



## **REGOLAMENTO OLIMPICO**

Aggiornamento gennaio 2015

### **PARTE I**

REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI

### **PARTE II**

SINTESI DELLE MODIFICHE AL REGOLAMENTO EFFETTIVO DAL 1° GENNAIO 2017

### **PARTE III**

REGOLAMENTO MANIFESTAZIONI DI KATA PER ATLETI CON DISABILITÀ

# REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI

## INDICE

### REGOLAMENTO DI KUMITE

- ARTICOLO 1: AREA DI GARA
- ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE
- ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE
- ARTICOLO 4: GRUPPO ARBITRALE
- ARTICOLO 5: DURATA DEL COMBATTIMENTO
- ARTICOLO 6: PUNTEGGIO
- ARTICOLO 7: CRITERI DECISIONALI
- ARTICOLO 8: COMPORTAMENTI PROIBITI
- ARTICOLO 9: AVVERTIMENTI E PENALITÀ
- ARTICOLO 10: LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA
- ARTICOLO 11: PROTESTE UFFICIALI
- ARTICOLO 12: POTERI E DOVERI
- ARTICOLO 13: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN COMBATTIMENTO

### REGOLAMENTO DI KATA

- ARTICOLO 1: AREA DI GARA
- ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE
- ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE
- ARTICOLO 4: GRUPPO ARBITRALE
- ARTICOLO 5: CRITERI DECISIONALI
- ARTICOLO 6: OPERAZIONI DI GARA

### APPENDICI

- APPENDICE 1: TERMINOLOGIA
- APPENDICE 2: GESTI E SEGNALI DELL'ARBITRO E DEI GIUDICI  
ANNUNCI E GESTI DELL'ARBITRO  
SEGNALI CON LE BANDIERE DEI GIUDICI
- APPENDICE 3: CRITERI GUIDA PER ARBITRI E GIUDICI
- APPENDICE 4: TABELLA DEI PUNTI
- APPENDICE 5: PIANTA E MISURE DELL'AREA DI GARA DI KUMITE
- APPENDICE 6: CAMPIONATI MONDIALI CONDIZIONI E CATEGORIE

### AVVERTENZA

Nel presente testo il genere maschile viene usato anche in riferimento a termini di genere femminile.

## REGOLAMENTO DI KUMITE

### ARTICOLO 1: AREA DI GARA

1. L'area di gara deve essere piana e priva di asperità.
2. L'area di gara formata da una superficie quadrata i cui lati misurano otto metri (a partire dall'esterno) cui vanno aggiunti altri due metri su ogni lato, che individuano la zona di sicurezza. E' prevista un'area di sicurezza che si estende per due metri lungo ogni lato.
3. Due materassine vengono girate sul colore rosso ad un metro di distanza dal centro del tappeto per formare un confine tra gli Atleti.
4. L'Arbitro starà centrato tra le due materassine rivolto verso gli Atleti ad una distanza di un metro dall'area di sicurezza.
5. Ogni Giudice • seduto all'angolo del tappeto nell'area di sicurezza. L'Arbitro può muoversi su tutto il tappeto, compresa l'area di sicurezza dove sono seduti i Giudici. Ogni Giudice ha in dotazione una bandierina rossa e una blu.
6. Il Supervisore del Combattimento è seduto al tavolo ufficiale, a sinistra o a destra dell'Arbitro. Egli ha in dotazione una bandierina o segnale rosso e un segnalatore acustico.
7. L'addetto alla supervisione dei punti è seduto al tavolo ufficiale, tra il segnapunti e il cronometrista.
8. 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.
9. Il bordo di un metro deve essere di un colore diverso rispetto a quello dell'area di gara.

### SPIEGAZIONE:

- I. Non è consentita la presenza di tabelloni, muri, pilastri, etc. entro un metro dal perimetro esterno della zona di sicurezza.
- II. 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 (materassine) non si separino durante la gara, poiché le fessure possono causare lesioni e costituiscono una fonte di pericolo.

### ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE

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

#### ARBITRI

1. Arbitri e Giudici devono indossare la divisa ufficiale indicata dalla Commissione Arbitrale. La divisa deve essere indossata in tutti i Corsi e le gare.
2. La divisa ufficiale deve essere costituita da:  
Giacca blu marino ad un petto con due bottoni d'argento.  
Camicia bianca a maniche corte.  
Cravatta ufficiale, indossata senza fermacravatta.  
Pantaloni color grigio chiaro senza risvolti.  
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 approvati.

#### ATLETI

1. 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 (V. Appendice 9). Solo le etichette originali del fabbricante possono apparire sul Gi. Inoltre, sulla parte posteriore sarà apposto un numero di identificazione rilasciato dal Comitato Organizzatore. Una cintura rossa viene indossata da un Atleta, una cintura blu dall'altro. Le cinture rossa 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.
2. In deroga al precedente paragrafo 1, il Comitato Esecutivo può autorizzare l'esposizione di speciali etichette o marchi di sponsor autorizzati.
3. 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 Karategi. I lacci della giacca devono essere

legati. Non possono venire indossate giacche senza lacci.

4. 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 • consentito arrotolare le maniche della giacca.

5. 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.

6. Gli Atleti devono tenere puliti i propri capelli e tagliarli ad una lunghezza che non intralci il regolare svolgimento della gara. L'Hachimaki (benda intorno al capo) non è consentito.

Se l'Arbitro ritiene che i capelli di un Atleta siano troppo lunghi e/o sporchi, può squalificarlo dal combattimento. Nel Kumite i fermacapelli sono proibiti, come anche le mollette metalliche. Nastri, perline e altre decorazioni sono proibiti. E' permesso un discreto fermacapelli di gomma.

7. Le Atlete possono indossare una sciarpa di tessuto monocromatico nero a copertura dei capelli, ma non della zona della gola.

8. 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.

9. Le seguenti protezioni sono obbligatorie:

1. Guantini approvati, un Atleta indossa guantini rossi e l'altro guantini blu;

2. Paradenti;

3. Corpetto approvato (per tutti gli Atleti/e) e paraseno per le Atlete;

4. Paratibia approvati, un Atleta di colore rosso e l'altro di colore blu;

5. Parapiedi approvati, un Atleta di colore rosso e l'altro di colore blu;

La conchiglia non è obbligatoria, ma, se indossata, deve essere del tipo approvata.

10. Non è consentito l'uso di occhiali. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio dell'Atleta.

11. Non è consentito indossare indumenti o dispositivi proibiti.

12. Tutti i dispositivi di protezione devono essere omologati.

13. E' compito del Supervisore del Combattimento (Kansa) di 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 deve essere accettato e non può essere rifiutato.

14. L'uso di bende, ovatta o supporti in seguito a lesioni deve essere autorizzato dall'Arbitro che si servirà della consulenza del Medico Ufficiale.

### **ALLENATORI**

1. L'Allenatore, per tutta la durata della gara, indossa una tuta ufficiale della Federazione Nazionale e deve esporre un elemento identificativo ufficiale, con l'eccezione delle finali negli eventi ufficiali, dove gli Allenatori di sesso maschile sono obbligati ad indossare un abito scuro, camicia e cravatta-mentre i Tecnici di sesso femminile possono scegliere se indossare un vestito, un abito o un completo gonna e giacca in colori scuri. I Tecnici di sesso femminile possono anche indossare copricapi religiosi del modello approvato.

### **SPIEGAZIONE:**

I. L'Atleta deve indossare una cintura. Questa • rossa per AKA e blu per AO. Durante il combattimento non possono essere utilizzate cinture corrispondenti al proprio grado.

II. Il paradenti deve aderire perfettamente.

III. Se un Atleta si presenta nell'area di gara impropriamente vestito, non viene immediatamente squalificato, ma gli verrà dato un minuto per cambiarsi e vestirsi conformemente alle regole.

IV. Se la Commissione Arbitrale acconsente, gli Arbitri possono togliersi la giacca.

### **ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE**

1. Un torneo di Karate può comprendere una gara di Kumite e/o una gara di Kata. La gara di Kumite può essere ulteriormente suddivisa in incontro a Squadre e un combattimento individuale. Il combattimento individuale può essere poi articolato secondo categorie di peso e Open. I combattimenti vengono poi disputati secondo le varie divisioni di peso. Il termine "combattimento" descrive anche le gare individuali di Kumite tra coppie appartenenti a squadre contrapposte.

2. Nelle competizioni individuali nessun Atleta può essere sostituito da un altro dopo l'esecuzione dei sorteggi.

3. Gli Atleti o le Squadre che non siano presenti al momento dell'annuncio vengono squalificati (KIKEN) dalla rispettiva categoria. Nelle gare a Squadre, se manca un Atleta, in quel combattimento il punteggio sarà di 8-0 per l'altra Squadra.

4. Le Squadre Maschili sono composte da sette Atleti, con cinque Atleti per incontro. Le Squadre Femminili sono composte da quattro Atlete, con tre Atlete per incontro.
5. Gli Atleti sono tutti componenti della Squadra. Non ci sono riserve fisse.
6. Prima di ogni incontro, un Rappresentante della Squadra deve presentare al tavolo ufficiale un modulo ufficiale contenente i nomi e l'ordine di combattimento degli Atleti della Squadra. Sia gli Atleti che il loro ordine di combattimento possono essere modificati in ogni incontro a patto che il nuovo ordine di combattimento venga reso noto prima di ogni incontro; una volta notificato, non può essere modificato sino alla fine dell'incontro.
7. Una Squadra viene squalificata se uno qualsiasi dei suoi Membri o il suo Allenatore modifica la composizione della Squadra o l'ordine di combattimento senza darne comunicazione scritta prima dell'incontro.
8. Nelle competizioni a Squadre, se un Atleta subisce un Hansoku o Shikkaku, il suo punteggio è azzerato ed • assegnato un punteggio di 8-0 a favore dell'altra Squadra.

#### **SPIEGAZIONE:**

- I. Per "turno" si intende una fase distinta all'interno di una gara che porta alla determinazione dei finalisti. In una gara di Kumite ad 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 che nel ripescaggio. In una competizione a matrice ("Round Robin"), detta anche "girone all'italiana", un turno consente a tutti gli Atleti appartenenti ad una Squadra di combattere una volta tra loro.
- II. L'uso dei nomi degli Atleti può causare problemi di pronuncia e identificazione. Si dovrebbe ricorrere all'assegnazione e all'uso di numeri dorsali.
- III. 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 appositamente predisposta.
- IV. 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).
- V. 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 che i numeri loro assegnati devono essere inclusi nel modulo, che deve essere firmato dall'Allenatore o da persona delegata.
- VI. 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.
- VII. Se per un errore gareggiano Atleti sbagliati, indipendentemente dal risultato, il combattimento interessato viene 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.

#### **ARTICOLO 4: GRUPPO ARBITRALE**

1. Il Gruppo Arbitrale è costituito per ogni combattimento da un Arbitro (SHUSHIN), quattro Giudici (FUKUSHIN) e un Supervisore del Combattimento (KANSA).
2. Giudici e Arbitri in un combattimento non devono avere la stessa nazionalità degli Atleti.
3. Inoltre, per facilitare lo svolgimento del combattimento, si deve procedere alla designazione di diversi cronometristi, annunciatori, archivisti e addetti al controllo del punteggio.

#### **SPIEGAZIONE:**

- I. All'inizio di un combattimento l'Arbitro si posiziona in piedi esternamente all'area di gara. Alla sinistra dell'Arbitro si trovano i Giudici 1 e 2 e alla destra si trovano i Giudici 3 e 4. Ogni Giudice riceve una bandiera rossa e una blu o, se viene usato un tabellone elettronico, un terminale per l'immissione dati.
- II. 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.
- III. Quando l'intero Gruppo Arbitrale cambia, gli Arbitri che escono (ad eccezione del Supervisore del Combattimento) si posizionano come all'inizio del combattimento, effettuano il saluto e abbandonano l'area insieme.
- III. Quando viene sostituito un singolo Giudice, il Giudice entrante va verso quello uscente, si inchinano l'uno verso l'altro e si scambiano i ruoli.
- IV. Nelle gare a Squadre, se il Gruppo Arbitrale ha le qualifiche necessarie, l'Arbitro e i Giudici ruotano

la loro posizione ad ogni combattimento.

#### **ARTICOLO 5: DURATA DEL COMBATTIMENTO**

1. La durata di un combattimento è pari a tre minuti per il Kumite Maschile Classe Seniores (sia di Squadra che Individuale). Per il Kumite Femminile Classe Seniores è di due minuti. La durata di un combattimento per gli Atleti della Classe Under 21 è pari a tre minuti per i maschi e due minuti per le femmine. La durata di un combattimento per le Classi Cadetti e Juniores è di due minuti
2. Il tempo di gara prende il via quando l'Arbitro dà il segnale di inizio e termina ogni qualvolta l'Arbitro dà lo "YAME".
3. Il Cronometrista dà il segnale tramite gong, o per mezzo di un segnalatore acustico per indicare "10 secondi alla fine del combattimento". Il segnale di "fine del combattimento" contraddistingue la fine del combattimento.
4. Gli Atleti hanno diritto ad un periodo di tempo 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.

#### **ARTICOLO 6: PUNTEGGIO**

1. I punteggi sono così contraddistinti:

- a) IPPON Tre punti;
- b) WAZA-ARI Due punti;
- c) YUKO Un punto.

2. Un punto viene assegnato sulla base dei seguenti:

- a) Buona Forma;
- b) Atteggiamento Sportivo;
- c) Applicazione Vigorosa (POTENZA);
- d) Consapevolezza (ZANSHIN);
- e) Corretta Scelta di Tempo (TIMING);
- f) Distanza Corretta.

3. IPPON viene assegnato per:

- a) Calci Jodan;
- b) Ogni tecnica valida eseguita su un Atleta caduto o proiettato.

4. WAZA-ARI viene assegnato per:

- a) Calci Chudan.

5. YUKO viene assegnato per:

- a) Chudan o Jodan Tsuki;
- b) Chudan o Jodan Uchi.

6. Gli attacchi sono limitati alle seguenti zone:

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

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

8. Nessuna tecnica, anche se corretta dal punto di vista Tecnico, porta all'assegnazione di 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 viene ritenuta valida.

#### **SPIEGAZIONE:**

Una tecnica, per essere valida, deve essere portata in un'area utile per il punteggio, come stabilito dal Paragrafo 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, come definito dal precedente Paragrafo 2.

Terminologia	Criteri Tecnici
IPPON (3 punti) assegnato per:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Calci Jodan, intendendosi con Jodan volto, testa e collo.</li> <li>2. Qualsiasi tecnica utile per il punteggio portata su un Atleta proiettato, caduto per proprio conto o sbilanciato, con il torso a terra.</li> </ol>
WAZA-ARI (2 punti) assegnato per:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Calci Chudan, intendendosi con Chudan addome, petto, schiena e fianchi.</li> </ol>
YUKO (1 punto) assegnato per:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ogni colpo (tsuki) portato a una delle sette zone bersaglio.</li> <li>2. Ogni colpo (uchi) portato ad una delle sette zone bersaglio.</li> </ol>

I. Per ragioni di sicurezza, le proiezioni in cui l'Avversario viene 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 de ashi-barai, il ko uchi gari, il kani waza, ecc. Dopo l'esecuzione di una proiezione, l'atleta esegue immediatamente una tecnica da punto.

II. Se un Atleta scivola, cade o perde l'equilibrio per effetto di una sua azione e l'Avversario mette a segno una tecnica, il punteggio assegnato è IPPON.

III. Una tecnica eseguita con "Buona Forma", secondo il concetto tradizionale del Karate, è considerata efficace.

IV. "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.

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

VI. La "Consapevolezza" (ZANSHIN) è ciò che spesso manca durante la messa a segno di un punto. Si tratta della condizione di impegno continuo nel quale colui che gareggia mantiene la totale concentrazione, l'osservazione e la consapevolezza della possibilità che l'avversario sferrì il contrattacco. Egli non si volta da un'altra parte mentre mette in atto una tecnica e continua a rivolgersi all'avversario anche dopo aver concluso la tecnica.

VII. 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.

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

IX. 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. Nei combattimenti delle Classi Cadetti e Juniores non è ammesso nessun contatto a testa, viso e collo (o maschera), ma è consentito un leggero contatto epidermico per i calci Jodan e la distanza per assegnare un punteggio aumenta fino a 10 cm.

X. 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.

XI. 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.

XII. 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.

XIII. 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 del "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.

XIV. Quando due Atleti eseguono tecniche valide nello stesso momento, il criterio della "Corretta Scelta di Tempo" (TIMING) non è soddisfatto e la scelta corretta sarebbe non assegnare punti. Tuttavia entrambe le tecniche vengono assegnate, se hanno due bandierine a loro favore e i punti sono portati a segno prima dello YAME e della fine del tempo.

XV. Se un Atleta, prima che l'incontro sia fermato, porta a segno più tecniche consecutive ciascuna delle quali valida ai fini del punteggio, è assegnato solo il punteggio con il valore più alto indipendentemente dalla sequenza in cui le tecniche sono state eseguite. Per esempio: se una tecnica di calcio viene dopo una tecnica di pugno rispettando tutti i criteri per l'assegnazione di un punto, la tecnica di calcio viene assegnata a prescindere dal fatto che è stata eseguita dopo la tecnica di pugno perchè ha un valore Tecnico superiore.

#### **ARTICOLO 7: CRITERI DECISIONALI**

Vince l'Atleta che riporta un vantaggio netto di otto punti, o 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. Nessun combattimento Individuale finisce in parità. Solo nelle gare a Squadre, se un combattimento si conclude in parità o senza punteggio, l'Arbitro annuncia il pareggio (HIKIWAKE)

2. Nelle gare individuali, se il combattimento termina senza punti o in parità, la decisione è presa con il voto finale dei quattro Giudici e dell'Arbitro, ognuno con un voto decisivo. 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.

3. 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 che quelli vinti. La massima differenza di punti in ogni combattimento è 8.

4. Se le due Squadre hanno vinto lo stesso numero di combattimenti riportando lo stesso numero di punti, 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.

5. 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.

6. Nella situazione in cui entrambi, AKA ed AO sono squalificati dallo stesso incontro per Hansoku, l'avversario del successivo incontro verrà dichiarato vincitore per diritto (nessun risultato annunciato), tranne nel caso di squalifica in incontri per le medaglie, nel qual caso verrà dichiarato un vincitore per Hantei.

#### **SPIEGAZIONE:**

Quando l'esito di un combattimento si decide ai voti (HANTEI), l'Arbitro esce dall'area di gara e annuncia "HANTEI"; il comando sarà seguito da un duplice suono del fischiello. I Giudici indicano la loro decisione mediante le bandierine in dotazione, mentre l'Arbitro indica il proprio voto sollevando il braccio verso l'Atleta prescelto. L'Arbitro emette un breve suono con il fischiello, torna alla sua posizione iniziale e annuncia la decisione.

#### **ARTICOLO 8: COMPORTAMENTI PROIBITI**

Ci sono due categorie di comportamenti proibiti: la Categoria 1 e la Categoria 2.

##### **CATEGORIA 1.**

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

##### **CATEGORIA 2.**

1. Fingere o esagerare lesioni.
2. Uscite dall'area di gara (JOGAI) non causate dall'Avversario.
3. Comportamenti che mettono a repentaglio se stessi, esponendosi all'attacco da parte dell'



- Avversario, o comportamenti caratterizzati da inadeguate misure di protezione (MUBOBI).
4. Evitare di combattere per ostacolare la messa a segno di punti da parte dell'Avversario.
  5. Passività -evitare di combattere (non può essere assegnata negli ultimi 10 secondi dell'incontro).
  6. Trattenerne, spingere, lottare o fermarsi petto contro petto, senza tentare una proiezione o un'altra tecnica.
  7. 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.
  8. Afferrare il braccio o il karate-GI dell'avversario con una mano senza tentare immediatamente una proiezione o una tecnica da punto.
  9. Tecniche che per loro natura non possono essere controllate e costituiscono un rischio per la sicurezza dell'avversario, e attacchi pericolosi e incontrollati.
  10. Attacchi simultanei con la testa, le ginocchia o i gomiti.
  11. Parlare o provocare l'Avversario, senza obbedire agli ordini dell'Arbitro, comportamenti scortesi nei confronti degli Arbitri o altre violazioni dell'etichetta.

### **SPIEGAZIONE:**

I. 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.

II. **CONTATTO CON IL VISO - SENIORES:** Per gli Atleti della Classe Seniores sono consentiti leggeri e controllati contatti con il viso, la testa e il collo (ma non la gola). Se un contatto viene giudicato dall'Arbitro troppo forte, ma non tale da diminuire le possibilità di vincere dell'Avversario può essere imposto un richiamo (CHUKOKU). Un secondo contatto avvenuto nelle stesse circostanze viene punito con KEIKOKU. Un terzo contatto viene sanzionato con HANSOKU CHUI. Qualsiasi ulteriore contatto, anche se non abbastanza significativo da diminuire le possibilità di vittoria dell'Avversario, viene sanzionato con HANSOKU.

III. **CONTATTO CON IL VISO Ñ CADETTI E JUNIORES:** Per gli Atleti delle Classi Cadetti e Juniores non è ammesso nessun contatto con tecniche di braccia alla testa, viso o collo. (compresa la maschera). Qualsiasi contatto, non importa quanto grave, viene penalizzato come descritto nel paragrafo II, a meno che non sia causato dall'Avversario (MUBOBI). I calci Jodan possono toccare leggermente ("skin touch") e ottenere punto. Se il contatto è più che epidermico, l'Atleta sarà passibile di richiamo o penalità, a meno che il contatto non sia stato provocato dall'Avversario (MUBOBI).

IV. 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.

V. 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.

VI. 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.

VII. Fingere una lesione che non esiste rappresenta una violazione grave del Regolamento. L'Atleta che finge una lesione viene penalizzato con lo SHIKKAKU; questo avviene, ad esempio, quando atti come il cadere e il rotolarsi sul pavimento non sono giustificati dalla presenza di un infortunio riscontrato dal Medico Ufficiale.

VIII. Esagerare l'effetto di una lesione rappresenta un comportamento meno grave ma viene comunque considerato un comportamento inaccettabile e quindi il primo caso di esagerazione viene sanzionato con un avviso minimo di HANSOKU CHUI. Esagerazioni più gravi come barcollare, cadere, rialzarsi e cadere di nuovo e così via vengono penalizzati direttamente con HANSOKU.

IX. Gli Atleti cui viene imposto lo SHIKKAKU per aver finto un infortunio vengono immediatamente sottoposti a visita da parte della Commissione Medica. 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.

X. La gola rappresenta una zona particolarmente vulnerabile e anche il più leggero contatto • sanzionato con richiami o penalità, a meno che la responsabilità sia del destinatario stesso.

XI. 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 e 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.

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

XIII. 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.

XIV. 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.

XV. 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.

XVI. 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 10 secondi o più dal termine del combattimento, l'Arbitro lo richiama in mancanza di altre sanzioni di C2, con CHUKOKU. Se c'è stata una precedente sanzione di C2, viene sanzionato con KEIKOKU. Tuttavia, se sono rimasti meno di 10 secondi al termine dell'incontro, l'Arbitro sanziona direttamente con HANSOKU CHUI (sia che ci sia stata una precedente ammonizione di KEIKOKU di C2 o meno). Se l'Atleta ha già un HANSOKU CHUI di C2, 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.

XVII. La PASSIVITÈ si riferisce a situazioni in cui entrambi gli Atleti non tentano di effettuare tecniche per un periodo di tempo prolungato.

XVIII. 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 un richiamo di Categoria 2 o una penalità e non commina una penalità all'Avversario.

XIX. 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.

## **ARTICOLO 9: AVVERTIMENTI E PENALITA'**

CHUKOKU: Viene imposto per una prima infrazione minore per la categoria corrispondente.

KEIKOKU: Viene imposto per la seconda infrazione per la stessa categoria o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: E' la penalizzazione "AVVISO PER LA SQUALIFICA" che viene generalmente imposta in caso di infrazioni per le quali, nello stesso combattimento, sia già stato comminato un KEIKOKU, anche se può essere imposta direttamente in caso di violazioni gravi che non meritano un HANSOKU.

HANSOKU: Questa penalità è assegnata per una infrazione molto grave o quando un HANSOKU CHUI 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.

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.

### **SPIEGAZIONE:**

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

II. 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.

III. Le punizioni di Categoria 1 e Categoria 2 non si sommano tra loro.

IV. 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.

V. I richiami (CHUKOKU) 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.

IV. Un KEIKOKU può essere comminato direttamente, senza dare prima un richiamo. Il KEIKOKU viene generalmente imposto quando le probabilità di vittoria dell'Avversario vengono leggermente diminuite dal fallo commesso dall'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale).

V. 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).

VIII. 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)

IX. 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 nei tornei, 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.

X. 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.

XI. Lo Shikkaku deve essere annunciato pubblicamente.

## **ARTICOLO 10: LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA**

1. Il KIKEN o abbandono rappresenta la decisione presa quando un Atleta o gli Atleti non si presentano al momento della chiamata, non sono in grado di continuare la gara, abbandonano o si ritirano per ordine dell'Arbitro. I motivi dell'abbandono possono includere lesioni non riconducibili alle azioni eseguite dall'Avversario.

2. Se due Atleti si feriscono l'un l'altro, o portando i segni di una ferita precedentemente subita, vengono dichiarati dal Medico 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).

3. Un Atleta ferito, che il Medico Ufficiale dichiara non in grado di combattere, non può continuare a combattere in quella gara.

4. Un Atleta ferito, che vince grazie alla squalifica dovuta a lesione, non potrà continuare la gara senza l'autorizzazione del Medico Ufficiale. Se • ferito, può vincere un secondo combattimento per squalifica, ma non potrà continuare la gara.

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.

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 9d), o se deve essere concesso altro tempo per le cure necessarie.

7. Ogni Atleta che cade, viene atterrato o messo al tappeto e non si rialza entro dieci secondi viene considerato non in grado di continuare a combattere ed è automaticamente sospeso 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.

SPIEGAZIONE:

I. 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.

II. Un Atleta può vincere per squalifica dell'Avversario dovuta all'accumulo di infrazioni minori di Categoria 1. E' possibile che il vincitore non abbia subito gravi lesioni. Una seconda vittoria ottenuta in questo modo deve portare al ritiro dell'Atleta anche se fisicamente è in grado di continuare.

III. 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".

IV L'Atleta ferito, se è fisicamente in grado di muoversi, deve essere esaminato o curato a bordo del tappeto.

V. Il Medico è obbligato a dare suggerimenti in materia di sicurezza solo se questi si riferiscono al trattamento della particolare lesione in oggetto.

VI. 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.

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

VIII. 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.

## **ARTICOLO 11: PROTESTE UFFICIALI**

1. Nessuno può protestare contro il giudizio espresso dal Gruppo Arbitrale.

2. Se si ritiene che una procedura arbitrale abbia violato il Regolamento, il Presidente della Federazione o il Rappresentante Ufficiale è l'unico a poter esprimere una protesta.

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 • relativa ad una questione amministrativa).

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.

5. Ogni protesta relativa all'applicazione del Regolamento deve essere fatta in accordo con le procedure di ricorso definite, deve essere presentata in forma scritta e firmata dal Rappresentante Ufficiale della Squadra.

6. Chi inoltra il reclamo deve depositare una tassa di protesta, e questa insieme alla protesta deve essere consegnata alla Giuria d'Appello.

7. Composizione della Giuria d'Appello:

La Giuria d'Appello è composta di tre Arbitri senior designati dalla Commissione Arbitrale (R.C.). Non possono essere designati 2 Arbitri della stessa nazionalità. La R.C. 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 famigliari 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.

#### 8. Valutazione del Processo d'Appello:

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 • obbligato a dare il suo verdetto per rendere valida la protesta. Le astensioni non sono ammesse.

#### 9. Proteste respinte

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.

#### 10. Proteste accolte

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:

- Rivedere i giudizi che contravvengono le regole;
- Annullare il risultato dei combattimenti interessati della poule dal quale proviene il conflitto;
- Ripetere i combattimenti che sono stati interessati dal conflitto;
- Chiedere alla Commissione Arbitrale che gli Arbitri coinvolti vengano sanzionati.

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 • 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.

#### 11. Rapporto sull'incidente

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 • stata "respinta" o "accolta".

Il rapporto deve essere firmato da tutti e 3 i Membri della Giuria d'Appello ed inoltrato al Segretario Generale.

#### 12. Potere e limitazioni

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.

#### 13. Disposizione speciale per l'utilizzo del sistema video.

NOTA: Questa disposizione speciale deve essere interpretata come separata ed indipendente dalle altre disposizioni di questo articolo 11, e la spiegazione di conseguenza.

Nei campionati mondiali, l'utilizzo del sistema video è obbligatorio. Lo stesso è anche raccomandato nelle altre competizioni, se possibile. Nell'utilizzare il sistema video ai Tecnici viene data una tessera rossa o blu che può essere utilizzata per protesta nel caso in cui i Giudici, secondo l'opinione del Tecnico, non hanno assegnato una tecnica valida effettuata dal suo Atleta.

Un pannello composto da 2 persone designate dal capo tappeto esaminerà il video, e se d'accordo potranno cambiare la decisione del pannello arbitrale.

Se dopo l'esaminazione del video, il pannello accoglie la protesta e assegna il punto, il Tecnico ritirerà la tessera e l'Arbitro annuncerà la decisione rivista. Se la protesta è rigettata, la tessera verrà confiscata per il resto dell'incontro ed il Tecnico perderà la possibilità di protestare direttamente per quell'Atleta per il resto della pool, con l'eccezione degli incontri per le finali dove entrambi i Tecnici avranno sempre le tessere, concedendogli così l'opportunità di protestare.

#### **SPIEGAZIONE:**

I. 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.

II. 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.

III. 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.

IV. Se la Giuria d'Appello ritiene che la protesta non sia valida, la respinge e la quota viene assegnata alla Federazione.

V. 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.

VI. 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.

## **ARTICOLO 12: POTERI E DOVERI**

### *COMMISSIONE ARBITRALE*

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

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

### *TATAMI MANAGERS (=COMMISSARI DI TAPPETO)*

I poteri e i doveri dei Tatami Managers sono i seguenti:

1. Delegare, designare e controllare Arbitri e Giudici, per tutti i combattimenti che si svolgono nelle aree di loro controllo.
2. Sorvegliare l'operato di Arbitri e Giudici nelle loro aree, e garantire che gli Ufficiali di Gara designati siano in grado di eseguire tutti i compiti loro assegnati.
3. Ordinare all'Arbitro di fermare il combattimento quando il Supervisore del Combattimento segnala una violazione delle regole di gara.
4. Redigere un rapporto scritto giornaliero sull'operato di ciascun Arbitro sotto la loro responsabilità, consegnando il rapporto alla Commissione Arbitrale.
5. Nominare i Membri del pannello revisione video.

### *ARBITRI*

I poteri degli Arbitri ("SHUSHIN") sono i seguenti:

1. L'Arbitro conduce il combattimento, ne annuncia l'inizio, la sospensione e la fine.
2. Assegnare i punti in base alle decisioni dei Giudici.
3. Interrompere l'incontro quando si nota una ferita, malessere o inabilità dell'Atleta a continuare.
4. Interrompere il combattimento se a suo giudizio • segnato un punto o una penalità, o per garantire la sicurezza degli Atleti.
5. Interrompere l'incontro quando due o più Giudici indicano un punto o Jogai.
6. Indicare infrazioni notate (compreso JOGAI) richiedendo cos' la conferma ai Giudici.
7. 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.
8. Chiamare i Giudici a raccolta (SHUGO) per assegnare uno Shikkaku.
9. Spiegare al Tatami Manager, alla Commissione Arbitrale o alla Giuria d'Appello, se necessario, le motivazioni che lo hanno indotto a dare un giudizio.
10. Imporre penalità e richiami basandosi sulle indicazioni dei Giudici.
11. Annunciare e dare inizio al combattimento di spareggio quando richiesto nelle gare a Squadre.
12. Dirigere la votazione del Gruppo Arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato.
13. Risolvere le parità.
14. Annunciare il vincitore.
15. L'autorità dell'Arbitro non è confinata all'area di gara, ma si estende anche al suo immediato

perimetro.

16. L'Arbitro darà tutti i comandi e farà tutti gli annunci.

### **GIUDICI**

I poteri dei Giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti:

1. Segnalare punti, e Jogai di loro iniziativa.
2. Segnalare il loro giudizio su avvisi e penalità indicategli dall'Arbitro.
3. Esercitare il diritto di voto sulle decisioni da prendere.

I Giudici devono osservare attentamente le azioni degli Atleti e segnalare la loro opinione all'Arbitro nei seguenti casi:

- a) Quando viene messo a segno un punto;
- b) quando entrambi o uno degli Atleti è uscito dall'area di gara (JOGAI);
- c) Quando richiesto dall'Arbitro, valutare ogni altra infrazione.

### **SUPERVISORE DEL COMBATTIMENTO**

Il Supervisore del Combattimento (KANSA) assiste il Tatami Manager sorvegliando il combattimento in corso di svolgimento. Se le decisioni dell'Arbitro e/o Giudice non dovessero essere conformi al Regolamento della gara, il Supervisore del Combattimento solleva immediatamente la bandiera rossa e suona il segnale acustico. Il Tatami Manager chiede all'Arbitro di interrompere il combattimento e rimediare all'irregolarità. I verbali del combattimento vengono ufficialmente verbalizzati e sottoposti all'approvazione del Supervisore del Combattimento. Prima dell'inizio del combattimento egli deve assicurarsi che gli Atleti indossino l'equipaggiamento approvato.

### **SUPERVISORI DEL PUNTEGGIO**

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.

### **SPIEGAZIONE:**

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

II. Quando due o più Giudici danno lo stesso segnale, o indicano un punteggio per lo stesso Atleta, l'Arbitro deve fermare il combattimento e assegnare la decisione presa dai Giudici.

III. Quando l'Arbitro decide di fermare il combattimento per qualsiasi ragione che non sia una segnalazione di due o più Giudici, dice "YAME" utilizzando l'apposita gestualità. I Giudici segnalano la loro opinione e l'Arbitro assegna la decisione accordata da due o più Giudici.

IV. Quando due Atleti hanno un punto, un avvertimento o una penalità segnalati da due o più Giudici, vengono assegnati il punto, il richiamo o la penalità ad entrambi.

V. Se ad un Atleta viene assegnato un punto, un avvertimento o una penalità da uno o più Giudici ma il valore del punto o della penalità sono diversi fra i Giudici, viene assegnato il punteggio o la penalità più basso. Sempre che non ci sia, di fatto, una maggioranza effettiva.

VI. Se c'è una maggioranza ma dissenso fra i Giudici per il livello del punto, dell'avvertimento o della penalità, l'opinione della maggioranza fa prevalere il principio di assegnare il punteggio, l'avvertimento o la penalità più bassa.

VII. In caso di HANTEI i quattro Giudici e l'Arbitro hanno ognuno un voto.

VIII. Il ruolo del Supervisore del Combattimento è quello di garantire che il combattimento sia condotto conformemente al Regolamento della gara. Pertanto, egli non svolge la funzione di Giudice aggiuntivo, non ha potere di voto, né ha l'autorità in materia di giudizio, quali la validità o meno di un punto o la presenza o meno di JOGAI.

La sua unica responsabilità è relativa alle questioni procedurali.

IX. Se l'Arbitro non sente la campanella del time up, il Supervisore del Combattimento fischia.

X. 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.

### **ARTICOLO 13: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN COMBATTIMENTO**

1. Le espressioni e i gesti cui Arbitri e Giudici devono ricorrere nelle operazioni di un combattimento sono specificati nelle Appendici 1 e 2.

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.

3. L'Arbitro ferma il combattimento annunciando "YAME". Se necessario, l'Arbitro ordina agli Atleti di riprendere le loro posizioni iniziali (MOTO NO ICHI).

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".

5. Quando uno degli Atleti ha un vantaggio netto di otto punti, 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.

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". A questo punto il combattimento termina.

7. In caso di parità, la decisione è presa ad HANTEI dall'Arbitro e dai quattro Giudici.

8. 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.

#### **SPIEGAZIONE:**

I. Quando ha inizio un combattimento, l'Arbitro chiama gli Atleti perché si dispongano lungo la linea di partenza. Se un Atleta entra prematuramente nell'area, questo deve essere ammonito ad uscire. Gli Atleti devono inchinarsi l'uno verso l'altro e tale inchino deve essere fatto a regola d'arte. Un piegamento troppo veloce viene giudicato sia scortese che insufficiente. L'Arbitro può richiedere che venga eseguito un inchino quando questo non viene effettuato volontariamente, muovendosi come illustrato nell'Appendice 2 del Regolamento.

II. Quando dispone la ripresa di un 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.

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



## REGOLAMENTO DI KATA

### ARTICOLO 1: AREA DI GARA

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

#### SPIEGAZIONE:

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

### ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE

1. Atleti e Giudici devono indossare la divisa ufficiale come da descrizione contenuta all' Articolo 2 del Regolamento di Kumite.
2. Chiunque violi le disposizioni contenute nel presente Regolamento può essere allontanato.

#### SPIEGAZIONE:

- I. Il Karate-gi non può essere tolto durante l'esecuzione dei Kata.
- II. Agli Atleti che si presenteranno non propriamente abbigliati verrà concesso un minuto di tempo per rimediare.

### ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

1. Le gare di Kata possono essere Individuali e a Squadre. 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.
2. Viene applicato il sistema ad eliminazione diretta con recupero.
3. Sono consentite leggere variazioni secondo lo stile dell'Atleta.
4. Prima dell'inizio del turno, al tavolo della Giuria viene comunicato il Kata prescelto.
5. Gli Atleti devono eseguire un Kata diverso per ogni turno. Una volta eseguito, un Kata non può essere ripetuto.
6. Negli incontri che assegnano le medaglie nelle Gare a Squadre di Kata, le Squadre devono eseguire il Kata scelto. Devono successivamente eseguire una dimostrazione del significato del Kata (BUNKAI). Il tempo consentito per il KATA e la dimostrazione (BUNKAI) è di sei minuti complessivi. Il Cronometrista Ufficiale inizierà il conto alla rovescia quando gli Atleti della squadra eseguono il saluto all'inizio del kata e il tempo viene fermato sul saluto alla fine del BUNKAI. Una squadra che non esegue il saluto all'inizio e al termine della prova, o che supera il tempo permesso di sei minuti, viene squalificata. Non è consentito usare armi tradizionali, equipaggiamento ausiliario o abbigliamento supplementare.

#### SPIEGAZIONE:

- I. 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
4	2

### ARTICOLO 4: GRUPPO ARBITRALE

1. Il Gruppo Arbitrale, composto da cinque Giudici per ogni incontro, viene designato dal Tatami Manager
2. I Giudici di un incontro di Kata non devono avere la stessa Nazionalità degli Atleti.
3. Inoltre, verranno designati Segnapunti e Annunciatori.

## SPIEGAZIONE:

I. 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.

II. Ogni Giudice riceve una bandiera rossa e una blu o, se viene usato un tabellone elettronico, un terminale per l'immissione dati.

## ARTICOLO 5: CRITERI DECISIONALI

Solo i Kata della lista ufficiale possono essere eseguiti:

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku)	Sho Seienchin
Fukyugata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tmorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

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:

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 con eccezione degli incontri a squadre per le medaglie, dove l'esecuzione, cos" come il conteggio del tempo inizia all'inizio del kata e finisce al saluto alla fine del Bunkai.

Tutti i tre criteri principali sono di pari importanza nella valutazione della prestazione. Al Bunkai deve essere riconosciuta la stessa importanza del kata.

Esecuzione del kata Esecuzione del Bunkai  
(applicabile negli incontri a squadre per le medaglie)

1. Conformità:

Alle tecniche ed agli standard dello stile applicabile)

1. Conformità (al Kata):

Utilizzando i movimenti reali come eseguiti nel kata

2. Prestazione Tecnica: 2. Prestazione Tecnica:

a. Posizioni a. Posizioni

b. Tecniche b. Tecniche

c. Movimenti di Transizione c. Movimenti di Transizione

d. Scelta del tempo/Sincronizzazione d. Scelta di Tempo

e. Respirazione Corretta e. Controllo

- f. Messa a Fuoco (Kime) f. Messa a Fuoco (Kime)  
g. difficoltà tecnica g. difficoltà tecnica dimostrata  
3. Prestazione Atletica  
a. Forza  
b. Velocità  
c. Equilibrio  
d. Ritmo  
3. Prestazione Atletica  
a. Forza  
b. Velocità  
c. Equilibrio  
d. Scelta di Tempo

#### **SPIEGAZIONE:**

- I. 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.
- II. 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.
- III. I Membri della Squadra devono dimostrare competenza in tutti gli aspetti nell'esecuzione del Kata, compresa la sincronizzazione.
- IV. 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.
- V. Spetta esclusivamente all'Allenatore o all'Atleta assicurarsi che il Kata notificato al tavolo sia adeguato al turno corrispondente.

#### **ARTICOLO 6: OPERAZIONI DI GARA**

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. Se il capo Giudice è dell'opinione che un Atleta dovrebbe essere squalificato, può chiamare gli altri Giudici per raggiungere un verdetto.
3. Se un Atleta viene squalificato, il Giudice Centrale incrocia e allontana le bandiere, e quindi solleva la bandiera indicante il vincitore.
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.
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.
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)
7. Gli Atleti si inchinano l'uno verso l'altro, poi verso il Gruppo Arbitrale e, quindi, lasciano l'area di gara.

#### **SPIEGAZIONE:**

- I. Il punto d'avvio per l'esecuzione del Kata è all'interno del perimetro dell'area di gara.
- II. 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.
- III. Se un Atleta non si presenta quando • chiamato, o se si ritira (Kiken), la vittoria viene assegnata automaticamente all'avversario, senza necessità di eseguire il Kata precedentemente notificato.




## APPENDICE 1: TERMINOLOGIA


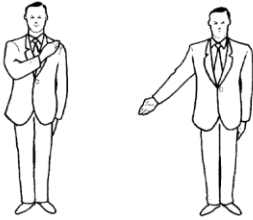

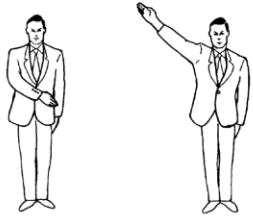
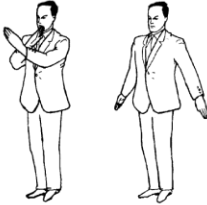
<b>SHOBU HAJIME</b>	Inizio dell' incontro	Dopo l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.
<b>ATOSHI BARAKU</b>	Segnala che l'incontro sta per terminare	Il cronometrista segnala acusticamente che mancano 10 secondi al termine dell'incontro e l'Arbitro annuncia "Atoshi Baraku".
<b>YAME</b>	Stop	Interruzione 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 - Iniziare	L'Arbitro assume una posizione avanzata. Mentre dice "Tszukete" estende le braccia, il palmo della mano verso l'esterno in direzione dei Concorrenti. Mentre dice "Hajime" 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 dei 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 fischietto. 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>TORIMASEN</b>	Nessun punto ne penalità assegnati dai Giudici.	L'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende obliquamente con i palmi delle mani rivolti verso il basso.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	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.

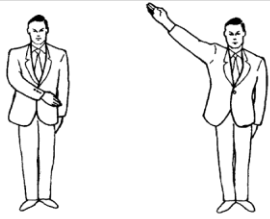

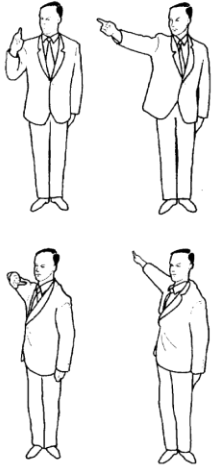
<b>CHUKOKU</b>	Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2.
		L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria
<b>KEIKOKU</b>	Avvertimento	1 o 2, poi punta l'indice 45° verso i piedi del colpevole.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Avvertimento per la squalifica	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice orizzontalmente verso il petto del colpevole.
<b>HANSOKU</b>	Squalifica	L'Arbitro indica una infrazione di Categoria 1 o di Categoria 2, poi punta il dito indice verso l'altro a 45° verso chi ha commesso l'infrazione, e annuncia la vittoria dell'avversario.
<b>JOGAI</b>	Uscita volontaria 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.

**APPENDICE 2: GESTI E SEGNALI DELL'ARBITRO E DEI GIUDICI ANNUNCI E GESTI DELL'ARBITRO**

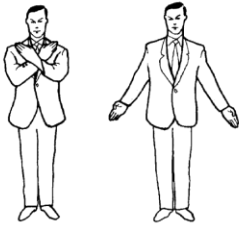


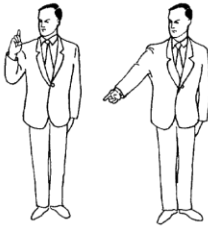
**ANNUNCI E GESTI DELL'ARBITRO**




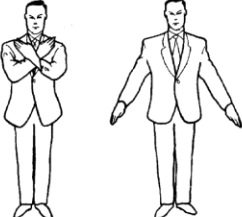
<p><b>SHOMEN-NI-REI</b></p> <p>L'Arbitro distende in avanti braccia con i palmi rivolti in avanti.</p>	
<p><b>OTAGAI-NI-REI</b></p> <p>L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi.</p>	
<p><b>SHOBU HAJIME</b></p> <p>"Inizia il combattimento"</p> <p>Dopo aver dato l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.</p>	
<p><b>YAME</b></p> <p>"Stop"</p> <p>Interruzione o fine del combattimento o incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro fa un movimento di taglio verso il basso, la propria mano.</p>	



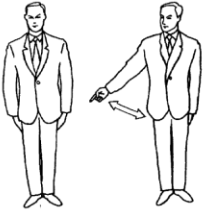


<p><b>TSUZUKETE HAJIME</b>  "Riprendere il combattimento — Inizio"  Mentre dice "Tsuzukete" con un piede in avanti, l'Arbitro estende le braccia con il palmo delle mani rivolto verso i concorrenti. Mentre dice "Hajime" volta il palmo delle mani e le porta rapidamente l'una contro l'altra; al stesso tempo fa un passo indietro.</p>	
<p><b>YUKO (1 punto)</b>  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 (due punti)</b>  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 (Tre punti)</b>  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>ANNULLAMENTO DELL'ULTIMA DECISIONE</b>  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>	



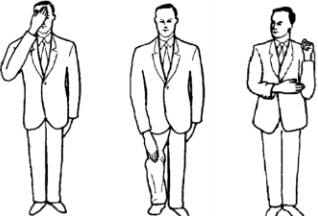


<p><b>NO KACHI (vittoria)</b></p> <p>Al termine dell' incontro, annunciando "AKA (o AO), No Kachi", l'Arbitro estende il proprio braccio verso l'alto a 45° dal lato del vincitore.</p>	
	
<p><b>KIKEN</b></p> <p>"Rinuncia"</p> <p>L'Arbitro punta il dito indice verso l'Atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.</p>	
<p><b>SHIKKAKU</b></p> <p>"Squalifica, allontanamento dall'area".</p> <p>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!"</p> <p>Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.</p>	



<p><b>HIKIWAKE</b></p> <p>"Parità" (solamente per gli incontri a Squadre).</p> <p>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>INFRAZIONE CATEGORIA 1</b> (senza un gesto addizionale per CHUKOKU)</p> <p>L'Arbitro incrocia le sue mani aperte coi bordi dei polsi all'altezza il petto.</p>	
<p><b>INFRAZIONE CATEGORIA 2</b> senza un gesto addizionale per CHUKOKU,</p> <p>L'Arbitro punta il viso del colpevole col braccio piegato.</p>	
<p><b>KEIKOKU</b></p> <p>"Avvertimento".</p> <p>L'Arbitro annuncia una violazione di Categoria 1 o 2, poi punta il dito indice verso il basso a 45° verso chi ha commesso l'infrazione.</p>	

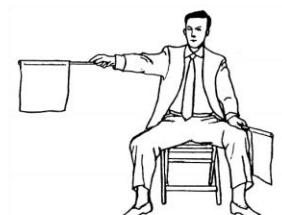
<p><b>HANSOKU CHUI</b>  "Avvertimento per la Squalifica".  L'Arbitro annuncia una violazione di Categoria 1 o 2 poi punta l'indice orizzontalmente nella direzione di chi ha commesso l'infrazione.</p>	
<p><b>HANSOKU</b>  "Squalifica"  L'Arbitro annuncia una violazione di Categoria 1 o 2 quindi punta il dito indice verso l'alto a 45° in direzione di chi ha commesso l'infrazione e concede la vittoria all'avversario.</p>	
<p><b>PASSIVITA'</b>  L'Arbitro gira i suoi pugni attorno a loro stessi davanti al petto, per indicare un'infrazione di Categoria2.</p>	
<p><b>TORIMASEN</b>  "Nessun punto, avvertimento o penalità"  L'Arbitro incrocia le braccia verso il basso 45°, con i palmi delle mani girati verso il basso.</p>	

<p><b>CONTATTO ECCESSIVO</b></p> <p>L'Arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo, una violazione della Categoria 1.</p>	
<p><b>SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONI</b></p> <p>L'Arbitro porta entrambe le mani al volto per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p><b>JOGAI</b></p> <p>"Uscita dall'area di combattimento"</p> <p>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 (Autolesionismo)</b></p> <p>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></p> <p>L'Arbitro fa un movimento circolare con l'indice rivolto in basso per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	

<p><b>SPINGERE, AFFERRARE, RESTARE PETTO A PETTO, TRATTENERE, SENZA FAR SEGUIRE UNA TECNICA o UNA PROIEZIONE ENTRO 12 SECONDI</b></p> <p>L'Arbitro tiene entrambi i pugni chiusi all'altezza delle spalle o spinge in avanti con le mani aperte per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p><b>ATTACCHI PERICOLOSI E INCONTROLLATI</b></p> <p>L'Arbitro porta il suo pugno chiuso al lato della testa per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p><b>ATTACCHI SUMULATI CON LA TESTA, LE GINOCCHIA O I GOMITI.</b></p> <p>L'Arbitro tocca la sua fronte, il suo ginocchio o il suo gomito con la mano aperta per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p><b>AFFRONTARE VERBALMENTE O DERIDERE L'AVVERSARIO E ATTEGGIAMENTI ANTISPATIVI</b></p> <p>L'Arbitro porta l'indice alle sue labbra per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p><b>SHUGO</b></p> <p>"Chiamata dei Giudici "</p> <p>L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per suggerire lo Shikkaku.</p>	



**YUKO**



**WAZA-ARI**



**IPPON**

**INFRAZIONE**

Richiamo per infrazione. La relativa bandiera viene agitata in senso circolare e viene dato il segnale di Categoria 1 o 2.



**INFRAZIONE DI CATEGORIA 1**

Le bandiere vengono incrociate ed estese con le braccia dritte.



**INFRAZIONE DI CATEGORIA 2**  
il Giudice indica la bandiera con il braccio piegato



**JOGAI**

Il Giudice batte sul tappeto con la bandiera corrispondente.



**KEIKOKU**



**HANSOKU CHUI**



**HANSOKU**



**PASSIVITÀ**

Le bandierine girano l'una verso l'altra, davanti al petto.

### **APPENDICE 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 di Categoria 1 (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. E' inaccettabile che gli Atleti, che ricevono un contatto leggero, si strofinano il volto, barcollano, si piegano, spuntano il paradenti 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 • stata controllata e soddisfa tutti i sei criteri per assegnare un punteggio, viene assegnato il punteggio e la penalità di Categoria 2 per finta o esagerazione. (Si tenga presente che i casi più seri di simulazione di infortunio possono richiedere un 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. E' 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 "Yame", abbassa la guardia o perde la concentrazione e non è in grado o rifiuta ripetutamente di contrastare gli attacchi dell'Avversario. La Spiegazione XVI 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 di Categoria 2 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).

E' 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 il 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 X recita che " È 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 torso (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 segnaleranno 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.

Quando il sistema revisione video viene utilizzato, il pannello di revisione video cambierà solamente la decisione se entrambi i Membri del pannello sono in accordo. Dopo la revisione comunicheranno immediatamente la loro decisione all'Arbitro che annuncerà, se possibile, ogni eventuale cambiamento rispetto alle decisioni originali.

#### JOGAI

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

#### INDICAZIONE DELLE VIOLAZIONI AL REGOLAMENTO

Per le violazioni di Categoria 1, i Giudici devono fare un cerchio con la corrispondente bandiera colorata, quindi distendere le bandiere incrociate allo loro sinistra per AKA, ponendo la bandiera rossa davanti, e alla loro destra per AO, ponendo la bandiera blu davanti. Ciò consente all'Arbitro di riconoscere chiaramente quale concorrente • considerato come il trasgressore.

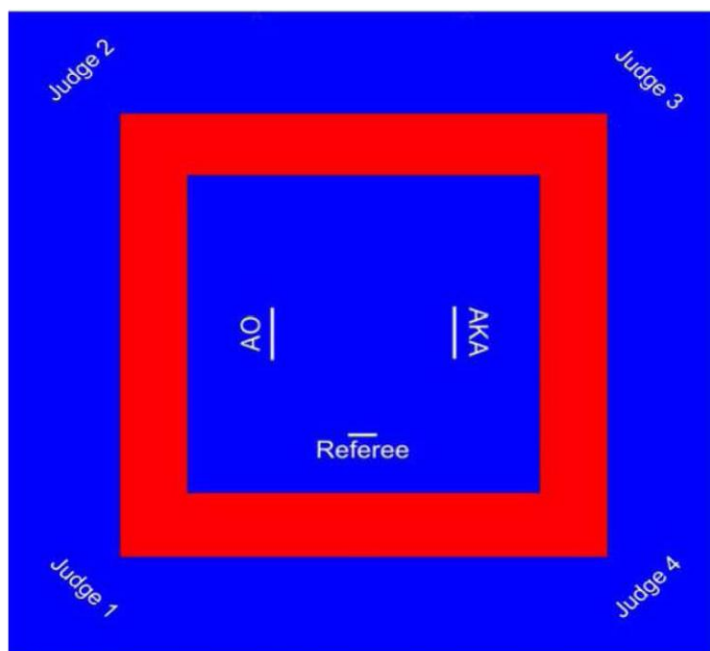
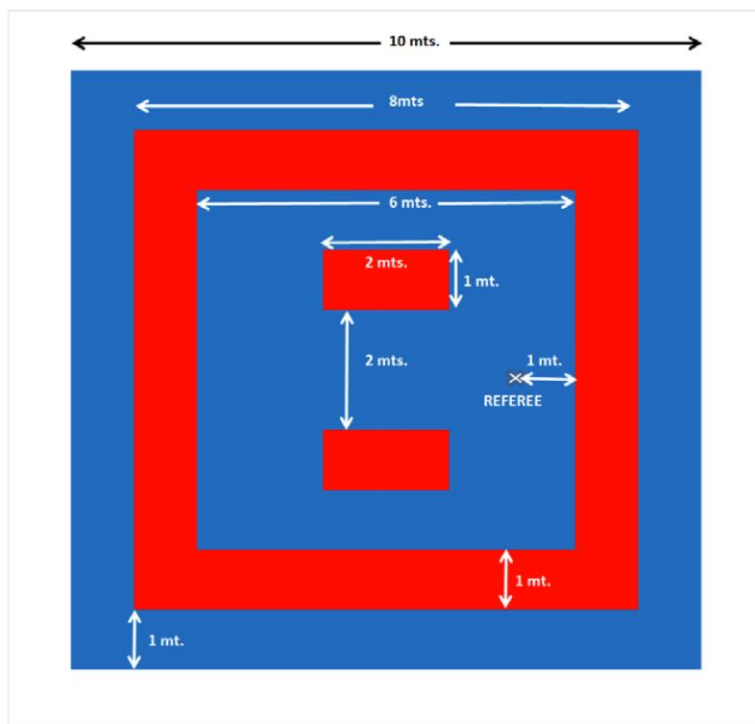


#### APPENDICE 4: TABELLA DEI PUNTI

● ○	<b>IPPON</b>	Tre punti
●	<b>WAZA-ARI</b>	Due punti
○	<b>YUKO</b>	Un punto
	<b>Kachi</b>	Vincitore
<b>X</b>	<b>Make</b>	Perdente
△	<b>Hikiwake</b>	Parità
<b>C1W</b>	Fallo di Categoria 1 — Richiamo	Avvertimento
<b>C1K</b>	Fallo di Categoria 1 — Keikoku	Avvertimento
<b>C1HC</b>	Fallo di Categoria 1 — Hansoku Chui	Avvertimento per la Squalifica
<b>C1H</b>	Fallo di Categoria 1 — Hansoku	Squalifica
<b>C2W</b>	Fallo di Categoria 2 — Richiamo	Avvertimento
<b>C2K</b>	Fallo di Categoria 2 — Keikoku	Avvertimento
<b>C2HC</b>	Fallo di Categoria 2 — Hansoku Chui	Avvertimento per la Squalifica
<b>C2H</b>	Fallo di Categoria 2 — Hansoku	Squalifica
<b>KK</b>	<b>Kiken</b>	Rinuncia
<b>S</b>	<b>Shikkaku</b>	Squalifica grave

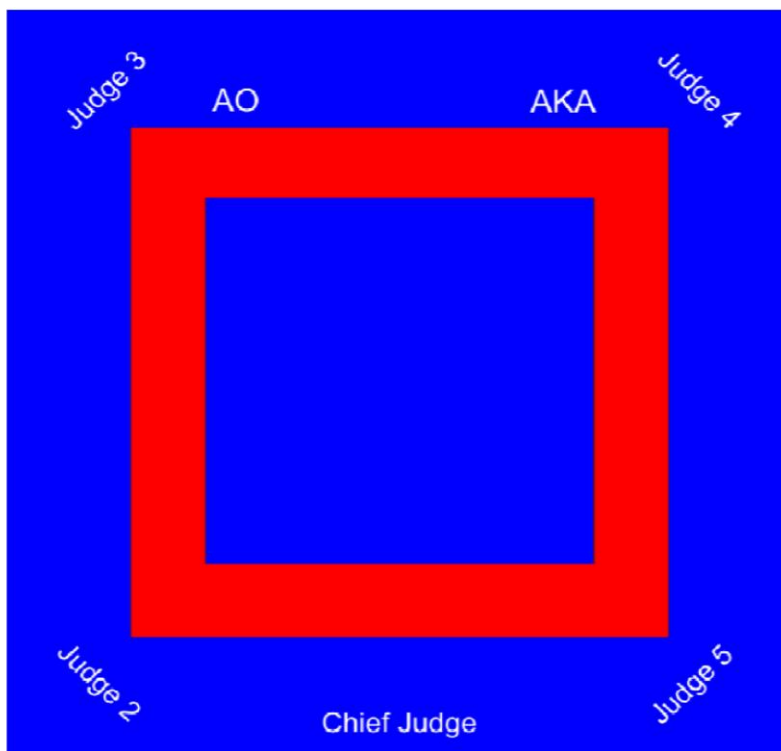
## APPENDICE 5: PIANTA E MISURE DELLE AREA DI GARA

### AREA PER LE COMPETIZIONI DI KUMITE





AREA PER LE COMPETIZIONI DI KATA



## APPENDICE 6: CAMPIONATI MONDIALI CONDIZIONI E CATEGORIE

### WORLD CHAMPIONSHIPS: CONDITIONS & CATEGORIES

WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS				WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS	
GENERAL	CATEGORIES			GENERAL	CATEGORIES
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ The competition will last for 4 days.</li> <li>❖ Each National Federation can register one (1) competitor per category.</li> <li>❖ At the draw, the four finalists of the previous championships will be split as much as possible. (The competitors in the case of individual events and the National Federations in the case of the team events).</li> <li>❖ The Championships will be displayed in five (5) or six (6) competition areas, depending on the stadium's features.</li> <li>❖ Kumite bouts duration will be in all cases 2 minutes for Cadet and Junior and for female under 21 and 3 minutes for male under 21.</li> <li>❖ Bunkai in Kata team (male &amp; female) to be performed in the final and bouts when the round is to determine the winner of a medal.</li> </ul>	UNDER 21	CADET	JUNIOR	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ The competition will last for 5 days.</li> <li>❖ Team Kumite eliminations will be held after the individual eliminations.</li> <li>❖ Each National Federation can register one (1) competitor per category.</li> <li>❖ At the draw, the four finalists of the previous Championships will be split as much as possible. (The competitors in the case of individual events and the National Federations in the case of team events).</li> <li>❖ The Championships will be displayed in four (4) competition areas in line (3 days) and in one (1) elevated area for the medal bouts and the finals (2 days).</li> <li>❖ For catering service of referees and officials, specific areas and timetables must be provided.</li> <li>❖ Kumite bouts duration will be 3 minutes for male and 2 minutes for female categories.</li> <li>❖ Bunkai in Kata team (male &amp; female) to be performed in the final and bouts when the round is to determine the winner of a medal.</li> <li>❖ NOTE: Allocation to age category is determined by the age of the athlete at the first day of the applicable event (i.e. the first competition day for the specific category.)</li> </ul>	<i>Individual Kata</i> <i>(age +16)</i>
	<i>Individual Kata</i> <i>(age 18, 19, 20)</i>	<i>Individual Kata</i> <i>(age 14/15)</i>	<i>Individual Kata</i> <i>(age 16/17)</i>		Male Female
	Male Female	Male Female	Male Female		<i>Male individual</i> <i>Kumite</i> <i>(age +18)</i>
	<i>Male Individual</i> <i>Kumite</i> <i>(age 18, 19, 20)</i>	<i>Male Individual</i> <i>Kumite</i> <i>(age 14/15)</i>	<i>Male Individual</i> <i>Kumite</i> <i>(age 16/17)</i>		-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.		-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
	<i>Female Individual</i> <i>Kumite</i> <i>(age 18, 19, 20)</i>	<i>Female Individual</i> <i>Kumite</i> <i>(age 14/15)</i>	<i>Female Individual</i> <i>Kumite</i> <i>(age 16/17)</i>		<i>Female individual</i> <i>Kumite</i> <i>(age +18)</i>
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.		-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.
	+68 Kg.	/	<i>Team Kata</i> <i>(age 14/17)</i>		<i>Team Kata</i> <i>(age +16)</i>
	/	/	Male Female		Male Female
	/	/	/		<i>Team Kumite</i> <i>(age +18)</i>
/	/	/	Male Female		
Total	12	10	13	16	

# **SINTESI DELLE MODIFICHE AL REGOLAMENTO**

**EFFETTIVO DAL 1° GENNAIO 2017**

## **KUMITE**

### **ARTICOLO 2 – DIVISA UFFICIALE**

- Agli atleti non è consentito indossare cinture che superano i 2/3 della lunghezza della coscia
- Gli atleti possono indossare due elastici o fermacapelli (prima ne era consentito solo uno)
- Le allenatrici possono indossare, per motivi religiosi, il medesimo copricapo approvato dalla Federazione Mondiale di quello previsto per arbitri e giudici

### **ARTICOLO 3 – ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KUMITE**

- Precisazione che gli atleti squalificati per KIKEN (rinuncia) sono esclusi dalla gara per tale categoria

### **ARTICOLO 5 -DURATA DI UN INCONTRO**

- La durata dell'Atoshi Baraku viene estesa a 15 secondi (invece degli attuali 10)

### **ARTICOLO 7 – CRITERI DECISIONALI**

- Introduzione di 'primo punto di vantaggio non contrastato' (SENSHU). In caso di parità di punteggio al termine dell'incontro, il vincitore è l'atleta che si è aggiudicato il primo punto non contrastato

### **ARTICOLO 8 – COMPORTAMENTI PROIBITI**

- L'infrazione nella categoria 2 per passività soggetta ad Atoshi Baraku esteso a 15 secondi

### **ARTICOLO 10 – LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA**

- Precisazione che gli atleti squalificati per KIKEN sono esclusi dalla gara per tale categoria (come da Articolo 3)
- In caso di atterramento di un atleta l'arbitro chiederà l'intervento del medico e inizierà il conteggio fino a dieci indicandolo con le dita. Il cronometrista interromperà il tempo nel modo consueto.

### **ARTICOLO 12 – POTERI E DOVERI**

- Precisazione in merito al potere degli Arbitri di allontanare dall'area di gara l'allenatore o chiunque si renda responsabile di comportamenti non consoni o di disturbo al regolare svolgimento dell'incontro

### **ARTICOLO 13 – INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN COMBATTIMENTO**

- Gli atleti devono iniziare dal centro del materassino rosso assegnato (non vengono più utilizzate le linee)

## **KATA**

### **ARTICOLO 1 – AREA DI GARA DI KATA**

- I tappeti utilizzati nel kumite per indicare il punto di partenza da girare per la gara di kata per formare una superficie di gara di colore uniforme

### **ARTICOLO 3 – ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KATA**

- Precisazione che gli atleti squalificati per KIKEN sono esclusi dalla gara per tale categoria (come da Articoli 3 e 10 del regolamento kumite)

### **ARTICOLO 5 – CRITERI DECISIONALI**

- Si aggiunge ai falli l'atto di distrarre i Giudici spostandosi continuamente mentre l'avversario si sta muovendo
- Si aggiunge ai motivi di squalifica il ricorso alla tecnica della sforciciata di gambe al collo nel Bunkai

## **ARTICOLO 6 – OPERAZIONI DI GARA**

- Precisazione che gli atleti squalificati per KIKEN sono esclusi dalla gara per tale categoria e spiegazione delle modalità di segnalazione del KIKEN da parte dell'Arbitro

## ***APPENDICI***

### **APPENDICE 1 -TERMINOLOGIA**

- Atoshi Baraku esteso a 15 secondi (rif. Art. 5 Regolamento Kumite)
- Aggiunta del termine SENSU per 'primo punto di vantaggio non contrastato'
- Spiegazione dettagliata delle modalità di segnalazione del KIKEN

### **APPENDICE 3 -CRITERI GUIDA PER ARBITRI E GIUDICI**

- Chiarimento sulla penalità che può essere assegnata per simulazione di infortunio in caso di punto. Le parole "simulazione o esagerazione di infortunio" sono modificate in "simulazione di infortunio" (se una tecnica è controllata non esiste esagerazione)

# REGOLAMENTO MANIFESTAZIONI DI KATA PER ATLETI CON DISABILITÀ

## ARTICOLO 1 :AREA DI GARA

- 1 L'area di gara deve essere piana e priva di asperità.
- 2 L'area di gara deve essere un tappeto, di m. **10 x 10** protezione compresa ed incorporata, costituito da materassini di gomma di colore blu e rosso con uno spessore di almeno cm 2.
- 3 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 approvati.
- 4 Il bordo di un metro deve essere di un colore diverso rispetto a quello dell'area di gara.
- 5 Non è consentita la presenza di tabelloni, muri, pilastri, etc. entro un metro dal perimetro esterno della zona di sicurezza.
- 6 I 4 Giudici sono seduti all'angolo del tappeto nell'area di sicurezza. Il Giudice Centrale è posto di fronte al tavolo centrale. Ogni Giudice ha in dotazione un Tabellone segnapunti con punteggi che vanno dal 5.0 al 9.0.
- 7 L'addetto alla supervisione dei punti è seduto al tavolo ufficiale vicino al Segnapunti.
- 8 L'Allenatore è al di fuori dell'area di sicurezza. Può accompagnare l'Atleta fino al saluto. Può entrare nell'area di gara solo su autorizzazione preventiva del Supervisore e solo per il tempo strettamente necessario per le operazioni di inizio della prova.

## ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE

- 1 In deroga al Regolamento, il Responsabile di Gara può autorizzare l'esposizione di speciali etichette o marchi di sponsor autorizzati. Inoltre, può autorizzare un abbigliamento differente se questo limita la partecipazione dell'Atleta alla gara.
- 2 Gli Atleti devono tenere puliti i propri capelli e tagliarli ad una lunghezza che non intralci il regolare svolgimento della gara. È consentito l'utilizzo di qualsiasi mezzo a supporto degli Atleti con disabilità o utili per la mobilità come deambulatori, stampelle e carrozzine.

## ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

- 1 La competizione per Atleti con disabilità è una gara di Kata individuale che si articola secondo categorie di età e di disabilità.
- 2 Gli Atleti vengono suddivisi per età (secondo il Regolamento) e per disabilità, valutata dal Medico e/o dal Responsabile di Gara predisposto.
- 3 Tutti gli Atleti partono dal livello verde. Viene applicato il sistema di valutazione a punteggio ed i punteggi aggiuntivi vengono assegnati dal Medico e/o dal Responsabile di Gara predisposti dopo aver valutato la Copia della "Relazione Clinica Funzionale Sintetica" redatta dal Medico curante, ed inoltrata all'atto dell'iscrizione.
- 4 Il giudizio viene espresso dai Giudici secondo il seguente schema della "Tab. A"

<b>Prova</b>	<b>Giudizio esprimibile</b>
Prima prova	Da 5.0 a 7.0
Seconda prova	Da 6.0 a 8.0
Finale	Da 7.0 a 9.0

**"Tab. A"**

5 La valutazione viene data dai 5 Giudici al suono bitonale dell'Arbitro Centrale. Vengono eliminati dal computo complessivo il voto più alto o uno dei voti più alti e il voto più basso o uno dei voti più bassi. Alla totalità della votazione viene sommato un Handicap (punteggi aggiuntivi da sommare alla somma dei punteggi validi, secondo la "Tab. B") e il voto risultante viene dichiarato dal Supervisore.

<b>Categoria di disabilità</b>	<b>Tipo di disabilità</b>	<b>Handicap</b>
<b>Ciechi e Ipovedenti</b>	<b>B1 Cecità totale:</b> Totale assenza di percezione della luce in entrambi gli occhi o qualche percezione del luce ma con l'incapacità di riconoscere la forma di una mano a qualsiasi distanza o direzione. Gli Atleti possono indossare occhiali opachi.	<b>Livello rosso:</b> grave manifestazione di disabilità ( +0.4)
	<b>B2 Grave compromissione visiva:</b> dalla capacità di riconoscere la forma di una mano fino ad acuità visiva 2 / 60 e un campo visivo inferiore a 5 gradi (nel migliore occhio con la migliore correzione).	<b>Livello giallo:</b> media manifestazione di disabilità (+0.2)
	<b>B3 visiva deteriorata:</b> Da acuità visiva sopra 2 / 60 fino a 6 / 60 e / o un campo visivo di oltre 5 gradi e meno di 20 gradi (nel migliore occhio con la migliore correzione ).	<b>Livello verde:</b> piccola manifestazione di disabilità (+0.0)
<b>In Carrozzina</b> Persone con tetraplegia, paraplegia , paralisi e perdita di funzione agli arti superiori e inferiori, Spina Bifida e Poliomielite.	<b>Paralisi a livello del collo (1-7 C),</b> impossibilità di movimento per arti inferiori e superiori (Tetraplegie)	<b>Livello rosso:</b> grave manifestazione di disabilità ( +0.4)
	<b>Paralisi a livello del torace (1-12 D),</b> con instabilità a diversi livelli del torace, ma con normale funzionamento degli arti superiori (Paraplegia)	<b>Livello giallo:</b> media manifestazione di disabilità (+0.2)
	<b>Paralisi a livello lombare (1-5 L),</b> con assente o carente movimento degli arti inferiori, ma con buona stabilità del torace (Paraplegia)	<b>Livello verde:</b> piccola manifestazione di disabilità (+0.0)
<b>Disabili cognitivi</b> Persone con handicap mentale, sindrome di Down, disturbi di apprendimento e comportamentali, disturbi dell'apparato neurologico.	Categorizzati a discrezione della Commissione Medica e/o dal Responsabile di Gara seguendo le indicazioni internazionali fornite dall'Organizzazione Mondiale della Sanità:  ICF International Classification of Functioning, Disability piccola and Health;  ICD-10 International Classification of Diseases.	<b>Livello rosso:</b> grave manifestazione di disabilità ( +0.4)  <b>Livello giallo:</b> media manifestazione di disabilità (+0.2)  <b>Livello verde:</b> manifestazione di disabilità (+0.0)

**"Tab. B"**



6 6. In caso di parità si considera il punteggio più alto tra quelli rimasti, in caso di ulteriore parità il più alto dei più bassi; infine, in caso di ulteriore parità si effettua un sorteggio.

7 7. La gara si articola in prove a punteggio fino a determinare i due finalisti secondo il seguente schema "Tab. C":

<b>Numero di Atleti</b>	<b>Numero di prove</b>	<b>Numero di Atleti che passano la prova</b>
2 o inferiore	1	
Da 3 a 8	2	2 (l'Atleta 3° classificato è medaglia di bronzo)
Superiore a 8	3	8

**"Tab. C"**

8 8. Nella finale l'Atleta col punteggio più alto indossa una cintura blu. L'altro una cintura rossa. Il vincitore si determina sommando il punteggio arbitrale con il punteggio handicap aggiuntivo ed è dichiarato dal Supervisore tramite la bandierina blu o rossa.

9 9. È possibile eseguire Kata di stile, previsti nel Regolamento Kata o un Kata di libera composizione.

10 10. Gli Atleti possono eseguire anche lo stesso Kata ad ogni prova.

11 11. Nel Kata di Libera Composizione la gestualità è libera e multiforme e si deve concretare attraverso un dinamismo motorio polivalente che tenga conto anche delle caratteristiche peculiari dell'Atleta con disabilità. Nell'elaborazione della prova e nella sua esecuzione viene lasciata agli Insegnanti Tecnici ed agli Atleti la più ampia possibilità affinché la creatività si esprima liberamente.

12 12. La prova con un Kata di Libera Composizione o una composizione di Kata di stile ha la durata minima di 60" e massima di 80"; ogni 5 secondi in più o in meno viene penalizzato di 0,1 punti.

13 13. Nella finale a bandierine il Kata di Libera Composizione può essere supportato da una base musicale. L'impianto audio necessario deve essere fornito dall'Atleta.

#### **ARTICOLO 4: CRITERI DECISIONALI**

1 Valutazione: Nel valutare le prestazioni di un Atleta con disabilità i Giudici devono attenersi a 3 criteri principali ("Tab. D"):

<b>Conformità</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alle tecniche ed agli standard dello stile applicabile</li></ul>
<b>Abilità tecniche</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Posizioni (per quanto compatibili con la mobilità dell'Atleta)</li><li>• Tecniche</li><li>• Movimenti di transizione (limitati o modificati dagli Atleti in carrozzina)</li><li>• Respirazione corretta</li><li>• Messa a fuoco (kime)</li><li>• Difficoltà tecnica</li></ul>
<b>Abilità Atletiche</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Forza</li><li>• Velocità</li><li>• Equilibrio</li><li>• Ritmo</li></ul>

**"Tab. D"**

2 Non va tenuto conto di tutte quelle conformità o abilità che non sono oggettivamente dimostrabili dall'Atleta (es. posture negli Atleti in carrozzina o sguardo negli Atleti Ciechi o Ipovedenti)

3 Per quanto non previsto nel presente Regolamento si fa riferimento al Regolamento per le competizioni di Kata.