



*Regolamento Arbitrale*



*Versione 1.2 - Marzo2024*

**FEDERAZIONE KARATE ITALIA**



**FKI**

# *REGOLAMENTO ARBITRALE PER LE GARE DI KARATE*



## Sommario

<b>REGOLAMENTO ARBITRALE PER LE GARE DI KARATE .....</b>	<b>1</b>
<b>1 REGOLAMENTO DI KUMITE.....</b>	<b>3</b>
1.1 AREA DI GARA.....	3
1.2 DIVISA UFFICIALE.....	4
1.3 ORGANIZZAZIONE DELLE GARE.....	6
1.4 GRUPPO ARBITRALE.....	8
1.5 DURATA DEL COMBATTIMENTO.....	10
1.6 PUNTEGGIO.....	10
1.7 CRITERI DECISIONALI.....	13
1.8 COMPORTAMENTI PROIBITI .....	15
1.9 AVVERTIMENTI E PENALTA.....	18
1.10 LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA.....	19
1.11 PROTESTE UFFICIALI.....	20
1.12 POTERI E DOVERI.....	22
1.13 INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN COMBATTIMENTO.....	24
<b>2 REGOLAMENTO DI KATA.....</b>	<b>26</b>
2.1 AREA DI GARA.....	26
2.2 DIVISA UFFICIALE.....	26
2.3 ORGANIZZAZIONE DELLE GARE.....	26
2.4 GRUPPO ARBITRALE.....	27
2.5 CRITERI DECISIONALI.....	28
2.6 OPERAZIONI DI GARA.....	30
<b>3 APPENDICI.....</b>	<b>32</b>
3.1 TERMINOLOGIA.....	32
3.2 GESTI E SEGNAI DELL'ARBITRO E DEI GIUDICI.....	34
3.3 CRITERI GUIDA PER ARBITRI E GIUDICI .....	43
3.4 TABELLA DEI PUNTI .....	46
3.5 PIANTA E MISURE DELL'AREA DI GARA DEL KUMITE.....	47
3.6 PIANTA E MISURE DELL'AREA DI GARA DEL KATA.....	47
3.7 IL KARATE-GI.....	48
3.8 CATEGORIE NAZIONALI ED INTERNAZIONALI .....	49
3.9 GUIDA AL COLORE DEI PANTALONI DEGLI UFFICIALI DI GARA.....	53

# 1 REGOLAMENTO DI KUMITE

## 1.1 AREA DI GARA

1.1.1 L'area di gara deve essere piana e priva di asperità.

1.1.2 L'area di gara è formata da una superficie quadrata, del tipo approvato dalla WFF, i cui lati misurano otto metri. E' prevista un'area di sicurezza che si estende per due metri lungo ogni lato. In totale sarà 8x8 l'area di gara, 10x10 compresa l'area di sicurezza (paragrafo 3.5).

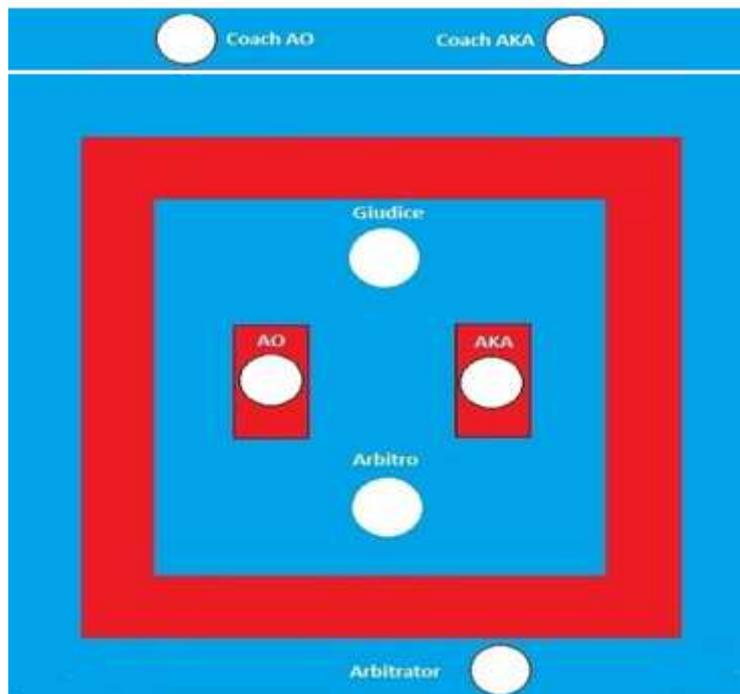
1.1.3 Due materassine sono giocate sul colore rosso a un metro di distanza dal centro del tappeto per formare un confine tra gli Atleti.

1.1.4 Il gruppo arbitrale.

1.1.1.1 Arbitraggio a 2.

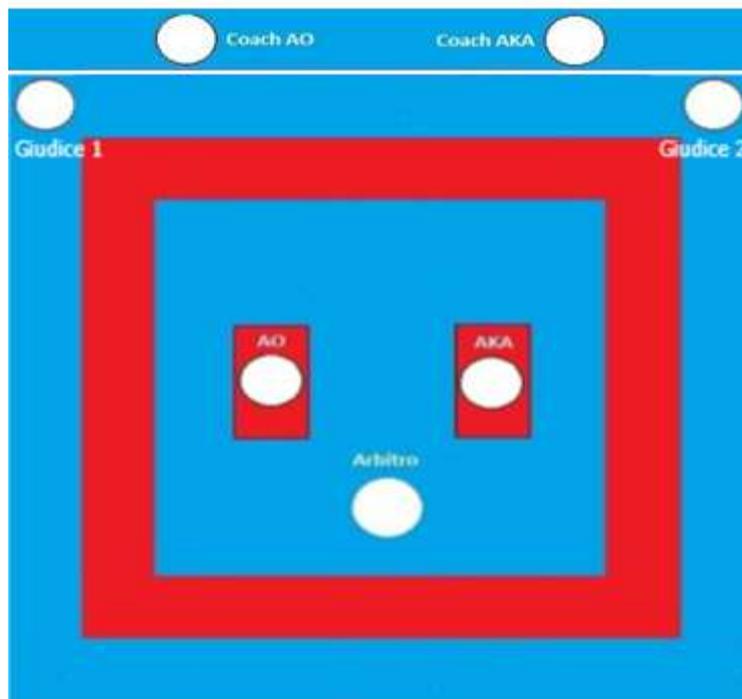
Il gruppo arbitrale per ciascun incontro sarà composto di un arbitro (SUSHIN), da un giudice (FUKUSHIN) e da una Arbitrator (KANSA), posizionati al centro tra i due Atleti a distanza di un metro dall'area di sicurezza.

Il Kansa sarà seduto appena fuori dall'area di sicurezza, dietro, a sinistra o a destra dell'arbitro Centrale (Sushin). Sarà dotato di un fischietto, di una penna e di modulo per i punteggi, perché egli è responsabile di quest'ultimo.



### 1.1.1.2 Arbitraggio a 3.

Il gruppo arbitrale per ciascun incontro sarà composto di un arbitro (SUSHIN) e da due giudici posizionati seduti ai vertici opposti l'arbitro centrale. I due giudici saranno dotati di bandierine (Rossa e Blu) per la segnalazione delle decisioni.



1.1.5 Gli Allenatori sono seduti al di fuori dell'area di sicurezza, sui rispettivi lati accanto al tappeto verso il tavolo ufficiale. Nel caso in cui l'area del tappeto sia sollevata, gli Allenatori sono seduti al di fuori dell'area sopraelevata.

1.1.6 Il bordo di un metro deve essere di un colore diverso rispetto a quello dell'area di gara.

*Non è consentita la presenza di tabelloni, muri, pilastri, etc. entro un metro dal perimetro esterno della zona di sicurezza. I tappeti utilizzati devono essere antiscivolo nella parte a contatto con il pavimento, ma avere un basso coefficiente di attrito nella parte superiore. Non devono essere spessi come quelli utilizzati nel Judo, poiché questi impediscono i movimenti nel Karate. L'Arbitro deve verificare che i moduli del tappeto (materassini) non si separino durante la gara, poiché le fessure possono causare lesioni e costituiscono una fonte di pericolo. Essi devono essere del tipo approvato dalla WFF.*

## 1.2 DIVISA UFFICIALE

1.2.1 Atleti e Allenatori devono indossare la divisa ufficiale di seguito descritta.

1.2.2 La Commissione Arbitrale può allontanare ogni Atleta o Allenatore che non rispetti il regolamento.

### Arbitri

1.2.3 Arbitri e Giudici devono indossare la divisa ufficiale indicata dalla Commissione Arbitrale.

- 1.2.4. La divisa deve essere indossata in tutti i Corsi e gare.
- 1.2.5. La divisa ufficiale deve essere costituita da:
  - a. Giacca blu marino a un petto con due bottoni d'argento.
  - b. Camicia bianca a maniche corte.
  - c. Cravatta ufficiale, indossata senza fermacravatta.
  - d. Pantaloni color grigio senza risvolti. (Paragrafo 3.9)
  - e. Calzini di color blu scuro o nero, scarpe nere, senza lacci, da usare nell'area di gara.

*Arbitri e Giudici di sesso femminile possono indossare un fermacapelli o copricapi religiosi del tipo approvato dalla WFF. Se la Commissione Arbitrale acconsente, gli Arbitri, possono togliersi la giacca.*

### **Atleti**

- 1.2.6. Gli Atleti devono indossare un Karate-gi bianco senza strisce, decori o ricami personali. L'emblema o la bandiera nazionale del rispettivo Paese può essere portata sulla parte anteriore della giacca e non deve superare complessivamente la misura di 12 cm per 8 cm (v3.7). Solo le etichette originali del fabbricante possono apparire sul Gi. Inoltre, sulla parte posteriore potrà essere apposto un numero d'identificazione rilasciato dal Comitato Organizzatore. Una cintura rossa è indossata da un Atleta, una cintura blu dall'altro. Le cinture rosse e blu devono essere larghe circa cinque centimetri e sufficientemente lunghe da lasciare liberi quindici centimetri su ciascun lato del nodo. Le cinture devono essere senza ricami personali, pubblicità o altri segni oltre l'etichetta originale del fabbricante.  
*L'Atleta deve indossare una cintura. Questa è rossa per AKA e blu per AO. Durante il combattimento non possono essere utilizzate cinture corrispondenti al proprio grado.*
- 1.2.7. In deroga al precedente paragrafo 1.2.6, il Comitato Esecutivo può autorizzare l'esposizione di speciali etichette o marchi di sponsor autorizzati.
- 1.2.8. La giacca una volta stretta intorno alla vita con la cintura deve ricadere sui fianchi per una lunghezza minima sufficiente a ricoprirli, ma non può superare la lunghezza di tre quarti sulla coscia. Le Atlete possono indossare una T-shirt bianca sotto la giacca del Karate-gi. I lacci della giacca devono essere legati. Non possono essere indossate giacche senza lacci.
- 1.2.9. Le maniche della giacca devono essere lunghe tanto da coprire più della metà dell'avambraccio e non devono essere più lunghe della piega del polso. Non è consentito arrotolare le maniche della giacca.
- 1.2.10. I pantaloni devono essere sufficientemente lunghi da coprire almeno due terzi della tibia, ma non devono essere più lunghi della caviglia e non possono essere arrotolati.
- 1.2.11. Gli Atleti devono tenere puliti i propri capelli e tagliarli a una lunghezza che non intralci il regolare svolgimento della gara (*se l'Arbitro ritiene che i capelli di un Atleta siano troppo lunghi e/o sporchi, può squalificarlo dal combattimento*).
- 1.2.12. L'Hachimaki (*benda intorno al capo*) non è consentito.
- 1.2.13. Sono proibiti fermacapelli, mollette metalliche, nastri, perline e altre decorazioni, è consentito soltanto un discreto ferma capelli di gomma di colore nero.
- 1.2.14. Le Atlete possono indossare una sciarpa di tessuto monocromatico nero omologata dalla WFF a copertura dei capelli, ma non della zona della gola.
- 1.2.15. Gli Atleti devono avere le unghie delle mani corte e non indossare oggetti metallici, poiché questi potrebbero ferire i loro avversari. L'uso di apparecchi metallici per i denti deve essere approvato dall'Arbitro e dal Medico Ufficiale. L'Atleta si assume la piena responsabilità di ogni lesione da questi causata.

## Regolamento Arbitrale

Versione 1.2 - Marzo 2024

- 1.2.16. Le seguenti protezioni sono obbligatorie:
- Guantini approvati dalla WFF, un Atleta indossa guantini rossi e l'altro guantini blu.
  - Paradenti (*Che deve aderire perfettamente*).
  - Corpetto approvato dalla WFF (per tutti gli Atleti/e) e para seno per le Atlete.
  - Paratibia approvati dalla WFF, un Atleta di colore rosso e l'altro blu.
  - Parapiedi approvati dalla WFF, un Atleta di colore rosso e l'altro blu.
- 1.2.17. La conchiglia non è obbligatoria ma, se indossata, deve essere del tipo approvato dalla WFF.
- 1.2.18. Non è consentito l'uso di occhiali. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio dell'Atleta.
- 1.2.19. Non è consentito indossare indumenti o dispositivi proibiti.
- 1.2.20. Tutti i dispositivi di protezione devono essere omologati dalla WFF.
- 1.2.21. E' compito del Supervisore del Combattimento (Kansa) assicurarsi prima di ogni combattimento che gli Atleti indossino l'equipaggiamento approvato. In caso di Campionati di Unioni Continentali o di Federazioni Nazionali, l'equipaggiamento approvato dalla WFF deve essere accettato e non può essere rifiutato.
- L'Atleta, che si presenta nell'area di gara, impropriamente vestito, non è immediatamente squalificato, ma gli sarà dato un minuto per cambiarsi e vestirsi conformemente alle regole.*
- 1.2.22. L'uso di bende, ovatta o supporti in seguito a lesioni deve essere autorizzato dall'Arbitro che si servirà della consulenza del Medico Ufficiale.

### **Kumite Bambini-Ragazzi**

- 1.2.23. Protezioni obbligatorie:
- Caschetto
  - Corpetto
  - Guantini rossi e l'altro blu
  - Paratibia approvati dalla WFF, un Atleta di colore rosso e l'altro blu
  - Parapiedi approvati dalla WFF, un Atleta di colore rosso e l'altro blu.

### **Allenatori**

- 1.2.24. L'Allenatore, per tutta la durata della gara, indossa una tuta ufficiale della Società Sportiva e deve esporre un elemento identificativo ufficiale. I Tecnici di sesso femminile possono anche indossare copricapi religiosi del modello approvato WFF.

## 1.3 ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

- 1.3.1. La gara di Kumite può essere ulteriormente suddivisa in incontro a Squadre e individuale. Il combattimento individuale può essere poi articolato secondo categorie di peso e Open. I combattimenti sono poi disputati secondo le varie divisioni di peso. Il termine combattimento descrive anche un incontro di Kumite tra Atleti appartenenti a squadre contrapposte.
- 1.3.2. Nelle competizioni individuali nessun Atleta può essere sostituito da un altro dopo l'esecuzione dei sorteggi.
- 1.3.3. Gli Atleti o le Squadre che non si presentano al momento dell'annuncio sono 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.

## Regolamento Arbitrale

Versione 1.2 - Marzo 2024

- 1.3.4. Le Squadre Maschili sono composte di sette Atleti, con cinque Atleti per incontro. Le Squadre Femminili sono composte di quattro Atlete, con tre Atlete per incontro. In casi eccezionali le squadre potranno essere composte di un numero inferiore di Atleti, ma mai minore a 3 per ogni squadra.
- 1.3.5. Quando si annuncia una squalifica per Kiken, l'Arbitro punta il dito verso la posizione dell'Atleta, o squadra, in questione, e annuncia la vittoria (Kachi) dell'altro.
- 1.3.6. Gli Atleti sono tutti elementi della Squadra. Non ci sono riserve fisse.
- 1.3.7. Prima di ogni incontro, un Rappresentante della Squadra deve presentare al tavolo ufficiale un modulo contenente i nomi e l'ordine di combattimento degli Atleti della Squadra. Sia gli Atleti sia il loro ordine di combattimento possono essere modificati in ogni incontro a patto che il nuovo ordine di combattimento sia reso noto prima di ogni incontro, che una volta notificato, non può essere modificato sino alla fine dell'incontro.
- 1.3.8. Una Squadra è 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 dell'incontro.
- 1.3.9. Nelle competizioni a Squadre, se un Atleta subisce un Hansoku o Shikkaku, il suo punteggio è azzerato ed è assegnato un punteggio di 8-0 a favore dell'altra Squadra.

*Per 'turno' s'intende una fase distinta all'interno di una gara che porta alla determinazione dei finalisti. In una gara di Kumite a eliminazione, un turno elimina il cinquanta per cento degli Atleti che vi hanno combattuto, compresi gli Atleti senza Avversario. In questo contesto, si può parlare di turno sia nella fase eliminatoria preliminare sia nel ripescaggio. In una competizione a matrice (Round Robin), detta anche 'girone all'italiana', un turno consente a tutti gli Atleti appartenenti a una Squadra di combattere una volta tra loro.*

*L'uso dei nomi degli Atleti può causare problemi di pronuncia e identificazione. Si dovrebbe ricorrere all'assegnazione e all'uso di numeri dorsali.*

*Durante lo schieramento, prima di un incontro, la Squadra dovrà presentare gli Atleti effettivi.*

*Chi non combatte in quel turno, assieme all'Allenatore, non fa parte dello schieramento e sta seduto in un'area apposita.*

*Per gareggiare, le Squadre Maschili devono presentare almeno tre Atleti e le Squadre Femminili almeno due Atlete. Se una Squadra presenta un numero inferiore di Atleti, perde l'incontro (Kiken).*

*Il modulo con l'ordine di combattimento deve essere presentato dall'Allenatore, o da un Atleta 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 del Paese o della Squadra, il colore di cintura assegnato alla Squadra per quell'incontro e l'ordine di combattimento dei Membri della Squadra. Sia i nomi degli Atleti sia i numeri loro assegnati sono inclusi nel modulo, che deve essere firmato dall'Allenatore o da persona delegata.*

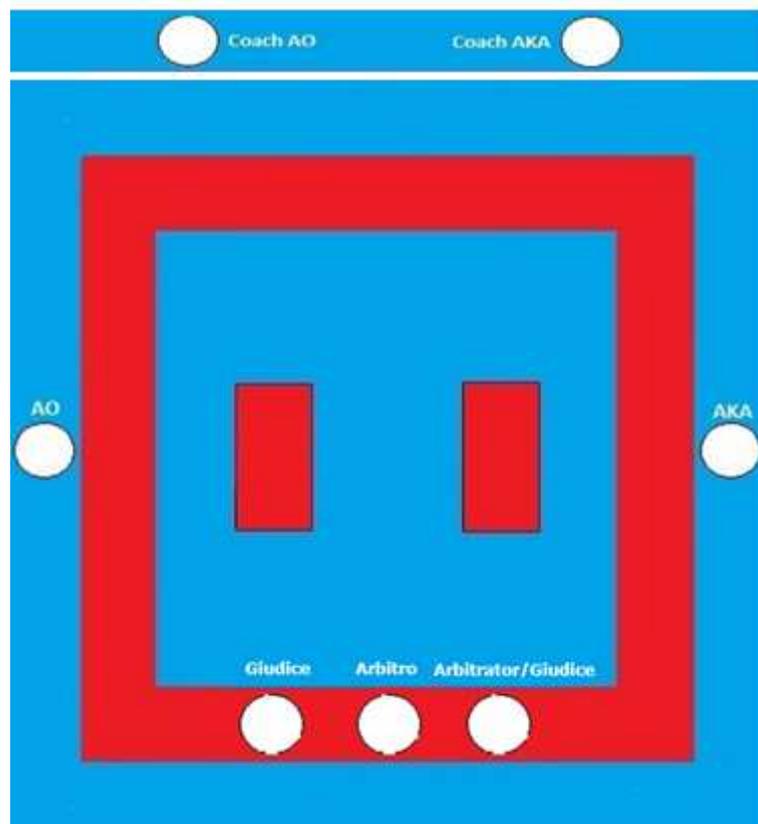
*L'Allenatore deve presentare il proprio accredito unitamente a quello degli Atleti della Squadra al tavolo ufficiale. L'Allenatore deve sedersi sulla sedia a lui assegnata e non può interferire, con parole o fatti, nel normale svolgimento dell'incontro.*

*Se per un errore gareggiano Atleti sbagliati, indipendentemente dal risultato, il combattimento interessato è dichiarato nullo. Per evitare simili errori, il vincitore di ogni combattimento deve confermare la vittoria al tavolo ufficiale prima di lasciare l'area di gara.*

## 1.4 GRUPPO ARBITRALE

- 1.4.1. Il Gruppo Arbitrale è costituito per ogni combattimento, nel caso di arbitraggio a 2, da un Arbitro (SHUSHIN), un Giudice (FUKUSHIN) e un Arbitrator (KANSA), mentre nel caso di arbitraggio a 3, è formato da un Arbitro (SHUSHIN) e da due Giudici (FUKUSHIN).
- 1.4.2. Giudici e Arbitri in un combattimento non devono essere della stessa società sportiva dell'Atleta.
- 1.4.3. Inoltre, per facilitare lo svolgimento del combattimento, devono essere designati diversi cronometristi, annunciatori, archivisti e addetti al controllo del punteggio.

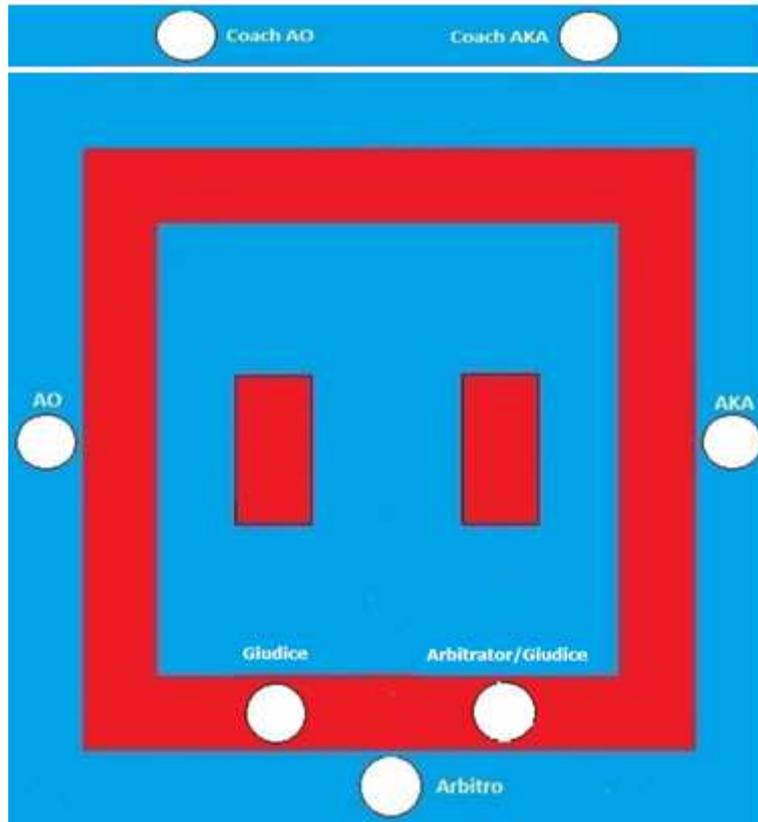
*All'inizio di un combattimento l'Arbitro, il Giudice e Kansa o Arbitro e Giudici, nel caso di arbitraggio a 3, si trovano in piedi esternamente al bordo esterno dell'area di gara.*



*Regolamento Arbitrale*

*Versione 1.2 - Marzo2024*

*Dopo un formale scambio di saluti tra gli Atleti e il Gruppo Arbitrale, l'Arbitro fa un passo indietro, i Giudici si rivolgono verso di lui, si salutano reciprocamente e riprendono le rispettive posizioni.*



## 1.5 DURATA DEL COMBATTIMENTO

- 1.5.1. La durata di un combattimento varia a seconda le categorie come indicato nella tabella sottostante. Il combattimento finisce prima del tempo quando la differenza di punteggio tra i due atleti raggiunge o supera gli 8 punti (raggiunge o supera i 6 punti, nelle categorie bambini e ragazzi).

Durata combattimento		
1 minuto 30 secondi	2 minuti	3 minuti
Ragazzi Femminile	Seniores Femminile	Seniores Maschile
Ragazzi Maschile	Under 21 Femminile	Under 21 Maschile
Bambini Femminile	Juniores Femminile	
Bambini Maschile	Juniores Maschile	
	Cadetti Femminile	
	Cadetti Maschile	
	Veterani Femminile	
	Veterani Maschile	

- 1.5.2. Il tempo di gara prende il via quando l'Arbitro dà il segnale d'inizio e termina ogni qualvolta l'Arbitro dà lo 'YAME'.
- 1.5.3. Il Cronometrista dà il segnale tramite gong, o per mezzo di un segnalatore acustico per indicare '15 secondi alla fine del combattimento'. Il segnale di 'Fine del combattimento' ne determina la fine.
- 1.5.4. Gli Atleti hanno diritto a un periodo di pausa tra gli incontri, della stessa durata dell'incontro stesso, con lo scopo di riposarsi e cambiarsi. L'unica eccezione si verifica durante i ripescaggi dove, in caso di cambio colore cintura, il tempo è allungato a cinque minuti.

## 1.6 PUNTEGGIO

- 1.6.1. I punteggi sono così contraddistinti:
- IPPON Tre punti
  - WAZA-ARI Due punti
  - YUKO Un punto
- 1.6.2. Un punto è assegnato sulla base dei seguenti criteri:
- Buona Forma
  - Atteggiamento Sportivo
  - Applicazione Vigorosa (POTENZA)
  - Consapevolezza (ZANSHIN)
  - Corretta Scelta di Tempo (TIMING)
  - Distanza Corretta
- 1.6.3. IPPON è assegnato per:
- Calci Jodan
  - Ogni tecnica valida eseguita su un Atleta caduto o proiettato, con il busto a terra

1.6.4. WAZA-ARI è assegnato per:

- a. Calci Chudan

1.6.5. YUKO è assegnato per:

- a. Chudano Jodan Tsuki
- b. Chudano Jodan Uchi

1.6.6. Gli attacchi sono limitati alle seguenti zone:

- a. Testa
- b. Viso
- c. Collo
- d. Addome
- e. Petto
- f. Schiena
- g. Fianco

1.6.7. Una tecnica efficace eseguita nel momento stesso in cui è segnalato il termine del combattimento è considerata valida. Una tecnica, anche se efficace ma effettuata dopo un ordine di sospensione o stop del combattimento non è ritenuta valida e possono essere assegnate sanzioni nei confronti dell'Atleta che ha sferrato l'attacco.

1.6.8. Nessuna tecnica, anche se corretta dal punto di vista Tecnico, porta all'assegnazione di punto se portata quando i due Atleti sono fuori dell'area di gara. 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 è ritenuta valida.

*Una tecnica, per essere valida, deve essere portata in un'area utile per il punteggio, Paragrafo 1.6.6. La tecnica deve essere adeguatamente controllata rispetto al bersaglio scelto e deve soddisfare tutti e 6 i criteri prescritti per l'assegnazione dei punti, Paragrafo 1.6.2.*

<b>Terminologia</b>		<b>Criteri Tecnici</b>
IPPON (3 punti)	assegnato per	Calci Jodan (intendendosi con Jodan Volto, Testa e Collo) Qualsiasi tecnica utile per il punteggio portata su un Atleta finito a terra (proiettato, caduto per proprio conto o sbilanciato)
WAZA-ARI (2 punti)	assegnato per	Calci Chudan, (intendendosi con Chudan addome, petto, schiena e fianchi)
YUKO (1 punto)	assegnato per	Ogni colpo (tsuki) portato a una delle sette zone bersaglio Ogni colpo (uchi) portato a una delle sette zone bersaglio

*Per ragioni di sicurezza, le proiezioni in cui l'Avversario è afferrato sotto la vita, 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 le spazzate convenzionali del Karate che non richiedono il bloccaggio dell'avversario durante l'esecuzione, come il deashi-barai, il ko uchi gari, il kani waza, ecc. Dopo l'esecuzione di una proiezione, l'Atleta esegue immediatamente una tecnica da punto. Se un Atleta scivola, cade, perde l'equilibrio per effetto di una sua azione finendo a terra e l'Avversario mette a segno una tecnica, il punteggio assegnato è IPPON.*

*Una tecnica eseguita con 'Buona Forma', secondo il concetto tradizionale del Karate, è considerata efficace. L'Atteggiamento Sportivo costituisce una componente essenziale della buona forma; con tale termine si indica un comportamento privo di malizia, di grande concentrazione durante l'esecuzione della tecnica valida per il punteggio.*

*L'Applicazione Vigorosa definisce la potenza e la velocità della tecnica e la volontà concreta che la tecnica vada a segno.*

*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 chi 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 aver concluso la tecnica. Si parla di Corretta Scelta di Tempo (TIMING) quando si riesce a mettere in atto una tecnica nel momento in cui questa può avere l'effetto potenzialmente più efficace.*

*Distanza Corretta significa eseguire una tecnica alla precisa distanza in cui avrà il massimo effetto potenziale. Per questo, se la tecnica è messa in atto nel momento in cui l'avversario si sta allontanando velocemente, l'effetto potenziale del colpo sarà minore.*

*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 soddisfi tutti gli altri criteri.*

*Una tecnica senza valore è tale 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.*

*Le 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.*

*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.*

*Il gong di 'fine del combattimento' segnala il tempo oltre il quale non è possibile mettere a segno altri punti, anche se è possibile che l'Arbitro, inavvertitamente non fermi immediatamente il combattimento. Tuttavia, il gong di 'fine del combattimento' non significa che non possano essere imposte delle penalità. Penalità possono essere imposte dal Gruppo Arbitrale fino al momento in cui gli Atleti non lasciano l'area di gara. Penalità possono essere imposte anche successivamente, ma solo dalla Commissione Arbitrale.*

*Nel caso due Atleti eseguano tecniche valide nello stesso momento, il criterio della Corretta Scelta di Tempo (TIMING) non è soddisfatto, quindi la scelta corretta sarebbe non assegnare punti. Tuttavia, nel caso non si raggiunga una maggioranza arbitrale di giudizio a favore di AKA o AO e si tratti dello stesso tipo di tecnica, è possibile assegnare a entrambi i punti ammesso che le tecniche siano state portate a segno prima dello YAME e della fine del tempo di gara.*

*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 quello 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 di pugno rispettando tutti i criteri per l'assegnazione di un punto, la tecnica di calcio è assegnata a prescindere dal fatto che è stata eseguita dopo la tecnica di pugno perché ha un valore Tecnico superiore.*

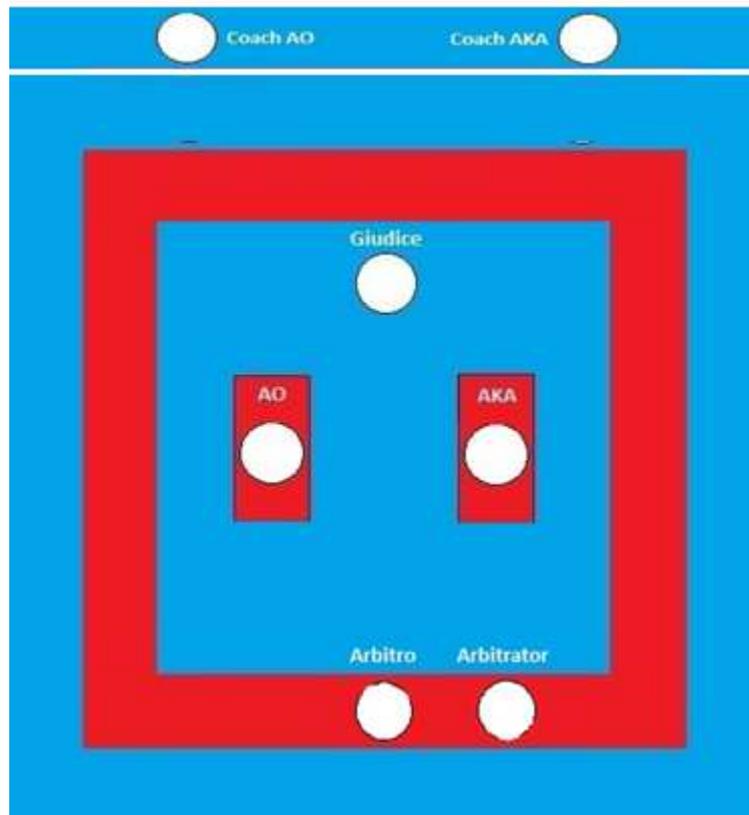
## 1.7 CRITERI DECISIONALI

- 1.7.1. Vince l'Atleta che si trova in vantaggio alla fine del combattimento; l'esito può essere deciso da votazione (HANTEI), o determinato dall'imposizione ad uno degli Atleti di un HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN.
- 1.7.2. Se, in una finale, entrambi gli atleti non si presentano (KIKEN), sono assegnati, per la classifica di gara, due secondi posti.
- 1.7.3. Se, in una finale, entrambi gli atleti, dopo aver regolarmente iniziato il combattimento, si infortunano e non terminano la prova, il vincitore è proclamato per Hantei.
- 1.7.4. Nessun combattimento Individuale finisce in parità. Solo nelle gare a Squadre, se un combattimento finisce in parità o senza punteggio, l'Arbitro annuncia il pareggio (HIKIWAKE)
- 1.7.5. Nelle gare individuali, se il combattimento termina senza punti o in parità (HIKIWAKE), seguirà un Encho-Sen. Fa eccezione la categoria 'Bambini B' per i quali l'Encho-Sen non è previsto e si va direttamente all'Hantei finale.

### **Estensione (Encho-Sen)**

- 1.7.6. Per avviare l'estensione l'Arbitro annuncerà 'Encho-Sen - Shobu Hajime'. Il tempo dell'Encho-Sen sarà di 1 minuto. Questa estensione sarà decisa dal primo punto messo a segno. Tutti i punteggi o le sanzioni sono riportati nell'estensione. Se dopo Encho-Sen non esiste ancora un punteggio, una decisione (Hantei) deve essere presa in base all'estensione. Dopo Encho-Sen, nell'Hantei, il segno di HIKIWAKE non può essere dato. Tutto il gruppo arbitrale deve votare AKA o AO. È necessario giungere a una decisione in favore di uno dei due Atleti, sulla base dei seguenti criteri:
  - a. Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati
  - b. la superiorità delle tecniche e tattiche evidenziate
  - c. il maggior numero di azioni iniziate
- 1.7.7. La Squadra vincente è quella che ha vinto il maggior numero di combattimenti. 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 i combattimenti persi sia quelli vinti. La massima differenza di punti in ogni combattimento è 8.
- 1.7.8. Se le due Squadre hanno vinto lo stesso numero di combattimenti riportando lo stesso punteggio, allora si disputa un combattimento decisivo. Ogni Squadra sceglie un Atleta per disputare il combattimento decisivo. Se neanche il combattimento decisivo determina il vincitore per maggioranza di punti, la decisione è presa ai voti con HANTEI. Il risultato dell'HANTEI per il combattimento supplementare è anche il risultato dell'incontro.
- 1.7.9. Nelle gare a Squadre, quando una Squadra ha il numero di vittorie sufficienti o ha segnato punti a sufficienza per non essere raggiunta o superata, l'incontro termina e non ci saranno altri combattimenti.
- 1.7.10. Nella situazione in cui entrambi, AKA ed AO, sono squalificati dallo stesso incontro per Hansoku, l'avversario del successivo incontro sarà dichiarato vincitore per diritto (nessun risultato annunciato), tranne che nel caso di squalifica in incontri per le medaglie, nel qual caso sarà dichiarato un vincitore per Hantei.

*Quando l'esito di un combattimento si decide ai voti (HANTEI), nel caso di arbitraggio a 2, l'Arbitro invita il Kansa a entrare nell'area di gara e annuncia HANTEI; il comando sarà seguito da un duplice suono del fischietto. L'Arbitro e i Giudici indicano la loro decisione sollevando il braccio verso l'Atleta prescelto. L'Arbitro emette un breve suono con il fischietto, torna alla sua posizione iniziale e annuncia la decisione.*



Nel caso di arbitraggio a 3 la votazione avviene sollevando il braccio per l'Arbitro e alzando le bandierine da parte dei Giudici.

## 1.8 COMPORTAMENTI PROIBITI

### 1.8.1 I comportamenti proibiti sono i seguenti:

- a. Tecniche che hanno un contatto eccessivo e le tecniche che hanno un contatto con la gola
- b. Attacchi portati a una zona vietata (*quelle ammesse sono indicate al Paragrafo 1.6.6*)
- c. Attacchi al viso con tecniche a mano aperta
- d. Tecniche di proiezione pericolose o vietate
- e. Tecniche di gomito o ginocchio a prescindere dal bersaglio
- f. Fingere o esagerare lesioni.
- g. Uscite dall'area di gara (JOGAI) non causate dall'Avversario.
- h. Comportamenti che mettono a repentaglio se stessi, esponendosi all'attacco da parte dell'Avversario, o comportamenti caratterizzati da inadeguate misure di protezione (MUBOBI), solo nel caso in cui l'Atleta si procura un danno reale e quindi si ferisce.
- i. Evitare di combattere per ostacolare la messa a segno di punti da parte dell'Avversario.
- j. Passività - evitare di combattere, non può essere assegnata negli ultimi 15 secondi dell'incontro o se uno dei due atleti è in vantaggio.
- k. Trattenere, spingere, lottare o fermarsi petto contro petto, senza tentare una proiezione o un'altra tecnica.
- l. Afferrare l'avversario con entrambe le mani per qualsiasi ragione che non sia eseguire una proiezione afferrando la gamba con cui l'avversario ha effettuato un calcio.
- m. Afferrare il braccio o il karate-GI dell'avversario con una mano senza tentare immediatamente una proiezione o una tecnica da punto.
- n. Tecniche che per loro natura non possono essere controllate e costituiscono un rischio per la sicurezza dell'avversario, e attacchi pericolosi e incontrollati.
- o. Attacchi simulati con la testa, le ginocchia o i gomiti.
- p. Parlare o provocare l'Avversario, senza obbedire agli ordini dell'Arbitro, comportamenti s cortesi nei confronti degli Arbitri o altre violazioni dell'etichetta.

### Contatti e Tecniche Vietate:

#### Categorie Bambini e Ragazzi

- Contatto eccessivo con il casco.  
Un leggero tocco con la mano o il piede al casco sono consentiti. Tuttavia, le tecniche non devono spingere (spostare indietro) la testa dell'avversario. Se ciò accade allora, è necessaria una penalità.
- Contatto eccessivo (impatto) al torace.
- Tecniche di gamba Ghedan
- Le tecniche di proiezione e le spazzate sono proibite.

#### Altre Categorie

- Contatto eccessivo con il volto.
- Contatto eccessivo (impatto) al torace.
- Tecniche di gamba Ghedan

*Il Karate agonistico è una disciplina sportiva e, perciò, alcune delle tecniche più pericolose sono proibite e tutte le tecniche devono essere controllate. Gli Atleti allenati possono assorbire colpi relativamente forti*

sulle regioni coperte da muscolatura, come l'addome, ma rimane il fatto che la testa, il viso, il collo, l'inguine e le articolazioni sono punti particolarmente esposti alle lesioni. Pertanto, deve essere punita qualsiasi tecnica che determini una lesione, purché non sia causata dall'Atleta cui è destinata. Gli Atleti devono eseguire tutte le tecniche mantenendo il controllo e la buona forma. In caso contrario, sono sanzionati con un richiamo o una penalità, qualunque sia la tecnica usata impropriamente. Particolare attenzione deve essere posta durante le competizioni per Cadetti e Juniores.

Sono consentiti leggeri e controllati contatti con il viso, la testa e il collo (ma non la gola). Se un contatto è giudicato dall'Arbitro troppo forte, ma non tale da diminuire le possibilità di vincere dell'Avversario può essere imposto un richiamo (CHUI 1). Un altro contatto avvenuto nelle stesse circostanze è punito con un secondo richiamo (CHUI 2). Un altro contatto ancora avvenuto nelle stesse circostanze è punito con un terzo richiamo (CHUI 3). Un ulteriore contatto è sanzionato con HANSOKU CHUI. Qualsiasi contatto successivo, anche se non abbastanza significativo da diminuire le possibilità di vittoria dell'Avversario, è sanzionato con HANSOKU.

Qualsiasi contatto non controllato, non importa quanto grave, è penalizzato come descritto nel paragrafo precedente, salvo che non sia causato dall'Avversario (MUBOBI).

L'Arbitro deve tenere sotto costante controllo l'Atleta 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 dell'Atleta 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.

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 l'Atleta incapace di proseguire per l'effetto cumulativo con l'infortunio subito in un precedente combattimento. Prima dell'inizio di una gara, il Tatami Manager (Commissario di Tappeto) deve esaminare la documentazione medica e assicurarsi che gli Atleti siano idonei al combattimento. L'Arbitro deve essere informato se un Atleta è stato curato per eventuali infortuni.

Gli Atleti che mostrano una reazione eccessiva per un lieve contatto, per fare in modo che i Giudici puniscano il loro Avversario, ad esempio tenersi la faccia e barcollare, o cadere senza motivo, saranno immediatamente penalizzati.

Fingere una lesione che non esiste, rappresenta una violazione grave del Regolamento. L'Atleta che finge una lesione è 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 dal Medico Ufficiale. Esagerare l'effetto di una lesione rappresenta un comportamento meno grave ma è comunque considerato un comportamento inaccettabile e quindi il primo caso di esagerazione è sanzionato con un avviso minimo di HANSOKU CHUI. Esagerazioni più gravi come barcollare, cadere, rialzarsi e cadere di nuovo e così via sono penalizzati direttamente con HANSOKU.

Gli Atleti cui viene imposto lo SHIKKAKU per aver finto un infortunio vengono immediatamente sottoposti a visita da parte della Commissione Medica della WFF. La Commissione Medica presenta la propria relazione prima del termine della gara, per sottoporla all'attenzione della Commissione Arbitrale. Agli Atleti che fingono una lesione verranno imposte delle severe punizioni, fino a rischiare l'espulsione a vita se la violazione viene ripetuta.

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.

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 o trattenuto durante l'esecuzione

*della tecnica. L'unico caso in cui la proiezione può essere eseguita trattenendo l'avversario con entrambe le mani è una proiezione a seguito della presa della gamba dell'avversario che stava eseguendo un calcio. 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 guruma, ecc. e le cosiddette proiezioni 'sacrificio', come tomoe nage, sumi gaeshi, ecc. Se un Atleta si infortuna per effetto di una tecnica di proiezione, il Gruppo Arbitrale valuterà se applicare una sanzione. L'Atleta può afferrare il braccio o il karategi dell'avversario con una mano allo scopo di eseguire una proiezione o una tecnica diretta ma non può trattenere per tecniche in serie; trattenere con una mano quando si esegue immediatamente una tecnica da punto o una proiezione o per fermare una caduta; trattenere con due mani solo se si afferra la gamba dell'avversario che eseguiva un calcio con lo scopo di proiettare.*

*Le tecniche a mano aperta al volto sono vietate perché costituiscono un pericolo per gli occhi dell'Avversario.*

*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. Un'eccezione è rappresentata dalla situazione in cui l'Atleta viene fisicamente spinto o gettato fuori area dall'Avversario. Da notare che un avvertimento deve essere applicato per il primo caso di JOGAI. La definizione di JOGAI non è più 'uscite ripetute', ma semplicemente 'uscite' non provocate dall'Avversario.*

*Se un Atleta esegue una tecnica valida per il punteggio ed esce dall'area di gara prima che l'Arbitro chiami 'Yame', beneficerà del punteggio e non verrà imposto il Jogai. Se la tecnica non è valida, l'uscita verrà considerata come un Jogai.*

*Se AO esce immediatamente dopo un attacco valido di AKA e viene dato lo 'Yame' contemporaneamente alla messa a segno di una tecnica, 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.*

*E' importante capire che 'evitare di combattere' si riferisce a una situazione in cui l'Atleta cerca di evitare che l'Avversario segni un punto, con comportamenti scorretti come la perdita di tempo. L'Atleta che continua a indietreggiare costantemente senza contrattaccare efficacemente, che effettua trattenute immotivate o che deliberatamente esce dall'area di gara per non consentire all'Avversario di mettere a segno un punto, deve essere sanzionato con un richiamo o una penalità. Ciò si verifica spesso nei secondi finali di un combattimento.*

*Se l'infrazione avviene a 15 secondi o più dal termine del combattimento, l'Arbitro sanziona l'atleta con CHUI (1°, 2° o 3°). Se sono rimasti meno di 15 secondi al termine dell'incontro, l'Arbitro sanziona direttamente con HANSOKU CHUI. Se l'Atleta ha già un HANSOKU CHUI, l'Arbitro sanziona l'Atleta con HANSOKU e assegna la vittoria all'Avversario. L'Arbitro deve assicurarsi che il comportamento dell'Atleta non rappresenti una misura difensiva di fronte ad un attacco pericoloso dell'Avversario; in questo caso l'Atleta in fase d'attacco viene ammonito o sanzionato.*

*La PASSIVITÀ si riferisce a situazioni in cui entrambi gli Atleti non tentano di effettuare tecniche per un periodo di tempo prolungato. Se uno dei due atleti è in vantaggio la PASSIVITÀ non va sanzionata; l'atleta in vantaggio ha il diritto di agire in difesa in attesa che quello in svantaggio prenda l'iniziativa per recuperare. Ovviamente agire in difesa non significa 'evitare di combattere', nel qual caso l'arbitro attribuirà una penalità.*

*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 Atleti 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 l'Atleta subisce un contatto eccessivo e/o subisce una ferita e la responsabilità ricade su di lui, l'Arbitro assegna una penalità e non commina una penalità all'Avversario.*

*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.*

## 1.9 AVVERTIMENTI E PENALITÀ

*Le penalità si sommano tra loro indifferentemente dal tipo di infrazione commessa. In generale, per un atleta, è possibile arrivare al quarto avvertimenti (HANSOKU CHUI) e continuare il combattimento. Alla penalità successiva avviene la squalifica con conseguente vittoria dell'avversario*

- 1.9.1. **CHUI 1:** Viene imposto per la prima infrazione.
- 1.9.2. **CHUI 2:** Viene imposto per la seconda infrazione.
- 1.9.3. **CHUI 3:** Viene imposto per la terza infrazione.
- 1.9.4. **HANSOKU-CHUI:** E' la penalizzazione AVVISO PER LA SQUALIFICA che viene generalmente imposta in caso di infrazioni per le quali, nello stesso combattimento, si già stato comminato un CHUI 3, anche se può essere imposta direttamente in caso di violazioni gravi che non meritano un HANSOKU.
- 1.9.5. **HANSOKU:** Questa penalità è assegnata per una infrazione molto grave o quando un HANSOKU CHUI è già stato comminato. Ne consegue la squalifica dell'Atleta. Negli incontri a Squadre, il punteggio dell'Atleta che ha subito il danno viene fissato a otto punti e il punteggio dell'avversario viene azzerato.
- 1.9.6. **SHIKKAKU:** E' la squalifica dalla gara o dal combattimento che si sta svolgendo. Allo scopo di definire il limite dello SHIKKAKU, deve essere consultata la Commissione Arbitrale. SHIKKAKU può essere dato quando un Atleta 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 considerano altre azioni che violino le regole e lo spirito della gara. Negli incontri a Squadre, il punteggio dell'Atleta penalizzato viene azzerato e quello dell'avversario viene portato ad otto punti.

*Ci sono tre livelli di avvertimento: CHUI. Un avvertimento è una comunicazione all'Atleta che ha violato il Regolamento di gara, ma non comporta immediatamente una penalizzazione.*

*C'è un ulteriore livello di avvertimento HANSOKU CHUI.*

*Ci sono due livelli di penalizzazioni: HANSOKU e SHIKKAKU. La conseguenza per l'Atleta è la squalifica dal combattimento (HANSOKU), o dall'intera gara (SHIKKAKU), con una possibile sospensione dalle gare per un lungo periodo di tempo.*

*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.*

*I richiami (CHUI) vengono comminati in caso di violazione non grave del Regolamento, quando cioè le probabilità di vittoria dell'Avversario non vengono compromesse (secondo il parere del Gruppo Arbitrale) dal fallo commesso dall'Avversario.*

*Un secondo o terzo CHUI può essere comminato direttamente, senza dare prima un richiamo se le probabilità di vittoria dell'Avversario vengono leggermente diminuite dal fallo commesso dall'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale).*

*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).*

*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)*

*Qualsiasi Atleta cui venga comminato un HANSOKU per aver provocato una lesione, e che secondo l'opinione del Gruppo Arbitrale e del Tatami Manager (=Commissario di Tappeto) abbia agito in modo imprudente e pericoloso, e che sia ritenuto incapace di controllare le abilità necessarie per gareggiare in tornei WFF, viene deferito alla Commissione Arbitrale. La Commissione Arbitrale decide se l'Atleta deve essere sospeso per il resto della gara e/o per le gare successive.*

*Uno SHIKKAKU può essere comminato direttamente senza richiami di nessun tipo. L'Atleta può anche non aver fatto nulla per meritarselo: è sufficiente che l'Allenatore o uno dei Membri non in gara della Delegazione dell'Atleta si comportino in modo da ledere il prestigio e l'onore del Karate-Do. Se l'Arbitro ritiene che un Atleta abbia agito con malizia, causando o meno una lesione fisica, la penalità giusta da imporre è lo Shikkaku e non l'Hansoku.*

*Lo Shikkaku deve essere annunciato pubblicamente.*

## **1.10 LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA**

- 1.10.1. 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 o si ritirano per ordine dell'Arbitro. I motivi dell'abbandono possono includere lesioni non riconducibili alle azioni eseguite dall'Avversario.
- 1.10.2. Se due Atleti si feriscono l'un l'altro, o portano i segni di una ferita precedentemente subita, vengono dichiarati dal Medico Ufficiale non in grado di portare avanti il combattimento, vince l'Atleta con il punteggio più alto. Se i due sono in una situazione di parità, l'esito sarà deciso da una votazione (HANTEI). Negli incontri a Squadre, l'Arbitro annuncia il risultato di parità (HIKIWAKE). Se tale situazione si verifica in un incontro a Squadre decisivo, il risultato viene determinato con un voto (HANTEI).
- 1.10.3. Un Atleta ferito, che il Medico Ufficiale dichiara non in grado di combattere, non può continuare a combattere in quella gara.
- 1.10.4. Un Atleta ferito, che vince grazie alla squalifica dovuta a lesione, non potrà continuare la gara senza l'autorizzazione del Medico Ufficiale. Se è ferito, può vincere un secondo combattimento per squalifica, ma non potrà continuare la gara.

## Regolamento Arbitrale

Versione 1.2 - Marzo 2024

- 1.10.5. Quando un Atleta è ferito, l'Arbitro interrompe immediatamente il combattimento e chiama il Medico Ufficiale, il quale è autorizzato soltanto a fare una diagnosi e a curare la lesione.
- 1.10.6. Ad un Atleta ferito durante un combattimento 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 8d), o se deve essere concesso altro tempo per le cure necessarie.
- 1.10.7. 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 dalla gara. Se un Atleta cade, viene atterrato o messo al tappeto e non si rialza immediatamente, l'Arbitro, con il suo fischietto e alzando il braccio, segnala al Cronometrista di dare inizio al count down e chiama il Medico Ufficiale. Il Cronometrista ferma il cronometro quando l'Arbitro solleva il braccio. In tutti i casi in cui sono partiti i 10 secondi viene chiesto al Medico Ufficiale di esaminare l'Atleta. Per gli incidenti che rientrano nella regola dei 10 secondi, l'Atleta può essere esaminato sul tappeto.

*Se il Medico Ufficiale dichiara che l'Atleta non può continuare a combattere, bisogna inserire questa informazione nella Licenza Federale dell'Atleta. Il Gruppo Arbitrale deve essere informato della gravità dell'infortunio.*

*Un Atleta può vincere per squalifica dell'Avversario per l'accumulo di infrazioni minori di Categoria 1.*

*Dopo una vittoria ottenuta per squalifica in seguito a lesione al vincitore è consentito effettuare l'incontro successivo se il medico dà il consenso, ma una seconda vittoria ottenuta per squalifica in seguito a lesione deve portare al ritiro dell'Atleta anche se fisicamente è in grado di continuare.*

*Se un Atleta ha subito lesioni e ha bisogno di cure mediche, l'Arbitro deve chiamare il Medico Ufficiale alzando il braccio e dicendo ad alta voce 'Medico'.*

*L'Atleta ferito, se è fisicamente in grado di muoversi, deve essere esaminato o curato a bordo del tappeto. Il Medico è obbligato a dare suggerimenti in materia di sicurezza solo se questi si riferiscono al trattamento della particolare lesione in oggetto.*

*Nell'applicazione della 'Regola dei 10 secondi' il tempo viene tenuto da un Cronometrista appositamente nominato. A sette secondi viene dato un segnale di avvertimento, mentre a dieci secondi viene dato il segnale finale della campana. Il Cronometrista fa partire il cronometro su segnale dell'Arbitro e ferma il cronometro quando l'Atleta è in piedi e l'Arbitro solleva il braccio.*

*Il Gruppo Arbitrale decide il vincitore a seconda dei casi con HANSOKU, KIKEN, o SHIKKAKU.*

*Negli incontri a Squadre, se l'Atleta di una Squadra riceve un KIKEN, o è squalificato per HANSOKU o SHIKKAKU, il punteggio eventualmente ottenuto viene azzerato e quello dell'Avversario viene portato a otto punti.*

## 1.11 PROTESTE UFFICIALI

- 1.11.1. Nessuno può protestare contro il giudizio espresso dal Gruppo Arbitrale.
- 1.11.2. Se si ritiene che una procedura arbitrale abbia violato il Regolamento, il Presidente della Società Sportiva o il Rappresentante Ufficiale è l'unico a poter esprimere una protesta.
- 1.11.3. La protesta deve assumere la forma di un rapporto scritto, da presentare immediatamente al termine del combattimento durante il quale la protesta è maturata. (L'unica eccezione si ha quando la protesta è relativa ad una questione amministrativa).

- 1.11.4. La protesta deve essere presentata alla Giuria d'Appello. La Giuria procede al riesame delle circostanze che hanno portato alla decisione contrastata. Una volta considerati tutti i fatti a disposizione, la Giuria d'Appello redige un rapporto e si riserva la facoltà di intraprendere le azioni che ritiene opportune.
- 1.11.5. Ogni protesta relativa all'applicazione del Regolamento deve essere fatta in accordo con le procedure di ricorso definite nella WFF DC, deve essere presentata in forma scritta e firmata dal Rappresentante Ufficiale della Squadra.
- 1.11.6. Chi inoltra il reclamo deve depositare una tassa di protesta come concordato dalla WFF DC, e questa insieme alla protesta deve essere consegnata alla Giuria d'Appello.

#### Composizione Della Giuria D'appello

- 1.11.7. La Giuria d'Appello è composta di tre Arbitri senior designati dalla Commissione Arbitrale (CA). Non possono essere designati 2 Arbitri della stessa regione. La CA può designare in aggiunta 3 Membri a cui viene attribuito un numero da 1 a 3, che automaticamente rimpiazzeranno qualsiasi dei designati originali alla Giuria d'Appello in caso di conflitto di interessi dove il Membro della Giuria è della stessa nazionalità o ha relazioni familiari di sangue o di diritto con una delle parti in causa nell'incidente in questione, inclusi tutti i Membri del Gruppo Arbitrale coinvolti nella causa in corso.

#### Valutazione Del Processo D'appello

- 1.11.8. E' responsabilità di coloro che ricevono la protesta di convocare la Giuria d'Appello e depositare la protesta e la cauzione. Una volta convocata, la Giuria d'Appello svolgerà immediatamente un'inchiesta, come ritenuto necessario, per sostenere il merito della protesta. Ognuno dei 3 Membri è obbligato a dare il suo verdetto per rendere valida la protesta. Le astensioni non sono ammesse.
- 1.11.9. Se una protesta non ha fondamento, la Giuria d'Appello designerà uno dei suoi Membri affinché notifichi al ricorrente che la protesta è stata respinta. Prima che ciò avvenga, sui documenti originali verrà apposta la parola 'RESPINTA', sottoscritta da ogni Membro della Giuria d'Appello. La documentazione e la quota saranno trasmesse al Segretario Generale.
- 1.11.10. Se la protesta è accolta, la Giuria d'Appello si metterà in contatto col Comitato Organizzatore e con la Commissione Arbitrale per prendere le misure necessarie affinché la situazione non si ripeta, incluse le seguenti possibilità:
  - a. Rivedere i giudizi che contravvengono le regole
  - b. Annullare il risultato dei combattimenti interessati della poule dal quale proviene il conflitto
  - c. Ripetere i combattimenti che sono stati interessati dal conflitto
  - d. Chiedere alla Commissione Arbitrale che gli Arbitri coinvolti vengano sanzionati
- 1.11.11. E' responsabilità della Giuria d'Appello esercitare limitazioni e intraprendere azioni che evitino di snaturare il programma della gara in modo significativo. Ripetere le eliminatorie è l'ultima opzione per assicurare il giusto procedimento. La Giuria d'Appello designerà uno dei suoi Membri affinché notifichi al ricorrente che la protesta è stata accolta. Prima che ciò avvenga, sui documenti originali verrà apposta la parola 'ACCOLTA', sottoscritta da ogni Membro della Giuria d'Appello. La documentazione sarà trasmessa al Segretario Generale e la quota restituita al ricorrente.

### **Rapporto sull'incidente**

1.11.12. Successivamente all'analisi dell'incidente nei modi scritti in precedenza, la Giuria d'Appello dovrà riunirsi ed elaborare un rapporto descrivendo il risultato ed esponendo le ragioni per le quali la protesta è stata respinta o accolta. Il rapporto deve essere firmato da tutti e 3 i Membri della Giuria d'Appello ed inoltrato al Segretario Generale.

### **Potere e limitazioni**

1.11.13. La decisione della Giuria d'Appello è definitiva, e può essere superata solo da una decisione del Comitato Esecutivo. La Giuria d'Appello non può imporre sanzioni o penalità. La sua funzione è quella di giudicare in merito ad una protesta e richiedere un'azione da parte della Commissione Arbitrale e del Comitato Organizzativo per rimediare a qualsiasi procedura arbitrale che contravviene alle regole.

*Nella protesta devono essere indicati i nomi degli Atleti, il Gruppo Arbitrale in carica e i dettagli precisi di ciò cui ci si oppone. Non saranno ammesse rivendicazioni generiche su standard generali. Chi presenta la protesta deve assumersi gli oneri connessi alla prova della validità della protesta.*

*La protesta viene esaminata dalla Giuria d'Appello, che esaminerà le prove presentate a sostegno della protesta. La Giuria d'Appello potrà esaminare anche materiale video e interrogare il Gruppo Arbitrale allo scopo di verificare con obiettività la validità della protesta.*

*Se la Giuria d'Appello ritiene che la protesta sia motivata, intraprende le azioni adeguate. Inoltre, vengono prese tutte le misure per evitare il ripetersi di quanto accaduto nelle future gare. La quota viene rimborsata dalla Tesoreria.*

*Se la Giuria d'Appello ritiene che la protesta non sia valida, la respinge e la quota viene assegnata alla WFF. I combattimenti successivi non devono subire ritardi anche se si sta preparando una protesta ufficiale. Rientra nella responsabilità del Supervisore del Combattimento far sì che il combattimento sia condotto in accordo con il Regolamento della gara.*

*In caso di violazione di carattere amministrativo nel corso di un combattimento, l'Allenatore può comunicare il fatto direttamente al Tatami Manager (=Commissario di Tappeto). A sua volta, il Tatami Manager ne dà notizia all'Arbitro.*

## **1.12 POTERI E DOVERI**

### **Commissione Arbitrale**

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

- a. Garantire la corretta preparazione di ogni gara 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.
- b. Designare e schierare i Tatami Manager per le rispettive aree e prendere le misure necessarie in seguito a quanto riscontrato dagli stessi.
- c. Controllare e coordinare l'operato generale degli Ufficiali di Gara.
- d. Nominare le riserve degli Ufficiali di Gara, nel caso fossero necessarie.
- e. Procedere al giudizio finale su questioni di natura tecnica che dovessero insorgere durante un combattimento e per le quali non ci siano indicazioni nel Regolamento.

### **Tatami Manager (Commissari Di Tappeto)**

- 1.12.2 I poteri e i doveri dei Tatami Manager sono i seguenti:
- Delegare, designare e controllare Arbitri e Giudici, per tutti i combattimenti che si svolgono nelle aree di loro controllo.
  - 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.
  - Ordinare all'Arbitro di fermare il combattimento quando il Supervisore del Combattimento segnala una violazione delle regole di gara.
  - Redigere un rapporto scritto giornaliero sull'operato di ciascun Arbitro sotto la loro responsabilità, consegnando il rapporto alla Commissione Arbitrale.
  - Nominare i Membri del pannello revisione video

### **Arbitri**

- 1.12.3 I poteri degli arbitri (SHUSHIN) sono i seguenti:
- L'Arbitro conduce il combattimento, ne annuncia l'inizio, la sospensione e la fine.
  - Assegnare i punti in base alle decisioni della maggioranza.  
*Per l'assegnazione di un punto è necessario che la maggioranza degli arbitri sia concorde. Se non c'è maggioranza l'arbitro può assegnare il punto solo se giudice e kansa, o giudice 1 e giudice 2 in caso di arbitraggio a 3, segnalano mienai (non hanno visto), negli altri casi il giudizio assegnato sarà torimasen (nulla di fatto).*
  - Interrompere l'incontro quando si nota una ferita, malessere o inabilità dell'Atleta a continuare.
  - Interrompere il combattimento se a suo giudizio è segnato un punto o una penalità, o per garantire la sicurezza degli Atleti.
  - Interrompere l'incontro quando il Giudice indica Jogai.
  - Indicare infrazioni notate (compreso JOGAI) richiedendo così la conferma del Giudice.
  - Chiedere la conferma del verdetto ai Giudici nei casi in cui a suo parere ci siano i motivi per rivalutare la loro richiesta di ammonizione o penalità.
  - Chiamare i Giudici a raccolta (SHUGO) per assegnare uno Shikkaku.
  - Spiegare al Tatami Manager, alla Commissione Arbitrale o alla Giuria d'Appello, se necessario, le motivazioni che lo hanno indotto a dare un giudizio.
  - Imporre penalità e richiami basandosi sulle indicazioni dei Giudici.
  - Annunciare e dare inizio al combattimento di spareggio quando richiesto nelle gare a Squadre. Dirigere la votazione del Gruppo Arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato.
  - Risolvere le parità.
  - Annunciare il vincitore.
  - L'autorità dell'Arbitro non è confinata all'area di gara, ma si estende anche al suo immediato perimetro.
  - L'Arbitro darà tutti i comandi e farà tutti gli annunci

*Un Arbitro può, basandosi esclusivamente sul proprio giudizio, espellere dall'area della competizione qualsiasi allenatore che non sia conforme al comportamento corretto o che a giudizio dell'Arbitro interferisce con il comportamento ordinato dell'incontro e può rinviare la prosecuzione dell'incontro fino a che l'allenatore non si sia allontanato. La stessa autorità dell'arbitro si estende ad altri membri dell'entourage del concorrente presente sul piano della competizione.*

### **Giudici**

- 1.12.4 I poteri dei Giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti:
- Segnalare punti, e Jogai di loro iniziativa.
  - Segnalare il loro giudizio su avvisi e penalità indicategli dall'Arbitro.
  - Esercitare il diritto di voto sulle decisioni da prendere.
- 1.12.5 I Giudici devono osservare attentamente le azioni degli Atleti e segnalare la loro opinione all'Arbitro nei seguenti casi:
- Quando viene messo a segno un punto;
  - quando entrambi o uno degli Atleti è uscito dall'area di gara (JOGAI);
  - Quando richiesto dall'Arbitro, valutare ogni altra infrazione.

### **Supervisore Del Combattimento (Arbitraggio a 2)**

- 1.12.6 Il Supervisore del Combattimento (KANSA) assiste il Tatami Manager sorvegliando il combattimento in corso di svolgimento.
- 1.12.7 Se le decisioni dell'Arbitro e/o Giudice non dovessero essere conformi al Regolamento della gara, il Supervisore del Combattimento suona il segnale acustico (fischietto). Il Tatami Manager chiede all'Arbitro di interrompere il combattimento e rimediare all'irregolarità.
- 1.12.8 I verbali del combattimento vengono ufficialmente verbalizzati e sottoposti all'approvazione del Supervisore del Combattimento.
- 1.12.9 Prima dell'inizio del combattimento egli deve assicurarsi che gli Atleti indossino l'equipaggiamento approvato.
- 1.12.10 I Supervisor del punteggio provvedono separatamente a registrare i punti assegnati dall'Arbitro e al tempo stesso sorvegliano le azioni dei Cronometristi e dei Segnapunti designati.

*Il ruolo del Supervisore del Combattimento è quello di garantire che il combattimento sia condotto conformemente al Regolamento della gara. Se l'Arbitro non sente la campanella del time up, il Supervisore del Combattimento fischia. Al momento di spiegare le motivazioni di un giudizio dopo il combattimento, il Gruppo Arbitrale può conferire con il Tatami Manager, con la Commissione Arbitrale o con la Giuria d'Appello. Non è tenuto a dare spiegazioni a nessun altro.*

## **1.13 INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN COMBATTIMENTO**

- 1.13.1. Le espressioni e i gesti cui Arbitri e Giudici devono ricorrere nelle operazioni di un combattimento sono specificati nelle Appendici 1 e 2.
- 1.13.2. Gli Arbitri e i Giudici si dispongono in posizione secondo quanto prescritto; dopo l'inchino tra gli Atleti l'Arbitro annuncia 'SHOBU HAJIME!' ed il combattimento ha inizio.
- 1.13.3. L'Arbitro ferma il combattimento annunciando 'YAME'. Se necessario, l'Arbitro ordina agli Atleti di riprendere le loro posizioni iniziali (MOTO NO ICHI).
- 1.13.4. L'Arbitro torna alla sua posizione e i Giudici esprimono la loro opinione con i 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 del combattimento annunciando 'TSUZUKETE HAJIME'.

- 1.13.5. Quando uno degli Atleti ha un vantaggio netto di otto punti (o uno dei 2 un vantaggio netto di sei punti nelle categorie bambini), 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 dall'Arbitro, che solleva una mano sul lato del vincitore 'AO (AKA) NO KACHI'. A questo punto l'incontro termina.
- 1.13.6. Alla scadenza del tempo, l'Atleta con il maggior punteggio viene dichiarato vincitore, e viene indicato dall'Arbitro che solleva una mano dal lato del vincitore e grida 'AO (AKA) NO KACHI'.
- 1.13.7. A questo punto il combattimento termina.
- 1.13.8. In caso di parità, in caso di gara a squadre viene dichiarato 'HIKIWAKE', e l'incontro finisce. In caso di gara individuale, dopo 'HIKIWAKE', si procede direttamente con 'ENCHO SEN'. Alla fine di questo, in caso di ulteriore parità, la decisione viene presa ad HANTEI dall'intero gruppo arbitrale.
- 1.13.9. Nelle seguenti situazioni, l'Arbitro dà lo 'YAME!' e sospende temporaneamente il combattimento:
  - a. quando uno o entrambi gli Atleti si trovano al di fuori dell'area di gara
  - b. quando l'Arbitro ordina all'Atleta di sistemare il Karate-gi e/o le protezioni
  - c. quando un Atleta viola le regole
  - d. quando l'Arbitro ritiene che uno o entrambi gli Atleti non possono proseguire il combattimento a causa di ferite, malori, o altre cause. Ascoltato il parere del Medico, l'Arbitro decide se riprendere o meno il combattimento
  - e. quando un Atleta afferra l'Avversario e non esegue immediatamente una tecnica, o una proiezione
  - f. quando uno o entrambi gli Atleti cadono o vengono atterrati e nessuna tecnica viene eseguita immediatamente
  - g. quando uno o entrambi gli Atleti afferrano o spingono senza eseguire nell'immediato nessuna tecnica valida
  - h. quando entrambi gli Atleti sono petto contro petto senza eseguire immediatamente nessuna tecnica valida
  - i. quando gli Atleti a terra a seguito di caduta o atterramento cominciano a lottare
  - j. quando un punto o un JOGAI sono segnalati da due o più Giudici per lo stesso Atleta
  - k. 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
  - l. quando gli viene richiesto dal Tatami Manager

*Quando ha inizio un combattimento, l'Arbitro chiama gli Atleti perché si dispongano nei punti prestabiliti (V. Appendice 5). 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 nel Paragrafo 3.2 del Regolamento.*

*Quando dispone la ripresa di un combattimento, 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 devono essere richiamati prima di disporre la ripresa del combattimento. L'Arbitro deve disporre la ripresa senza indugi.*

*Gli Atleti si inchinano fra di loro all'inizio e alla fine di ogni combattimento.*

## 2 REGOLAMENTO DI KATA

### 2.1 AREA DI GARA

- 2.1.1. La superficie dell'Area di Gara deve essere piana e priva di asperità.
- 2.1.2. L'Area di Gara deve essere sufficientemente grande da consentire l'esecuzione ininterrotta dei Kata.
- 2.1.3. Per la Gara di Kata, le materassine di colore diverso che indicano la posizione di partenza degli Atleti del Kumite devono essere rigirate formando una superficie uniformemente colorata

*Per l'esecuzione dei Kata è necessaria una superficie liscia e senza asperità. Solitamente è idonea l'area di gara del Kumite.*

### 2.2 DIVISA UFFICIALE

- 2.2.1. Atleti e Giudici devono indossare la divisa ufficiale come da descrizione contenuta all'Articolo 1.1.2 del Regolamento di Kumite.
- 2.2.2. Chiunque violi le disposizioni contenute nel presente Regolamento può essere allontanato.

*Il Karate-gi non può essere tolto durante l'esecuzione dei Kata.*

*Agli Atleti che si presenteranno non propriamente abbigliati verrà concesso un minuto di tempo per rimediare.*

### 2.3 ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

- 2.3.1. Le gare di Kata possono essere Individuali e a Squadre e sono **inter-stile**.

*Le gare a Squadre sono quelle che si disputano tra diverse Squadre composte di tre Atleti ciascuna. Ogni Squadra è 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.*

- 1) *Viene applicato il sistema ad eliminazione diretta con ripescaggio.*
- 2) *Sono consentite leggere variazioni secondo lo stile dell'Atleta.*
- 3) *Prima dell'inizio del turno, al tavolo della Giuria viene comunicato il Kata prescelto.*
- 4) *Gli Atleti con cintura da verde a nera, devono eseguire un Kata diverso per ogni turno. Una volta eseguito, un Kata non può essere ripetuto. Fanno eccezione il ritiro dell'avversario che consente il riutilizzo del kata eseguito nel turno e la finale dove può essere ripresentato uno dei kata eseguito nei turni precedenti*
- 5) *Gli Atleti con cintura bianca, gialla e arancione, possono ripetere i kata già effettuati durante i turni precedenti.*

*Il numero di Kata richiesti dipende dal numero di Atleti o Squadre iscritti, come mostra la seguente tabella. I passaggi per sorteggio sono contati come Atleti o Squadre.*

Atleti o Squadre	Kata necessari
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3

## 2.4 GRUPPO ARBITRALE

2.4.1. Il Gruppo Arbitrale, composto da cinque Giudici per ogni incontro, viene designato dal Tatami Manager.

2.4.2. I Giudici di un incontro di Kata non devono avere la stessa Società Sportiva degli Atleti.

2.4.3. Inoltre, verranno designati Segnapunti e Annunciatori.

*Il Giudice Centrale siede sul perimetro dell'area di gara, rivolto verso gli Atleti. Gli altri quattro Giudici sono seduti agli angoli dell'area di gara. Ogni Giudice riceve una bandiera rossa e una blu o, se viene usato un tabellone elettronico, un terminale per l'immissione dati.*

## 2.5 CRITERI DECISIONALI

2.5.1. Solo i Kata della lista ufficiale possono essere eseguiti:

KATA AMMESSI		
Kata di base (Da Cintura Bianca a Blu)		
Taikyoku Jodan Chudan	Heian Shodan	Pinan Shodan
Gekisai (Geksai) [dai] Ichi	Heian Nidan	Pinan Nidan
Gekisai (Geksai) [dai] Ni	Heian Sandan	Pinan Sandan
Saifa (Saiha)	Heian Yondan	Pinan Yondan
Seienchin	Heian Godan	Pinan Godan
Kata superiori (Cinture Marroni e Nere)		
Anan	Jitte	Paiku
Anan Dai	Jyuroku	Papuren
Annanko	Kanchin	Passai
Aoyagi	Kanku Dai	Rohai
Bassai	Kanku Sho	Sanchin
Bassai Dai	Kanshu	Sansai
Bassai Sho	Kishimono No Kushanku	Sanseiru
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seipai
Chinto	Kosokun Shiho	Seirui
Enpi	Kururunfa	Seisan (Seishan)
Fukyugata [dai] Ichi	Kusanku	Shiho Kosokun
Fukyugata [dai] Ni	Kyan No Chinto	Shinpa
Gankaku	Kyan No Wanshu	Shinsei
Garyu	Matsukaze	Shisochin
Gojushiho	Matsumura Rohai	Sochin
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Suparinpei
Gojushiho Sho	Meikyo	Tekki Shodan
Hakucho	Myojo	Tekki Nidan
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) Shodan	Tekki Sandan
Haufa (Haffa)	Naifanchin (Naihanshin) Nidan	Tensho
Heiku	Naifanchin (Naihanshin) Sandan	Tomari Bassai
Ishimine Bassai	Naihanchi	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai Shodan	Nijushiho	Useishi (Gojushiho)
Itosu Rohai Nidan	Nipaipo	Wankan
Itosu Rohai Sandan	Niseishi	Wanshu
Jiin	Ohan	
Jion	Pachu	

KATA KARATE COREANO		
<b>Preforme:</b>		
Ki Cho Hyung Il Bo	Ki Cho Hyung E Bo	Ki Cho Hyung Sam Bo
<b>Forme "Pian Han":</b>		
Pian Han Cho Dan	Pian Han E Dan ( Cintura Verde )	Pian Han Sam Dan
Pian Han Sa Dan	Pian Han O Dan	
<b>Forme "Yuk Ro":</b>		
Yuk Ro Cho Dan (Du Mun)	Yuk Ro E Dan (Joong Jol)	Yuk Ro Sam Dan (Po Wol)
<b>Forme "Nai Han Ji"</b>		
Nai Han Ji Cho Dan	Nai Han Ji E Dan	Nai Han Ji Sam Dan

**Nota:** I nomi di alcuni kata sono doppi a causa di alcune variazioni di scrittura nella romanizzazione. In alcuni casi un kata può essere conosciuto con un nome differente da stile a stile ed in casi eccezionali lo stesso nome viene utilizzato per kata diversi nei diversi stili

### Valutazione

2.5.2. Nel valutare le prestazioni di un Atleta o di una Squadra i Giudici valuteranno le prestazioni dando pari peso a tre criteri principali (conformità, prestazione tecnica, prestazione atletica). L'esecuzione è valutata dal saluto di inizio kata al saluto di fine kata. Tutti i tre criteri principali sono di pari importanza nella valutazione della prestazione.

<b>Conformità</b>	Alle tecniche ed agli standard dello stile applicabile
<b>Prestazione Tecnica</b>	Posizioni Tecniche Movimenti di Transizione Scelta del tempo/Sincronizzazione Respirazione Corretta Messa a Fuoco (Kime) Difficoltà tecnica
<b>Prestazione Atletica</b>	Forza Velocità Equilibrio Ritmo

### Squalifica

- 2.5.3. Un Atleta od una Squadra possono essere squalificati per una delle seguenti ragioni:
- I. Eseguire un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria o annunciare un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria. Al momento che l'atleta pronuncia il nome del kata, l'arbitro, nel caso di discrepanza con quanto dichiarato dall'atleta al tavolo della Giuria, deve far ripetere il nome del kata da eseguire. Se il kata annunciato è ancora diverso da quanto dichiarato al tavolo, si procede alla squalifica, altrimenti si fa eseguire la prova regolarmente.
  - II. Non eseguire il saluto di inizio e fine kata

- III. Effettuare una pausa evidente o fermarsi durante l'esecuzione del Kata
- IV. Interferire con la funzione dei Giudici (come costringere un Giudice a spostarsi per ragioni di sicurezza o arrivare a contatto con un Giudice)
- V. Far cadere la cintura durante la performance
- VI. Non seguire le istruzioni del capo dei Giudici, o porre in essere altri comportamenti illeciti

### **Errori**

2.5.4. I seguenti errori, se evidenti, devono essere considerati nella valutazione in accordo con i criteri di cui sopra:

- I. Piccola perdita di equilibrio
- II. Esecuzione di un movimento in modo non corretto o incompleto, così come non eseguire un blocco di tecniche (parata/azione finalizzata) in maniera completa, ovvero eseguire un pugno fuori bersaglio
- III. Effettuare un movimento asincrono, come eseguire una tecnica prima che il movimento di transizione del corpo sia completato
- IV. Uso di segnali acustici (da chiunque provengano, compresi gli altri Membri della squadra) o teatrali, come battere i piedi o colpire il petto, le braccia, o il karate-gi, o respirazione inappropriata. Saranno automaticamente penalizzati dai Giudici deducendo il totale della parte del punteggio relativa all'esecuzione tecnica del kata (perdendo così un terzo del punteggio totale)
- V. Cintura che si allenta scendendo dai fianchi durante l'esecuzione
- VI. Perdita di tempo, indusa la marcia prolungata, gli inchini eccessivi o le pause prolungate prima dell'inizio della prova
- VII. Distrarre i giudici muovendosi mentre l'avversario sta eseguendo la prova

*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 in ogni tecnica. Deve dimostrare forza e velocità, come anche grazia, ritmo ed equilibrio.*

*Nel Kata a Squadre, tutti e tre i componenti della Squadra devono iniziare il Kata rivolgendosi nella stessa direzione, vale a dire verso il Giudice Centrale; i Membri della Squadra devono dimostrare competenza in tutti gli aspetti nell'esecuzione del Kata, compresa la sincronizzazione.*

*Segnali per dare inizio e fermare l'esecuzione del kata, battere i piedi, battersi il petto, le braccia o il Karate-gi, come anche emettere sospiri, costituiscono esempi di segnali esterni e i Giudici devono tenerne conto al momento della valutazione.*

## **2.6 OPERAZIONI DI GARA**

- 2.6.1. All'inizio di ogni incontro, in risposta all'annuncio dei loro nomi, i due Atleti o Squadre, uno con la cintura rossa (AKA) l'altro con la cintura blu (AO), si dispongono lungo il perimetro dell'area di gara con il volto rivolto al Giudice Centrale. Dopo aver eseguito un inchino alla volta del Gruppo Arbitrale ed uno tra di loro, AO indietreggia fino ad uscire dall'area di gara. Dopo essersi mosso verso la posizione d'avvio, AKA si inchina ed annuncia il nome del Kata da eseguire, quindi comincia. Dopo il saluto di fine Kata, AKA lascia l'area di gara per attendere l'esecuzione di AO.

- Una volta conclusasi l'esecuzione di AO, che dovrà svolgersi con le stesse modalità, entrambi tornano lungo il perimetro dell'area di gara e attendono la decisione del Gruppo Arbitrale
- 2.6.2. Se il capo Giudice è dell'opinione che un Atleta dovrebbe essere squalificato, può chiamare gli altri Giudici per raggiungere un verdetto
  - 2.6.3. Se un Atleta viene squalificato, il Giudice Centrale incrocia e allontana le bandiere, e quindi solleva la bandiera indicante il vincitore
  - 2.6.4. Terminata l'esecuzione di entrambi i Kata, gli Atleti si dispongono fianco a fianco lungo il perimetro. Il Giudice Centrale annuncia la decisione (HANTEI) e usa il fischietto per emettere un suono a due toni. Quindi, i Giudici procedono con la votazione. Nel caso in cui entrambi AKA ed AO sono squalificati nello stesso incontro, gli avversari previsti nel turno successivo vinceranno di diritto (nessuno risultato verrà annunciato) tranne nel caso di doppia squalifica applicabile in un incontro per le medaglie, in tal caso il vincitore verrà dichiarato per Hantei
  - 2.6.5. 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
  - 2.6.6. Nel caso in cui un Atleta si ritira dopo che l'avversario ha già iniziato l'esecuzione, l'Atleta può riutilizzare il kata in ogni turno successivo in quanto verrà considerato come vincitore per Kiken (questa è un'eccezione all'articolo 3.5)
  - 2.6.7. Quando si annuncia una squalifica per Kiken, l'Arbitro punta la bandierina verso la posizione dell'Atleta in questione, e allora annuncia la vittoria (Kachi) dell'altro
  - 2.6.8. Gli Atleti si inchinano l'uno verso l'altro, poi verso il Gruppo Arbitrale e, quindi, lasciano l'area di gara.
  - 2.6.9. Se, in una finale, entrambi gli atleti non si presentano (Kiken), vengono assegnati, per la classifica di gara, due secondi posti.
  - 2.6.10. Se, in una finale, entrambi gli atleti si infortunano e non terminano la prova, il vincitore viene proclamato per Hantei.

*Il punto d'avvio per l'esecuzione del Kata è all'interno del perimetro dell'area di gara.*

*Il Giudice Centrale 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.*

*Se un Atleta non si presenta quando è chiamato, o se si ritira (Kiken), la vittoria viene assegnata automaticamente all'avversario, senza necessità di eseguire il Kata precedentemente notificato.*

### 3 APPENDICI

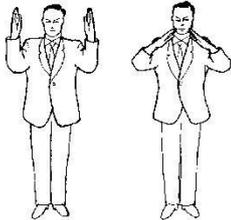
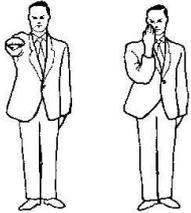
#### 3.1 TERMINOLOGIA

TERMINE	SIGNIFICATO	SEGNALAZIONE
<b>SHOBU HAJIME</b>	Inizio dell'incontro.	Dopo l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro
<b>ATOSHI BARAKU</b>	Segnala che l'incontro sta per terminare	Il cronometrista segnala a casticamente che mancano 15 secondi al termine dell'incontro e l'Arbitro annuncia 'Atoshi Baraku'.
<b>YAME</b>	Stop	Interruzione o fine dell'incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro muove il braccio verso il basso.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Posizione originaria	I Concorrenti e l'Arbitro tornano alle loro posizioni originarie.
<b>TSUZUKETE</b>	Combattere	Ordine di continuare il combattimento dopo un'interruzione non autorizzata
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Continuare il combattimento	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' ruota i palmi delle mani e porta le mani rapidamente l'una verso l'altra, allo stesso tempo fa un passo Indietro
<b>SHUGO</b>	Chiamata Giudici	L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per proporre Shikkaku.
<b>HANTEI</b>	Decisione	L'Arbitro, alla fine di un incontro terminato in parità, chiede il Giudizio con un colpo di fischi. I Giudici mostrano la loro decisione tramite le bandierine mentre l'Arbitro solleva il suo braccio dalla parte dell'Atleta che ha dato per vincitore
<b>HIKIWAKE</b>	Parità	In caso di parità nell'Hantei, l'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende con i palmi delle mani rivolti in avanti.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Il Rosso (Blu) vince	L'Arbitro solleva obliquamente il braccio di 45° dalla parte del vincitore.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Il Rosso (Blu) fa tre punti	L'Arbitro solleva il braccio di 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato i punti.
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Il Rosso (Blu) fa due punti	L'Arbitro estende il proprio braccio a livello della spalla dalla parte di chi ha realizzato i punti.
<b>AKA (AO) YUKO</b>	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.

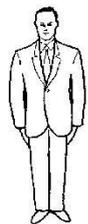
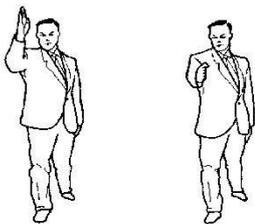
<b>CHUI 1</b>	1° Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione.
<b>CHUI 2</b>	2° Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione, poi punta l'indice 45° verso i piedi del colpevole.
<b>CHUI 3</b>	3° Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione, poi punta l'indice 45° verso il petto del colpevole.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Avvertimento per la squalifica	L'Arbitro annuncia un'infrazione, poi punta l'indice 45° verso il capo del colpevole.
<b>HANSOKU</b>	Squalifica	L'Arbitro indica una infrazione, poi punta il dito indice verso l'alto a 45° verso chi ha commesso l'infrazione, e annuncia la vittoria dell'avversario
<b>JOGAI</b>	Uscita dall'area di gara non causata dall'avversario	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.
<b>SHIKKAKU</b>	Squalifica 'Lasciare l'area di gara'	L'Arbitro punta l'indice prima verso l'alto a 45° in direzione di chi ha commesso l'infrazione, poi indica fuori e indietro con l'annuncio 'AKA (AO) Shikkaku!' Quindi assegna la vittoria dell'avversario.
<b>KIKEN</b>	Rinuncia	L'Arbitro punta verso il basso di 45° in direzione della linea di partenza del concorrente.
<b>MUBOBI</b>	Mettersi in pericolo/autolesionismo	L'Arbitro si tocca il volto e poi voltando la mano verso l'esterno, la muove lateralmente per indicare ai Giudici che l'Atleta si è reso responsabile di autolesionismo

### 3.2 GESTI E SEGNALI DELL'ARBITRO E DEI GIUDICI

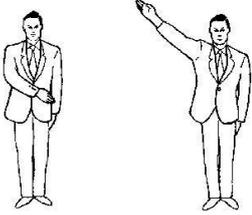
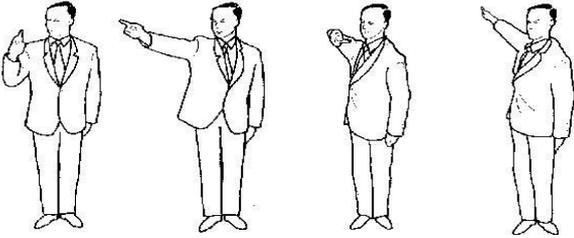
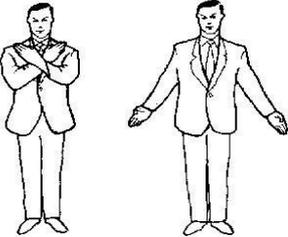
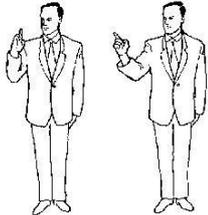
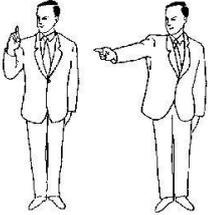
#### GESTUALITA' DEL SUSHIN - GENERALE

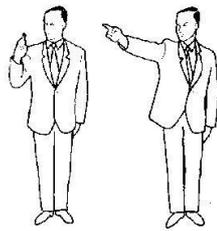
<p><b>SHOMEN-NI-REI</b> L'Arbitro distende in avanti braccia con i palmi rivolti in avanti.</p>	
<p><b>OTAGAI-NI-REI</b> L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi.</p>	
<p><b>SHUGO</b> 'Chiamata dei Giudici' L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per suggerire lo Shikkaku.</p>	
<p><b>HANTEI</b> 'Giudizio' L'Arbitro, tramite il fischietto, richiede il giudizio e i giudici esprimono la loro decisione segnalandola con la mano o con la bandierina.</p>	

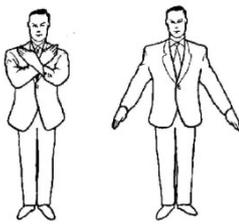
KATA	
<p><b>NO KACHI</b> 'Vittoria' Al termine dell'incontro, l'Arbitro estende la propria bandierina verso l'alto a 45° dal lato del vincitore (AKA/AO).</p>	
<p><b>HANSOKU</b> 'Squalifica' L'Arbitro incrocia le bandierine davanti a sé e poi le allontana dal lato di chi ha commesso l'infrazione e concede la vittoria all'avversario.</p>	

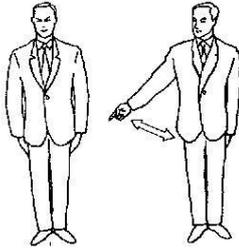
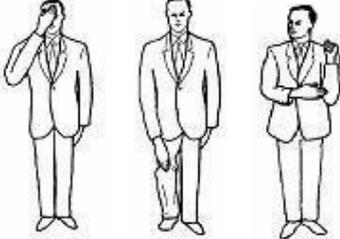
GESTUALITA' DEL SUSHIN – KUMITE	
<p><b>SHOBU HAJIME</b> 'Inizia il combattimento' Dopo aver dato l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.</p>	
<p><b>ENCHO-SEN</b> 'Estensione' L'Arbitro ridà il via all'incontro al comando 'Shobu Hajime'.</p>	
<p><b>YAME</b> 'Stop' Interruzione o fine del combattimento o incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro fa un movimento di taglio verso il basso, la propria mano.</p>	

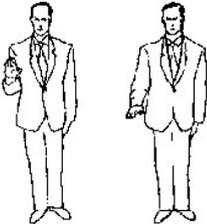
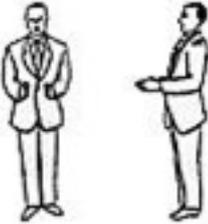
<p><b>TSUZUKETE HAJIME</b>          ‘Riprendere il combattimento - Inizio’          Mentre dice ‘Tsuzukete’ con un piede in avanti, l’Arbitro estende le braccia con il palmo delle mani rivolto verso i concorrenti. Mentre dice ‘Hajime’ volta il palmo delle mani e le porta rapidamente l’una contro l’altra; al stesso tempo fa un passo indietro.</p>	
<p><b>YUKO</b>          ‘1 punto’          L’Arbitro estende il braccio verso il basso a 45° verso il lato del concorrente a cui viene assegnato il punto.</p>	
<p><b>WAZA-ARI</b>          ‘2 punti’          L’Arbitro estende il proprio braccio all’altezza della spalla verso il lato del concorrente a cui vengono assegnati i punti.</p>	
<p><b>IPPON</b>          ‘3 punti’          L’Arbitro estende il proprio braccio verso l’alto a 45° verso il lato del concorrente a cui vengono assegnati i punti.</p>	
<p><b>TORIMASEN</b>          ‘annullamento ultima decisione’          L’Arbitro si gira 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>	

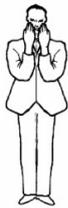
<p><b>NO KACHI</b> 'Vittoria' Al termine dell'incontro, annunciando 'AKA (o AO), No Kachi', l'Arbitro estende il proprio braccio verso l'alto a 45° dal lato del vincitore.</p>	
<p><b>KIKEN</b> 'rinuncia' L'Arbitro punta il dito indice verso l'Atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.</p>	
<p><b>SHIKKAKU</b> 'squalifica, allontanamento dall'area' L'Arbitro punta prima verso l'alto a 45° 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><b>HIKIWAKE</b> 'Parità' (incontri a Squadre) In caso di parità o quando nessun Atleta ha ottenuto punti all'Hantei l'Arbitro prima incrocia le proprie braccia davanti al petto e poi le estende mostrando il palmo delle mani.</p>	
<p><b>CHUI (1°, 2° o 3°)</b> L'Arbitro punta il viso del colpevole col braccio piegato indicando poi se si tratta del 1°, 2° o del 3°.</p>	
<p><b>HANSOKU CHUI</b> 'Avvertimento per la Squalifica' L'Arbitro annuncia una sanzione, poi punta l'indice orizzontalmente nella direzione di chi ha commesso l'infrazione.</p>	

<p><b>HANSOKU</b> 'Squalifica' L'Arbitro annuncia una sanzione, quindi punta il dito indice verso l'alto a 45° in direzione di chi ha commesso l'infrazione e concede la vittoria all'avversario.</p>	
---	--

GESTUALTA' SUSHIN, FUKUSHIN E KANSA – KUMITE	
<p><b>TORIMASEN</b> Non valido come punto.</p>	
<p><b>PASSIVITA'</b> L'Arbitro gira i suoi pugni attorno a loro stessi davanti al petto, per indicare un'infrazione.</p>	
<p><b>CONTATTO ECCESSIVO</b> L'Arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo.</p>	
<p><b>SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONI</b> L'Arbitro porta entrambe le mani al volto per indicare ai Giudici l'infrazione.</p>	

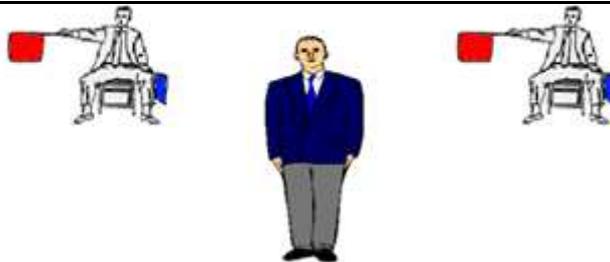
<p><b>JOGAI</b> 'Uscire dall'area di combattimento' L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con il dito indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione.</p>	
<p><b>MUBOBI</b> 'Autolesionismo' L'Arbitro si tocca il viso poi rivolge la mano verso l'esterno, la muove lateralmente di fronte al viso per indicare ai Giudici che l'Atleta ha mancato di riguardo alla sua incolumità.</p>	
<p><b>SCARSA COMBATTIVITÀ</b> L'Arbitro fa un movimento circolare con l'indice rivolto in basso per indicare ai Giudici un'infrazione.</p>	
<p><b>SPINGERE, AFFERRARE, RESTARE PETTO A PETTO, TRATTENERE, SENZA FAR SEGUIRE UNA TECNICA O UNA PROIEZIONE</b> L'Arbitro tiene entrambi i pugni chiusi all'altezza delle spalle o spinge in avanti con le mani aperte per indicare ai Giudici un'infrazione.</p>	
<p><b>ATTACCHI PERICOLOSI E INCONTROLLATI</b> L'Arbitro porta il suo pugno chiuso al lato della testa per indicare ai Giudici un'infrazione.</p>	
<p><b>ATTACCHI SUMULATI CON LA TESTA, LE GINOCCHIA O I GOMITI.</b> L'Arbitro tocca la sua fronte, il suo ginocchio o il suo gomito con la mano aperta per indicare ai Giudici un'infrazione.</p>	

<p><b>AFFRONTARE VERBALMENTE O DERIDERE L'AVVERSARIO E ATTEGGIAMENTI ANTISPORTIVI</b> L'Arbitro porta l'indice alle sue labbra per indicare ai Giudici un'infrazione.</p>	
<p><b>UKE IMASU</b> 'tecnica bloccata' Una mano aperta tocca il gomito del braccio opposto.</p>	
<p><b>NUKETE IMASU</b> 'tecnica mancata' Un pugno passa davanti al corpo.</p>	
<p><b>YOWAI</b> 'tecnica troppo debole' Una mano aperta scende verso terra.</p>	
<p><b>HAYAI</b> 'il più veloce/primo al bersaglio' Una mano tocca il palmo dell'altra con la punta delle dita.</p>	
<p><b>MAAI</b> 'cattiva distanza' Entrambe le mani sono aperte, parallele al suolo, una di fronte all'altra.</p>	

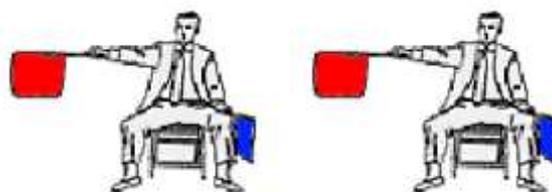
<p><b>MIENAI</b> 'non visto' Entrambe le mani sono aperte di fronte al viso.</p>	 A line drawing of a person in a suit, standing with their hands clasped together in front of their face, representing the 'MIENAI' gesture.
--	---

**SISTEMA ARBITRAGGIO A 3**

**Gruppo Arbitrale**



Quando due giudici danno lo stesso segnale o indicano lo stesso punteggio per un concorrente, l'arbitro dovrà fermare l'incontro e applicherà la decisione della maggioranza. Quando un giudice segnala una penalità o indica un punteggio per un concorrente, l'arbitro dovrà prendere in considerazione la sua opinione, ma può esimersi dall'interrompere l'incontro se crede che esso sia in errore. In ogni caso, quando l'incontro viene fermato prevarrà la decisione della maggioranza. L'arbitro può chiedere ai giudici di prendere in considerazione nuovamente la loro decisione, ma non può prendere una decisione opposta a quella dei due giudici. L'arbitro può chiedere ai giudici di rivedere la loro decisione se crede che essi si siano sbagliati o quando l'adempimento rappresenterebbe una violazione delle regole, quando per esempio una tecnica è stata eseguita con un contatto eccessivo, quando un punteggio venga assegnato ad un concorrente che era al di fuori dell'area di gara (jogai). Quando i due giudici hanno opinioni diverse l'arbitro può prendere una decisione che sia supportata da uno dei giudici.



I giudici devono segnalare solamente ciò che vedono realmente. Se non sono sicuri che una tecnica abbia raggiunto l'area punti, non devono segnalare. Nel caso in cui l'arbitro non senta il campanello di tempo scaduto il supervisore di punteggio suonerà il proprio fischietto. In Hantei l'arbitro e i giudici hanno un voto ciascuno.



### 3.3 CRITERI GUIDA PER ARBITRI E GIUDICI

La presente Appendice rappresenta un contributo per Arbitri e Giudici 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, il Gruppo Arbitrale non aggiudica il punteggio ma ingiunge un richiamo o una penalità (salvo il caso in cui la responsabilità ricada sull'avversario).

#### **CONTATTO ECCESSIVO ED ESAGERAZIONE**

Il Karate è un'arte marziale e ci si aspetta un comportamento corretto dagli Atleti. È inaccettabile che gli Atleti, che ricevono un contatto leggero, si strofinano il volto, barcollano, si piegano, spuntano il paracinto e fingono che il contatto sia eccessivo per convincere l'Arbitro ad assegnare il richiamo all'Avversario. Questo tipo di comportamento non è lecito e danneggia il nostro sport e deve essere subito penalizzato. Quando un concorrente simula che il contatto è stato eccessivo e i Giudici decidono invece che la tecnica in questione è stata controllata e soddisfa tutti i sei criteri per assegnare un punteggio, viene assegnato il punteggio e la penalità per finzione o esagerazione. (Si tenga presente che i casi più seri di simulazione di infortunio possono richiedere uno Shikkaku.) Situazioni più difficili si verificano quando un concorrente riceve un contatto più forte e cade, si rialza (per fermare i 10 secondi) e poi cade di nuovo. Arbitri e Giudici devono tener presente che un calcio Jodan vale 3 punti e negli incontri per le medaglie i comportamenti non etici aumentano. È importante riconoscere tali comportamenti e applicare le appropriate penalità.

#### **MUBOBI**

Viene sanzionato con un richiamo o una penalità per Mubobi l'Atleta 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 'Ya me', abbassa la guardia o perde la concentrazione e non è in grado di rifiutare ripetutamente di contrastare gli attacchi dell'Avversario. La Spiegazione XVIII dell'Articolo 8 recita: Se un Atleta subisce un contatto eccessivo e/o riporta una lesione e la responsabilità ricade sul ricevente, l'Arbitro ingiunge un richiamo o una penalità e non sanziona l'avversario. L'Atleta che viene 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 (si assegna prima il Mubobi e poi l'Esagerazione). È da notare che in nessun caso verranno assegnati 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 l'Atleta 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 Atleta porta un calcio Chudan e l'avversario afferra la gamba prima che possa essere retratta. Se l'Atleta che porta il calcio mantiene lo ZANSHIN, non vi è ragione perché tale tecnica non possa dare punti, sempre che risponda ai sei criteri per l'assegnazione dei punti. 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 una tecnica sono il controllo adeguato, l'area bersaglio e la soddisfazione dei sei criteri.

### **PROIEZIONI E LESIONI**

Poiché afferrare l'Avversario e proiettare, in determinate condizioni, sono azioni consentite, gli Allenatori sono tenuti ad assicurarsi che i loro Atleti siano allenati e in grado di eseguire le tecniche di proiezione in modo sicuro. Un Atleta che intende eseguire una tecnica di proiezione deve osservare le condizioni previste negli Articoli 6 e 8. Se un Atleta 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'Articolo 8, Spiegazioni XI recita che '... 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 rientra nella categoria proibita.

### **PUNTEGGIO SULL'AVVERSARIO CADUTO**

Quando un Atleta viene spazzato o proiettato a terra con il dorso (parte superiore del corpo o tronco) è sul tatami il punteggio che viene assegnato è IPPON. Quando un Atleta è colpito da una tecnica mentre cade i Giudici devono tener conto della caduta e considerare la tecnica inefficace e quindi non assegnare il punto. Se la parte superiore del corpo non è sul tatami i punti si assegnano come specificato dall'Articolo 6. Pertanto, i punti effettuati su un Atleta che sta cadendo, che è seduto, in ginocchio, in piedi, mentre salta o in tutte le situazioni in cui il tronco non è sul tatami saranno valutati come segue:

- 1) Calci Jodan = tre punti (IPPON)
- 2) Calci Chudan = due punti (WAZA-ARI)
- 3) Tsuki e Uchi = un punto (YUKO)

### **PROCEDURE DI VOTO**

Quando l'Arbitro ferma l'incontro chiama YAME e utilizza la gestualità prescritta. Appena l'Arbitro torna sulla linea di partenza, i Giudici segnalano le loro opinioni riguardo punti e Jogai e se richiesto dall'Arbitro signaleranno la loro opinione riguardo altri comportamenti proibiti. L'Arbitro assegna di conseguenza. Poiché l'Arbitro è l'unico che si muove a 360°, si avvicina direttamente ai concorrenti e parla con il medico, i Giudici devono prendere in seria considerazione ciò che l'Arbitro comunica prima della decisione finale in quanto non è consentita la riconsiderazione. Nelle situazioni dove ci sono più motivi per fermare l'incontro l'Arbitro affronterà le situazioni per ordine. Ad esempio, quando un Atleta ha fatto un punto e l'altro fa un contatto, o dove c'è stato un MUBOBI e un'esagerazione da parte dello stesso Atleta.

### **JOGAI**

Quando l'Arbitro interrompe l'incontro e riprende la posizione, i Giudici devono indicare un'infrazione.

## **LINEE GUIDA PER ARBITRAGGIO A 3**

Durante un incontro di kumite arbitrato a 3, devono essere gestite alcune situazioni da parte del gruppo arbitrale. Ricordando sempre che è l'Arbitro che ferma gli atleti, i Giudici devono segnalare, durante l'incontro, solo eventuali azioni di punto o penalità.

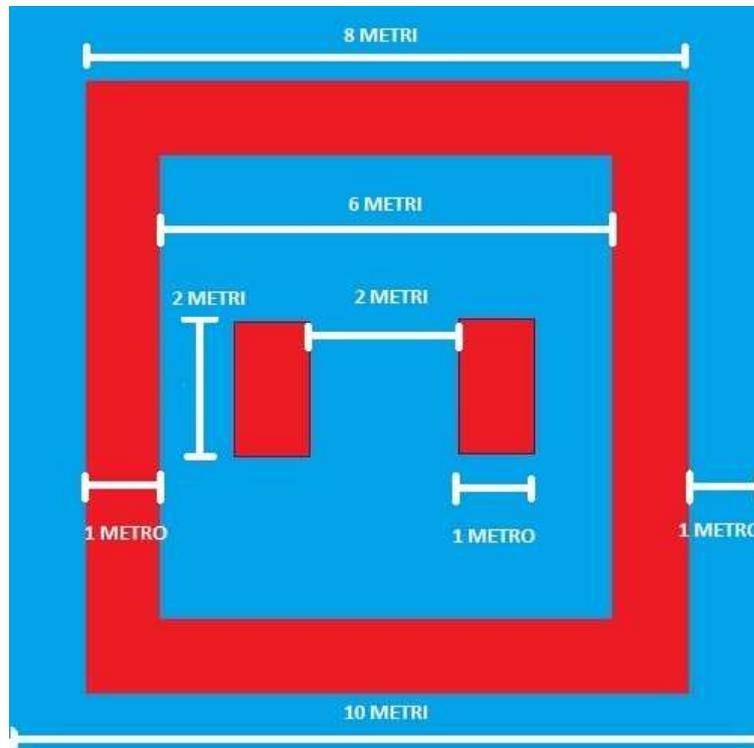
- **L'Arbitro ferma l'incontro e i giudici non effettuano segnalazioni.**  
L'Arbitro rileva una tecnica valida oppure una penalità, al momento della dichiarazione del provvedimento i Giudici dovranno segnalare la loro decisione (es. 'MIENAI').
- **I due Giudici effettuano la stessa segnalazione (punto o penalità) e l'arbitro non rileva provvedimenti.**  
Arbitro deve obbligatoriamente fermare l'incontro e assegnare il provvedimento segnalato dai Giudici.
- **L'Arbitro ferma l'incontro e i giudici effettuano segnalazioni discordanti.**  
Vige sempre la regola della maggioranza. Se è d'accordo con uno dei Giudici assegna quel provvedimento, altrimenti 'TORIMASEN'.
- **I Giudici effettuano segnalazioni discordanti e l'Arbitro non è d'accordo con loro.**  
L'Arbitro non ferma l'incontro segnalando 'TORIMASEN'.
- **L'Arbitro può far riconsiderare la decisione presa dai Giudici.**  
Questo accade, per esempio, nel caso di un'azione decisa da una tecnica valida che viene segnalata dai Giudici. Se da un controllo sull'atleta si evince che il contatto è stato troppo pesante, l'arbitro può segnalare ai giudici che si tratta di una penalità di Tipo 1 chiede, facendo il segnale della penalità, di effettuare una revisione del giudizio.

### 3.4 TABELLA DEI PUNTI

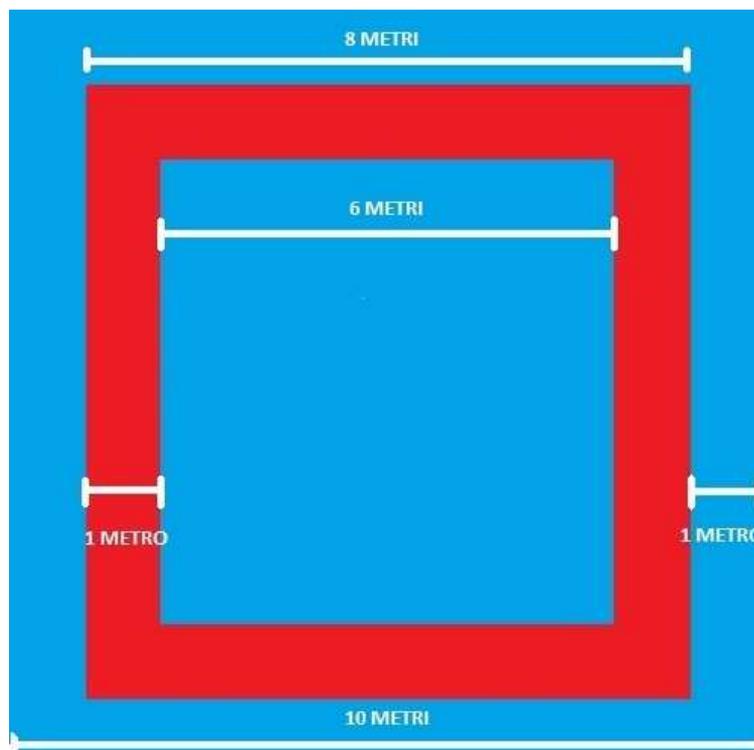
Segni grafici da apporre sui verbali di punteggiatura durante un combattimento:

● ○	IPPON	Tre Punti
●	WAZA-ARI	Due punti
○	YUKO	Un punto
□	Kachi	Vincitore
X	Make	Perdente
Δ	Hikiwake	Parità
1C	Penalità — CHUI	1° Awertimento
2C	Penalità — CHUI	2° Awertimento
3C	Penalità — CHUI	3° Awertimento
HC	Penalità — Hansoku Chui	Awertimento per la Squalifica
H	Penalità — Hansoku	Squalifica
KK	Kiken	Rinuncia
S	Shikkaku	Squalifica grave

3.5 PIANTA E MISURE DELL'AREA DI GARA DEL KUMITE



3.6 PIANTA E MISURE DELL'AREA DI GARA DEL KATA

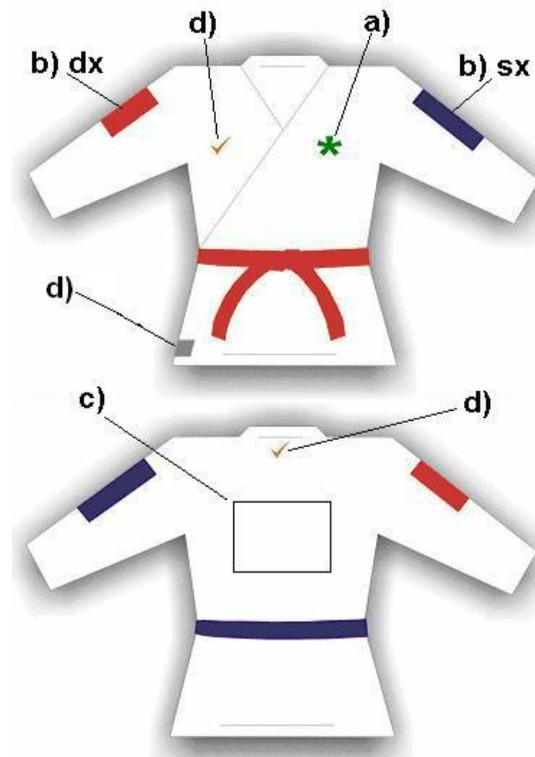


### 3.7 IL KARATE-GI

IMMAGINE DELLA TENUTA DI KARATE OMOLOGATA CON PUBBLICITA'.

- a) EMBLEMA DELLA FEDERAZIONE NAZIONALE
- b) **SX** SPAZIO PUBBLICITARIO PER FEDERAZIONE MONDIALE KARATE  
**DX** SPAZIO PUBBLICITARIO PER FEDERAZIONI NAZIONALI
- c) SPAZIO POSTERIORE PER FEDERAZIONE ORGANIZZATRICE
- d) SPAZI PER MARCHI COMMERCIALI

di dimensioni 12 x 8 cm  
di dimensioni 20x 10 cm  
di dimensioni 15 x 10 cm  
di dimensioni 30 x 30 cm  
di dimensioni 5 x 4 cm.





## 3.8 CATEGORIE NAZIONALI ED INTERNAZIONALI

## CATEGORIE NAZIONALI

<b>BAMBINI (A)</b> <i>Kata Individuale</i> Fino 7 Anni	<b>KATA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bianca/Gialla/Arancio</li> <li>• Verde/Blu</li> </ul>
<b>BAMBINI (B)</b> <i>Kata e Kumite Individuale</i> Da 8 a 10 Anni	<b>KATA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bianca/Gialla/Arancio</li> <li>• Verde/Blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul> <b>KUMITE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutte le cinture</li> </ul>
<b>RAGAZZI</b> <i>Kata e Kumite Individuale</i> Da 11 a 13 Anni	<b>KATA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bianca/Gialla/Arancio</li> <li>• Verde/Blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul> <b>KUMITE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fino a blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul>
<b>CADETTI</b> <i>Kata e Kumite Individuale</i> (anni 14/15)	<b>KATA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fino a blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul> <b>KUMITE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fino a blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul>
<b>JUNIORES</b> <i>Kata e Kumite Individuale</i> Da 16 a 17 anni	<b>KATA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fino a blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul> <b>KUMITE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fino a blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul>
<b>UNDER 21</b> <i>Kata e Kumite Individuale</i> Da 18 a 20 anni	<b>KATA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fino a blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul> <b>KUMITE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fino a blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul>
<b>SENIORES</b> <b>Kata</b> (16 a 35 anni) <b>Kumite</b> (21 a 35 anni)	<b>KATA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fino a blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul> <b>KUMITE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fino a blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul>
<b>VETERANI</b> <b>Kata e Kumite</b> Da 36 anni e oltre	<b>KATA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fino a blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul> <b>KUMITE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fino a blu</li> <li>• Marrone/Nera</li> </ul>

<b>DIVERSAMENTE ABILI</b> Kata Tutte le età	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tutte le cinture</li> </ul>
--	--

### Tabella dei pesi

CATEGORIE	MASCHILE	FEMMINILE
Bambini B (da 8 a 10 anni)	Kg -35 +35	Kg -35 +35
Ragazzi (da 11 a 13 anni)	Kg -45 +45	Kg -40 +40
Cadetti (da 14 a 15 anni)	Kg -60 -65 +65	Kg -55 +55
Juniores (da 16 a 17 anni)	Kg -65 -75 +75	Kg -55 -60 +60
Under 21 (da 18 a 20 anni)	Kg -65 -70 -80 +80	Kg -60 -65 +65
Seniores (da 21 a 35)	Kg -65 -70 -80 +80	Kg -60 -65 +65
Veterani (36 e oltre)	OPEN	OPEN

**Per tutte le categorie di peso, è prevista una tolleranza di 500 gr.**



## INTERNATIONAL CATEGORIES

<p><b>CHILDREN (A)</b> <i>Individual Kata</i> To 7 Years</p>	<p><b>KATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Belt: White/Yellow/Orange</li> <li>• Belt: Green/Blue</li> </ul>
<p><b>CHILDREN (B)</b> <i>Individual Kata and Kumite</i> From 8 To 10 Years</p>	<p><b>KATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Belt: White/Yellow/Orange</li> <li>• Belt: Green/Blue</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul> <p><b>KUMITE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• All Belts</li> </ul>
<p><b>UNDER 14</b> <i>Individual Kata and Kumite</i> From 11 To 13 Years</p>	<p><b>KATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Belt: White/Yellow/Orange</li> <li>• Belt: Green/Blue</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul> <p><b>KUMITE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To Blue Belt</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul>
<p><b>CADETS</b> <i>Individual Kata and Kumite</i> From 14 To 15 Years</p>	<p><b>KATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To Blue Belt</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul> <p><b>KUMITE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To Blue Belt</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul>
<p><b>JUNIORES</b> <i>Individual Kata and Kumite</i> From 16 To 17 Years</p>	<p><b>KATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To Blue Belt</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul> <p><b>KUMITE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To Blue Belt</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul>
<p><b>UNDER 21</b> <i>Individual Kata and Kumite</i> From 18 To 20 Years</p>	<p><b>KATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To Blue Belt</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul> <p><b>KUMITE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To Blue Belt</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul>
<p><b>SENIORES</b> <b>Kata</b> (From 16 To 35 Years) <b>Kumite</b> (From 21 To 35 Years)</p>	<p><b>KATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To Blue Belt</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul> <p><b>KUMITE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To Blue Belt</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul>
<p><b>VETERANS</b> <b>Kata e Kumite</b> From 36 Years of Age</p>	<p><b>KATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To Blue Belt</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul> <p><b>KUMITE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To Blue Belt</li> <li>• Belt: Brown/Black</li> </ul>
<p><b>ATHLETES WITH DISABILITIES</b> <b>Kata</b> <b>(All Categories)</b></p>	<p><b>KATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• All Belts</li> </ul>



## Weight Table

CATEGORIES	MALE	FEMALE
Children B (From 8 to 10 Years)	Kg -35 +35	Kg -35 +35
Under 14 (From 11 to 13 Years)	Kg -45 +45	Kg -40 +40
Cadets (From 14 to 15 Years)	Kg -60 -65 +65	Kg -55 +55
Juniors (From 16 to 17 Years)	Kg -65 -75 +75	Kg -55 -60 +60
Under 21 (From 18 to 20 Years)	Kg -65 -70 -80 +80	Kg -60 -65 +65
Seniors (From 21 to 35 Years)	Kg -65 -70 -80 +80	Kg -60 -65 +65
Veterans (From 36 Years of Age)	OPEN	OPEN

**For all weight categories, there is a tolerance of 500 gr.**

### 3.9 GUIDA AL COLORE DEI PANTALONI DEGLI UFFICIALI DI GARA

#### Referees and Judges Trousers Colour Guide

