

# Shotokan Karate-do International - Italia

## Regolamento Arbitraggio Federale



### ARTICOLO 1 AREA DI GARA KUMITE

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

L'area sarà un quadrato con i lati di 8 metri, con ulteriori 2 metri sui lati, come zona di sicurezza. Una linea lunga mezzo metro deve essere tracciata 2 metri dal centro dell'area di competizione per il posizionamento dell'arbitro.

Devono essere tracciate 2 linee parallele ognuna lunga metri 1 perpendicolarmente alla linea dell'arbitro e ad una distanza di metri 1.5 dal centro dell'area di competizione per il posizionamento dei concorrenti.

2 linee incrociate ognuna lunga metri 0.5 segneranno il centro.

I giudici " FUKUSHIN" saranno seduti nella zona di sicurezza.

L'arbitro "SUSHIN", sarà in piedi tra i due concorrenti in posizione triangolare

Dietro e a destra dell'arbitro centrale si siederà il "KANSA", o arbitro supervisore.

#### **SPIEGAZIONE.**

Adiacenti all'area di gara non devono esserci cartelloni pubblicitari, pareti, pilastri, ecc...almeno entro 2 metri dal perimetro esterno dell'area di sicurezza.

L'arbitro deve assicurarsi che i moduli che formano l'area di gara non si separino, e non vi siano avvallamenti perché ciò potrebbe costituire un pericolo o causare lesioni.

### ARTICOLO 2 ABITO UFFICIALE PER I CONCORRENTI

- 1) I concorrenti devono indossare il KARATE-GI, il quale deve essere bianco.
- 2) Il consiglio arbitrale può radiare dalla competizione qualsiasi funzionario o concorrente che non sia conforme al presente regolamento.

#### **" DIVISA ARBITRI".**

**Arbitri e giudici devono indossare la divisa ufficiale designata dalla federazione e dal consiglio arbitrale.**

- 1) La divisa ufficiale è la seguente: "BLAZER BLU NAVY, una camicia bianca con maniche lunghe o corte in base alla stagione, una cravatta federale indossata senza fermacravatta, un paio di pantaloni grigi.
- 2) Arbitri e giudici femminili possono indossare un fermacapelli.

#### **CONCORRENTI.**

- 1) Concorrenti devono indossare un KARATE-GI bianco, con solo gli emblemi SKI-F e/o l'emblema della federazione nazionale di appartenenza sul petto sinistro della giacca.
- 2) Possono essere tenute solo le etichette originali del KARATE-GI. E devono essere in posizioni normalmente accettate, ad esempio nell'angolo in basso a destra della giacca, e la posizione in vita sui pantaloni.
- 3) Ogni concorrente "AKA", deve indossare una cintura rossa, quando due concorrenti sono in competizione allo stesso tempo,
- 4) In deroga all'articolo 1 di cui sopra, il comitato esecutivo può autorizzare la visualizzazione di etichette speciali o marchi di sponsor autorizzati.



- 5) La giacca una volta serrata intorno alla vita con la cintura, deve avere una lunghezza minima che copra i fianchi, ma, non deve avere una lunghezza che sia più di 3 quarti dal fianco alle ginocchia.
- 6) Le concorrenti femminili possono indossare una T-shirt", solo ed esclusivamente bianca sotto la giacca del KARATE-GI.
- 7) La lunghezza minima delle maniche della giacca non deve essere più lunga della curva del polso e non inferiore a metà dell'avanbraccio, le maniche della giacca non possono essere arrotolate. I pantaloni devono essere abbastanza lunghi da coprire almeno 2 terzi delle tibie e non possono essere arrotolati.
- 8) I concorrenti devono tenere i capelli puliti e tagliati a una lunghezza che non ostacoli la buona conduzione dell'incontro. Hachimaki "fascia", non sarà consentita.
- 9) Se l'arbitro dovesse prendere in considerazione i capelli troppo lunghi o sporchi di un concorrente, potrà previo accordo con il consiglio arbitrale radiare l'atleta dalla competizione. In kata e kumite i fermacapelli in metallo e i cerchietti sono proibiti.
- 10) I concorrenti devono avere le unghie di mani e piedi corte, non devono indossare oggetti metallici o di altro tipo, che potrebbero procurare ferite all'avversario.
- 11) l'uso dell'apparecchio per i denti deve essere approvato dall'arbitro e dal dottore ufficiale e responsabile per la gara, mentre i **concorrenti devono assumersi la piena responsabilità per eventuali danni arrecati.**
- 12) Tutti i concorrenti devono indossare i guanti approvati dalla SKI-F e di colore bianco. Le protezioni per il seno la conchiglia e il paradenti sono obbligatorie, mentre tutti gli altri tipi di protezioni sono vietate.
- 13) Sono parimenti vietati occhiali che non siano infrangibili, le lenti a contatto devono essere morbide e possono essere applicate a RISCHIO E PERICOLO DEL CONCORRENTE.
- 14) L'arbitro, su consiglio del medico ufficiale, deve approvare l'uso di bende, imbottiture o supporti per infortunio.
- 15) Ci può anche essere una base religiosa , per l'uso di alcuni elementi esterni, come turbanti o amuleti, le persone che desiderano, in virtù della loro religione, indossare ciò che altrimenti potrebbe essere interpretato come abbigliamento non autorizzato, deve, in virtù di ciò comunicarlo al consiglio arbitrale in anticipo. Il quale consiglio arbitrale esaminato il caso si riserva di prendere decisioni in merito.
- 16) Se un concorrente entra nell'area **impropriamente vestito** non verrà immediatamente squalificato, ma gli verrà **concesso 1 minuto per rimediare.**

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

- 1) Un torneo di karate può comprendere gare di KATA e KUMITE, Può essere ulteriormente suddiviso in competizioni a squadre "IPPON SHOBU", e competizioni individuali "IPPON HAN SHOBU".



- 2) Le competizioni di kumite possono essere ulteriormente divise in categorie di peso nessun concorrente può essere sostituito da un altro in una gara di kumite individuale
- 3) I concorrenti singoli o a squadre che non si presentino quando vengono chiamati riceveranno "KIKEN", ossia la rinuncia al diritto di eseguire l'incontro in quella Categoria.
- 4) Nelle gare a squadre ogni squadra deve avere un numero dispari di partecipanti. Quelle di kumite possono essere di cinque o di tre atleti e per poter iniziare la prima fase di gara devono essere presenti non meno di tre atleti per la competizione a squadre di cinque o due per quella di tre. Ogni kiken verrà conteggiato come un ippon per la squadra avversaria. Indubbiamente non è possibile essere meno di due o uno in quanto la vittoria sarebbe già decretata. Tutto ciò non è possibile nelle gare a squadre di Kata!
- 5) I concorrenti sono tutti membri effettivi della squadra quindi non ci sono riserve fisse. Prima dell'inizio di ogni gara un rappresentante della squadra deve consegnare al tavolo degli arbitri, un modulo che definisca i nomi e la sequenza "ORDINE DI COMBATTIMENTO", dei membri della squadra.
- 6) Il loro ordine di combattimento **"può' essere modificato per ogni turno successivo, a condizione che venga notificato in anticipo al tavolo degli arbitri". "una volta notificato non può' più' per nessun motivo subire cambiamenti fino al turno successivo" la squadra che apporta dei cambiamenti nella composizione della squadra o dell'ordine di combattimento sarà immediatamente squalificata".**

## ARTICOLO 4 IL GRUPPO ABITRALE

Il gruppo arbitrale è composto da un arbitro SHUSHIN "CENTRALE", 4 o 6 Giudici FUKUSHIN "DI SEDIA", e 1 Arbitro KANSA "SUPERVISORE".

Inoltre per facilitare lo svolgimento della competizione altri giudici saranno.

Alloggiati ai tavoli "CRONOMETRISTI, SEGNAPUNTI, ECC..." dietro il tatami di gara

### SPIEGAZIONE.

- 1) All'inizio di ogni incontro di kumite l'ARBITRO si trova sul bordo esterno del Tatami alla sua destra si trova il KANSA, e a seguire i 4 GIUDICI di sedia due per parte.
- 2) Dopo i saluti tra gli arbitri e i concorrenti, l'arbitro centrale fa un passo indietro, mentre i giudici si girano verso di lui e lo salutano, dopodiché vanno a prendere posizione nei loro posti assegnategli.
- 3) Quando si cambia tutto il gruppo arbitrale. Gli arbitri che stanno uscendo formano una linea, fanno prima un passo avanti verso il gruppo subentrante e lo salutano inchinandosi su comando dell'arbitro centrale entrante, lasciano successivamente l'area di competizione.
- 4) Invece quando il cambio è solo tra un singolo giudice di sedia, il giudice entrante va verso il posto del giudice uscente il quale lo attende il piedi, si inchinano insieme per il saluto e cambiano le posizioni.

### DURATA DEGLI INCONTRI.

- 1) La durata dei combattimenti è definita con 2 MINUTI, effettivi per le gare dai 18 anni in su compresi maschile femminile veterani e squadre. 1 MINUTO e MEZZO, effettivi vi per speranze e juniores



- 2) Mentre solo per i maschi la finale deve essere effettuata fino a 5 minuti e con 6 WAZAARI o 3 IPPON "SANBON SHOBU". **"con facoltà decisionale del capo arbitri la finale può essere ridotta. a 2 minuti e 3 waazari o 2 ippon"**.
- 3) Il momento in cui il combattimento INIZIA è quando l'arbitro dà il segnale di PARTENZA "HAJIME", e si ferma ogni volta che l'arbitro chiama il "YAME".
- 4) Il cronometrista deve dare segnali da un gong chiaramente udibile. L'arbitro centrale deve avvisare i combattenti quando partono i 30 secondi finali "ATOSHIBARAKU", **l'incontro finisce all'ordine dello yame e non al suono del gong**

## ARTICOLO 5 PUNTEGGI

- 1) I punteggi sono i seguenti: "IPPON o WAZAARI. Un IPPON, viene assegnato quando una tecnica viene eseguita secondo i seguenti criteri per una zona di punteggio: "1=buona forma, 2=atteggiamento sportivo, 3=applicazione della tecnica in modo vigoroso, 4=consapevolezza zanshin, 5=tempismo perfetto, 6=distanza corretta, 7=corretto angolo di attacco.  
Un IPPON può essere concesso nei seguenti casi: 1=UN CONTRATTACCO ESEGUITO DOPO UN DE-AI DELL'AVVERSARIO, 2=UN ATTACCO SIMULTANEO ESEGUITO FACENDO PERDERE ALL'AVVERSARIO. L'EQUILIBRIO, 3=CON UNA COMBINAZIONE DI TECNICHE EFFICIENTI, TIPO: TSUKI-TSUKI, GERI-TSUKI. KUZUSHI -TSUKI, NAGE- TSUKI O GERÌ. O ancora un attacco portato verso l'avversario che si trova in uno stato di perdita di spirito combattivo "MUBOBI"
- 2) Gli attacchi sono limitati alle seguenti zone: TESTA, COLLO, FACCIA, PETTO, DORSO.
- 3) Una tecnica efficace portata nello stesso tempo in cui viene data la fine dell'incontro è considerata VALIDA
- 4) Una tecnica anche se efficace portata dopo l'ordine di sospendere l'incontro è considerata NULLA, anzi, in caso di scorrettezza può comportare una sanzione.
- 5) nessuna tecnica anche se corretta viene assegnata se i due contendenti sono entrambi fuori dai tatami.
- 6) Tuttavia, se uno dei concorrenti esegue una tecnica efficace mentre è ancora all'interno del tatami di gara, e prima che l'arbitro chiami il YAME, la tecnica verrà assegnata.
- 7) CORRETTO ANGOLO DI ATTACCO, con una angolazione di oltre 90 gradi dal punto bersaglio, non va dato IPPON, ma, in questo caso è possibile dare WAAZARI.
- 8) Per il calcio MAWASHI GERÌ alla schiena **NON VA DATO NESSUN WAAZARI** se la tibia colpisce il fianco, o se mentre si porta il calcio la gamba viene presa dall'avversario. Ma **SI DEVE dare il WAAZARI**, se, il calcio colpisce la schiena con HEISOKU "collo del piede", e se dopo aver colpito la gamba viene presa dall'avversario. Mentre **VA DATO IPPON**, se il calcio colpisce senza che l'avversario prenda la gamba, "semprechè sia portato in modo corretto".

### SPIEGAZIONE

- 1) Afferrare l'avversario per proiettarlo, può essere considerato valido solo se si tratta di una vera e propria tecnica di karate.



- 2) Per motivi di sicurezza se l'avversario viene gettato a terra senza controllo o se il perno per la proiezione si trova al di sopra delle anche, si dovrà applicare verso il contendente che la applica un avvertimento o una ammonizione.
- 3) Le eccezioni riguardano le convenzionali tecniche di karate, in cui è impossibile tenere, ossia: DEASHI BARAI, KOUCHI GARI, KANI BASAMI, ecc...
- 4) La tecnica con BUONA FORMA, deve avere caratteristiche che le conferiscono efficacia secondo i concetti del karate.
- 5) L'ATTITUDINE SPORTIVA, è una componente della buona forma, riferendosi ad un atteggiamento non dannoso ma di grande concentrazione, evidenziato durante l'esecuzione della tecnica di punteggio.
- 6) L'APPLICAZIONE VIGOROSA, definisce la potenza e la velocità della tecnica e la volontà palpabile della sua riuscita.
- 7) CONSAPEVOLEZZA O ZANSHIN, è lo stato di COSTANTE IMPEGNO, in cui il concorrente mantiene la totale concentrazione, dello sguardo, e la consapevolezza delle reali capacità dell'avversario al contrattacco, "non voltare la faccia dall'altra parte durante l'esecuzione della tecnica, rimanendo di fronte all'avversario".
- 8) BUON TEMPISMO, ossia eseguire una tecnica quando si può avere il massimo dell'efficacia.
- 9) DISTANZA CORRETTA, significa eseguire una tecnica simile alla distanza precisa in cui si avrà il massimo potenziale. Così che se la tecnica viene eseguita su di un avversario che si sta rapidamente allontanando, l'effetto di quel colpo è notevolmente ridotto.
- 10) Una tecnica che viene portata sotto la cintura può essere assegnata a condizione che sia al di sopra dell'osso pubico. La tecnica alla gola è consentita, e **IL PUNTO PUÒ\* ESSERE ASSEGNATO SOLO ED ESCUSIVAMENTE SE LA TECNICA PORTATA E' ADEGUATAMENTE CONTROLLATA E NON TOCCA.**
- 11) Una tecnica che colpisce la scapola-clavicola è da considerarsi valida, mentre se colpisce la giunzione dell'osso superiore del braccio con la scapola-clavicola il punto è da considerarsi nullo.
- 12) Solo il suono del gong può segnalare la fine definitiva dell'incontro.
- 13) la fine dell'incontro data dal gong non significa che l'arbitro non possa più comminare delle sanzioni ai contendenti anche dopo terminato l'incontro, le sanzioni possono essere^ imposte dal gruppo arbitrale fino al momento in cui i contendenti lasciano il tatami dopo la conclusione dell'incontro,
- 14) le sanzioni possono venire corrisposte anche dopo aver lasciato il tatami, ma solo dal consiglio arbitrale,
- 15) I veri AIUCHI, SONO RARI. Non solo perché si devono portare contemporaneamente due tecniche valide. Due tecniche potrebbero essere portate simultaneamente ma raramente sono entrambe valide.



- 16) L'arbitro non deve dichiarare "AIUCHI", una situazione in cui solo uno dei due contendenti a portato realmente una tecnica efficace. QUESTO NON E' AIUCHI.

#### CRITERI DECISIONALI.

- 1) Un incontro è determinato da un concorrente che ha ottenuto: SHOBU IPPON HAN (2 IPPON, 1 IPPON+1 WAZA-ARI, 3 WAZA-ARI) per il KUMITE INDIVIDUALE. Mentre per il KUMITE A SQUADRE o SHOBU IPPON occorrono (1 IPPON, o 2 WAZA-ARI).
- 2) Se durante il kumite individuale si verifica un pareggio, si deve estendere il kumite per 2 MINUTI con "ENCHOSEN", in cui TUTTI I PUNTI, LE SANZIONI, LE DIFFIDE, del KUMITE PRECEDENTE DEVONO ESSERE RIPORTATE NELL' "ENCHOSEN".
- 3) Se al termine dell'ENCHOSEN, si verifica ANCORA UN PAREGGIO, si deve rifare nuovamente il KUMITE ossia "SAI-SHIAI", nel quale NULLA E' RIPORTATO DALL' INCONTRO PRECEDENTE.
- 4) Se il SAI-SHIAI, finisce ancora alla PARI, VERRÀ PRESA UNA DECISIONE ARBITRALE "HANTEI" nella quale i GIUDICI sono OBBLIGATI a dare la vittoria a uno o all'altro concorrente, **QUINDI NON ESISTE PAREGGIO.**
- 5) Le decisioni dei giudici sono prese sulla base di:  
A = L'ATTEGGIAMENTO,  
B = LO SPIRITO COMBATTIVO,  
C = LA FORZA DIMOSTRATA DAI CONCORRENTI  
D = LA SUPERIORITÀ DELLE TECNICHE  
E = L'INIZIATIVA QUALE DEI CONCORRENTI HA AVVIATO LA MAGGIOR PARTE DELLE AZIONI.
- 6) LA SQUADRA VINCENTE E' QUELLA CON IL MAGGIOR NUMERO DI VITTORIE
- 7) Se si verifica un pareggio nella gara a squadre si dovrà vedere prima. 1= La squadra vincente sarà decisa tra quella che AVRA' IL MAGGIOR NUMERO DI VITTORIE. 2= Tutte le vittorie ottenute per HANSOKU-MAKE, o SHIKKAKU-MAKE, SARANNO CONTATE COME IPPON KACHI 3= Un IPPON KACHI AVRA LA PRIORITÀ su 2 WAZA-ARI KACHI.
- 8) Qualora le due squadre abbiano ancora lo stesso punteggio si CONSIDERERANNO SOLO LE VITTORIE PER WAZA-ARI. Se saranno ancora pari, le due squadre sceglieranno ognuna un contendente il quale dovrà combattere di nuovo per lo spareggio.

#### SPIEGAZIONE.

- 1) Al momento di decidere l'esito di un incontro con il voto "HANTEI", l'arbitro si sposterà lungo il perimetro del tatami, e chiamerà l'HANTEI, con un colpo di fischietto. I giudici daranno i loro giudizi attraverso le bandierine.
- 2) L'arbitro darà quindi un colpo di fischietto le bandierine si abbasseranno ed egli TORNANDO ALLA SUA POSIZIONE ORIGINALE NEL TATAMI, annuncerà la decisione.
- 3) Nel caso ci sia un pareggio egli annuncerà "HIKIWAKE", e avvierà L' HENCHOSEN, se applicabile.
- 4) Nel caso di vittoria di AKA o SHIRO, l'arbitro SUSHIN "centrale", non uscirà dal tatami ma assegnerà direttamente la vittoria per NO KACHI sul posto.



## ARTICOLO 6

## COMPORAMENTO PROIBITO

- 1) Tecniche che hanno un contatto eccessivo tenuto conto della zona di punteggio attaccata.
- 2) Tecniche che hanno contatto con la gola attacchi alle braccia, alle gambe, inguine, articolazioni, al collo del piede, attacchi al viso con tecniche a mano aperta.
- 3) Tecniche di proiezione pericolose o vietate che possono causare lesioni
- 4) Ripetute uscite dall'area di gara "JOGAI".
- 5) Evitare il combattimento o impedire in modo scorretto all'avversario di portare il punto "MUBOBI",
- 6) Afferrare, o tentare di proiettare l'avversario senza prima fare un attacco vero e proprio
- 7) Applicare tecniche di proiezione il cui fulcro sia sopra il bacino.
- 8) Creare confusione con lotta, spinte, prese senza tentare delle tecniche di karate valide.
- 9) Tecniche che per loro natura non possono essere controllate per la sicurezza dell'avversario.
- 10) Attacchi pericolosi e senza controllo.
- 11) Attacchi con la testa le ginocchia e i gomiti.
- 12) Fingendo o esagerando lesioni.
- 13) Parlare o incitare l'avversario
- 14) Non obbedire agli ordini dell'arbitro.
- 15) Comportamento scorretto nei confronti dei funzionari arbitrali.
- 16) Altre violazioni dell'etichetta.
- 17) NEL CASO DI UN INCONTRO A SQUADRE IN CUI UN ATLETA SIA REO DI UN QUALSIASI COMPORAMENTO SCORRETTO DI CUI SOPRA LA SQUADRA POTRÀ' ESSERE IMMEDIATAMENTE SQUALIFICATA "previa consultazione e decisione unanime da parte degli arbitri e del Kansa".

## ARTICOLO 7

## SANZIONI.

- 1) CHUKOKU "ATTENZIONE": è utilizzato solamente per SANBON SHOBU "5 MINUTI O 6 WAAZARI O 3 PPON". Può essere imposto per piccole infrazioni o avvertimento.
- 2) FIANSOKU KEIKOKU: può essere assegnato per infrazioni un po' più gravi di CHOKOKU direttamente per infrazioni gravi, ma che non impongono l'HANSOKU-CHUI.



- 3) HANSOKU-CHUI: questo è di solito imposto per infrazioni per le quali è già stato assegnato KEIKOKU, ma, può essere imposto direttamente per le infrazioni gravi, ma che non meritano ancora HANSOKU.
- 4) HANSOKU: questo viene imposto dopo che è già stato assegnato HANSOKU-CHUI, oppure Direttamente per un'infrazione MOLTO GRAVE.
- 5) IL RISULTATO E' LA SQUALIFICA DEL CONCORRENTE, MENTRE IL CONCORRENTE INFORTUNATO RICEVERÀ UN ULTERIORE IPPON-KACHI.
- 6) HANSOKU SHIKKAKU: può essere assegnato quando un concorrente NON OBBEDISCE AGLI ORDINI DELL'ARBITRO, AGISCE CON MALIZIA, O COMMITTE UN ATTO CHE LEDE IL PRESTIGIO E L'ONORE DEL KARATE-DO OPPURE QUANDO ALTRE AZIONI SONO PRATICATE PER VIOLARE LE REGOLE E LO SPIRITO DEL TORNEO,
- 7) Qualora un concorrente riceva uno SHIKKAKU, l'avversario riceverà un ulteriore IPPON- KACHI.
- 8) Lo SHIKKAKU è la squalifica vera e propria, "se fa kumite individuale egli viene squalificato definitivamente per quella competizione".
- 9) Al fine di determinare uno SHIKKAKU, il gruppo arbitrale si deve consultare preventivamente tra di loro.
- 10) SE CADE LA CINTURA DURANTE LA GARA L'ATLETA VERRA' SQUALIFICATO

#### **SPIEGAZIONE.**

- 1) Una penalità può essere imposta direttamente per un'infrazione delle regole. Ma una volta data non è più possibile ripeterla, e se si dà un'altra infrazione della stessa categoria si è obbligati ad un aumento dell'infrazione medesima per quella categoria di infrazione. "NON È PER ESEMPIO POSSIBILE DARE UN AVVERTIMENTO O UNA PENALITÀ PER UN CONTATTO ECCESSIVO, POI DARE UN ALTRO AVVISO PER UN SECONDO CASO DI CONTATTO ECCESSIVO".
- 2) Se l'arbitro ritiene che un concorrente abbia agito con malizia, a prescindere dal fatto o meno effettivo del danno fisico che è stato causato SHIKKAKU e non HANSOKU è la pena giusta.

### **ARTICOLO 8            INFORTUNI E INCIDENTI.**

- 1) KIKEN: si dà quando i concorrenti non riescono a presentarsi quando vengono chiamati, oppure non sono in grado di continuare l'incontro, abbandonano l'incontro, o si ritirano per ordine dell'arbitro. I motivi dell'abbandono possono includere lesioni non riconducibili alle azioni dell'avversario.
- 2) Se due concorrenti si feriscono l'un l'altro durante l'incontro, se tra loro dovessero esserci dei pregiudizi che vanno al di fuori della competizione, oppure se sono dichiarati inidonei dal medico che presiede il torneo. In questo caso, verranno entrambi eliminati e l'incontro successivo l'avversario passerà il turno per KIKEN.
- 5) Un combattente che è stato dichiarato inidoneo dal medico del torneo non può combattere di nuovo in quella competizione.





- 6) **A un combattente ferito che vince un incontro per squalifica a causa di lesioni non è più permesso combattere di nuovo nel torneo, senza prima il consenso del medico, se vicesse un ulteriore combattimento per squalifica dovrà immediatamente essere squalificato dal torneo.**
- 7) Quando un combattente è ferito si dovrà immediatamente chiamare il medico del torneo il quale avrà facoltà a diagnosticare, curare le ferite e **AUTORIZZARE O MENO LA CONTINUAZIONE DELL'INCONTRO.**

#### **SPIEGAZIONE.**

- 1) Quando il medico dichiara inadatti i concorrenti, dovrà immediatamente essere informato tutto il gruppo arbitrale di quel tatami.
- 2) L'arbitro è obbligato a chiamare il medico quando un atleta è ferito e ha bisogno di cure mediche.
- 3) Nelle gare di kumite a squadre se un avversario riceverà "KIKEN", l'avversario riceverà un'ulteriore "IPPON NO-KACHI".

### **ARTICOLO 9            PROTESTA UFFICIALE.**

- 1) Nessun concorrente può protestare per le decisioni del gruppo arbitrale.
- 2) Se una procedura arbitrale sembra violare le regole, il presidente della Federazione o della società, il rappresentante ufficiale dell'atleta o della Squadra, è il solo a cui è permesso di protestare per le decisioni prese dal gruppo arbitri. La giuria d'appello è composta dal Comitato del Torneo e il Consiglio Arbitrale, i quali analizzeranno le circostanze che hanno portato alla decisione della protesta.

### **ARTICOLO 10         POTERI E DOVERI DEL CONSIGLIO ARBITRI**

- 1) I poteri del consiglio arbitrale sono determinati al fine di garantire il corretto svolgimento del torneo che in collaborazione con il Comitato Organizzatore vigilerà per quanto riguarda la sistemazione dell'area della competizione, della fornitura dei materiali, dell'impiego di tutte le strutture e attrezzature necessarie alla gestione, supervisione, precauzione e sicurezza della manifestazione,
- 2) Nominerà i controllori "responsabili" dei vari tatami, gli arbitri delegati nei loro rispettivi tatami che dovranno eseguire le varie misure richieste dai controllori.
- 3) Per supervisionare e coordinare le prestazioni complessive dei funzionari arbitrali.
- 4) Per nominare funzionari sostitutivi quando occorra.
- 5) Per dare il giudizio finale su questioni di natura tecnica, che possano insorgere nel corso di un determinato incontro.



## **ARTICOLO 11 I CONTROLLORI “RESPONSABILI” DEI TATAMI.**

- 1) I poteri e i doveri dei responsabili dei tatami sono i seguenti.
- 2) Per delegare, nominare, e controllare l’operato dei giudici e degli arbitri nel loro rispettivo tatami e per tutta la manifestazione del torneo.
- 3) Controllare che i funzionari delegati per quel tatami siano in grado di svolgere quanto loro assegnato “arbitri, giudici cronometristi, segnapunti ecc..” **PREVIO CAMBIO ARBITRI O GIUDICI IN CASO DI PALESE INCOMPETENZA.**
- 4) Per ordinare all’arbitro di fermare l’incontro quando essi riscontrano una violazione palese dei regolamenti.

### **ARBITRI “SUSHIN”. CENTRALE**

- 1) I poteri dell’arbitro sono i seguenti:
- 2) Gli arbitri “SUSHIN”, hanno il potere di gestire gli incontri come ARBITRI CENTRALI, dare l’inizio e la fine dell’incontro e assegnare i punteggi.
- 3) Spiegare al RESPONSABILE del tatami, al CONSIGLIO ARBITRALE, o alla GIURIA D’APPELLO, IL PERCHE’ E’ STATO ASSEGNATO UN DETERMINATO PUNTO ai concorrenti, qualora ne facciano richiesta.
- 4) Per imporre sanzione o emettere avvertimenti, prima, durante, e dopo un incontro
- 5) Per agire sul parere dei giudici.
- 6) Per annunciare le estensioni dei kumite.
- 7) Per condurre le votazioni del gruppo arbitrale sotto la sua responsabilità
- 8) Per annunciare il risultato
- 9) L’autorità dell’arbitro non si limita soltanto al tatami, ma comprende tutto il perimetro immediato alla zona di gara.
- 10) L’arbitro “SUSHIN” darà tutti i comandi e farà tutti gli annunci.

### **GIUDICI “FUKUSHIN”. DI SEDIA**

- 1) I poteri dei giudici “FUKUSHIN” sono fissati come segue:
- 2) Devono assistere l’arbitro con segnali fatti con bandierine e fischietto.
- 3) Esercitare il diritto di voto su una decisione da prendere.
- 4) I giudici devono osservare attentamente le azioni dei concorrenti e devono segnalarle a favore dell’arbitro nei seguenti casi:



- 1= Quando uno dei due combattenti porti una tecnica valida.
- 2- Quando uno dei due combattenti commetta una scorrettezza o tecnica proibita.
- 3= Quando si nota un malessere o un infortunio da parte dei concorrenti.
- 4- Quando entrambi o uno dei due concorrenti escano dall'area "tatami" di competizione "JOGAI".
- 5= In altri casi in cui si ritenga necessario richiamare l'attenzione dell'arbitro.

#### **ARBITRI "KANSA". SUPERVISORE DELLA COMPETIZIONE IN CORSO.**

- 1) L'arbitro "KANSA", AIUTERÀ IL RESPONSABILE DEL TATAMI, E GLI ARBITRI, alla supervisione della gara in corso
- 2) In caso di decisioni dell'arbitro o dei giudici facendo rispettare i Regolamenti.
- 3) Egli ha facoltà di far interrompere l'incontro per far rispettare i regolamenti
- 4) Registrare la gara e il risultato quale documento ufficiale del torneo.
- 5) Vigilare e registrare i punteggi durante la competizione
- 6) Tenere i punteggi separati di ogni incontro
- 7) Controllare le azioni dei cronometristi, e segnapunti.
- 8) Può dare giudizio sulla validità di una tecnica solo su richiesta del **SUSHIN**

#### **SPIEGAZIONE.**

- 1) I giudici devono **SEGNALARE QUELLO CHE EFFETTIVAMENTE VEDONO**. Se **NON SI E' CERTI CHE UNA TECNICA ABBA EFFETTIVAMENTE RAGGIUNTO UNA ZONA DI PUNTEGGIO DOVREBBERO SEGNALARE CHE NON HANNO VISTO**. "MIENAI".

#### **ARTICOLO 12 INIZIO SOSPENSIONE E FINE DEGLI INCONTRI.**

- 1) I termini e la gestualità che deve essere usata dal gruppo arbitrale è specificata come segue.
- 2) L'arbitro e i giudici prendono le loro posizioni prescritte, dopo i saluti l'arbitro **SUSHIN "CENTRALE"**, annuncerà " **SHOBU HAJIME = KUMITE INDIVIDUALE A 3 WAZAARI**", oppure " **SHOBU HAJIME= anche nel KUMITE A SQUADRE a 2 WAAZARI**".
- 3) L'arbitro fermerà l'incontro " **YAME**", se necessario l'arbitro ordinerà ai concorrenti di ritornare ai loro posti " **MOTO NO ICHI**".
- 4) L'arbitro tornato nella sua posizione iniziale controlla cosa hanno indicato i giudici e quali siano le loro opinioni.
- 5) Nel caso di un punteggio da assegnare l'arbitro identifica il concorrente " **AKA O SHIRO**", quindi assegna il punteggio in questione utilizzando il gesto prescritto.
- 6) L'arbitro quindi riavvia l'incontro chiamando " **TSUZUKETE HAJIME**".



- 7) Quando un concorrente ha IPPON “sia in squadra che nell’individuale”, l’arbitro deve chiamare YAME, ordinare ai concorrenti di tornare ai loro rispettivi posti di partenza, mentre egli torna al suo.
- 8) Quindi deve dichiarare il punto alzando un braccio in verticale dalla parte di chi ha effettuato l’IPPON, “AKA o SHIRO NO KACHI”.
- 9) Quando è finito il tempo e i concorrenti sono pari come punteggi l’arbitro dovrà assegnare il pareggio “HIKIWAKE”, e di conseguenza avviare “ENCHO-SEN”, e in caso di ulteriore parità avvierà “SAI SHIHAI”.
- 10) Di fronte alle seguenti situazioni l’arbitro chiamerà YAME, fermando l’incontro temporaneamente:
- 11) Quando uno o entrambi i concorrenti sono fuori dal tatami "JOGAI”.
- 12) Quando l’arbitro ordina ai combattenti di sistemarsi i karategi.
- 13) Quando un concorrente abbia violato le regole.
- 14) Quando egli ritenga che uno o tutti e due i concorrenti non siano in grado di continuare l’incontro, per colpa di infortuni, lesioni, o altre cause.
- 15) Quando un concorrente afferra l’avversario e non esegue una tecnica immediata, o non proietta immediatamente l’avversario.
- 16) Quando uno o entrambi i combattenti cadono per colpa di tecniche non efficaci.
- 17) Quando entrambi i concorrenti si afferrano da in piedi e cominciano a lottare.
- 18) Quando tre giudici danno lo stesso segnale o indicano un punteggio per lo stesso concorrente.

#### **SPIEGAZIONE.**

- 1) Quando inizia un incontro e l’arbitro chiama i concorrenti alle loro rispettive Linee. Se un concorrente entra nell’area prematuramente lo si deve far uscire.
- 2) I concorrenti devono inchinarsi e il saluto deve essere fatto correttamente tra di loro sul bordo del perimetro dell’area di gara prima di entrare, un rapido cenno con il capo è sia scortese che insufficiente.
- 3) Quando si riavvia l’incontro l’arbitro deve controllare che entrambi i concorrenti siano dietro le loro rispettive linee, il saltellare su e giù è sintomo di irrequietezza che deve essere calmato da parte dell’arbitro prima di riprendere il combattimento,
- 4) L’arbitro deve riavviare l’incontro con il minimo ritardo.
- 5) QUANDO UN CONCORRENTE ESULTA DOPO L’ASSEGNAZIONE DEL PUNTO “alza le braccia verso l’alto, alza il braccio urla e salta, il capo arbitro ha la facoltà di non assegnare il punto causa penalità” dichiarando quindi “FUJUBUN”.

## ARTICOLO 13

## MODIFICHE.



- Solo il Comitato Tecnico in sede, e con l'approvazione di KANCHO, può alterare o modificare queste regole.

### KATA REGOLE.

- 1) La gara di kata può essere sia individuale che a squadre
- 2) Ogni squadra è esclusivamente maschile o esclusivamente femminile,
- 3) La gara di kata individuale ha la categoria sia maschile che femminile.
- 4) I concorrenti dovranno eseguire obbligatoriamente "SHITEI" e SENTEI a sorte e il proprio TOKUI KATA. In conformità alla tabella dei kata SKI-F.
- 5) **PER NESSUN MOTIVO** sia l'arbitro "SUSHIN", che i quattro giudici "FUKUSHIN", **DOVRANNO ASSEGNARE IL PAREGGIO HIKIWAKE". in NESSUNA FASE DELLA GARA "eliminatorie o finali".**

### SPIEGAZIONE.

- 1) Il gruppo arbitri sarà composto da 5 o 7 giudici. E relativi segnapunti ecc..
- 2) L'arbitro SUSHIN siederà lungo il perimetro del tatami e di fronte al concorrente.
- 3) Gli altri 4 giudici siedono rispettivamente nei propri angoli
- 4) Altri 2 giudici possono sedersi al centro dei lati destro e sinistro

### PROCEDURA PER GARA KATA.

- 1) La gara di kata può svolgersi col sistema "KO-AKU", BANDIERINE o a PUNTEGGIO.
- 2) per le eliminatorie i KATA potranno essere effettuati con kata obbligatori "SHITEI-SENTEI".

### CRITERI PER IL GIUDIZIO DEI KATA.

- 1) Il kata deve essere eseguito con competenza, e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali in esso contenuti.
- 2) Una dimostrazione realistica del significato di kata.
- 3) La comprensione delle tecniche.
- 4) Tempismo perfetto, ritmo, velocità, equilibrio, kime, zanshin.
- 5) Uso corretto e appropriato della respirazione come un aiuto per il KIME.
- 6) Corretto centro dell'attenzione "CHAKUGAN" e concentrazione.
- 7) Posizioni corrette con la giusta tensione nelle gambe. E piedi piatti sul tatami.



- 8) Tensione corretta nell'addome "HARA".
- 9) Spostamenti corretti e non su e giù.
- 10) Forma corretta "KIHON".
- 11) Il kata a squadre se viene eseguito senza stimoli esterni per la sincronizzazione ha diritto ad una maggiore considerazione nel punteggio.
- 12) Un concorrente che varia un kata, che si ferma durante l'esecuzione, o che esegue un kata diverso da quello annunciato SARA' SQUALIFICATO

#### **SPIEGAZIONE.**

- 1) Il kata non è una danza o uno spettacolo teatrale.
- 2) SI DEVONO RISPETTARE I VALORI TRADIZIONALI E I PRINCIPI DEL KARATE-DO
- 3) Deve essere realistico nella lotta.
- 4) Deve mostrare concentrazione e potenza, e l'impatto potenziale delle sue tecniche.
- 5) Deve dimostrare FORZA, POTENZA, VELOCITA'.
- 6) Così come GRAZIA, RITMO, EQUILIBRIO.
- 7) Nel kata a squadre tutti e 3 i membri devono iniziare rivolti nella stessa direzione, e verso il presidente della giuria.
- 8) I membri della squadra devono dimostrare competenza in tutti gli aspetti della prestazione come la sincronizzazione.
- 9) Comandi per avviare e fermare l'esecuzione, battere i piedi, battersi il petto, le braccia, il karategi, espirazioni non appropriate, sono tutti esempi di stimoli esterni NON CONFORMI. E DOVREBBERO ESSERE PRESI IN CONSIDERAZIONE DAI GIUDICI QUANDO SI ARRIVA AD UNA DECISIONE.

#### **SVOLGIMENTO DELLA GARA DI KATA.**

- 1) La gara di kata si può svolgere con il sistema "KO-AKU", BANDIERINE oppure a PUNTEGGIO.
- 2) All'inizio di ogni gara i 2 contendenti si allineano lungo il perimetro del tatami, uno con la cintura rossa AKA e l'altro SFIRO bianca, tutti e 2 rivolti verso l'arbitro, che dopo aver fatto entrare i concorrenti provvederà a selezionare un kata obbligatorio e lo annuncerà ai concorrenti, da un colpo di fischietto come inizio gara
- 3) Dopo il completamento della prestazione dei KATA da parte dei due concorrenti. L'arbitro chiamerà "HANTEI", per una decisione, al primo colpo di fischietto tutti i giudici e l'arbitro centrale compreso alzeranno la bandierina di scatto. PER NESSUN MOTIVO sia l'arbitro "SUSHIN", che i quattro giudici "FUKUSHIN", DOVRANNO ASSEGNARE IL PAREGGIO "HIKIWAKE", in NESSUNA FASE DELLA GARA "eliminatorie o finali", PERCHÉ È STATO ABOLITO
- 4) Al secondo breve colpo di fischietto le bandierine saranno abbassate.



- 5) L'arbitro centrale "SUSHIN", prenderà la decisione in base a quello che i giudici hanno votato, si alzerà farà un passo all'interno del tatami, e alzando la bandierina comunicherà ad alta voce il vincitore "AKA o SHIRO".
- 6) Il compito dell'arbitro centrale "SUSHIN", è di riunire i GIUDICI di sedia "FUKUSHIN", per segnalare degli errori avvenuti da parte dei concorrenti durante l'esecuzione del KATA.

#### **FINALE DI GARA KATA.**

- 1) Il concorrente che viene chiamato fa il saluto sul perimetro del tatami prima di entrare nell'area di gara, dopodiché si porta fino al punto designato della zona di gara, e annuncia il nome del KATA che andrà ad eseguire.
- 2) L'arbitro ripete il nome a sua volta e da un colpo di fischietto come inizio gara.
- 3) Finito il KATA il concorrente ritorna al suo posto di partenza e attende il giudizio del gruppo arbitrale.
- 4) Il "SUSHIN", può chiamare i giudici per segnalare se il concorrente durante lo svolgimento del KATA, a compiuto degli errori **N.B. GLI ERRORI SEGNALATI DEVONO ESSERE EFFETTIVI E NON PURAMENTE PRESUNTIVI.**
- 5) I GIUDICI "FUKUSHIN", devono segnalare all'arbitro centrale quando notano da parte loro le stesse situazioni di errore.
- 6) L'arbitro con un colpo di fischietto darà il segnale di alzare i punteggi.
- 7) I giudici ivi compreso l'arbitro centrale alzeranno con la mano destra il tabellone del punteggio girato verso il tavolo della giuria.
- 8) I punteggi verranno elencati ognuno ad alta voce e segnalati ognuno con il braccio destro da un membro della giuria **IN PIEDI AL LATO DEL TAVOLO**, egli partirà dal "SUSHIN" per poi procedere in senso orario, lungo tutto il perimetro del tatami fino ad arrivare a concludere la lettura dei punteggi con l'ultimo "FUKUSHIN".
- 9) L'arbitro centrale con un altro breve colpo di fischietto darà il segnale di abbassare i tabelloni del punteggio.

#### **SPIEGAZIONE PUNTEGGI.**

- 1) SIA IL PUNTEGGIO PIÙ' ALTO CHE QUELLO PIÙ' BASSO VENGONO ELIMITATI DA SUBITO E DEFINITIVAMENTE dalla sequenza totale dei 5 o 7 punteggi.
- 2) Gli altri punteggi rimasti 3 o 5 vengono sommati e danno il punteggio finale per il concorrente.
- 3) IN CASO DI ULTERIORE PAREGGIO SI PRENDONO I DUE PUNTEGGI PIÙ' BASSI **E IL PIÙ\* ALTO**

#### **TRA I PIÙ' BASSI VINCERÀ\*.**

- 4) SE I PUNTI PIÙ' BASSI SONO UGUALI.
- 5) SI PRENDERANNO I DUE PUNTEGGI PIÙ' ALTI E IL PIÙ\* **ALTO DEI DUE VINCERÀ\*.**



- 6) Nel caso che anche QUESTI DUE PUNTEGGI SIANO UGUALI.
- 7) Si eseguirà UN ULTERIORE GARA DI SPAREGGIO TRA I DUE CONCORRENTI "SAI SHIAI", in cui i due concorrenti sono tenuti ad eseguire un kata diverso dal loro incontro precedente
- 8) **IN QUESTO CASO TUTTO IL GRUPPO DEI GIUDICI POTRÀ\* SOLO ED ESCLUSIVAMENTE ASSEGNARE LA VITTORIA O PER UNO O PER L'ALTRO CONCORRENTE, PER NESSUN MOTIVO DOVRANNO DARE PAREGGIO.**

## LA TERMINOLOGIA.

- 1) SHOBU = l'arbitro centrale avvia la gara di kumite individuale stando fermo sul posto in HESOKU DACHI e dopo l'annuncio fa un passo indietro verso destra o sinistra
- 2) SHOBU = l'arbitro centrale avvia la gara di kumite a squadre stando fermo sul posto in HESOKU DACHI e dopo l'annuncio fa un passo indietro verso destra o sinistra
- 3) TSUZUKETE = continuare a combattere.
- 4) TSUZUKETE HAJIME = iniziare il combattimento. L'arbitro si trova in piedi. Porta la gamba sinistra o destra indietro in posizione "ZENKUTZU DACHI, dopodiché allarga velocemente le braccia tenendole distese lateralmente e leggermente verso l'alto, le mani sono rivolte verso l'esterno con le palme verso i concorrenti. Mentre dice "TSUZUKETE" porta rapidamente le palme delle mani una contro l'altra ad una distanza di 30/40 centimetri circa dichiarando "HAJIME" allo stesso tempo e ad alta voce.
- 5) ATOSHIBARAKU = ultimi 30 secondi.
- 6) YAME = stop fine dell'incontro. Mentre fa l'annuncio l'arbitro fa un movimento dall'alto verso il basso con il taglio della mano.
- 7) MOTO NO ICHI = ritorno alle posizioni di inizio gara.
- 8) SUSHIN = arbitro centrale
- 9) FUKUSHIN = giudici di sedia.
- 10) KANSA= supervisore.
- 11) FUKUSHIN SHUGO = arbitro centrale che chiama i giudici di sedia.
- 12) HANTEI = decisione.
- 13) HIKIWAKE = parità l'arbitro incrocia le braccia e poi le distende lateralmente. All'altezza dei fianchi con le palme delle mani rivolte verso l'alto.
- 14) TORIMASEN = inaccettabile come tecnica di punteggio, niente di fatto. L'arbitro incrocia le braccia e poi le distende lateralmente all'altezza dei fianchi con le palme delle mani rivolte verso il basso.





- 15) ENCHO SEN = proroga del combattimento con 2 minuti supplementari, in cui si riportano tutto quello che è avvenuto nel kumite precedente, sia punti che ammonizioni. E l'arbitro riapre l'incontro con "ENCHO SEN HAJIME".
- 16) SAI SHIAI = nuovo combattimento in caso si sia verificato un altro pareggio nell'encho-sen. Il SAI SHIAI, è un nuovo combattimento della durata di due minuti e in cui si riparte totalmente da zero, e in caso di pareggio il gruppo arbitrale deve per forza assegnare la vittoria o a AKA o a SHIRO. Non c'è PARITÀ. E l'arbitro riapre l'incontro fermo sul posto in HESOKU DACHI e dopo l'annuncio "SAI SHIAI HAJIME " fa un passo indietro a destra o sinistra
- 17) AIUCHI = contatto simultaneo l'arbitro lo segnala portandosi i due pugni davanti al petto come se si incontrassero.
- 18) MAAI = distanza. La tecnica era troppo distante dal bersaglio. Le braccia sono alla larghezza delle spalle, piegate con i palmi delle mani che si guardano a una distanza di 30/40 centimetri circa, e all'altezza delle spalle.
- 19) AIHAI = AKA o SHIRO AHAI quando uno dei due combattenti arriva per primo sul bersaglio. Si indica tenendo la mano destra o sinistra con il palmo che spunta dal fianco orizzontale e aperto, mentre l'altro braccio si appoggia, con il pugno nel palmo aperto. IL PUGNO CONTRO IL PALMO INDICA QUALE DEI DUE CONCORENTI E' ARRIVATO PRIMA
- 20) NUKETERU = colpo che è uscito fuori dal bersaglio. Si porta il braccio destro per AKA e il braccio sinistro per SHIRO, per indicare quale dei due combattenti è uscito fuori bersaglio. Il braccio va piegato con il pugno di fianco all'orecchio in caso di JODAN. Mentre in caso di uscita CHUDAN, il braccio viene tenuto orizzontalmente con il pugno chiuso davanti alla cintura.
- 21) UKETERU = colpo parato o che ha colpito una parte non classificata come bersaglio valido. Viene indicato appoggiando il taglio della mano destra o sinistra contro ravanbraccio opposto che è tenuto piegato verticalmente di fronte. Il taglio della mano se è destro rappresenta AKA mentre se è sinistro rappresenta SHIRO.
- 22) JOGAI = uscita dalla zona di gara "TATAMI", l'arbitro punta il dito indice con il braccio teso lateralmente indicando il perimetro del tatami destro o sinistro "aka o shiro", poi rivolto verso il concorrente tenendo il braccio piegato e facendo un piccolo movimento avanti-indietro di breve estensione per segnalare ai giudici e al concorrente che egli è uscito dalla zona di gara. I "JOGAI" sono in totale 3 e tutte le volte che si da un "JOGAI", si deve annunciare ad alta voce al concorrente di quale "JOGAI", si tratta. Il primo è JOGAI IKKAI, il secondo JOGAI NIKKAI, il terzo JOGAI SANKAI. Al primo "JOGAI" non viene assegnata alcuna ammonizione, al secondo JOGAI viene assegnato un WAAZARI all'altro concorrente, e al terzo JOGAI viene assegnato un secondo WAAZARI. con relativa vittoria del concorrente avversario NO KACHI.
- 23) AKA-SHIRO NO KACHI = rosso o bianco vince. L'arbitro solleva il braccio obliquamente dalla parte del vincitore
- 24) AKA-SHIRO IPPON = un punto. L'arbitro alza il braccio verticalmente dalla parte di chi a segnato il punto rosso o bianco.



- 25) AKA-SHIRO WAZAARI = mezzo punto rosso o bianco. L'arbitro carica la mano all'altezza della spalla e estende il braccio verso il basso a 45 gradi e lateralmente dalla parte di chi ha segnato il WAZAARI, con il palmo della mano rivolto verso l'alto.
- 26) HANSOKU KEIKOKU = attenzione. L'arbitro con il braccio disteso verso il basso a 45 gradi e il dito indice che indica i piedi del colpevole dell'infrazione.
- 27) HANSOKU CHUI = ATTENZIONE CON SANZIONE. L'arbitro con il braccio teso orizzontalmente e il dito indice puntato verso il petto indica in direzione del trasgressore, E ASSEGNA SEMPRE UN WAZAARI all'avversario.
- 28) HANSOKU = PUNIZIONE GRAVE. L'arbitro con il braccio piegato e il dito indice dietro la nuca, esegue un'estensione del braccio medesimo puntando il dito indice verso gli occhi dell'atleta reo della scorrettezza ANNUNCIANDO QUINDI LA VITTORIA dell'avversario "NO KACHI".
- 29) HANSOKU SHIKKAKU = SQUALIFICA. L'arbitro con il braccio disteso verso l'alto, con un angolo di 45 gradi e con l'indice puntato all'altezza degli occhi in direzione del colpevole, ne annuncia con decisione HANSOKU. Immediatamente dopo indicando lateralmente con il braccio e l'indice disteso, con movimento deciso verso l'alto ne dichiara ad alta voce AKA o SHIRO "SHIKKAKU", e per contro la vittoria dell'avversario AKA-SHIRO "NO KACHI".
- 30) KIKEN = rinuncia. L'arbitro punta il braccio teso con il dito indice puntato verso la direzione della linea di partenza del concorrente assente.
- 31) MUBOBI = rifiuto del combattimento, senza spirito. L'arbitro prima appoggia il palmo della mano aperto sulla propria guancia toccandosi 2 volte e successivamente con il braccio piegato e l'indice puntato verso il mento del concorrente che rifiuta il combattimento annunciando ad alta voce il primo avvertimento, MUBOBI IKKAI, il secondo MUBOBI NIKKAI, il terzo MUBOBI SANKAI. A ogni "MUBOBI" assegnato TRANNE IL PRIMO deve seguire un "WAZAARI, ad un secondo WAZAARI, la relativa vittoria dell'avversario "NO KACHI".
- 32) MOKURIOKU = Quando uno dei concorrenti scappa o gira per evitare il confronto nel tentativo di far passare il tempo a proprio vantaggio. Primo avvertimento MOKURIOKU KEIKOKU – secondo avvertimento MOKURIOKU CHUI ( DOPO CHUI ASSEGNARE UN WAZAARI ) – terzo avvertimento MOKURIOKU HANSOKU ( squalifica )
- 33) CONTATTO = troppo contatto poco controllo, AKA-SHIRO, il pugno tenuto dentro la mano, questo E'ANCHE UN PRIMO AVVERTIMENTO.
- 34) FUJUBUN = quando non viene utilizzata alcuna tecnica, oppure la tecnica è nulla.

#### **GIUDICI DI SEDIA GESTUALITA' BANDIERINE.**

- 1) IPPON = la bandierina va completamente alzata in verticale
- 2) WAZAARI = la bandierina va tenuta orizzontalmente e parallela al terreno.
- 3) HIKIWAKE = parità, le bandierine vanno incrociate sopra la testa.
- 4) TORIMASEN = le bandierine vanno incrociate una sola volta e tenute parallele al terreno.



- 5) HANSOKU = ammonizione grave, la bandierina va tenuta verso l'alto e fatta ruotare in ampi cerchi.
- 6) HANSOKU CHUI = ammonizione meno grave, la bandierina va tenuta verso l'alto e fatta ruotare in cerchi più piccoli.
- 7) AIUCHI = colpo simultaneo, le due bandierine vanno appoggiate con la punta una contro l'altra parallele al terreno.
- 8) MIENAI = non visto, le due bandierine vanno tenute in diagonale all'altezza degli occhi
- 9) JOGAI = uscita dal tatami, con la punta della bandierina si indica il perimetro laterale.
- 10) MUBOBI = rifiuta il combattimento, si appoggia la bandierina sulla guancia ( haka o shiro)
- 11) MOKURIOKU = Quando uno dei concorrenti scappa o gira per evitare il confronto nel tentativo di far passare il tempo a proprio vantaggio. Effettuare un piccolo cerchio con la bandierina verso il basso (aka o shiro )
- 12) UKETERU = colpo parato o che ha colpito una parte non classificato come bersaglio valido. Viene indicato appoggiando la bandierina aka o shiro contro la bandierina opposta che è tenuto verticalmente di fronte.
- 13) NUKETERU = colpo che è uscito fuori dal bersaglio jodan. Si porta la Bandierina aka o shiro lateralmente di fianco all'orecchio. Mentre per indicare un colpo che è uscito fuori chudan si tiene la bandierina orizzontalmente, facendo un movimento orizzontale con la punta ad incrociare la bandierina opposta tenuta verticalmente.
- 14 ) AIHAI = quando uno dei due contendenti arriva per primo sul bersaglio, si indica tenendo la bandierina AKA o SHIRO orizzontale con la punta rivolta al centro della bandierina opposta tenuta lateralmente.
- 15) KEIKOKU = Ammonizione – Far ruotare la bandierina frontalmente in piccoli cerchi

### VALUTAZIONE GENERALE KATA

#### MEDIA DI VALUTAZIONE PER I PUNTI DI PENALITÀ.

- 1) Nessun inchino né all'inizio né alla fine del kata (-0,1)
- 2) Aspetto non consono per karate-gi e cintura (-0,1)
- 3) Errato movimento dei piedi "unisce gamba destra o sinistra" sia all'inizio che alla fine (-0,1)
- 6) Finire in un punto diverso da quello di partenza (-0,1 )
- 7) Kiai non fatto (-0,1 )
- 8) Respirazione troppo accentuata e rumore prodotto dall'hikite "prodotto dal pugno che batte contro la cintura". (-0,1)



- |     |   |                   |
|-----|---|-------------------|
| 9)  | Eccessiva azione forzata "over action"  | (-0,1 )           |
| 10) | Cambio ritmo esagerato  | (-0,1 )           |
| 11) | Piccole esitazioni di movimento durante l'esecuzione del kata   | (-0,1 )           |
| 12) | Chiara stop di un movimento durante l'esecuzione  | (-0,2 )           |
| 13) | Leggera perdita di equilibrio con immediato recupero  | (da -0,1 a -0,3 ) |
| 14) | Chiara perdita di equilibrio con immediato recupero   | (da -0,2 a -0,4 ) |
| 15) | Totale perdita di equilibrio senza recupero   | (da -0,3 a -0,5 ) |
| 16) | Fare un errore ma continuare immediatamente con la correzione   | (-0,2 )           |
| 17) | Kata completato ma con errato ordine dei movimenti  | (-0,5 )           |
| 18) | Fare un certo numero di errori chiari   | (-0,1 )           |
| 19) | Fermarsi durante l'esecuzione del kata (squalifica)   |                   |
| 20) | Ordine dell'arbitro di fermarsi (squalifica)  |                   |
| 21) | Fare un kata diverso da quello dichiarato (squalifica)  |                   |
| 22) | Uscire con il piede dal tatami durante l'esecuzione del tokui kata comporta la squalifica. L'atleta deve saper valutare lo spazio necessario. Nelle eliminatorie dove gli atleti sono in due l'uscita non comporta la squalifica. |                   |
| 21) | Errori di KAKIWAKE UKE, MANJI UKE, JUJII UKE  | (-0,1)            |
| 22) | SE CADE LA CINTURA DURANTE LA GARA L'ATLETA VERRA'SQUALIFICATO  |                   |

### **"NON SEGUE IL MODELLO SKI-F"**

N.B. (Quando ci sono più di 2 errori tecnici la penalità va raddoppiata)

***Quando ci sono degli errori e delle penalità, l'arbitro centrale deve radunare gli altri giudici per controllare i punti di penalità***

#### **PUNTI DI MERITO:**

Vengono riconosciuti quando le tecniche considerate difficili vengono eseguite alla perfezione. All'atleta si può riconoscere un punteggio aggiuntivo fra lo (+0,1 e +0,3)

ESEMPIO:

1) kanku-dai: doppio calcio "tobi geri".

2) Kankusho: il salto.

..... Altre simili difficoltà.



### **KATA A SQUADRE.**

- 1) Tutte le regole per il kata individuale vengono applicate al kata a squadre.
- 2) Ritmo e tempo non devono essere cambiati per favorire la sincronia dei movimenti.
- 3) Gli atleti non devono fare alcun segnale esterno per favorire la sincronia "battersi sul karategi, respirazione accentuata, segnali vocali"
- 4) Per movimenti fuori sincronia si applica una penalità (-0,1 a -0,2)

**IL PRESENTE DOCUMENTO E' STATO REVISIONATO / AGGIORNATO IN DATA 07 febbraio 2017**  
IL PRESENTE REGOLAMENTO E' PASSIBILE DI VARIAZIONI - EVENTUALI ULTERIORI VARIAZIONI / REVISIONI  
POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SENZA PREAVVISO, E SARANNO AGGIORNATE CON DATA SUCCESSIVA  
ALLA STESURA DEL PRESENTE DOCUMENTO.