REGOLAMENTO

ARBITRALE

PER LE COMPETIZIONI

DI

KATA E KUMITE

KARATE TRADIZIONALE

Art. 1 - AREA DI GARA

L'area di gara per le competizioni di Kumite deve essere disputate su materassine , l'area deve essere di mt 9 x 9 con relativo metro di sicurezza e con effettiva area di mt 8 x 8.

Gli atleti devono stare a mt 3 di distanza tra loro.

L'organizzazione può decidere anche di allestire aree di gara di mt 7 x 7 in base alle esigenze di spazio delle strutture ospitanti.

Le gare di Kumite a Shobu Ippon saranno arbitrate da numero 5 arbitri più Kansa (Arbitretor) che resta seduto davanti al tavolo dei PDG e può intervenire solo se ci sono irregolarità sul regolamento oppure se viene chiesto il proprio parere dall'arbitro centrale.

Nel caso viene interpellato nel giudizio il Kansa, la sua valutazione deve essere presa in considerazione da parte dei giudici di sedia e dall'arbitro centrale.

Le gare di Khion Ippon Kumite e Ju Ippon Kumite saranno arbitrate da due arbitri a specchio con Kansa (Arbitretor).

Le gare di Kata avranno gli stessi metri quadri del Kumite e saranno arbitrate con 5 arbitri.

Art. 2 – NORME COMPORTAMENTALI

Sia gli atleti che i rispettivi coach devono indossare la divisa ufficiale della società, maglietta o tuta durante tutte le fasi delle gare, in karategi resteranno solo gli atleti che si presteranno in quel momento a gareggiare.

Allenatori, Istruttori, Maestri, Coach e Atleti devono mantenere un comportamento rispettoso verso PDG e Arbitri.

La Commissione Arbitri in base alle irregolarità degli Allenatori, Istruttori, Maestri, Coach e degli stessi atleti possono decidere sull'esito dell'incontro penalizzando il proprio atleta con HANSOKU

Art. 3 – ATLETI

Tutti gli atleti devono indossare il Karategi di colore bianco, non si possono indossare indumenti al di fuori del Karategi, per le donne è possibile indossare una maglietta bianca sotto il Karategi.

Sono proibiti fermagli per capelli, fasce, orecchini, braccialetti , anelli, paratibie e bendaggi, salvo che i bendaggi non siano autorizzati dal medico di gara ed informando il responsabile Arbitri

È obbligatorio l'uso delle protezioni, paradenti, conchiglia, paraseno e guantini, conchiglia e paraseno dovranno essere indossati sotto il karategi.

Non si possono utilizzare gli occhiali, ma solo delle lenti a contatto morbide

Art. 4 – KUMITE

Nelle gare individuali gli atleti possono gareggiare esclusivamente nelle categorie di appartenenza.

Nel Kumite a Squadre, il capitano e dovuto a presentare prima dell'incontro su apposita scheda i nomi degli Atleti e l'ordine degli Atleti al combattimento, non si può cambiare l'ordine degli atleti prima che non sia concluso quel turno di combattimenti.
Gli atleti o le squadre che non si presenteranno sul tatami di gara saranno squalificati per KIKEN e non potranno più prendere parte alla competizione.

Alle tecniche valide verrà assegnato WAZARI o IPPON in base ai seguenti criteri;

a) BUONA FORMA

b) COMPORTAMENTO CORRETTO

c) TEMPO DI ESECUZIONE

d) DISTANZA CORRETTA

e) ZANCHIN

f) TIMING

Le techiche devono essere portate con il massimo controllo ed eseguite a,

1) TESTA

2) VISO

3) COLLO

4) ADDOME

5) PETTO

6) SCHIENA

Si determina una Vittoria per Wazari, Ippon, Hantei, Kiken, Hansoku.
Se al termine dell'incontro i due contendenti sono pari, si procederà al prolungamento HENCHO SEN, se alla fine dello stesso continua ad esserci parità si procederà ad assegnare la vittoria per HANTEI.

E' assolutamente vietato il contatto di tecniche di calcio e braccia al viso alla testa ed al collo, gli arbitri sono tenuti al rispetto di questa regola.

Art. 5 – KATA

Come nel Kumite tranne la presentazione dei nomi e numero dei componenti la squadra.

I criteri di valutazione saranno:

a) FORMA CORRETTA

b) TRANSIZIONE

c) ATTEGGIAMENTO MENTALE

d) KIME

e) MAESTRIA

Art. 6 - ARBITRI

Il tatami di gara sarà composto da un Responsabile tatami, un Arbitretor, un Arbitro Centrale (Kansa) e 4 Arbitri di sedia (Fukushin)
Il responsabile di tatami è l'arbitro più anziano e può intervenire in qualsiasi momento per dare istruzioni o indicazioni sull'andamento del tatami, alla fine delle gare tutti i responsabili di tatami valuteranno con una relazione eventuali problematiche avvenute sulla propria area di gara, (comportamento scorretto degli arbitri, eventuali comportamenti degli atleti non giudicati dagli arbitri, perdite di tempo, ecc….)

Art. 7 – COMPORTAMENTI PROIBITI

Come già specificato nell'Art. 4, non ci può essere nessun eccessivo contatto sulle parti anatomiche dove si porta l'attacco, sono altesì vietate le seguenti condizioni:

a) Colpi a mano aperta diretti alla gola

b) Attacchi diretti alle articolazioni

c) Proiezioni pericolose o Deashi- Barai portato all'altezza del ginocchio

d) Fingere o esagerare colpi o lesioni

e) Mettere in pericolo la propria integrità fisica durante un incontro, che espongono l'avversario ad una probabile tecnica portata con poco controllo o non adottare adeguate tecniche di difesa.(MUBOBI)

f) Evitare il combattimento in modo che l'avversario non possa portare tecniche valide al raggiungimento della vittoria

g) Afferrare l'avversario, lottare , spingere l'avversario inutilmente

h) Colpire con la testa, ginocchia e gomiti

i) Tecniche per la propria natura non possono essere controllate.

j) Provovare l'avversario

k) Uscite dall'area di gara, JOGAI

Art. 8 – PENALITA'

1) AVVERTIMENTO VERBALE
   Può essere imposto per infrazioni dell'atleta o al primo caso di infrazione minore

2) KEIKOKU
   Penalità che viene assegnata per infrazioni minori, ad esempio I° JOGAI, MUBOBI

3) CHUI
   E' una penalità a cui viene assegnato un WAZARI all'avversari, ad esempio II° JOGAI, MUBOBI

4) HANSOKU
   E' una penalità che viene assegnata per un'infrazione grave, ad esempio tecnica proibita o tecnica senza controllo con impossibilità dell'avversario a concludere l'incontro, ma anche per somma di KEIKOKU e CHUI

5) SHIKKAKU
   Squalifica dal torneo o gara con impossibilità di gareggiare anche in altre specialità, lo SHIKKAKU viene definito con il concilio della Commissione Arbitrale, che valuterà per gravi situazioni anche la possibilità di eventuali squalifiche annuali, uno SHIKKAKU può essere assegnato anche senza prime infrazioni.

JOGAI

I^ uscita IKKAI
II^ uscita NIKKAI ed assegnazione di WAZARI all'avverio
III^ uscita SANKAI ed assegnazione di IPPON all'avversario

KIKEN

Si attribuisce quando un Atleta abbandona, non può continuare un incontro per eventuali infortuni, non si presenta alla chiamata oppure allontanato dall'Arbitro.

Art. 9 – PENALITA' KATA

1) ESITAZIONE - 1
2) LEGGERA PERDITA DI EQUILIBRIO - 1
3) SINCRONISMO A SQUADRE - 3
4) EVIDENTE PERDITA DI EQUILIBRIO - 3
5) TECNICA NON ESEGUITA - 5
6) CADUTA - 5
7) DICHIARAZIONE DI UN KATA MA ESECUZIONE DI ALTRO (Punteggio minimo)
8) INTERROMPRE O ESEGUIRE IN PARTE UN KATA (Squalifica)
9) KATA PRIVO DEI CONTENUTI MINIMI (Punteggio minimo)

Art. 10 – FERITE/INCIDENTI

In caso di ferite o incidenti dove si verifica anche l'attribuzione di KIKKEN, l'atleta interessato potrà riprendere la gara solo su parere del Medico di Gara.
Un atleta ritenuto non ideneo, non può assolutamente continuare la competizione in nessuna specialità.
Un atleta ferito che vince un incontro per squalifica dell'avversario non può continuare in quella competizione se non autorizzato per iscritto dal Medico di Gara.
In caso di ferite o incidenti l'Arbitro Centrale è obbligato a richiedere l'intervento del Medico di Gara il quale è il solo autorizzato a diagnosticare e curare le eventuali ferite.
Ad un Atleta che ferito ha bisogno di cure mediche è previsto un tempo di massimo tre minuti, trascorso il temine l'Arbitro Centrale dicharerà l'esito dell'incontro.
Qualsiasi Atleta che proiettato o caduto a terra con complicità o da solo, non in grado di rialzarsi e rimettersi in piedi da soloverrà considerato non idoneo a continuare qualsiasi specialità in quella competizione.

TERMINOLOGIA

SHOBU IPPON HAJIME
Inizio dell'incontro

YAME
Interruzione o fine dell'incontro

TSUZUKETE HAJIME
Riprendere l'incontro

TSUZUKETE
Continuare a combattere

MOTO NO ICHI
Ritornare al posto

ATOSHI BARAKU
Resta un po' di tempo (30 secondi)

FUKUSHIN SHUGO
Chiamare i giudici di sedia

HANTEI
Decisione Arbitrale

HIKIWAKE
Parità

TORIMASEN o TORENAI
Nulla di Fatto

ENCHO SEN
Prolungamento dell'incontro

AIUCHI
Tecniche valide portate contemporaneamente

AKA (SHIRO) WAZARI

Rosso o bianco mezzo punto

AKA (SHIRO) IPPON

Rosso o bianco punto intero

AKA (SHIRO) NO KACHI

Rosso o bianco vince

CHUKOKU

Avvertimento verbale

KEIKOKU

Penalità

CHUI

Penalità con assegnazione di WAZARI all'avversario

HANSOKU

Penalità o squalifica con assegnazione di IPPON all'avversario

JOGAI

Uscita dall'area di gara

MUBOBI

Mettere in pericolo l'incolumità propria o dell'avversario, comportamento scorretto

KIKKEN

Rinuncia, abbandono

SHIKKAKU

Squalifica, lasciare l'area di gara, la competizione.

JOAI

Tecnica debole, non efficace

NUKE

Tecnica fuori bersaglio

MAAI

Distanza non corretta, lunga o corta

UKE

Tecnica parata

CONTATTO

Indicazione di contatto

Il Resp. Area Formazione Arbitri e PdG
M° Mazzella Antonio