Categoria 1 - Ușoară - Sub 60 kg
 - b. Categoria 2 - Greă - Peste 60 de kilograme

20 ANEXA 4: listă de comenzi JAPONeze UTILIZATE ÎN TIMPUL COMPETIȚII Kyokushin KUMITE

Aka / Shiro- Nakae	Kansui
Ashi-Barai	Karategi
Atoshibarako	Kumite
Chui (Oral Warning)	Maware Migi
Chui-ichi	Mawatte
Enchosen	Menai
Fukushin	Nakae
Fukushin Shugo	Otagai ni
Gedan-Tsuki	Rei
Genten Ichi	Sai Shai
Genten Ni	Shikkaku
Genten San	Shimpan Ni Rei
Hajime	Shippai
Hansoku	Shiro / Aka no Kachi
Hantei	Shomen-Ni-rei
Hantei Onegai Shimasu	Shushin
Hikiwake	Shushin-ni-rei
Hiza-Geri	Tameshiwari
Ichi - Ni - San - Shi - Go	Toromasen
Ippon	Waza
Ippon-Gachi	Waza-Ari
Jogai	Waza-Ari Awasete Ippon
Kamaete	Yame
	Zokko

21 APPENDIX 5: STANDARD MAT LAYOUT

Referee position one



Referee Position two

