



Gennaio 2019

REGOLAMENTO GARA KUMITE E KATA

(Solo la Commissione Arbitrale può modificare il seguente regolamento)

Allegato modulo richiesta autorizzazione gare

(La richiesta organizzazione gara allegata, deve essere inviata all'indirizzo e-mail indicato sul modulo)

N.B. attenzione alle modifiche evidenziate in rosso

SOMMARIO

REGOLAMENTO DI KUMITE	4
Articolo 1: AREA DI GARA DEL KUMITE.....	4
Articolo 2: DIVISA UFFICIALE	4
ARBITRI.....	4
ATLETI.....	5
SPIEGAZIONE:.....	5
Articolo 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KUMITE.....	5
SPIEGAZIONE:.....	6
Articolo 4: Gruppo ARBITRALE.....	6
SPIEGAZIONE:.....	6
Articolo 5: DURATA DELL'INCONTRO	6
Articolo 6: PUNTEGGIO.....	7
SPIEGAZIONE:.....	7
Articolo 7: CRITERI DECISIONALI	9
SPIEGAZIONE:.....	9
Articolo 8: COMPORTAMENTI PROIBITI	9
CATEGORIA 1.....	9
CATEGORIA 2.....	9
SPIEGAZIONE:.....	10
Articolo 9: PENALITÀ	11
SPIEGAZIONE:.....	11
Articolo 10: LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA	12
SPIEGAZIONE:.....	13
Articolo 11: PROTESTE UFFICIALI.....	13
SPIEGAZIONE.....	13
Articolo 12: POTERI E DOVERI	13
COMMISSIONE ARBITRALE.....	13
PRESIDENTI DI TAPPETO.....	14
ARBITRI.....	14
GIUDICI	14
ARBITRATOR.....	14
SPIEGAZIONE:.....	14
MAGGIORANZE.....	14
Articolo 13: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN INCONTRO.....	15
SPIEGAZIONE:.....	16
Articolo 14 : TUTELA SANITARIA	16
REGOLAMENTO DI KATA	16
Articolo 1: AREA DI GARA DEL KATA	16
Articolo 2: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KATA.....	17
Articolo 3: GRUPPO ARBITRALE	17
SPIEGAZIONE:.....	17
Articolo 4: CRITERI DECISIONALI	17
Schema riassuntivo "Griglie di Valutazione"	17
SPIEGAZIONE:.....	18
Articolo 5: OPERAZIONI DI GARA	18
Punteggio a BANDIERINE	18

SPIEGAZIONE:.....	19
Appendice 1: Terminologia	19
Appendice 2: Gesti e segnali dell'arbitro e dei giudici	21
ANNUNCI E GESTI DELL'arbitro	21
SEGNALI CON LE BANDIERE DEI GIUDICI	27
Appendice 3: CRITERI GUIDA PER GIUDICI E ARBITRI	29
CONTATTO ECCESSIVO.....	29
CONTATTO ECCESSIVO ED ESAGERAZIONE	29
MUBOBI.....	29
ZANSHIN.....	29
AFFERRARE UN CALCIO CHUDAN	29
PROIEZIONI E LESIONI	29
CHIAREZZA DEI SEGNALI.....	30
JOGAI.....	30
PROCEDURE DI RIESAME PER I GIUDICI	30
INDICAZIONE DELLE VIOLAZIONI AL REGOLAMENTO.....	30
Appendice 3/4: TABELLA DEI punti	30/30
APPENDICE 5.....	32
PREMESSA	32
KUMITE	32
Durata Di Un Combattimento	32
Punti	Errore. Il segnalibro non è definito.
Comportamenti Vietati.....	32
Ferite ed Incidenti in Competizione	32
Appendice.....	32
KATA :	33
Cat. Bambini / Fanciulli / Ragazzi / – Maschile / Femminile (divisi)	33
Cat. Esordienti / Cadetti / Junior / Senior / maschile-femminile (divisi).....	33
KUMITE :	33
RAGAZZI - solo BLU - MARRONE masch/femm (divisi).....	33
Esordienti - Cadetti- Junior-Senior (individuale) – Squadre (Junior-Senior) Maschile / Femminile	33
RICHIESTA AUTORIZZAZIONE GARE	34
APPENDICE “A”E “1”	35
Valutazione con bandierine Eliminazione diretta con recuperi	35
KATA A SQUADRE	35
KUMITE	35
KUMITE A SQUADRE	35

REGOLAMENTO KUMITE

Articolo 1: AREA DI GARA DEL KUMITE

1. L'area di gara deve essere piana e priva di asperità.
2. L'area, piana e priva di asperità, è formata da una superficie quadrata, i cui lati misurano mt. 10x10, protezione compresa, l'area di gara incorporata ha una misura di mt. 8x8.
3. I Giudici sono seduti ai quattro angoli dell'area di sicurezza, l'Arbitro centrale è posizionato a due metri dal centro, con le spalle rivolte al tavolo ufficiale.
4. Ognuno dei giudici ha in dotazione una bandierina rossa e una blu.
5. L'Arbitrator è seduto a un piccolo tavolo all'esterno dell'area di sicurezza, dietro e a sinistra dell'Arbitro. Egli ha in dotazione una bandierina rossa e un segnalatore acustico.

Articolo 2: DIVISA UFFICIALE

1. Atleti e Allenatori devono indossare la divisa ufficiale di seguito descritta.
2. La Commissione Arbitrale può allontanare ogni Dirigente o Atleta che non rispetti questo regolamento.

ARBITRI

1. Arbitri e Giudici devono indossare la divisa ufficiale indicata dalla Commissione Arbitrale. La divisa deve essere indossata in tutti i tornei e le gare.
2. La divisa ufficiale deve essere costituita da:
 - a. Giacca blu ad un petto.
 - b. Camicia bianca a maniche corte.
 - c. Cravatta ufficiale, indossata senza fermacravatta.
 - d. Pantaloni color grigio chiaro senza risvolti.
 - e. Calzini di color blu scuro o nero, scarpe senza lacci da usare nell'area di gara.
 - f. Arbitri e giudici di sesso femminile possono indossare un fermacapelli.

ATLETI

1. Gli Atleti devono indossare un Karategi bianco, è consentita l'applicazione sul lato sinistro in alto della giacca del karategi, lo scudetto sociale di stoffa.
2. Gli Atleti devono tenere puliti i propri capelli e tagliarli ad una lunghezza che non intralci il regolare svolgimento della gara. L'Hachimaki (benda intorno al capo) non è consentito. Se l'Arbitro ritiene che i capelli di un concorrente siano troppo lunghi e/o sporchi, può squalificare il Concorrente dall'incontro. Negli incontri di Kumite i fermacapelli sono proibiti, come anche le mollette metalliche. Nell'esecuzione dei Kata sono consentiti fermacapelli molto semplici. È proibito indossare nastri e altri ornamenti. Sono ammessi sotto la diretta responsabilità degli atleti interessati (se maggiorenni) o dei loro dirigenti (se minorenni) l'uso di apparecchi ortodontici fissi e lenti a contatto del tipo morbido.
3. Le seguenti protezioni sono obbligatorie:
 - a. Guantini, un concorrente indossa guantini rossi, l'altro guantini blu;
 - b. Paradenti;
 - c. Paraseno;
 - d. Corpetto;
 - e. Paratibia;
 - f. Parapiede; un concorrente indossa parapiedi rossi, l'altro parapiedi blu;
 - g. Conchiglia;
 - h. **Gli atleti Esordienti in aggiunta a quanto sopra, devono indossare anche la maschera facciale.**
4. Gli Atleti/e devono presentarsi sul tappeto forniti di cintura rossa, di guantini rossi e di paracollo del piede rosso o di cintura blu, di guantini blu e di paracollo del piede blu da indossare a seconda che siano chiamati per primi (AKA) o per secondi (AO). Ciascun Atleta deve indossare una sola cintura e, pertanto, non deve essere indossata quella che indica il grado. Gli Atleti/e devono presentarsi sul tappeto forniti anche delle seguenti protezioni personali: paradenti, paraseno, conchiglia. Inoltre, tutte le categorie di Atleti, devono indossare, in tutte le gare, sotto la giacca del Karate-gi, un corpetto adeguato. Gli inadempienti, se non provvederanno entro 3 minuti, saranno dichiarati sconfitti.
5. Non consentito l'uso di occhiali. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio dell'atleta, in casi eccezionali solo il Commissario di Gara può prendere la decisione più appropriata.
6. Non è consentito indossare indumenti o dispositivi proibiti (per atleti di altre religioni a decidere è il Commissario di Gara)
7. E' compito dell'Arbitrator (Kansa) di assicurarsi prima di ogni incontro o turno che gli Atleti indossino l'equipaggiamento previsto.
8. L'uso di bende, ovatta o supporti in seguito a lesioni deve essere autorizzato dall'Arbitro che si servirà della consulenza del medico ufficiale.

SPIEGAZIONE:

- I. *Il paradenti deve aderire perfettamente, non sono consentite protezioni per l'inguine costituite da una conchiglia in materiale plastico rimovibile infilata in un sospensorio.*
- II. *Gli atleti che violino questa norma saranno sanzionati.*

Articolo 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KUMITE

1. Un torneo di Karate può comprendere una gara di Kumite e/o una gara di Kata. La gara di Kumite può essere ulteriormente suddivisa in incontro a Squadre e un incontro individuale. L'incontro Individuale può essere poi articolato secondo categorie di peso e Open. Gli incontri vengono poi disputati secondo le varie divisioni di peso. Il termine "incontro" descrive anche le gare individuali di Kumite tra coppie appartenenti a squadre contrapposte.
2. Nessun Concorrente può essere sostituito da un altro durante un incontro individuale.
3. Gli Atleti o le Squadre che non siano presenti al momento dell'annuncio vengono squalificati (KIKEN) dalla rispettiva categoria. Nelle gare a Squadre, se manca un Atleta, in quel combattimento il punteggio sarà di 8-0 per l'altra Squadra.
4. Le Squadre Sociali (riservato solo alle categorie esordienti/cadetti e juniores/seniores) sono composte da 5 membri (tre maschi e due femmine), i pesi ammessi sono 65-75+75 kg. per i maschi e 55/+55 kg per le femmine, la tolleranza ammessa è di kg. 5.
5. Prima di ogni incontro, un Rappresentante della Squadra deve presentare al tavolo ufficiale un modulo ufficiale contenente i nomi e l'ordine di combattimento dei membri della Squadra. Sia i Concorrenti che il loro ordine di combattimento

possono essere modificati per ogni round a patto che il nuovo ordine di combattimento venga reso noto prima; una volta notificato, non può essere modificato fino alla fine del round.

6. Una Squadra viene squalificata se uno qualsiasi dei suoi membri o il suo Allenatore modifica la composizione della Squadra o l'ordine di combattimento senza darne comunicazione scritta prima del turno.

SPIEGAZIONE:

- I. *Per gareggiare, le Squadre Sociali devono presentare almeno tre concorrenti. Se una Squadra presenta un numero inferiore di concorrenti, perde l'incontro(Kiken)*
- II. *Il modulo con l'ordine di combattimento deve essere presentato dall'Allenatore, o da un Concorrente designato dalla Squadra. Se è l'Allenatore a presentare il modulo, deve essere chiaramente identificabile come tale; altrimenti, la presentazione può essere respinta. La lista deve includere il nome della Squadra, il colore di cintura assegnato alla Squadra per quell'incontro e l'ordine di combattimento dei membri della Squadra.*
- III. *Se per un errore, gareggiano i Concorrenti sbagliati, indipendentemente dal risultato, il match/incontro viene dichiarato nullo. Per evitare simili errori, il vincitore di ogni incontro deve confermare la vittoria al tavolo di controllo prima di lasciare l'area di combattimento.*

Articolo 4: Gruppo ARBITRALE

7. Il Gruppo Arbitrale è costituito per ogni match da un Arbitro (SHUSHIN), quattro Giudici (FUKUSHIN), e un Arbitrator (KANSA).
8. I quattro giudici sono adibiti a segnalare le tecniche di Aka o Ao, sia di calcio che di pugno. L'arbitro centrale è adibito alla segnalazione delle penalità, ciò non toglie che l'arbitro centrale può dare lo Yame se vede una tecnica valida ai fini del punto, però per poterla accordare deve avere l'appoggio di almeno due giudici, così come per dare una penalità proposta dall'arbitro centrale.
9. **E' IMPORTANTISSIMA LA COLLEGGIALITA' DEL GRUPPO ARBITRALE.**

SPIEGAZIONE:

- I. All'inizio di una gara di Kumite, l'Arbitro si posiziona in piedi esternamente all'area di gara. Alla sinistra dell'Arbitro si trovano i Giudici n. 1 e 2, alla destra si trovano i Giudici n. 3. e 4, i giudici 1 e 4 avranno la bandierina rossa nella mano destra, i giudici 2 e 3 avranno la bandierina rossa nella mano sinistra.
- II. *Quando viene sostituito un singolo Giudice, il Giudice entrante va verso quello uscente, si inchinano l'uno verso l'altro e si scambiano i ruoli.*

Articolo 5: DURATA DELL'INCONTRO

1. La durata di un incontro di Kumite è pari a due minuti per tutti gli incontri di Kumite sia maschili che femminili e a squadre sociali, **con esclusione della categoria Esordienti ove la durata dell'incontro è di un minuto e trenta secondi.**
2. Il tempo di gara prende il via quando l'Arbitro dà il segnale di inizio e termina ogni qualvolta l'Arbitro dà lo "YAME".
3. Il cronometrista dà i segnali tramite gong, o per mezzo di un segnalatore acustico per indicare "15 secondi alla fine" e "fine dell'incontro". Il segnale di " fine dell'incontro " contraddistingue la fine del combattimento. **Per la categoria esordienti il segnalatore acustico è posto a un minuto e quindici secondi per indicare "15 secondi alla fine "e "alla fine dell'incontro".**

Articolo 6: PUNTEGGIO

1. I punteggi sono così contraddistinti:
 - a. IPPON : Tre punti
 - b. WAZA-ARI : Due punti
 - c. YUCO : Un punto
2. Un punto viene assegnato quando una tecnica viene eseguita sulla base dei seguenti criteri all'interno di un'area valida ai fini del punteggio:
 - a. Buona forma
 - b. Atteggiamento sportivo
 - c. Applicazione vigorosa (POTENZA)
 - d. Consapevolezza (ZANSHIN)
 - e. Corretta scelta di tempo (TIMING)
 - f. Distanza corretta
3. IPPON viene assegnato per:
 - a. Calci Jodan.
 - b. Ogni tecnica valida eseguita su un Atleta caduto o proiettato.
4. WAZA-ARI viene assegnato per:
 - a. Calci Chudan.
5. YUCO viene assegnato per:
 - a. Chudan o Jodan Tsuki.
 - b. Chudan o Jodan Uchi.
6. Gli attacchi sono limitati alle seguenti zone:
 - a. Testa
 - b. Viso
 - c. Collo
 - d. Addome
 - e. Petto
 - f. Schiena
 - g. Fianco
7. Una tecnica efficace effettuata nel momento stesso in cui viene segnalato il termine dell'incontro, viene considerata valida. Una tecnica, anche se efficace, ma effettuata dopo un ordine di sospensione o stop dell'incontro non viene ritenuta valida e possono essere assegnate sanzioni nei confronti dell'atleta che ha sferrato l'attacco.
8. Nessuna tecnica, anche se corretta dal punto di vista tecnico, porta all'assegnazione di un punto se portata quando i due Atleti sono fuori dell'area di competizione. Tuttavia, se uno dei due Atleti esegue una tecnica valida mentre è ancora all'interno dell'area di gara e prima che l'Arbitro dia lo "YAME", la tecnica viene ritenuta valida.

SPIEGAZIONE:

- I. *Per andare a segno, una tecnica deve essere indirizzata verso un'area utile per il punteggio, secondo la definizione data al Paragrafo 6. La tecnica deve essere adeguatamente controllata rispetto all'area interessata e deve soddisfare tutti i sei criteri per l'assegnazione dei punti definiti al Paragrafo 2.*

Terminologia	Criteri tecnici
Ippon: (3 punti) assegnato per:	1. Calci Jodan, intendendosi con Jodan volto, testa e collo. 2. Qualsiasi tecnica utile per il punteggio portata dopo aver lecitamente proiettato, caduto per proprio conto o sbilanciato, con torso a terra.
Wazari: (2 punti) assegnato per:	Calci Chudan, intendendosi con Chudan addome, petto, schiena e fianchi.
Yuko: (1 punto) assegnato per:	1. Ogni colpo (tsuki) portato a una delle sette zone punti, 2. Ogni colpo (uchi) portato ad una delle sette zone punti.

- II. *Per ragioni di sicurezza, le proiezioni in cui l'avversario viene proiettato senza essere trattenuto, le proiezioni pericolose, o quelle in cui il fulcro è sopra il livello dei fianchi, sono proibite e sanzionate con un richiamo o una penalità. Eccezioni sono rappresentate dalle tecniche convenzionali di Karate di spazzata dell'avversario tramite le gambe, che non richiedono il bloccaggio dell'avversario durante l'esecuzione, come il de ashi-barai, il ko uchi gari, il kani waza, ecc.*

Dopo l'esecuzione di una proiezione, l'Arbitro lascia all'Atleta due o tre secondi per tentare di mettere a segno una tecnica valida per il punteggio.

- III. Se un Atleta scivola, cade o perde l'equilibrio per effetto di una sua azione e l'Avversario mette a segno una tecnica di calcio o di pugno verrà assegnato il punto come se il concorrente fosse in piedi.
- IV. Si parla di tecnica con "Buona Forma" quando questa è tale da consentire, la messa a segno di un punto, nell'ambito del tradizionale concetto di Karate.
- V. Il Comportamento Sportivo costituisce una componente della buona forma; con tale termine si indica un comportamento privo di malizia, di grande concentrazione evidente durante l'esecuzione della tecnica valida per il punteggio.
- VI. L'Applicazione Vigorosa definisce la potenza e la velocità della tecnica e la volontà concreta che la tecnica vada a segno.
- VII. La Consapevolezza (ZANSHIN) è ciò che spesso manca durante la messa a segno di un punto. Si tratta della condizione di impegno continuo nel quale colui che gareggia mantiene la totale concentrazione, l'osservazione e la consapevolezza della possibilità che l'avversario sferrì il contrattacco. Egli non si volta da un'altra parte mentre mette in atto una tecnica e continua a rivolgersi all'avversario anche dopo.
- VIII. Si parla di "corretta scelta del tempo" (TIMING) quando si riesce a mettere in atto una tecnica nel momento in cui questa, può avere l'effetto potenzialmente più efficace.
- IX. Il concetto di Distanza Corretta: significa eseguire una tecnica alla precisa distanza in cui avrà il massimo effetto potenziale. Per questo, se la tecnica viene messa in atto nel momento in cui l'avversario si sta allontanando velocemente, l'effetto potenziale del colpo sarà minore.
- X. La distanza si riferisce anche al punto in cui la tecnica completata si arresta o si avvicina al bersaglio. Se una tecnica di braccio o di gamba arriva in un punto tra contatto epidermico e 5 centimetri dal volto, può essere considerata una tecnica eseguita alla corretta distanza. Tuttavia, i colpi Jodan, che arrivano a una distanza ragionevole rispetto al bersaglio e che l'avversario non tenta di bloccare o evitare portano alla messa a segno di un punto, a patto che la tecnica sia conforme agli altri criteri. Nei combattimenti delle Classi Esordienti non è ammesso nessun contatto alla testa, viso o collo (o maschera) è consentito un leggero contatto epidermico per i calci Jodan in tutte le altre classi e la distanza per assegnare un punteggio aumenta fino a 10 cm.
- XI. Una tecnica senza valore è una tecnica senza valore indipendentemente da come e dove viene messa a segno. Una tecnica che non risponde al criterio della buona forma, o che manca di "potenza", non porta all'assegnazione del punteggio.
- XII. Delle tecniche che giungono a segno sotto la cintura possono portare all'assegnazione del punto, purché il bersaglio del colpo sia più in alto della zona pubica. Il collo è zona bersaglio come lo è la gola. Tuttavia, non è consentito alcun contatto con la gola anche se è possibile mettere a segno un punto se la tecnica è adeguatamente controllata, e non porta ad alcun contatto.
- XIII. Una tecnica che giunge sulla scapola può portare all'assegnazione di un punto. La parte della spalla che non dà diritto ad alcun punto è l'articolazione dell'omero con la scapola e le vertebre cervicali.
- XIV. Il gong di "fine dell'incontro" segnala il tempo oltre il quale non è possibile mettere a segno altri punti durante l'incontro, anche se è possibile che l'Arbitro, inavvertitamente non fermi immediatamente l'incontro. Tuttavia il gong del "fine dell'incontro" non significa che non possano essere imposte delle penalità. Penalità possono essere imposte dal Gruppo Arbitrale fino al momento in cui i Concorrenti non lasciano l'area una volta terminato l'incontro. Penalità possono essere imposte anche successivamente, ma solo dalla Commissione Arbitrale.
- XV. Quando due Atleti eseguono tecniche valide nello stesso momento, entrambe le tecniche vengono assegnate, se hanno due bandierine a loro favore e i punti sono portati a segno prima dello Yame o la fine del tempo.
- XVI. Se un Atleta, prima che l'incontro sia fermato, porta a segno più tecniche consecutive ciascuna delle quali valida ai fini del punteggio, è assegnato solo il punteggio con il valore più alto indipendentemente dalla sequenza in cui le tecniche sono state eseguite. Per esempio: se una tecnica di calcio viene dopo una tecnica di pugno rispettando tutti i criteri, la tecnica di calcio viene assegnata a prescindere dal fatto che sia stata eseguita dopo la tecnica di pugno, perchè ha un valore tecnico superiore.
- XVII. Lo Senshu viene assegnato al primo atleta che porta una tecnica valida sia di calcio o di pugno, nel caso i due concorrenti portano entrambi tecniche valide per il punto, lo Senshu verrà assegnato alla prima tecnica successiva. Nei ultimi 15 secondi(atoshibaraku) l'atleta che ha ricevuto lo Senshu, se non dimostra combattività ma cerca di far passare i 15 secondi con atteggiamento antisportivo lo Shensu deve essere annullato con la gestualità appropriata (torimasen)
- XVIII. In caso di conteggio dei "10 secondi" per ko concorrente l'arbitro oltre a chiamare il medico, alza il braccio fa partire i dieci secondi contandoli personalemete.

Articolo 7: CRITERI DECISIONALI

1. Vince l'incontro l'Atleta che riporta un vantaggio netto di otto punti, o si trova in vantaggio alla fine dell'incontro; l'esito dell'incontro può essere deciso **da chi ha avuto il primo Senshu** per votazione (HANTEI), o determinato dall'imposizione ad uno degli Atleti di un HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN.
2. Se l'incontro termina senza punteggio, l'Arbitro chiede l'HANTEI, (votano i quattro giudici e l'arbitro)
È necessario giungere a una decisione in favore di uno dei due Concorrenti, in base ai seguenti criteri:
 - a. Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati dai concorrenti;
 - b. La superiorità delle tattiche e tecniche evidenziate;
 - c. Il concorrente che ha iniziato il maggior numero di azioni.
3. Vince la Squadra che si è imposta nel maggior numero di incontri. Se le due Squadre hanno riportato lo stesso numero di vittorie, allora la Squadra vincente è quella che ha ottenuto il maggior numero di punti, considerando sia gli incontri persi che quelli vinti.
La massima differenza punti o vantaggio in ogni incontro sarà 8 (es.: se un incontro l'Atleta Aka vince per 12 punti a 3, il massimo di punti che potrà contare, sarà solo di 8).
4. Se le due Squadre hanno vinto lo stesso numero di incontri riportando lo stesso numero di punti, allora si tiene un incontro decisivo, con l'estrazione a sorte di una categoria di peso. Se la situazione di parità persiste la decisione verrà presa ai voti con HANTEI da quattro Giudici e l'Arbitro centrale nei modi consueti.
5. Negli incontri a Squadre, una Squadra che ottiene il vantaggio di 3 incontri vinti viene dichiarata vincitrice.

SPIEGAZIONE:

1. *Quando l'esito di un incontro si decide ai voti (HANTEI), I Giudici indicano la loro decisione mediante le bandierine in dotazione, mentre l'Arbitro indica il proprio voto sollevando il braccio verso il Combattente prescelto. L'Arbitro emette un breve suono con il fischiotto, tornando poi alla sua postazione iniziale e annunciando la decisione.*

Articolo 8: COMPORTAMENTI PROIBITI

Ci sono due categorie di comportamenti proibiti:

- a. la Categoria 1
- b. la Categoria 2.

CATEGORIA 1

1. Le tecniche che portano ad un contatto eccessivo e le tecniche che portano ad un contatto con la gola.
2. Attacchi alle braccia o alle gambe, all'inguine, alle articolazioni, o al collo del piede.
3. Attacchi al viso con tecniche aperte di mano.
4. Tecniche di proiezione pericolose o vietate.

CATEGORIA 2.

1. Fingere, o esagerazione di lesioni.
2. Ripetute uscite dall'area di gara (JOGAI).
3. Comportamenti che mettono a repentaglio sé stessi, esponendosi all'attacco da parte dell'avversario, o comportamenti caratterizzati da inadeguate misure di protezione (MUBOBI).
4. Evitare di combattere per ostacolare la messa a segno di punti da parte dell'avversario.
5. Passività (evitare di combattere)
6. Trattenuta, lotta, spinta o bloccaggio, senza tentare una proiezione o un'altra tecnica.
7. Tecniche che per loro natura non possono essere controllate e costituiscono un rischio per la sicurezza dell'avversario, e attacchi pericolosi e incontrollati.

8. Attacchi con la testa, le ginocchia o i gomiti.
9. Parlare o incitare l'avversario, senza obbedire agli ordini dell'Arbitro, comportamento aggressivo nei confronti dei Giudici, o altre violazioni dell'etichetta.

SPIEGAZIONE:

- I. *Il Karate agonistico è una disciplina sportiva e per tale ragione alcune delle tecniche più pericolose sono proibite e tutte le tecniche devono essere controllate. I Concorrenti allenati possono assorbire colpi relativamente forti sulle regioni coperte da muscolatura, come l'addome, ma rimane il fatto che la testa, il volto, il collo, l'inguine e le articolazioni sono punti particolarmente esposti alle lesioni. Pertanto, può essere punita qualsiasi tecnica che determini una lesione, purché non sia causata dall'atleta cui è destinata. I Concorrenti sono tenuti ad eseguire tutte le tecniche mantenendo il controllo e la buona forma. In caso contrario, saranno sanzionati con un richiamo o una penalità, quale che sia la tecnica usata impropriamente.*
- II. *Nella categoria Esordienti non è ammessa nessuna forma di contatto a livello Jodan (mascherina per Esordienti) con tecniche di braccio o gamba.*
Nelle Classi Cadetti, Juniores e Seniores, è ammesso il contatto epidermico a livello Jodan sia di calcio che di pugno (non alla gola), l'Arbitro, che è adibito al controllo dei contatti deve osservare attentamente le azioni dei concorrenti per poter giudicare la gravità dei contatti.
Le tecniche portate alle altre parti consentite del corpo devono essere controllate, cioè non devono causare nessun danno. Ogni colpo sferrato alla testa, al viso o al collo, che causi una lesione, non importa quanto grave, sarà passibile di richiamo o penalità, a meno che non sia stato provocato dall'Avversario. (MUBOBI)

L'Arbitro deve tenere sotto costante controllo il lottatore infortunato. Un piccolo ritardo nel dare un giudizio può far sì che le condizioni, ad esempio sangue dal naso, peggiorino. L'osservazione rivela anche gli eventuali sforzi del combattente per simulare l'aggravamento di un lieve infortunio al fine di ottenere dei vantaggi. Esempi sono l'atto di soffiarsi violentemente il naso o fregarsi la faccia.
- III. *Infortuni preesistenti possono produrre sintomi sproporzionati rispetto al livello di contatto avvenuto e i Giudici devono tenere conto anche di ciò nel momento in cui assegnano una penalità per quello che sembrerebbe un contatto eccessivo. Ad esempio, quello che sembra un contatto relativamente lieve può rendere il combattente incapace di proseguire per l'effetto cumulativo con l'infortunio subito in un precedente incontro. Prima dell'inizio di una gara, il Controllore dell'area di gara deve esaminare la documentazione medica e assicurarsi che i Combattenti siano idonei al combattimento. L'Arbitro deve essere informato se un Concorrente è stato sottoposto a cure per eventuali infortuni.*
- IV. *I Concorrenti che mostrano una reazione eccessiva per un lieve contatto, per fare in modo che il Giudice di gara punisca il loro avversario, ad esempio tenersi la faccia e barcollare, o cadere senza motivo, saranno immediatamente ammoniti o puniti.*
- V. *Fingere una lesione che non esiste rappresenta una violazione grave del Regolamento. Il Concorrente che finge una lesione viene penalizzato con lo SHIKKAKU; questo avviene, ad esempio, quando atti come il cadere e il rotolarsi sul pavimento non sono giustificati dalla presenza di un infortunio riscontrato da un Medico Ufficiale. Esagerare gli effetti di una lesione che non esiste rappresenta un comportamento meno grave. In questi casi viene comminata una penalità di HANSOKU CHUI. Esagerazioni più gravi come barcollare, cadere, rialzarsi e cadere di nuovo e così via vengono penalizzati direttamente con HANSOKU.*
- VI. *I concorrenti cui viene imposto lo SHIKKAKU per aver finto un infortunio, vengono immediatamente sottoposti a visita da parte della Commissione Medica della W.K.F. La Commissione Medica presenta la propria relazione prima del termine del campionato, per sottoporla all'attenzione della Commissione Arbitrale. Ai Concorrenti che fingono una lesione verranno imposte delle severe punizioni, fino a rischiare l'espulsione a vita se la violazione viene ripetuta.*
- VII. *La gola rappresenta una zona particolarmente vulnerabile e anche il più leggero contatto è sanzionato con richiami o penalità, a meno che la responsabilità sia del destinatario stesso.*
- VIII. *Le tecniche di proiezione sono di due tipi. Le "tradizionali" tecniche di spazzata, come ashi barai, ko uchi gari, ecc., in cui l'Avversario viene fatto cadere perché perde l'equilibrio o viene proiettato a terra senza essere prima afferrato, e le proiezioni in cui l'avversario deve essere afferrato(solo per un braccio o braccio/gamba in caso di calcio jodan dell'avversario ,con azione consecutiva) Il fulcro della proiezione, non deve essere sopra l'anca e l'Avversario deve essere trattenuto durante tutta l'azione per consentire una caduta sicura. Sono espressamente vietate le proiezioni sopra le spalle, come seio nage, kata gruma, ecc. e le cosiddette proiezioni "sacrificio", come tomoe nage, sumi gaeshi, ecc. Se un Concorrente si infortuna per effetto di una tecnica di proiezione, il Gruppo Arbitrale valuterà se applicare una sanzione.*
- IX. *Le tecniche a mano aperta al volto sono vietate perché costituiscono un pericolo per gli occhi dell'Avversario.*

- X. *JOGAI si riferisce alla situazione in cui il piede dell'avversario, o qualsiasi altra parte del corpo, tocca il suolo fuori dell'area di gara. Una eccezione è rappresentata dalla situazione in cui l'Atleta viene fisicamente spinto o gettato fuori area dall'avversario.*
- XI. *Se un Concorrente esegue una tecnica utile per il punteggio ed esce dall'area prima che l'Arbitro chiami "Yame", beneficerà del punteggio e non verrà imposto il Jogai. Se il tentativo del concorrente fallisce, l'uscita verrà considerata come un Jogai.*
- XII. *Se AO esce immediatamente dopo un attacco valido di AKA, si ha uno "Yame" contemporaneamente al punteggio, e l'uscita di AO non viene considerata. Se AO esce o è uscito sul punto di AKA (con AKA all'interno dell'area), allora il punto viene dato ad AKA e viene imposta una penalità Jogai ad AO.*
- XIII. *L'Atleta che negli ultimi 15 secondi (atoshibaraku) evita di combattere perché in vantaggio dovuto allo Senshu, e continua ad indietreggiare costantemente senza sferrare il contrattacco, che effettua trattenute immotivate o che deliberatamente esce dall'area per non consentire all'avversario di mettere a segno un punto, viene sanzionato con l'annullamento dello Shensu(con il gesto di Torimassen).. Ciò si verifica spesso nei secondi finali di un incontro. Invece l'atleta in vantaggio di punteggio che ha un comportamento come appena sopra descritto nei ultimi 15 secondi l'Arbitro lo dovrà punire con HANSOKU CHUI (che vi sia stato o no un precedente richiamo di Categoria 2). Se vi è stato un precedente KEIKOKU di Categoria 2, l'Arbitro sanziona il Trasgressore con un HANSOKU CHUI. Se vi è stato un precedente HANSOKU CHUI di Categoria 2, l'Arbitro sanziona il Trasgressore con un HANSOKU e aggiudica l'incontro all'Avversario. Tuttavia, l'Arbitro deve assicurarsi che il comportamento dell'Avversario non rappresenti una misura difensiva di fronte ad un attacco pericoloso dell'Avversario; in questo caso l'Attaccante viene ammonito o punito.*
- XIV. *Un esempio di MUBOBI è rappresentato dal momento in cui l'Atleta sferra un attacco senza curarsi della sicurezza personale. Alcuni Atleti si lanciano in attacchi, incapaci poi di contrattaccare. Questi attacchi aperti costituiscono un Mubobi e non sono validi ai fini del punteggio. Come mossa tattica teatrale, alcuni Combattenti si voltano immediatamente mostrando un'espressione di dominio dopo la messa a segno di un punto. In quel momento abbassano la guardia e perdono la consapevolezza dell'Avversario. Lo scopo è quello di attirare l'attenzione dell'Arbitro sulla loro tecnica. Si tratta anche di un chiaro atto di Mubobi. Se il Trasgressore subisce un contatto eccessivo e/o subisce una ferita e la responsabilità ricade sul ricevente, l'Arbitro ingiunge un richiamo di Categoria 2 o una penalità e può rifiutarsi di comminare una penalità all'avversario.*
- XV. *Ogni comportamento scortese da parte di un membro di una Delegazione Ufficiale può portare alla squalifica di un Atleta, dell'intera Squadra o della Delegazione dal torneo.*

Articolo 9: PENALITÀ

CHUKOKU :(RICHIAMO) Un richiamo può essere comminato in caso di infrazioni minori o nel caso di una prima infrazione minore.

KEIKOKU: viene imposto per infrazioni minori che nello stesso incontro sono state già sanzionate con un richiamo o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: viene generalmente imposto in caso di infrazioni per le quali nello stesso incontro sia già stato comminato un KEIKOKU, anche se può essere imposta direttamente in caso di violazioni gravi che non meritano un HANSOKU.

HANSOKU: Questa penalità viene comminata in seguito a grave violazione o quando un HANSOKU CHUI è già stato comminato. Ne consegue la squalifica dell'Atleta. Negli incontri a squadre, il punteggio del concorrente che ha subito il fallo viene fissato a otto punti e il punteggio del trasgressore viene azzerato.

SHIKKAKU : E' la squalifica dal torneo, gara o match che si sta svolgendo. Allo scopo di definire il limite dello SHIKKAKU, La Commissione Arbitrale, deve essere consultata. SHIKKAKU può essere invocato quando un Concorrente non obbedisce agli ordini dell'Arbitro, agisce con malizia, o commette un atto che lede il prestigio e l'onore del Karate-do, o quando si commettono altre azioni che violano le regole e lo spirito del torneo. Negli incontri a Squadre, il punteggio del Concorrente che ha subito il fallo viene fissato a otto punti e il punteggio del trasgressore viene azzerato.

SPIEGAZIONE:

- XVI. *Le punizioni di Categoria 1 e Categoria 2 non si accumulano.*

- XVII. *Una penalità può essere imposta direttamente per l'infrazione del Regolamento, ma una volta data, se quella categoria di infrazione si ripete, la penalità imposta deve essere più severa. Non è possibile, ad esempio, imporre un richiamo o una penalità per un contatto eccessivo e poi dare un altro richiamo per un secondo caso di contatto eccessivo.*
- XVIII. *I richiami (CHIUKOKU) vengono comminati in caso di violazione non grave del Regolamento, quando cioè le probabilità di vittoria di un Atleta non vengono compromesse (secondo il parere del Gruppo Arbitrale) dal fallo commesso dall'Avversario.*
- XIX. *Un KEIKOKU può essere comminato direttamente, senza dare prima un richiamo. Il KEIKOKU viene generalmente imposto quando le probabilità di vittoria di un Atleta viene leggermente diminuita dal fallo commesso dall'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale).*
- XX. *Un HANSOKU CHUI può essere imposto direttamente, o dopo richiamo, e vi si ricorre quando le possibilità di vittoria di un Atleta vengono seriamente compromesse dal fallo commesso dall'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale).*
- XXI. *Un HANSOKU viene imposto dopo una serie di punizioni cumulative ma può essere imposto anche direttamente per violazioni gravi del regolamento. Viene comminato quando le possibilità di vittoria di un Atleta vengono ridotte a zero dal fallo dell'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale)*
- XXII. *Qualsiasi Atleta cui venga comminato un HANSOKU per aver provocato una lesione, e che secondo l'opinione del Gruppo Arbitrale e del Presidente di Tappeto abbia agito in modo imprudente e pericoloso, e che sia ritenuto incapace di controllare le abilità necessarie per gareggiare in tornei WKF, viene deferito alla Commissione Arbitrale. La Commissione Arbitrale decide se l'Atleta deve essere sospeso per il resto della gara e/o nelle competizioni successive.*
- XXIII. *Lo Shikkaku deve essere annunciato pubblicamente.*
- XXIV. *Il comportamento dell'allenatore deve essere consono alla disciplina del Karate, in caso contrario l'arbitro centrale ha la facoltà di ammonire (prima, almeno due avvertimenti) od allontanare(poi) l'allenatore esagitato, nel caso l'allenatore non esegua l'ordine di allontanamento dell'arbitro centrale, lo stesso ha la facoltà di non far riprendere l'incontro fino all'allontanamento definitivo dell'allenatore. Passati 3 minuti senza che l'allenatore si sia allontanato, l'atleta della società di appartenenza dell'allenatore verrà squalificato con Hansoku.(regolamentoASC)- I tecnici tesserati Fjilkam sono soggetti a denuncia al giudice sportivo Fjilkam.*

Articolo 10: LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA

1. Il KIKEN o abbandono rappresenta la decisione presa quando un Atleta o gli Atleti non si presentano al momento della chiamata, non sono in grado di continuare la gara, abbandonano l'incontro o si ritirano per ordine dell'Arbitro. I motivi dell'abbandono possono includere lesioni non riconducibili alle azioni perpetrate dall'Avversario.
2. Se due Atleti si feriscono l'un l'altro, o portando i segni di una ferita precedentemente subita, vengono dichiarati dal Medico di gara non in grado di portare avanti l'incontro, si aggiudica l'incontro l'Atleta con il punteggio più alto. Se i due sono in una situazione di parità, l'esito dell'incontro sarà deciso da una votazione (HANTEI).
3. Un Atleta che subisce un ko e che il Medico di gara dichiara non in grado di combattere, non può continuare a combattere in quella competizione.
4. Un Atleta ferito momentaneamente, che vince l'incontro grazie alla squalifica dovuta a lesione, non potrà combattere ancora nella competizione senza l'autorizzazione del medico. Se è ferito, può vincere un secondo incontro per squalifica, ma verrà immediatamente ritirato dal torneo di Kumite.
5. Quando un Atleta è ferito, l'Arbitro interrompe immediatamente l'incontro e chiama il Medico. Il Medico è autorizzato soltanto a fare una diagnosi e a curare la lesione.
6. Ad un Atleta ferito durante un incontro in corso di svolgimento che necessiti dell'intervento medico vengono concessi tre minuti per le cure del caso. Se il tempo concesso non è sufficiente per prestare le cure richieste, l'Arbitro decide se l'Atleta deve essere dichiarato non in grado di continuare, (Articolo 13, paragrafo 9d), o se deve essere concesso altro tempo per le cure necessarie.
7. *Ogni Atleta che cade, viene atterrato o messo al tappeto e non si rialza entro dieci secondi viene considerato non in grado di continuare a combattere ed è automaticamente sospeso dalle gare di Kumite del torneo. Se un Atleta cade, viene atterrato o messo al tappeto e non si rialza immediatamente, l'Arbitro chiama il medico e segnala con il braccio alzato l'inizio al count down e conta con voce chiara i 10 secondi. Il conteggio dei 10 secondi cessa quando l'Arbitro solleva il braccio.*
8. Le decisioni del medico sono irrevocabili.

SPIEGAZIONE:

- I. *Se il Medico dichiara che l'Atleta non può continuare a combattere, bisogna inserire questa informazione nella tessera dell'Atleta. Al Gruppo Arbitrale bisogna comunicare la durata della non idoneità al combattimento.*
- II. *Un Atleta può vincere per squalifica dell'Avversario per l'accumulo di infrazioni minori di Categoria 1. E' possibile che il vincitore non abbia subito gravi lesioni. Una seconda vittoria ottenuta in questo modo, deve portare al ritiro anche se l'Atleta può essere fisicamente in grado di continuare, l'atleta passa il turno, mantiene il posto in classifica ma non può più combattere. (regolamento ASC)*
- III. *L'Arbitro deve chiamare il Dottore se un Atleta ha subito lesioni e ha bisogno di cure mediche.*
- IV. *Il Medico è obbligato a dare suggerimenti in materia di sicurezza solo se questi si riferiscono al trattamento della particolare lesione in oggetto.*
- V. *Nell'applicazione della "Regola dei 10 secondi" il tempo viene tenuto dall'arbitro centrale. Il conteggio dei secondi si ferma quando l'Atleta è in piedi e l'Arbitro solleva il braccio.*
- VI. *Il Gruppo Arbitrale decide chi è il vincitore sulla base di HANSOKU, KIKEN, o SHIKKAKU secondo i casi.*
- VII. *Negli incontri a Squadre, se il membro di una Squadra riceve un KIKEN, il punteggio eventualmente ottenuto viene azzerato e il punteggio dell'Avversario viene fissato a otto punti.*

Articolo 11: PROTESTE UFFICIALI

1. Nessuno può protestare contro il giudizio espresso dal Gruppo Arbitrale.
2. Se si ritiene che una procedura arbitrale abbia violato il Regolamento, il commissario di gara è l'unico a poter dirimere una protesta.
3. *La protesta deve assumere la forma di un rapporto scritto, da presentare immediatamente al termine dell'incontro durante il quale la protesta è maturata. (L'unica eccezione non scritta si ha quando la protesta è relativa ad una questione amministrativa che deve essere risolta immediatamente dal gruppo arbitrale del quadrato in questione e il commissario di gara.(regolamento ASC)*

SPIEGAZIONE

- I. *In caso di violazione di carattere amministrativo nel corso di un incontro, l'Allenatore può comunicare il fatto direttamente al Presidente di Tappeto. A sua volta, il Presidente di Tappeto ne darà notizia all'Arbitro, che provvederà al controllo della documentazione in possesso del segnapunti ,ed eventualmente porre rimedio all'errore amministrativo.*

Articolo 12: POTERI E DOVERI

COMMISSIONE ARBITRALE

I poteri e i doveri della Commissione Arbitrale sono i seguenti:

1. Garantire la corretta preparazione di ogni torneo consultandosi con il Comitato Organizzatore in merito all'allestimento dell'area di gara, alla predisposizione e messa a disposizione di tutte le attrezzature necessarie, alle operazioni di gara, al controllo, alle misure di sicurezza, ecc.
2. Designare e schierare il Presidente di Tappeto per le rispettive aree, e prendere le misure necessarie in seguito a quanto riscontrato dagli stessi.
3. Controllare e coordinare l'operato generale degli Ufficiali di Gara.
4. Nominare le riserve degli Ufficiali di Gara, nel caso fossero necessarie.
5. Procedere al giudizio finale su questioni di natura tecnica che dovessero insorgere durante un incontro e che per le quali, non ci siano indicazioni nel regolamento.

PRESIDENTI DI TAPPETO

I poteri e i doveri del Presidente di Tappeto sono i seguenti:

1. Delegare, designare e controllare Arbitri e Giudici, per tutti gli incontri che si svolgono nelle aree di loro controllo.
2. Sorvegliare l'operato di Arbitri e Giudici nelle loro aree, e garantire che gli Ufficiali di gara designati siano in grado di eseguire tutti i compiti loro assegnati.
3. Ordinare all'Arbitro di fermare il match quando l'Arbitrator segnala una violazione delle regole di gara.
4. Redigere un rapporto scritto quotidiano sull'operato di ciascun Ufficiale di Gara, insieme alle loro raccomandazioni, alla Commissione Arbitrale.

ARBITRI

I poteri degli Arbitri saranno i seguenti:

1. L'Arbitro ("SHUSHIN") potrà condurre il match, annunciare l'inizio, la sospensione e la fine.
2. Dare lo Yame quando vede delle tecniche effettive meritevoli di punto (per poter assegnare il punto deve avere almeno l'appoggio di due giudici,) nel caso di due bandierine rosse e due blu, il punto deve essere assegnato a tutti e due gli atleti.
3. Spiegare al Presidente di Tappeto e, alla Commissione Arbitrale o alla Giuria d'Appello, se necessario, le motivazioni che lo hanno indotto a dare un giudizio.
4. Comminare penalità e richiami, prima, durante o dopo un incontro, con l'appoggio di almeno due giudici.
5. Ottenere e considerare l'opinione/le opinioni dei Giudici.
6. Annunciare estensioni.
7. Condurre la votazione del Gruppo Arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato.
8. Risolvere le parità.
9. Annunciare il vincitore.
10. L'autorità dell'arbitro non è confinata all'area di gara ma si estende anche al suo immediato perimetro.
11. L'Arbitro darà tutti i comandi e farà tutti gli annunci.

GIUDICI

I poteri dei giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti:

1. Assistere l'Arbitro mediante i segnali con le bandiere.
2. Esercitare il diritto di voto sulle tecniche di pugno e calcio meritevole di punto
3. Appoggiare le decisioni dell'arbitro centrale se ritengono corretta la decisione.
4. I Giudici osserveranno attentamente le azioni degli atleti e segnalano la loro opinione all'Arbitro nei seguenti casi:
 - a. Quando viene messo a segno un punto.
 - b. Quando entrambi o uno degli Atleti è uscito dall'area di gara (JOGAI).
 - c. Negli altri casi in cui sia necessario attirare l'attenzione dell'Arbitro.

ARBITRATOR

1. L'Arbitrator (KANSA) assiste il Presidente di Tappeto sorvegliando il match o incontro in corso di svolgimento. Se le decisioni dell'Arbitro e/o Giudice non dovessero essere conformi al Regolamento di Gara, l'Arbitrator solleva immediatamente la bandiera rossa e suonerà il segnale acustico. Il Presidente di Tappeto chiede all'Arbitro di interrompere l'incontro e rimediare all'irregolarità. I verbali dell'incontro vengono ufficialmente verbalizzati e sottoposti all'approvazione dell'Arbitrator. Prima dell'inizio dell'incontro o del turno l'Arbitrator deve assicurarsi che gli Atleti indossino l'equipaggiamento approvato.

SPIEGAZIONE:

1. Quando due o più Giudici danno lo stesso segnale, o indicano un punteggio per lo stesso Atleta, l'Arbitro ferma il combattimento e applica la decisione corrispondente. Se l'Arbitro non ferma il combattimento, l'Arbitrator solleva la bandiera rossa e fischia.

MAGGIORANZE (esempio)

	AKA	AO		PENALITA' C1/C2	ARBITRO
1	2	2		-	Punto per AKA e per AO
2	2	1		-	Punto per AKA
3	1	2		-	Punto per AO
4				C1 per AKA	Avvertimento C1 per AKA dopo conferma giudici
5	2	-		C2 per AKA	DECIDE L'ARBITRO dopo conferma giudici
6	-	2		C1 per AO	DECIDE L'ARBITRO dopo conferma giudici
7	-	-		C2 per AO	Avvertimento C2 per AO dopo conferma giudici

- II. *La richiesta di riconsiderazione non è ammessa*
- III. *Quando due Giudici danno lo stesso segnale, e indicano un punteggio per lo stesso Atleta, l'Arbitro tiene conto delle loro opinioni e deve fermare l'incontro per assegnare la decisione presa dai Giudici.*
- IV. *Tuttavia, se l'incontro viene fermato, la decisione a maggioranza si impone. L'Arbitro può chiedere ai Giudici di riconsiderare la loro decisione in caso l'Arbitro centrale riscontri un contatto non visto dai giudici propone l'eventuale ammonizione, dopo conferma di almeno due giudici l'arbitro centrale potrà assegnare la penalità.*
- V. *Quando l'Arbitro ritiene che è stato segnato un punto o una penalità chiama "YAME" e interrompe l'incontro con il segnale prescritto.*
- VI. *In caso di verdetto diviso due a due, l'Arbitro deve assegnare il punto o la penalità a tutti e due i concorrenti.*
- VII. *Quando l'Arbitro decide di fermare il combattimento per qualsiasi ragione che non sia una segnalazione di due o più Giudici, dice "YAME" utilizzando l'apposita gestualità. I Giudici segnalano la loro opinione e l'Arbitro assegna la decisione accordata da due o più Giudici.*
- VIII. *Quando i quattro Giudici esprimono tutti parere diverso, l'Arbitro non può prendere nessuna decisione e deve far continuare l'incontro.*
- IX. *Nell'HANTEI Arbitro e Giudici hanno ognuno un voto.*
- X. *Quando due Atleti hanno un punto, un avvertimento o una penalità segnalati da due o più Giudici, (su proposta dell'arbitro centrale) viene assegnato il punto, il richiamo o la penalità ad entrambi.*
- XI. *Se ad un Atleta viene assegnato un punto da uno o più Giudici ma il valore del punto sono diversi fra i Giudici, viene assegnato il punteggio più basso. Sempre che non ci sia, di fatto, una maggioranza effettiva.*
- XII. *Se c'è una maggioranza ma dissenso fra i Giudici per il livello del punto, l'opinione della maggioranza fa prevalere il principio di assegnare il punteggio più basso.*
- XIII. Il ruolo dell'Arbitrator è quello di garantire che il match o incontro sia condotto conformemente al Regolamento di Gara. Non svolge la funzione di Giudice aggiuntivo. Non ha potere di voto, né ha l'autorità in materia di giudizio, quali la validità o meno di un punto o la presenza o meno di JOGAI. La sua unica responsabilità è relativa alle questioni procedurali.
- XIV. Se l'Arbitro non sente la campanella del time up, il Supervisore del punteggio suona il suo fischiotto.
- XV. Al momento di spiegare le motivazioni di un giudizio dopo il match, il Gruppo Arbitrale può conferire con il Presidente di Tappeto, con la Commissione Arbitrale o con la Giuria d'Appello. Non sono tenuti a dare spiegazioni a nessun altro.

Articolo 13: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN INCONTRO

- Le espressioni e i gesti cui Arbitri e Giudici devono ricorrere nelle operazioni di un incontro sono specificate nelle Appendici 1 e 2.
- Gli Arbitri e i Giudici si dispongono in posizione secondo quanto prescritto; dopo l'inchino tra gli Atleti l'Arbitro annuncia "SHOBU HAJIME!" e l'incontro ha inizio.
- L'arbitro ferma l'incontro annunciando "YAME". Se necessario, l'Arbitro ordina agli Atleti di riprendere le loro posizioni iniziali (MOTO NO ICHI).
- L'Arbitro torna alla sua posizione e i Giudici danno la loro opinione mediante segnali. In caso di punteggio ad uno degli Atleti, l'Arbitro identifica l'atleta (AKA o AO), l'area attaccata (Chudan o Jodan), la tecnica (Tsuki, Uchi, o Geri), e quindi

assegna il relativo punto utilizzando il gesto prescritto. L'Arbitro quindi dispone la ripresa dell'incontro gridando "TSUZUKETE HAJIME".

5. Quando uno degli Atleti ha un vantaggio netto di otto punti durante un incontro, l'Arbitro dà lo "YAME" e ordina agli Atleti di tornare alle loro posizioni iniziali mentre lui torna alla sua. Viene quindi dichiarato il vincitore; questo viene indicato dall'Arbitro che solleva una mano sul lato del vincitore "AO (AKA) NO KACHI". A questo punto l'incontro termina.
6. Alla scadenza del tempo, l'Atleta con il maggior punteggio viene dichiarato vincitore, e viene indicato dall'Arbitro che solleva una mano sul lato del vincitore e grida "AO (AKA) NO KACHI". A questo punto l'incontro termina.
7. Se allo scadere del tempo, non sono stati aggiudicati punti, l'Arbitro chiama lo "YAME" e torna alla sua posizione. Quindi chiede l'HANTEI, con i gesti codificati.
8. All'HANTEI, votano i 4 Giudici e l'arbitro centrale ed hanno ciascuno un voto.
9. Nelle seguenti situazioni, l'Arbitro darà lo "YAME!" e sospende temporaneamente l'incontro:
 - a. Quando uno o entrambi gli Atleti si trovano al di fuori dell'area di gara;
 - b. Quando l'Arbitro ordina all'Atleta di rispettare le regole in materia di Karate-gi o dispositivi di protezione;
 - c. Quando un Atleta viola le regole;
 - d. Quando l'Arbitro ritiene che uno o entrambi gli Atleti non possono proseguire l'incontro a causa di ferite, malattie, o altre cause. Ascoltato il parere del Medico, l'Arbitro decide se riprendere o meno l'incontro;
 - e. Quando un Atleta afferra l'Avversario e non esegue immediatamente una tecnica, o un atterraggio entro i due o tre secondi successivi;
 - f. Quando uno o entrambi gli Atleti cadono o vengono atterrati e nessuna tecnica viene eseguita entro i due o tre secondi successivi;
 - g. quando entrambi gli Atleti sono petto contro petto senza eseguire nessuna tecnica valida entro i due secondi successivi.
 - h. Quando gli Atleti a terra a seguito di caduta o atterramento cominciano a lottare;
 - i. Quando due Giudici danno lo stesso segnale o danno il punteggio a favore dello stesso Atleta;
 - j. Quando a suo giudizio, l'Arbitro ravvisa un punto o una penalità o la situazione richiede che il combattimento sia fermato per motivi di sicurezza.
 - k. Quando gli viene richiesto dal Presidente di Tappeto.

SPIEGAZIONE:

- I. Quando ha inizio un incontro, l'Arbitro chiama gli Atleti perché si dispongano lungo la linea di partenza. Se un Atleta entra prematuramente nell'area, questo deve essere ammonito ad uscire. Gli Atleti devono inchinarsi l'uno verso l'altro e tale inchino deve essere fatto a regola d'arte, un piegamento troppo veloce viene giudicato sia scortese che insufficiente. L'Arbitro può richiedere che venga eseguito un inchino quando questo non viene effettuato volontariamente, muovendosi come illustrato nell'Appendice 2 del Regolamento.
- II. Quando dispone la ripresa di un incontro, l'Arbitro deve controllare che gli Atleti siano disposti nelle loro rispettive posizioni nel giusto contegno. Atleti che saltano qua e là o mostrano irrequietezza dovranno essere richiamati prima di disporre la ripresa dell'incontro. L'arbitro deve disporre la ripresa senza indugi.

Articolo 14 : TUTELA SANITARIA

1. Le Società Sportive hanno l'obbligo di sottoporre i loro tesserati a visita medica annuale al fine di accertare la loro idoneità all'attività sportiva agonistica e non, ai sensi delle leggi vigenti. Le stesse saranno responsabili di eventuali dichiarazioni mendaci.

REGOLAMENTO KATA

Articolo 1: AREA DI GARA DEL KATA

1. La superficie dell'Area di Gara deve essere piana e priva di asperità.
2. L'Area di Gara deve essere sufficientemente grande da consentire l'esecuzione ininterrotta dei Kata.

Articolo 2: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KATA

1. Le gare di Kata possono essere Individuale e a Squadra. Le gare di Squadra sono quelle che si disputano tra diverse Squadre composte di tre Atleti ciascuna. Ogni Squadra sarà composta esclusivamente di Atleti Uomini o di Atlete Donne. Le gare di Kata individuali prevedono la partecipazione di singoli Atleti, solo Uomini o solo Donne.
2. Viene applicato il sistema ad eliminazione diretta con ripescaggio per tutte le categorie,
3. Il kata viene dichiarato al gruppo arbitrale prima dell'esecuzione, è concessa la libera scelta del kata da eseguire(escluse tutte le categorie fino a cintura arancione, che non potranno effettuare kata superiori ai primi cinque heian o equivalenti) Nelle finali è possibile portare il Kata di libera composizione, dietro presentazione alla Commissione UdG della sequenza delle tecniche del Kata inventato. Il kata deve contenere i requisiti minimi previsti, pena la squalifica.

Articolo 3: GRUPPO ARBITRALE

1. Il Gruppo Arbitrale può essere formato da tre Giudici o cinque Giudici per ogni incontro, tale decisione verrà presa dalla Commissione Arbitrale o dal Presidente di Tappeto.

SPIEGAZIONE:

- I. Il Capo Giudice Kata siede sul perimetro dell'area di gara, rivolto verso i Concorrenti. Gli altri due (o quattro) Giudici siedono ai quattro punti del quadrato.
- II. Ogni Giudice riceve una bandiera rossa e una blu.

Articolo 4: CRITERI DECISIONALI

1. Il Kata deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali cui si ispira. Nel valutare l'esecuzione di un Atleta o di una Squadra i Giudici devono tenere conto dei seguenti elementi:
 - a. Una realistica dimostrazione del significato del Kata;
 - b. Tempo, ritmo, velocità, equilibrio e focalizzazione della potenza (KIME);
 - c. Uso corretto e idoneo della respirazione quale ausilio per il KIME;
 - d. Corretta focalizzazione dell'attenzione (CHAKUGAN) e della concentrazione;
 - e. Posizioni corrette (DACHI) con la giusta tensione nelle gambe e piedi piatti al suolo;
 - f. Idonea tensione dell'addome (HARA) e assenza di sobbalzi dei fianchi verso l'alto e verso il basso durante i movimenti;
 - g. Forma corretta (KIHON) dello stile che si sta dimostrando;
2. La prestazione deve essere valutata anche alla luce di altri elementi, come la difficoltà del Kata presentato;
3. Se un Concorrente si ferma durante l'esecuzione di Tokui Kata, o effettua un Kata diverso da quello annunciato viene dichiarato sconfitto.
4. Per la valutazione del kata vedi schema della griglia di valutazione qui rappresenta

SCHEMA RIASSUNTIVO "GRIGLIE DI VALUTAZIONE"

INDIVIDUALE					
Bamb/Fanc/Ragazzi		Esord./Cadetti		Jun/Sen	
T	da 1 a 8	T	Da 1 a 6	T	da 1 a 5
R	da 1 a 7	R	Da 1 a 4	P	da 1 a 4

a SQUADRE					
		Assoluto a Squadre			
		T	da 1 a 6		
		R	da 1 a 4		

E	da 1 a 5

E	Da 1 a 4
K	Da 1 a 3
P	Da 1 a 3

R	da 1 a 4
E	da 1 a 4
K	da 1 a 3

S	da 1 a 4
K	da 1 a 3
P	da 1 a 3

LEGENDA	
KATA	
T	TECNICA
K	KIME
P	POTENZA
R	RITMO
E	ESPRESSIVITA'
S	SINCRONISMO

PENALITA'	
Esitazione (breve vuoto di memoria) durante l'esecuzione	: - 1
Lieve perdita di equilibrio subito corretta	: - 1
Lieve perdita di sincronizzazione	: - 1
Esasperare segnali esterni e respirazione non consona	: -2
Evidente perdita di sincronizzazione	: - 2
Evidente perdita di equilibrio	: - 2
Posizioni esasperate e antifisiologiche	: - 3
Grave perdita di equilibrio o caduta	: - 5
Interrompere la prova o non eseguirne una parte	: sconfitta o punteggio minimo
Dichiarare un kata ed eseguirne un altro	: sconfitta o punteggio minimo

VALORE DEI GIUDIZI													
7	ottimo		6	ottimo		5	ottimo		4	ottimo		3	ottimo
6	buono		5	buono		4	buono		3	buono		2	discreto
5	discreto		4	discreto		3	discreto		2	sufficiente		1	insufficiente
4	sufficiente		3	sufficiente		2	sufficiente		1	insufficiente			
3	mediocre		2	insufficiente		1	insufficiente						
2	insufficiente		1	modesto									
1	modesto												

SPIEGAZIONE:

- III. Il Kata non è una danza o una rappresentazione teatrale. Deve essere eseguito nel rispetto di valori e principi tradizionali. Deve essere realistico in termini di combattimento e mostrare concentrazione, potenza e potenziale impatto tecnico. Deve dimostrare forza, potenza e velocità come anche grazia, ritmo ed equilibrio.
- IV. Nel Kata a Squadre, tutti e tre i componenti della Squadra devono dare inizio all'esecuzione del Kata rivolgendo il volto nella stessa direzione, vale a dire verso il Capo Giudice.
- V. I membri della Squadra devono dimostrare competenza in tutti gli aspetti dell'esecuzione del Kata, come anche nella sincronizzazione.
- VI. Istruzioni per dare inizio e fermare l'esecuzione, battere i piedi, battersi il petto, le braccia o il Karate-gi, come anche sospiri, costituiscono esempi di segnali esterni e i Giudici dovranno tenerne conto al momento della decisione.

Articolo 5: OPERAZIONI DI GARA

PUNTEGGIO A BANDIERINE

1. All'inizio di ogni incontro, in risposta all'annuncio dei loro nomi, i due Atleti, uno con la cintura rossa (AKA) l'altro con la cintura blu (AO), (le categorie bambini, fanciulli e ragazzi dovranno indossare la propria cintura con inserito a lato un nastrino rosso o blu), gli atleti si dispongono lungo il perimetro dell'area di gara con il volto rivolto al Capo Giudice. Dopo aver eseguito un inchino alla volta del Gruppo Arbitrale, AO indietreggia fino ad uscire dall'area di gara. Dopo

essersi mosso verso la posizione d'avvio e dopo aver fatto il saluto annuncia il nome del Kata da eseguire, AKA comincia. Dopo aver completato l'esecuzione del Kata, AKA dopo aver fatto il saluto, lascia l'area di gara per attendere l'esecuzione di AO che dovrà rispettare la prassi del saluto come AKA. Una volta conclusasi l'esecuzione di AO, entrambi tornano lungo il perimetro dell'area di gara e attendono la decisione del Gruppo Arbitrale.

(il saluto all'inizio ed alla fine della prova è obbligatorio)

2. Se il Kata non è stato eseguito conformemente alle regole, o è stata riscontrata qualche altra irregolarità, il Capo Giudice può consultare gli altri Arbitri per il raggiungimento di un verdetto.
3. Se un Atleta viene squalificato, il Capo Giudice incrocia e allontana le bandiere (come nel segnale TORIMASEN del Kumite).
4. Terminata l'esecuzione di entrambi i Kata, gli Atleti si dispongono fianco a fianco lungo il perimetro. Il Capo Giudice annuncia la decisione (HANTEI) e usa il fischietto per emettere un suono a due toni. Quindi, i Giudici procedono con la votazione.
5. La decisione presa è a favore di AKA o di AO. Il risultato di parità non è ammesso. L'Atleta che riceve la maggioranza dei voti viene dichiarato vincitore dall'annunciatore.

SPIEGAZIONE:

- I. Il punto d'avvio per l'esecuzione del Kata è all'interno del perimetro dell'area di gara.
- II. Se vengono usate le bandiere, il Capo Giudice chiede che venga pronunciato un verdetto (HANTEI) ed emette con il fischietto un suono a due toni. I Giudici sollevano le bandiere simultaneamente. Dopo aver lasciato tempo sufficiente per contare i voti, le bandiere vengono abbassate dopo un altro breve fischio.
- III. (con il sistema a bandierine) Se un Concorrente non si presenta quando è chiamato, o se si ritira (Kiken), la vittoria viene assegnata automaticamente all'avversario, con necessità di eseguire il Kata precedentemente notificato.

Appendice 1: Terminologia

SHOBU HAJIME	Annuncio che dà inizio al match o incontro	Dopo l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.
---------------------	--	--

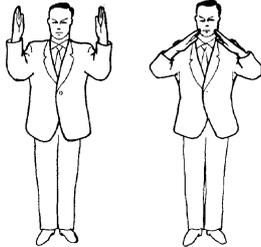
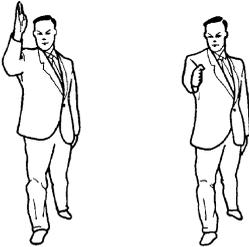
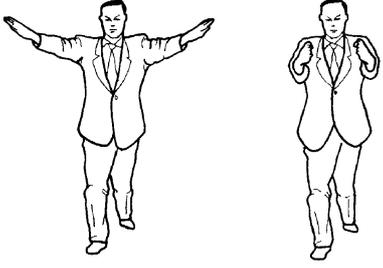
ATOSHI BARAKU	Segnala che l'incontro sta per terminare	Il cronometrista segnala acusticamente che mancano 15 secondi al termine dell'incontro e l'Arbitro annuncia "Atoshi Baraku".
YAME	Stop	Interruzione o fine dell'incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro muove verso il basso la mano.
MOTO NO ICHI	Posizione originaria	I Concorrenti e l'Arbitro tornano alle loro posizioni originarie.
TSUZUKETE	Continuare a combattere	Ripresa del combattimento dopo un'interruzione non autorizzata.
TSUZUKETE AJIME	Riprendere il combattimento - Iniziare	L'arbitro assume una posizione avanzata. Mentre dice "Tszukete" estende le braccia, il palmo della mano verso l'esterno in direzione dei Concorrenti. Mentre dice "Hajime" gira il palmo della mano e porta le mani rapidamente l'una verso l'altra; al tempo stesso fa un passo indietro.
SHUGO	I Giudici vengono chiamati	L'arbitro chiama i Giudici al termine del match o incontro, o per proporre Shikkaku.
HANTEI	Decisione	L'Arbitro chiede che venga pronunciato un verdetto al termine di un incontro senza esito. Dopo un fischio a due toni, i Giudici segnalano il loro voto con le bandiere e l'arbitro centrale il proprio voto.
HIKIWAKE	Parità	In caso di parità, l'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende con i palmi delle mani rivolti in avanti, solo in gare a squadre internazionali.
TORIMASEN	Annullamento delle Senshu	L'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende con i palmi delle mani rivolti verso il basso.

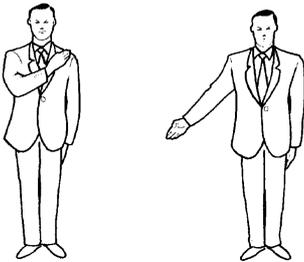
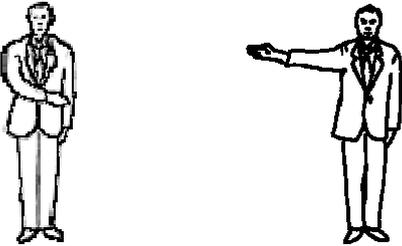
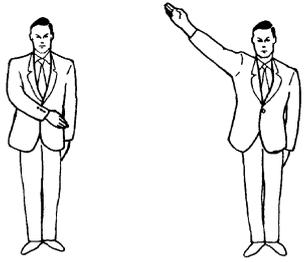
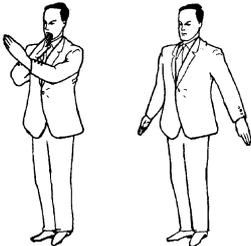
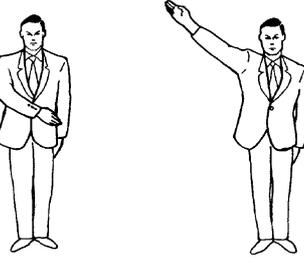
AKA (AO) NO KACHI	Rosso (Blu) vince	L'Arbitro solleva obliquamente il braccio dalla parte del vincitore.
AKA (AO) IPPON	Il Rosso (Blu) fa tre punti	L'Arbitro solleva il braccio di 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato i punti.
AKA (AO) WAZA-ARI	Il Rosso (Blu) fa due punti	L'Arbitro estende il proprio braccio a livello della spalla dalla parte di chi ha realizzato i punti.
AKA (AO) YUCO	Il Rosso (Blu) fa un punto	L'Arbitro estende il proprio braccio verso il basso a 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato i punti.

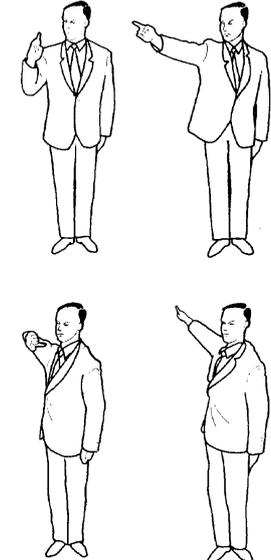
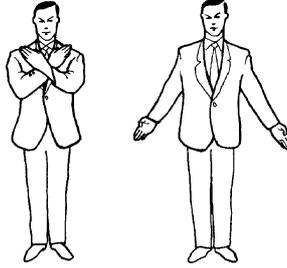
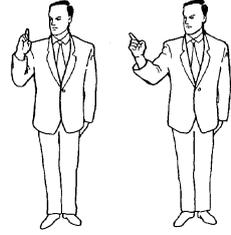
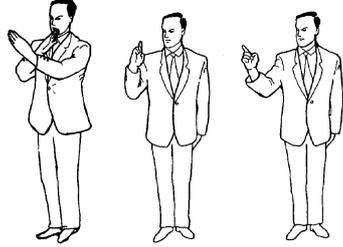
CHUKOKU	Primo richiamo di Categoria 1 o Categoria 2 senza penalità	Per le violazioni della Categoria 1, l'Arbitro si gira verso chi ha commesso il fallo e incrocia le braccia al petto. Per le violazioni della Categoria 2, l'Arbitro punta il dito indice, con il braccio piegato, verso chi ha commesso la violazione.
KEIKOKU	Richiamo con penalità	L'Arbitro indica le violazioni di Categoria 1 e/o di Categoria 2 e quindi punta il dito indice verso il basso di 45 gradi nella direzione di chi ha commesso la violazione
HANSOKU-CHUI	Richiamo con penalità	L'Arbitro indica le violazioni di Categoria 1 e/o di Categoria 2 e quindi punta il proprio indice orizzontalmente in direzione di chi ha commesso la violazione.
HANSOKU	Squalifica	L'Arbitro indica le violazioni di Categoria 1 e/o di Categoria 2, poi punta il dito indice verso l'altro a 45 gradi verso chi ha commesso la violazione, e annuncia la vittoria dell'avversario.
JOGAI	Uscita dall'area di gara	L'Arbitro punta il dito indice dalla parte di chi ha commesso il fallo, per indicare ai giudici che il concorrente è uscito dall'area.
SHIKKAKU	Squalifica "Lasciare l'area di gara"	L'Arbitro punta prima verso l'alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso il fallo, poi indica fuori e indietro con l'annuncio "AKA (AO) Shikkaku!" Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.
KIKEN	Rinuncia	L'Arbitro punta verso il basso di 45 gradi in direzione della linea di partenza del concorrente.
MUBOBI	Autolesionismo	L'Arbitro si tocca il volto e poi voltando la mano verso l'esterno, la muove in avanti e indietro per indicare ai Giudici che l'Atleta si è reso responsabile di autolesionismo.

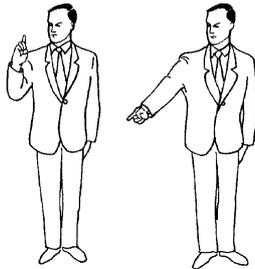
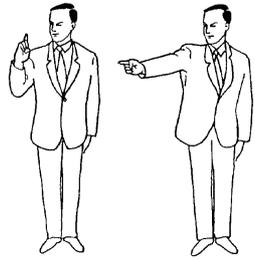
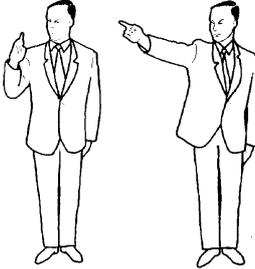
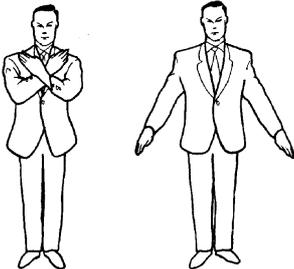
Appendice 2: Gesti e segnali dell'arbitro e dei giudici

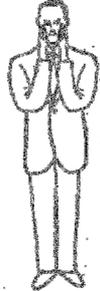
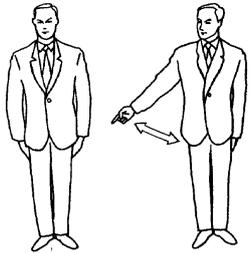
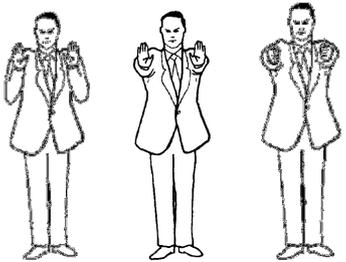
ANNUNCI E GESTI DELL'ARBITRO

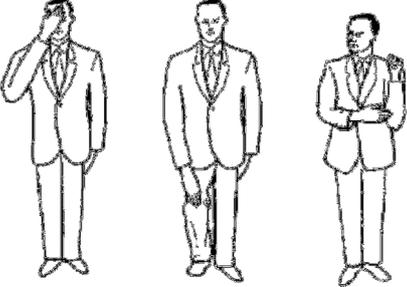
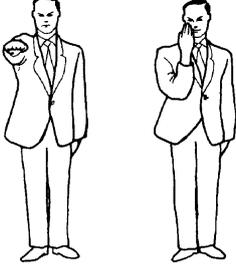
<p><u>SHOMEN-NI-REI</u></p> <p>L'Arbitro distende in avanti braccia con i palmi rivolti in avanti.</p>	
<p><u>OTAGAI-NI-REI</u></p> <p>L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi; segue l'inchino.</p>	
<p><u>SHOBU HAJIME</u></p> <p>"Inizia il combattimento" Dopo aver dato l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.</p>	
<p><u>YAME</u> "Stop"</p> <p>Interruzione o fine del combattimento o incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro fa un movimento di taglio verso il basso, la propria mano.</p>	
<p><u>TSUZUKETE HAJIME</u></p> <p>"Riprendere il combattimento —Inizio" Mentre dice "Tsuzukete" e rimane in piedi, l'Arbitro estende le braccia con il palmo delle mani rivolto verso i concorrenti. Mentre dice "Hajime" volta il palmo delle mani e porta le stesse rapidamente l'una contro l'altra; al tempo stesso fa un passo indietro.</p>	

<p><u>YUCO (1 punto)</u></p> <p>L' Arbitro estende il braccio verso il basso a 45 gradi verso il lato del concorrente cui viene assegnato il punto.</p>	
<p><u>WAZA-ARI (due punti)</u></p> <p>L' Arbitro estende il proprio braccio all'altezza della spalla verso il lato del concorrente cui vengono assegnati i punti.</p>	
<p><u>IPPON (Tre punti)</u></p> <p>L' Arbitro estende il proprio braccio verso l'alto a 45 gradi verso il lato del concorrente cui vengono assegnati i punti.</p>	
<p><u>ANNULLAMENTO DELL'ULTIMA DECISIONE</u></p> <p>L' Arbitro si volta verso il concorrente, annuncia "AKA" o "AO", incrocia le braccia, quindi fa un movimento con il palmo delle mani verso il basso, a indicare che l'ultima decisione è stata annullata.</p>	
<p><u>NO KACHI (vittoria)</u></p> <p>Al termine del combattimento o incontro, annunciando "AKA (o AO), No Kachi", l' Arbitro estende il proprio braccio verso l'alto a 45 gradi dal lato del vincitore</p>	
<p><u>KIKEN</u></p> <p>"Rinuncia"</p> <p>L' Arbitro punta il dito indice verso l'atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.</p>	

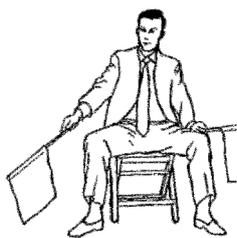
<p><u>SHIKKAKU</u></p> <p>"Squalifica, abbandono dell'area". L'Arbitro punta prima verso l'alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso il fallo; poi indica fuori e indietro con l'annuncio "AKA (AO) Shikkaku!" Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.</p>	
<p><u>HIKIWAKE</u></p> <p>"Parità" In caso di decisione di parità all'Hantei l'Arbitro incrocia le proprie braccia poi le estende mostrando il palmo delle mani. Hikiwake si uso solo in gare a squadre internazionali.</p>	
<p><u>VIOLAZIONE DI CATEGORIA 1</u></p> <p>L'Arbitro incrocia le mani aperte con i polsi rivolti l'uno verso l'altro all'altezza del petto.</p>	
<p><u>VIOLAZIONE DI CATEGORIA 2</u></p> <p>L'Arbitro punta con il braccio piegato verso chi ha commesso la violazione.</p>	
<p><u>CHUKOKU</u></p> <p>L'Arbitro ingiunge un richiamo per violazione di Categoria 1 o 2 eseguendo il segnale prescritto. In questa fase non viene assegnata alcuna penalità.</p>	

<p><u>KEIKOKU</u></p> <p>L' Arbitro indica una violazione di Categoria 1 o 2, poi punta il dito indice verso il basso a 45 gradi in direzione di chi ha commesso la violazione.</p>	
<p><u>HANSOKU CHUI</u></p> <p>L' Arbitro indica una violazione di Categoria 1 o 2 poi punta l'indice orizzontalmente nella direzione di chi ha commesso la violazione.</p>	
<p><u>HANSOKU</u></p> <p>"Squalifica"</p> <p>L' Arbitro indica una violazione di Categoria 1 o 2 quindi punta il dito indice verso l'alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso la violazione, e concede la vittoria all'avversario.</p>	
<p><u>TORIMASEN</u></p> <p>Annullamento dello Shensu</p> <p>L'Arbitro incrocia le braccia, aprendole verso l'esterno con i palmi in basso.</p>	
<p>ria 1.</p>	

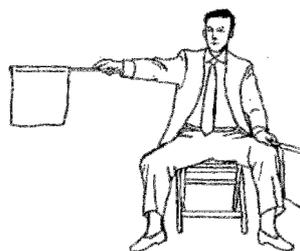
<p><u>CONTATTO ECCESSIVO</u></p> <p>L'Arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo, una violazione della Categoria 1.</p>	
<p><u>SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONI</u></p> <p>L'Arbitro porta entrambe le mani al volto per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p><u>JOGAI</u></p> <p>"Uscita dall'area di combattimento" L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con il dito indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso il fallo.</p>	
<p><u>MUBOBI (Autolesionismo)</u></p> <p>L'Arbitro si tocca il viso poi rivolge la mano verso l'esterno, la muove in avanti e indietro di fronte al viso per indicare ai Giudici che l'atleta sta facendo dell'autolesionismo.</p>	
<p><u>SCARSA COMBATTIVITÀ</u></p> <p>L'Arbitro fa un movimento circolare con l'indice rivolto in basso per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p><u>TRATTENUTA, LOTTA, SPINTA O BLOCCAGGIO INUTILI SENZA UNA TECNICA</u></p> <p>L'Arbitro tiene entrambi i pugni serrati a livello delle spalle o spinge in avanti con le mani aperte per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	

<p><u>ATTACCHI PERICOLOSI E INCONTROLLATI</u></p> <p>L'Arbitro porta il pugno serrato al lato della testa per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p><u>ATTACCHI DI TESTA, GINOCCHIA O GOMITO</u></p> <p>L'Arbitro tocca la fronte, il ginocchio o il gomito con la mano aperta per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p><u>IRREGOLARITA' VERBALI DI ATLETI E ALLENATORI</u></p> <p>L'Arbitro porta l'indice alle labbra per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p><u>SHUGO</u></p> <p>"I Giudici vengono interpellati" L'Arbitro chiama i giudici al termine del match o incontro, o per suggerire lo Shikkaku.</p>	

SEGNALI CON LE BANDIERE DEI GIUDICI



YUCO



WAZA-ARI



IPPON



VIOLAZIONE DI CATEGORIA 1
Le bandiere vengono incrociate ed estese



VIOLAZIONE DI CATEGORIA 2
Il Giudice indica la bandiera con il braccio piegato



JOGAI

Il Giudice batte sul tappeto con la bandiera corrispondente.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU

APPENDICE 3: CRITERI GUIDA PER GIUDICI E ARBITRI

La presente Appendice rappresenta un contributo per Giudici e Arbitri nei casi in cui il Regolamento o le Spiegazioni non forniscano direttive precise.

CONTATTO ECCESSIVO

- Se un Concorrente esegue una tecnica utile per il punteggio immediatamente seguita da un'altra che determina un contatto eccessivo, la Gruppo Arbitrale non aggiudica il punteggio ma ingiunge un richiamo o una penalità di Categoria 1 (salvo il caso in cui la responsabilità ricada sull'avversario).

CONTATTO ECCESSIVO ED ESAGERAZIONE

- Se un Concorrente simula un contatto eccessivo e la Gruppo Arbitrale stabilisce al contrario che la tecnica in questione era controllata e rispondeva ai sei criteri per l'assegnazione dei punti, il punteggio viene aggiudicato e il concorrente sarà sanzionato con un richiamo o una penalità di Categoria 2 per simulazione o esagerazione. (Si tenga presente che i casi più seri di simulazione di infortunio possono richiedere un Shikkaku.)

MUBOBI

- Viene sanzionato con un richiamo o una penalità per Mubobi il Concorrente che risulta colpito o ferito per propria colpa o negligenza. Ciò si verifica quando il Concorrente rivolge le spalle all'avversario, attacca con un gyaku tsuki chudan lungo e basso senza prestare attenzione al jodan di risposta dell'Avversario, interrompe l'azione prima che l'Arbitro chiama "Yame", abbassa la guardia o perde la concentrazione e non è in grado o rifiuta ripetutamente di contrastare gli attacchi dell'Avversario.
- Se il Trasgressore subisce un contatto eccessivo e/o riporta una lesione e la responsabilità ricade sul ricevente, l'Arbitro ingiunge un richiamo o una penalità di Categoria 2 e deve rinunciare a sanzionare l'avversario.
- Un Concorrente che venga colpito per sua colpa, esagerandone gli effetti per ingannare il Gruppo Arbitrale, può essere sanzionato con un richiamo o una penalità per Mubobi e ricevere una ulteriore penalità per esagerazione, in quanto sono state commesse due infrazioni.
- È da notare che in nessun caso verranno aggiudicati dei punti se una tecnica ha determinato un contatto eccessivo.

ZANSHIN

- Zanshin viene descritto come uno stato di costante reattività in cui il concorrente mantiene totale concentrazione, osservazione e consapevolezza delle potenzialità di contrattacco dell'avversario. Il Gruppo Arbitrale deve saper distinguere tra tale stato di prontezza e la situazione in cui il concorrente si discosta, abbassa la guardia, non è più concentrato e in effetti interrompe il combattimento.

AFFERRARE UN CALCIO CHUDAN

- Il Gruppo Arbitrale deve aggiudicare punti quando un concorrente porta un calcio Chudan e l'avversario afferra la gamba prima che possa essere retratta?

Se il Concorrente che porta il calcio mantiene il ZANSHIN, non vi è ragione perché tale tecnica non possa dare punti, sempre che risponda ai sei criteri per l'assegnazione dei punti. Dopo tutto, nel caso di due giaku tsuki quasi simultanei, è normale prassi aggiudicare punti al Concorrente che per primo è andato a segno con la tecnica, anche se entrambe possono essere efficaci. In teoria, in un combattimento reale, si può ritenere che un calcio portato a fondo impedisca la reazione dell'avversario e quindi la gamba non verrebbe afferrata. I fattori determinanti per assegnare punti a una tecnica sono il controllo adeguato, l'area bersaglio e la soddisfazione dei sei criteri.

PROIEZIONI E LESIONI

- Poiché l'immobilizzazione dell'Avversario e la proiezione sono consentite in determinate condizioni, gli Allenatori sono tenuti ad assicurarsi che i loro Atleti siano allenati e in grado di eseguire le tecniche di caduta in appoggio e caduta sicura.

- Un concorrente che intenda eseguire una tecnica di proiezione deve osservare le condizioni prescritte nelle Spiegazioni all'Articolo 6 e all'Articolo 8. Se un Concorrente proietta l'Avversario rispettando in pieno le condizioni prescritte e ne deriva un infortunio dovuto all'incapacità dell'Avversario di effettuare correttamente la caduta in appoggio, l'Atleta infortunato sarà ritenuto responsabile, mentre non verrà sanzionato l'Atleta che ha eseguito la proiezione. Lesioni autoindotte si verificano quando un Concorrente proiettato dall'Avversario, invece di cadere in appoggio, cade su un braccio esteso o su un gomito, o trattiene l'Avversario, trascinandolo sopra di sé.
- Una situazione potenzialmente pericolosa si verifica quando un Concorrente afferra entrambe le gambe per schienare l'avversario. L'avversario deve essere trattenuto durante tutta l'azione, affinché possa cadere in modo sicuro." Poiché è difficile assicurare una caduta sicura, una proiezione come questa può rientrare nella categoria proibita. Se si ha un infortunio, il caso ricade nella Categoria 1. Se non si hanno infortuni, o la proiezione viene interrotta dall'Arbitro, si può ingiungere un richiamo o una penalità di Categoria 2.

CHIAREZZA DEI SEGNALI

- Per evitare confusioni, i Giudici devono dare un segnale alla volta, i quattro Giudici devono manifestare le rispettive opinioni quando vedono una tecnica valida per il punto o quando l'Arbitro le richiede.

JOGAI

- Quando indicano un Jogai, i Giudici devono battere sul tappeto con la bandiera corrispondente. Quando l'Arbitro interrompe l'incontro e riprende la posizione, i Giudici devono indicare una violazione di categoria 2.

PROCEDURE DI RIESAME PER I GIUDICI

- Se l'Arbitro chiede un riesame, il Giudice deve dapprima valutare la richiesta dell'Arbitro e poi prendere la decisione.
- Se il Giudice ritiene a posteriori che l'Arbitro fosse in posizione migliore per seguire o interpretare l'azione, può rivedere la sua decisione e assecondare l'Arbitro.

INDICAZIONE DELLE VIOLAZIONI AL REGOLAMENTO

- Per confermare le violazioni di Categoria 1, richieste dall'arbitro i Giudici devono distendere le bandiere crociate allo loro sinistra per AKA, ponendo la bandiera rossa davanti, e alla loro destra per AO

Appendice 4: TABELLA DEI punti

●—○	Ippon	Tre punti
●	Waza-ari	Due punti
○	Yuco	Un punto
	Lo shensu viene evidenziato con sottolineata	
□	Kachi	Vincitore
X	Make	Perdente
△	Hikiwake	Parità
C1W	Fallo di Categoria 1 — Richiamo	
C1K	Fallo di Categoria 1 — Keikoku	
C1HC	Fallo di Categoria 1 — Hansoku Chui	
C1H	Fallo di Categoria 1 — Hansoku	Squalifica
C2W	Fallo di Categoria 2 — Richiamo	
C2K	Fallo di Categoria 2 — Keikoku	
C2HC	Fallo di Categoria 2 — Hansoku Chui	
C2H	Fallo di Categoria 2 — Hansoku	Squalifica

KK	Kiken	Rinuncia
S	Shikkaku	Squalifica grave

APPENDICE 5

PREMESSA

Il seguente documento vuol essere solamente una guida per le principali modifiche e non deve essere assolutamente considerato come un documento sostitutivo della lettura approfondita del Regolamento.

KUMITE

Durata Di Un Combattimento

La durata di un combattimento è di 2 minuti per tutte le classi (escluso Esordianti 1 minuto e 30 secondi)

Per facilitare il lavoro degli Arbitri concernente la penalizzazione di Categoria 2, L"Atoshibaraku" viene effettuato quando mancano 15 secondi.

Comportamenti Vietati.

Al primo caso di esagerazione di un contatto, l'Atleta è penalizzato con Keikoku; altri casi più severi possono essere penalizzati con Hansoku Chui o direttamente con Hansoku. È importante distinguere tra l'esagerazione da contatto o da ferita ed il simulare una ferita inesistente. In questo caso la penalità da infliggere deve essere Shikkaku.

Proiezioni pericolose:

E' assolutamente vietato afferrare l'avversario sotto la vita e sollevarlo o proiettarlo o tirare le gambe dal basso. Tutte le infrazioni di proiezioni, che siano causa o no di una ferita, sono penalizzate con una Sanzione di Categoria 1.

L'Atleta che evita il combattimento o lascia passare il tempo per impedire al suo avversario di segnare punti riceve una Sanzione di Categoria 2.

Ferite ed Incidenti in Competizione

Nel caso in cui sia stato avviato il cronometro dei 10 secondi, l'Atleta sarà esaminato dal Medico. Nel caso di ferite moderate o nel caso che non ci siano ferite, saranno applicate le Sanzioni corrispondenti. Quando l'Arbitro supportato dai Giudici decide di assegnare un Mubobi a seguito di una lesione subita dall'Atleta che, a proprio discapito e con un comportamento passivo, ha messo in pericolo la propria incolumità, non può più comminare la penalità di Contatto all'Avversario che ha effettuato la tecnica incriminata.

Appendice

Quando l'Arbitro annuncia "Yame", i Giudici, dopo aver segnalato la loro decisione, devono tenere la bandierina fuori, L'Arbitro assegna quanto deciso dalla maggioranza, in caso di riconsiderazione per contatto, l'Arbitro dopo i segnali consueti chiederà ai Giudici il cambio decisione, se il Giudice ritiene che l'Arbitro ha potuto verificare meglio il contatto, deve appoggiare l'Arbitro.

Il Mienai non è più utilizzato dai Giudici. Il Giudice che ritiene di non essere nella posizione idonea a vedere perfettamente il punto sta fermo con le bandierine anche dopo lo Yame dell'Arbitro.

Il tempo consentito per tentare una proiezione o portare a segno una tecnica dopo una proiezione è ridotto a 2 secondi.

Gli Atleti che trattengono, spingono, bloccano, o rimangono torace contro torace senza tentare una proiezione o un'altra tecnica ricevono una penalità di Categoria 2.

Gli Atleti che palesemente rifiutano il combattimento (cioè, non attaccano, indietreggiano, assumono un atteggiamento esageratamente difensivo e simili) per un periodo di tempo superiore ai 15 secondi sono sanzionati con una penalità di Categoria 2.

KATA :

Cat. Bambini / Fanciulli / Ragazzi / Esordienti

Cinture Bianca - Gialla - Arancio: **1 kata**

Cinture Verde - Blu : **2 kata** (alternati)

Cinture Marroni /Nera ESORDIENTI : 3 Kata alternati (non possono effettuare lo stesso kata per due prove consecutive)

Cat. Cadetti / Junior / Senior / Master maschile-femminile (divisi)

Cinture Bianca - Gialla - Arancio: **1 Kata**

Cinture Verde - blu: **2 Kata** (alternati)

Cinture Blu - Marrone - Nere : Cambio kata ad ogni prova.

In tutte le categorie fino a cintura arancio, non è possibile effettuare kata superiori ai primi cinque Heian o equivalenti

KUMITE

CAT. ESORDIENTI - SOLO BLU - MARRONE NERE MASCH/FEMM (DIVISI)

Tempo effettivo: 1 minuto e 30 secondi a punteggio (atoshibaraku a 15 secondi)

Cadetti- Junior –Senior (individuale) – Squadre (Junior-Senior) Maschile / Femminile

Tempo effettivo : 2 minuti per tutte le categorie (atoshibaraku a 15 secondi)

Tutte le categorie sono con recuperi

Tutte le classi hanno l'obbligo del corpetto, oltre alle protezioni previste dal regolamento

(Guantini, Parapiiede, Cintura Blu o Rossa, Paradenti, Conchiglia, Corpetto per tutte le classi, protezione al seno per tutte le classi femminili, **mascherina per Esordienti)**

Gli atleti sprovvisti delle protezioni come sopra descritto non verranno ammessi alla gara.

Richiesta autorizzazione Gare

Settore Karate

Data richiesta _____

[Spedire la richiesta alla mail:segreteria@gkitalia.org](mailto:segreteria@gkitalia.org)

ASD

Indirizzo

Mail

Responsabile Cell.....

Chiede

La possibilità di organizzare la gara/ Stage/ ecc. ecc. denominata:

Per il giorno o periodo:

Tipologia di gara:

In fede il Presidente ASD

Segue esito Autorizzazione:

Responsabile Nazionale Karate

Mauro Brescia

APPENDICE “A”

Valutazione con bandierine, eliminazione diretta con recuperi.

KATA A SQUADRE

Categorie :

- **ESORDIENTI/CADETTI** : Maschile e Femminile
- **JUNIORES / SENIORES**: Maschile e Femminile

Gli atleti non possono partecipare in più squadre

PROVE KATA INDIVIDUALE

Per L'esecuzione Dei Kata:

- **Tutte le categorie** : Cintura Bianca - Gialla - Arancio (n. 1 kata)
- **Tutte le categorie** : Cintura Verde - Blu (n. 2 kata)
- **Esordienti** : Cinture Marroni - Nere (n. 3 kata)
- **Cadetti, Juniores, Seniores, Master** : Cinture Marroni - Nere (Cambio kata ad ogni prova)

KUMITE

KUMITE A SQUADRE

Sono formate da tre atleti maschi e due femmine ed è riservato solo alle categorie Juniores, Seniores

- Peso maschi : **65 / 75 / + 75**
- Peso femmine : **55 / + 55**

- ❖ I tabelloni potranno subire variazioni in base al numero degli iscritti nelle categorie di peso
- ❖ Tutti gli atleti dovranno essere muniti delle seguenti protezioni
- ❖ Guantini, parastinchi collo piede, paradenti, conchiglia, corpetto, paraseno per le categorie femminili, mascherine per esordienti
- ❖ Si raccomanda la compilazione dei moduli di iscrizione che devono contenere le seguenti indicazioni scritte a chiare lettere
- ❖ Cognome e nome dell'atleta, Anno di nascita, colore cintura, sesso, classe, peso categoria (esempio 53-60+60)

APPENDICE 1

ARBITRAGGIO A TRE GIUDICI (VEDERE INDICAZIONI NELLE VARIAZIONI REGOLAMENTO 2019)