



## S.K.I.-I.

20124 Milano, Italy  
Via Monte Grappa 6  
Tel. / Fax: +39 02 620.875.44  
Tel 39.02.897.658.08  
E-mail: [ski\\_i@libero.it](mailto:ski_i@libero.it)  
PEC: [SKI-I@pec.it](mailto:SKI-I@pec.it)  
[www.ski-i.it](http://www.ski-i.it) - [www.ski-i.eu](http://www.ski-i.eu)



SHOTOKAN KARATEDO INTERNATIONAL - ITALIA

松濤館國際空手道伊太利亞

Segreteria per l'estero: [secretariat@ski\\_i.it](mailto:secretariat@ski_i.it)



# REGOLE DI GARA S.K.I.E.F



**Il Comitato Arbitrale SKIEF**





Revisioni .....	4
Regole generali .....	5
Articolo 1 - Area di gara .....	5
Articolo 2 - Codice di abbigliamento ufficiale .....	6
Articolo 3 - Organizzazione delle gare .....	8
Articolo 4 - Gruppo arbitrale .....	8
Articolo 5 - Allenatori .....	9
Regole Kumite .....	10
Articolo 6 - Organizzazione di gare di Kumite .....	10
Articolo 7 - Durata di una gara .....	10
Articolo 8 - Punteggi .....	10
Articolo 9 - Criteri decisionali .....	12
Articolo 10 - Comportamenti vietati .....	14
Articolo 11 - Sanzioni .....	15
Articolo 12 - Infortuni e incidenti in gara .....	15
Articolo 13 - Protesta ufficiale .....	16
Articolo 14 - Poteri e doveri .....	16
Articolo 15 - inizio, sospensione e termine delle gare .....	18
Regole di Yakusoku Kumite .....	20
Articolo 17 – KIHON IPPON KUMITE .....	20
Articolo 18 - JIYU IPPON KUMITE .....	21
Regole di Kata .....	22
Articolo 19 - Organizzazione di competizioni di Kata .....	22
Articolo 20 - Criteri decisionali .....	22
Articolo 21 - Incontri KO-HAKU .....	23
Articolo 22 - Sistema a punteggio .....	24
Corso Arbitri e sistema di licenze .....	25
Articolo 23 - Licenze arbitri SKIEF .....	25
Articolo 24 - Organizzazione della formazione degli arbitri .....	25
Articolo 25 - Esami di licenza di arbitro .....	26
Articolo 26 - Misure disciplinari .....	26
Disposizioni Finali .....	27
Articolo 27 - Validità .....	27
Articolo 28 - Modifiche .....	27
Appendice I - Hansoku, Jogai, Mubobi .....	28
Appendice II - Gesti e terminologia .....	29
Appendice III - Regole di giudizio per il Kumite .....	31



Considerazioni .....	31
Rivediamo .....	31
Appendice IV - Regole di giudizio per Yakusoku Kumite .....	33
Appendice V Kata .....	34
Appendice VI - Regole di valutazione per Kata .....	35
Punti a Credito .....	36
Squadra Kata .....	36
Appendice VII Gestualità .....	37
Appendice VIII Shomen .....	43



## Revisioni

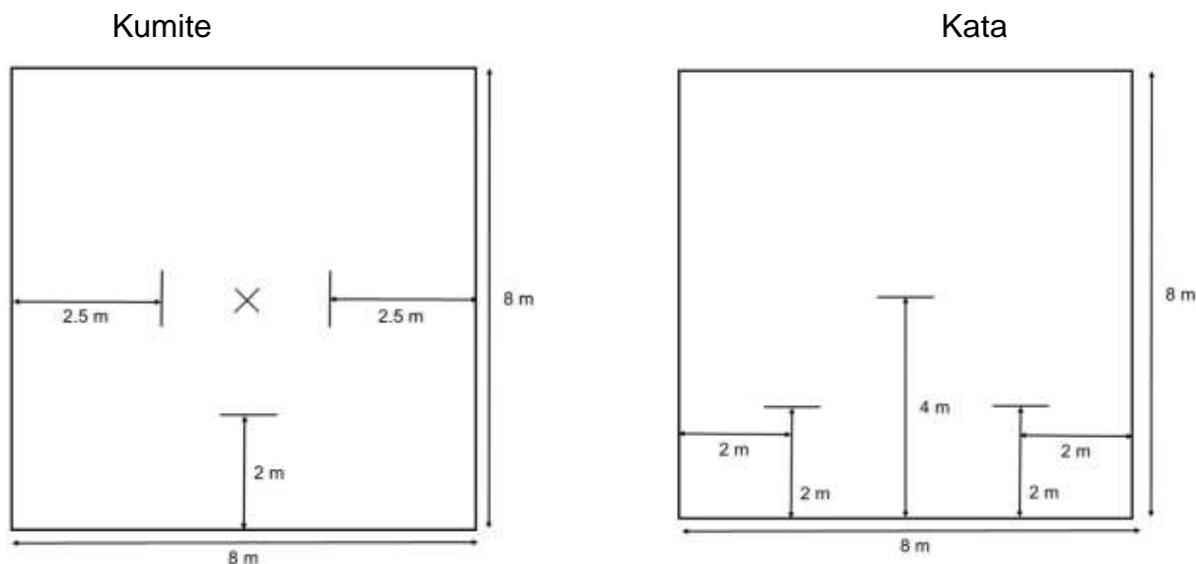
Versione	Revisione	Capitolo	Data
2.1	“Controllore di area di gara”, sostituito con KOTO CHO “Arbitrator”, sostituito con KANSA “Referee”, sostituito con SHUSHIN “Judge”, sostituito con FUKUSHIN	Intero documento	18 Feb. 2019
	Modifiche nel codice di abbigliamento per gli arbitri ufficiali	2.3	
	Chiarimenti sul numero dei componenti della squadra nel kumite a squadra	6.2	
	Chiarimenti sulla durata del kumite ed Enchosen	7.1, 9.3	
	Ulteriori comportamenti proibiti	10.15, 20.2	
	Chiarimenti per assegnare penalità e punteggi	11.1, 11.3	
	Ulteriori chiarimenti sulle proteste ufficiali	13.2	
	Yakusoku kumite consiste in Kihon Ippon kumite e Jiyu Ippon Kumite	16, IV	
	Chiarimenti sul kata a punteggio (Koaku System), semifinali e finali	19.2, 19.3	
	Chiarimenti sulla squalifica nei kata	20.3, VI	
	Quota per la partecipazione al solo corso arbitri (senza esame)	24.2	
	Limiti del numero di esami da poter provare per anno	25.5	
	KEIKOKU è un richiamo senza penalità	II	
	Appendice aggiuntiva VII, Appendice aggiuntiva VIII	VII, VIII	



## Regole generali

### Articolo 1 - Area di gara

1. L'area dove si svolge la gara deve essere piana e priva di qualsiasi pericolo.
2. L'area di gara deve essere un quadrato di otto per otto metri (misurati dall'esterno) con almeno un ulteriore metro su ogni lato come area di sicurezza. L'area può essere innalzata a un'altezza massima di un metro sopra il livello del pavimento. La piattaforma elevata deve misurare almeno dodici per dodici metri al fine di includere sia l'area di gara che la zona di sicurezza.
3. Entro un metro dal perimetro esterno della zona di sicurezza non ci debbono essere cartelloni pubblicitari, muri, pilastri, ecc.
4. Il tatami dovrebbe essere antiscivolo ed avere una superficie con un basso coefficiente di attrito. Non deve essere spesso come i tatami di judo che ostacolano il movimento nella pratica del karate. SHUSHIN deve garantire che i moduli del tatami non si separino durante la competizione, in quanto eventuali avvallamenti possono provocare lesioni e costituiscono quindi un pericolo.
5. L'area di gara dovrà essere contrassegnata come segue per indicare le posizioni del concorrente e SHUSHIN:



6. I FUKUSHIN saranno seduti nella zona di sicurezza.
7. Il KANSA sarà seduto all'esterno dell'area di sicurezza, dietro e a destra di SHUSHIN.
8. Il supervisore dei punteggi sarà seduto al tavolo ufficiale dei punteggi tra colui che tiene i punti ed il cronometrista.



## Articolo 2 - Codice di abbigliamento ufficiale

1. KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN, FUKUSHIN, concorrenti ed i loro allenatori devono indossare la divisa ufficiale come qui specificato
2. Il Comitato arbitrale può bandire qualsiasi funzionario o concorrente che non si conformi a questo regolamento relativo alla gara e all'area di gara.
3. Codice di abbigliamento per KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN, FUKUSHIN
  - a. Koto-cho, Kansa, Shushin, Fukushin, devono indossare la divisa ufficiale prescritta dal Comitato Arbitri. Questa uniforme è obbligatoria in tutti i tornei ed i corsi di arbitro; non possono essere indossati gioielli, orologi, telefoni (appesi alla cintura).
  - b. La divisa ufficiale è costituita da:
    - giacca sportiva blu, con il distintivo ufficiale arbitri SKIF per le competizioni internazionali
    - una camicia bianca con maniche corte o lunghe (decisione che può essere presa dal comitato organizzatore del torneo)
    - una cravatta ufficiale indossata senza fermacravatta
    - pantaloni grigi senza risvolto
    - gli arbitri e giudici donna possono indossare un fermacapelli
4. Codice di abbigliamento per i concorrenti
  - a. qualsiasi atleta che indossi un karate-gi di tessuto sottile, trasparente o di tessuto traforato non potrà competere. Sul karate-gi sono consentiti i seguenti contrassegni:

a parte il proprio nome personale che dovrebbe essere scritto verticalmente nell'angolo destro inferiore della giacca del karate-gi, al di sopra del marchio di fabbrica, è consentito un logo SKIF (o il marchio della tigre Shotokan o i caratteri cinesi scritti verticalmente) ed una bandiera nazionale sulla parte sinistra della giacca all'altezza del petto. Se c'è un logo SKIF o i caratteri cinesi sul lato sinistro della giacca, all'altezza del petto, la bandiera nazionale può essere messa sulla manica sinistra.

Inoltre, l'etichetta del produttore può essere apposta sul lato destro dell'orlo della giacca del karate-gi. Se il logo del produttore è in un altro punto (petto, spalla, schiena, ecc.), questo deve essere di dimensioni inferiori ai 5 cm quadrati e coperto con tessuto bianco, cucito con filo bianco, (non è consentita la copertura del logo con del nastro). Qualsiasi karate-gi con un logo o qualsiasi tipo di ricamo di dimensioni superiori ai 5 cm quadrati non sarà ammesso.
  - b. il numero di identificazione rilasciato dal Comitato Organizzatore del torneo deve essere indossato sulla parte posteriore, applicato al karate-gi o, preferibilmente alla cintura.
  - c. per le competizioni KO-HAKU, un concorrente deve indossare una cintura rossa sulla propria cintura.



- d. la giacca, indossata con una cintura, deve avere una lunghezza minima tale da coprire i fianchi, ma che non copra più di tre quarti dai fianchi alle ginocchia. Le donne che gareggiano possono indossare una t-shirt, totalmente bianca, sotto la giacca del karate-gi.
- e. La lunghezza delle maniche della giacca non deve superare la curvatura del polso e non deve essere inferiore alla metà dell'avambraccio. Le maniche della giacca non possono essere arrotolate (né all'interno, né all'esterno).
- f. i pantaloni non devono coprire le caviglie, ma devono essere abbastanza lunghi da coprire almeno i due terzi della tibia e non possono essere arrotolati (né all'interno né all'esterno).
- g. I concorrenti devono avere i capelli puliti e tagliati ad una lunghezza che non ostacoli il corretto svolgimento della gara. HACKIMAKI (le fasce) non sono ammesse. Qualora SHUSHIN dovesse considerare i capelli di un qualsiasi concorrente sporchi o troppo lunghi, il comitato degli arbitri può vietare al concorrente di fare la gara.
- h. Sono vietati nel kumite fermagli per capelli. Nel kata è consentito l'uso di fermagli "discreti"
- i. I concorrenti devono avere le unghie corte e non devono indossare gioielli (orologi, accessori per capelli, anelli, bracciali, collane, ecc).
- j. L'uso dell'apparecchio per i denti metallico è consentito. Tuttavia, nel kumite, il concorrente deve essere in grado di indossare il paradenti di gomma sopra l'apparecchio fisso dentale. Il concorrente deve assumersi ed accettare la piena responsabilità per eventuali infortuni.
- k. Nel kumite è obbligatoria la seguente attrezzatura protettiva: guanti bianchi ed un paradenti bianco o trasparente. I protettori dell'inguine sono consentiti, ma non sono obbligatori. Sono proibiti i parastinchi. Le concorrenti donne, inoltre, possono indossare una pettorina paraseno sotto il karate-gi. Tutti i dispositivi di protezione devono essere approvati dalla SKIF.
- l. Nel kumite sono vietati gli occhiali. Le lenti a contatto morbide possono essere indossate a rischio del concorrente
- m. Alle atlete che devono coprire i capelli per motivi religiosi sarà consentito utilizzare un foulard nero: in ogni caso il collo deve sempre rimanere scoperto. Agli atleti non sarà permesso di indossare un turbante o una fascia per il capo durante la competizione. Le atlete che intendono indossare il velo durante la competizione devono ottenere la preventiva approvazione da parte del comitato arbitrale durante il meeting arbitrale pre-gara.
- n. Previa consultazione col medico ufficiale, SHUSHIN deve approvare l'uso di bende, imbottiture o supporti che devono essere indossati per un infortunio.



Tuttavia, i concorrenti devono essere illesi al primo turno, per kata e kumite (senza bende).

- o. Se un concorrente entra nell'area di competizione vestito in modo inappropriato, lui o lei non sarà squalificato immediatamente, ma gli/le sarà dato un minuto per risolvere il problema.

#### 5. Codice di abbigliamento per gli allenatori:

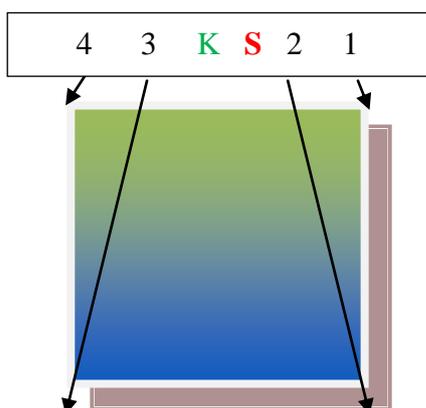
- p. Gli allenatori devono indossare la tuta ufficiale del loro paese (giacca e pantaloni).
- q. Non sono ammessi pantaloni corti.

### **Articolo 3 - Organizzazione delle gare**

1. un torneo di karate può comprendere gare di kumite e / o di kata.
2. nessun concorrente può essere sostituito da un altro in una gara individuale. Se un concorrente si presenta al posto di un altro membro del team, questo concorrente nonché il concorrente che avrebbe dovuto presentarsi, saranno entrambi squalificati (SHIKKAKU).
3. i singoli partecipanti o le squadre che non si presentano quando vengono chiamate riceveranno KIKEN (rinunciare al loro diritto di competere) in tale categoria.

### **Articolo 4 - Gruppo arbitrale**

1. il gruppo arbitrale per ogni categoria sarà composto da un SHUSHIN, quattro FUKUSHIN e un KANSA. Per le finali di kata, il gruppo può includere ulteriori due FUKUSHIN.
2. In aggiunta, per facilitare l'esecuzione delle gare, saranno nominati diversi cronometristi, chiamanti / presentatori, segna punti e supervisor del punteggio.
3. all'inizio della competizione di una categoria, SHUSHIN si posiziona in piedi sul bordo esterno dell'area di gara. I FUKUSHIN sono in piedi a destra e a sinistra del SHUSHIN. Sul lato sinistro i FUKUSHIN n. 1 e 2; sul lato destro il KANSA e i FUKUSHIN n. 3 e 4.
4. dopo il consueto scambio di saluti (inchini) tra concorrenti e gruppo arbitrale, SHUSHIN fa un passo indietro; FUKUSHIN e KANSA si girano verso l'interno, e tutti insieme si inchinano. Tutti poi prendono le loro posizioni.



5. Quando si cambia l'intero gruppo arbitrale, i giudici uscenti fanno un passo avanti, un giro intorno e si mettono in fronte al nuovo gruppo arbitrale entrante. Si inchinano a vicenda su comando di SHUSHIN in arrivo e tutti allineati (rivolti nella stessa direzione) lasciano l'area di gara. Quando vengono scambiati i singoli FUKUSHIN, quello entrante va da quello uscente, si inchinano a vicenda e scambiano posizione.
6. Qualsiasi membro del Comitato arbitrale così come il KOTO-CHO, possono scambiare tutti o i singoli membri del gruppo arbitrale durante la competizione di una categoria.
7. durante le eliminatorie (sistema KOHAKU), SHUSHIN e FUKUSHIN, nel caso in cui competi un atleta del loro paese, devono alzarsi e lasciare che un altro SHUSHIN e FUKUSHIN prenda il loro posto.
8. durante le finali di kata, SHUSHIN e FUKUSHIN rimangono anche se è un membro del proprio paese a competere.

## Articolo 5 - Allenatori

1. gli allenatori sono ammessi nell'arena per seguire i propri atleti. Tuttavia, non sono ammessi sull'area di gara, in nessun caso. Solo un medico può entrare nell'area di gara quando è chiamato dal SHUSHIN.
2. il numero di allenatori ammessi per ogni paese verrà deciso preliminarmente dal Comitato organizzatore insieme al Comitato Arbitrale e annunciato nell'invito ufficiale. Durante le gare, è consentito un solo allenatore per nazione in prossimità dell'area di gara.
3. gli allenatori che si comportano in modo disdicevole e / o violano le regole di gara possono essere allontanati dall'area di gara, dal KOTO-CHO o da qualsiasi membro del Comitato arbitri (SHIKKAKU).



## Regole Kumite

### Articolo 6 - Organizzazione di gare di Kumite

1. Le gare di Kumite possono essere suddivise in gare a squadra (SHOBU IPPON) e gare individuali (IPPON SHOBU HAN o SHOBU IPPON). Le gare individuali possono essere ulteriormente divise in categorie di peso e / o in una categoria aperta.
2. Nelle gare a squadra, ogni squadra deve avere un numero dispari di concorrenti. Compongono le squadre sette (cinque combattenti e due riserve) o quattro membri (tre combattenti e una riserva). Le squadre devono essere complete (cinque o tre atleti rispettivamente) all'inizio del primo turno; Esse possono proseguire nei successivi turni con un numero inferiore di membri (se alcuni membri del team non sono più in grado di competere), fintanto che la squadra ha ancora un numero sufficiente di atleti che gareggiano per vincere la gara.
3. Prima di ogni turno, un rappresentante del team dovrà consegnare in forma ufficiale, i nomi e l'ordine di combattimento dei membri del team registrati al tavolo ufficiale. I partecipanti designati, team completo di sette o quattro membri, così come il loro ordine di combattimento può essere cambiato per ogni turno, purché venga comunicata la tabella ufficiale del nuovo ordine di combattimento prima dell'inizio del turno; l'ordine non può essere modificato fino al completamento del turno. La squadra sarà squalificata se qualsiasi membro o il loro coach cambia la composizione della squadra o l'ordine di combattimento senza comunicazione scritta prima dell'inizio del turno.

### Articolo 7 - Durata di una gara

1. La durata di una gara di kumite è fissata in due minuti per categorie di età dai 16 anni in su, maschile, femminile e kumite master (a squadra e individuale) e 90 secondi per gare di ragazzi (età dai 15 anni in giù). La durata della gara finale per il kumite individuale della categoria senior maschile è di cinque minuti con SHOBU SANBON (6 WAZA-ARI); e di tre minuti con IPPON HAN SHOBU (3 WAZA-ARI) per la categoria kumite senior individuale femminile.
2. L'incontro inizia quando l'arbitro dà il segnale per iniziare e termina ogni volta che l'arbitro dice YAME.
3. Il cronometrista darà segnali con un gong o buzzer chiaramente udibili, per indicare "30 secondi alla fine "(ATO SHIBARAKU) o "il tempo è scaduto" (decretando la fine dell'incontro).

### Articolo 8 - Punteggi

1. Possono essere aggiudicati i seguenti punti:
  - a. IPPON (2 WAZA-ARI)
  - b. WAZA-ARI





2. Un **WAZA-ARI** è assegnato quando una tecnica viene eseguita secondo i seguenti criteri di punteggio:
- Buona forma, basata sulle caratteristiche della tecnica, dimostrandone la probabile efficacia nell'ambito della struttura dei concetti del karate tradizionale.
  - L'atteggiamento sportivo è una componente di buona forma. Si riferisce ad un evidente non malizioso atteggiamento di grande concentrazione al momento della valutazione tecnica.
  - L'applicazione vigorosa, la potenza e la velocità della tecnica la volontà di riuscire a portarla a segno
  - Consapevolezza (ZANSHIN) è il criterio più spesso trascurato, quando un punteggio è assegnato. È lo stato di costante impegno in cui il concorrente mantiene totale concentrazione, osservazione e consapevolezza del momento dell'attacco da parte dell'avversario. Lui / lei non deve girare il viso durante l'esecuzione della tecnica e deve comunque rimanere focalizzato sull'avversario anche dopo.
  - Buon tempismo: portando a segno una tecnica nel momento in cui sviluppa il maggior effetto potenziale.
  - Corretta distanza, eseguendo una tecnica con la giusta distanza dove avrà il massimo effetto potenziale. Pertanto, se la tecnica è eseguita mentre l'avversario si allontana rapidamente, si riduce l'effetto potenziale della stessa.
  - Corretta angolazione.
3. Un **IPPON** può essere attribuito nei casi seguenti, anche se la tecnica non viene eseguita con la massima efficacia:
- Un contro attacco eseguito come un DE-AI all'attacco dell'avversario (contro attacco prima che l'avversario possa completamente iniziare il suo attacco offensivo).
  - Un attacco simultaneo eseguito dopo aver portato l'avversario a perdere l'equilibrio.
  - Esecuzione efficace di combinazioni di tecniche come TSUKI e TSUKI, KERI e TSUKI, tecniche di proiezione (NAGE) e TSUKI o KERI ecc.
  - Un attacco nel mentre l'avversario ha perso il suo spirito combattivo (MUBOBI).
  - Un attacco dove l'avversario non è in grado di reagire.
4. Gli attacchi sono limitati alle seguenti aree:
1. testa
  2. faccia
  3. collo
  4. petto



5. addome
  6. schiena
5. Una tecnica efficace effettuata nel medesimo tempo della fine dell'incontro segnalata da SHUSHIN (non dal gong o buzzer), viene considerata valida. Una tecnica, anche se efficace, effettuata dopo il comando di sospensione o di interruzione dell'incontro, non fa punto e può comportare una penalità per chi l'effettua.
  6. Nessuna tecnica, anche se tecnicamente corretta, fa punto se è effettuata mentre i due contendenti sono fuori dall'area di gara. Tuttavia, se uno dei concorrenti effettua una tecnica efficace mentre è ancora all'interno dell'area di competizione e prima che SHUSHIN chiami YAME, la tecnica è valida.
  7. Tecniche efficaci, effettuate contemporaneamente da entrambi i concorrenti (AIUCHI), non danno punteggio. I veri AIUCHI sono rari. Le due tecniche non solo devono arrivare simultaneamente, ma entrambe devono essere valide per l'assegnazione del punto, ciascuna con una buona forma ecc. Due tecniche possono arrivare contemporaneamente, ma raramente sono entrambi punti efficaci (a volte nessuno dei due lo è). SHUSHIN non può dare AIUCHI quando solo una delle tecniche simultanee è una vera e propria tecnica con punto.
  8. Afferrare l'avversario e farlo andare giù è consentito solo se è un tentativo leale attraverso una tecnica di karate sorprendente, eseguita prima o come risposta ad un avversario che ha attaccato e ha tentato una proiezione o un abbraccio.
  9. Per motivi di sicurezza, proiezioni dove l'avversario viene fatto cadere senza essere tenuto o senza sicurezza o sopra il livello dell'anca, sono vietati e verrà dato un avviso o un'ammonizione. Le eccezioni sono le tecniche di spazzata convenzionali che non richiedono che l'avversario sia tenuto durante l'esecuzione della spazzata come DEASHI BARAI, KOUCHI GARI, KANI BASAMI ecc. Dopo l'esecuzione della proiezione SHUSHIN concederà al concorrente due o tre secondi per tentare di eseguire una tecnica.
  10. Le tecniche che arrivano sotto la cintura fanno punto se colpiscono sopra l'osso pubico. Il collo è un bersaglio come lo è la gola. Il Contatto alla gola non è consentito, tuttavia un punto può essere assegnato per una tecnica adeguatamente controllata, che non tocca.
  11. Una tecnica che colpisce le scapole può fare punto. La parte della spalla che non dà punto è la giunzione dell'osso superiore del braccio con le scapole e clavicola.
  12. Il gruppo arbitrale può dare sanzioni fino a che i concorrenti lasciano l'area di gara dopo il termine della categoria. Delle penalità possono essere date anche dopo la fine, ma solo dal Comitato arbitri.

## **Articolo 9 - Criteri decisionali**

1. Il risultato di una gara è determinato da un concorrente ottenendo IPPON HAN (due IPPON, un IPPON e un WAZA-ARI o tre WAZA-ARI) o IPPON (un IPPON o due WAZA-ARI) per il kumite individuale; o IPPON per la squadra kumite. Quando il tempo è scaduto e nessuno dei concorrenti ha raggiunto IPPON HAN /





IPPON, il vincitore è determinato dal più alto numero di punti o mediante decisione del gruppo arbitrale (HANTEI).

2. Un IPPON è più forte di due WAZA-ARI per la determinazione del vincitore (questa regola è applicata solo per SKIEF; mentre per le competizioni SKIF, questo darà luogo a HIKIWAKE).
3. Nelle gare individuali, in caso di parità, viene concessa una proroga di due minuti di combattimento (ENCHOSEN). ENCHOSEN è un'estensione dell'incontro e tutti i punti, penalità ed avvisi assegnati nell'incontro iniziale, sono riportati nell'estensione del match. Non è prevista l'assegnazione della vittoria, da parte di SHUSHIN, al primo concorrente che ha ottenuto il punto.
4. Al termine dell'estensione (ENCHOSEN), il vincitore può essere determinato dal più alto numero di punti ottenuti. Potrebbe verificarsi un'ulteriore parità, in tal caso avrà inizio una gara completamente nuova con un tempo di due minuti (SAI SHIAI). Nessun punto, sanzioni e avvisi sono riportati dalle gare precedenti. Se a nessuno dei due sfidanti, nel SAI SHIAI, viene assegnato un punteggio o il punteggio è in parità, il vincitore sarà determinato da una votazione finale del gruppo arbitrale (HANTEI). Una decisione in favore di uno o l'altro concorrente è obbligatoria.

La decisione si basa sui seguenti elementi:

- a. l'atteggiamento, spirito combattivo e resistenza dimostrata dai concorrenti.
  - b. la superiorità di tattica e tecnica dimostrata.
  - c. quale dei concorrenti ha avviato la maggior parte delle azioni.
5. Nella competizione a squadre, non ci sarà alcuna estensione (ENCHOSEN) in caso di pareggio nella gara.
  6. La squadra vincente è quella con il maggior numero di vittorie (incontri vinti). Due squadre potrebbero avere lo stesso numero di vittorie
    - a) la squadra vincente sarà la squadra con il maggior numero di IPPON assegnati. Un IPPON KACHI sarà valutato più alto di un KACHI ottenuto da due WAZA-ARI. Una vittoria ottenuta per mezzo di un HANSOKU MAKE o SHIKKAKU MAKE o KIKEN dell'avversario, sarà valutata maggiore di UN IPPON KACHI. Per esempio:

AKA	SHIRO	
2 waza-ari	0 waza-ari	Vittoria AKA
1 waza-ari	Ippon	Vittoria SHIRO
Nessun punto	Nessun punto	Parità
1 wazaari	0 waza-ari	Vittoria AKA
1waza-ari	2 waza-ari	Vittoria SHIRO

VINCE - SHIRO TEAM

Le due squadre potrebbero avere lo stesso numero di IPPON segnati,

- b) la squadra vincente sarà la squadra con più WAZA-ARI assegnati, tuttavia saranno conteggiati solo i WAZA-ARI degli incontri vinti. (i punti ottenuti negli incontri persi non hanno alcuna influenza sulla decisione).





- c) se il punteggio è ancora in parità, ogni squadra selezionerà un atleta per competere nuovamente. La squadra vincente è decisa dall'esito di questa gara.
  - d) Se la gara finisce in parità continuerà con ENCHOSEN con tutti i punteggi, sanzioni e gli avvisi riportati secondo regole individuali.
7. nel decidere l'esito di una gara (HANTEI), SHUSHIN si muoverà verso il bordo dell'area di gara e chiamerà HANTEI, seguito da due fischi. SHUSHIN e i FUKUSHIN indicheranno il loro parere utilizzando le loro bandiere. SHUSHIN fa un fischio breve con il fischietto, torna alla sua posizione originaria e annuncia la decisione.

## **Articolo 10 - Comportamenti vietati**

1. Tecniche con contatto eccessivo; tutte le tecniche devono essere controllate.
2. Tecniche con contatto alla gola.
3. Attacchi alle braccia, gambe, inguine, articolazioni o sul dorso del piede.
4. Attacchi al viso con tecniche di mano aperta.
5. Tecniche pericolose o tecniche proibite di atterramento, che potrebbero causare lesioni.
6. Uscire dall'area di gara (JOGAI).
7. MUKI RYOKU - evitare il combattimento come mezzo per prevenire che l'avversario possa fare punto (questo conterà come MUBOBI).
8. Afferrare e tentare di atterrare o abbattere l'avversario, senza prima effettuare un attacco genuino, tranne quando l'avversario per primo ha tentato di afferrare o atterrare; così come le tecniche di proiezione dove il punto cardine è sopra il livello dell'anca.
9. Inutili abbracci, lotta, spinte, spazzate (ASHI BARAI) o bloccaggio, senza tentare una tecnica efficace.
10. Tecniche che per loro stessa natura non possono essere controllate per la sicurezza dell'avversario come pure gli attacchi pericolosi e incontrollati, indipendentemente da dove andranno a colpire.
11. Attacchi con la testa, ginocchia o gomiti.
12. Fingere o esagerare un infortunio.
13. Parlare o provocare l'avversario, non obbedire ai comandi del SHUSHIN, comportamento scortese verso gli arbitri ufficiali o altre violazioni della disciplina.
14. Per gare a squadre: se un concorrente o l'allenatore sono richiamati per qualsiasi dei comportamenti, che comportino SHIKKAKU, tutta la squadra sarà squalificata.
15. Alzare il pugno, esultare e comportamenti simili, daranno luogo alla cancellazione del punto.



## Articolo 11 - Sanzioni

1. Possono essere assegnate le seguenti penalità:
  - a. **KEIKOKU**: per infrazioni minori, che non meritano HANSOKU CHUI o HANSOKU.
  - b. **HANSOKU CHUI**: è di solito imposto per infrazioni per le quali in precedenza è stato dato un KEIKOKU nello stesso incontro, anche se può essere imposto direttamente per le infrazioni gravi, che non meritano HANSOKU. Se nello stesso momento l'avversario porta a segno una tecnica, gli verrà assegnato il corrispondente WAZA-ARI / IPPON.
  - c. **HANSOKU**: è imposto a seguito di un'infrazione molto grave o quando è già stato dato HANSOKU CHUI. Esso comporta la squalifica del concorrente. Il concorrente danneggiato riceverà un ulteriore IPPON KACHI.
  - d. **SHIKKAKU**: si tratta di una squalifica dall'intera competizione. Al fine di definire il limite di SHIKKAKU, il Comitato arbitrale deve essere consultato. SHIKKAKU può essere imposto quando un concorrente non obbedisce agli ordini di SHUSHIN, agisce intenzionalmente o commette un'azione che danneggia il prestigio e l'onore del karate-do, o quando altre azioni violino le regole e lo spirito del torneo. Se un membro del team riceve SHIKKAKU, all'avversario sarà assegnato un ulteriore IPPON KACHI. SHIKKAKU può essere imposto direttamente, senza alcun avvertimento. Se SHUSHIN ritiene che un concorrente abbia agito intenzionalmente, indipendentemente dal fatto che vi sia o meno un danno fisico reale, SHIKKAKU e non HANSOKU, è la sanzione appropriata. Anche se il concorrente non ha fatto nulla per meritare questo, è sufficiente che l'allenatore o gli altri membri della delegazione del partecipante si comportino in modo tale da danneggiare il prestigio e l'onore del karate-do. In tal caso deve essere fatto un pubblico annuncio di SHIKKAKU. SHIKKAKU può essere assegnato anche per comportamento dannoso e nocivo al di fuori dell'area di gara.
2. Una sanzione può essere inflitta direttamente per un'infrazione delle regole, ma una volta data, nel caso di ripetute infrazioni nella stessa categoria di penalità, le sanzioni devono tradursi in un aumento della severità della pena. Ad esempio, non è possibile dare un avviso o penalità per contatto eccessivo e poi dare lo stesso avviso per un secondo avvertimento di contatto eccessivo.
3. Quando una penalità ed un punteggio sono assegnati contemporaneamente, quella negativa (penalità) è assegnata prima di quella positiva (punto).

Una panoramica di tutte le sanzioni può essere trovata nell'appendice I.

## Articolo 12 - Infortuni e incidenti in gara

1. **KIKEN** o "gara persa" è la decisione data, quando:
  - a. I concorrenti non si presentano quando sono stati chiamati,
  - b. Non sono in grado di continuare e si interrompere l'incontro
  - c. Si sono ritirati per ordine dell'arbitro e / o del medico ufficiale.





Tra i motivi per la sospensione si possono includere le lesioni non imputabili ad azioni dell'avversario. Quando il medico ufficiale dichiara che un concorrente non è idoneo, deve essere tagliato un angolo del cartellino di riconoscimento del partecipante. L'entità dell'inidoneità deve essere resa nota ai membri degli altri gruppi arbitrali.

2. Se due concorrenti si feriscono l'uno con l'altro o sono doloranti a causa degli effetti di precedenti lesioni e sono dichiarati inidonei a continuare dal medico ufficiale, la vittoria è assegnata al concorrente che ha ricevuto il maggior numero di punti. Se hanno lo stesso numero di punti, l'esito dell'incontro sarà deciso a votazione (HANTEI).
3. Un concorrente ferito che è stato dichiarato non idoneo a combattere dal medico ufficiale non può più combattere in quella gara.
4. Ad un concorrente che ha vinto un incontro per la squalifica dell'avversario a causa delle ferite causate, non è consentito combattere ancora in quella gara, senza il permesso del medico ufficiale. Se il concorrente ferito vince un secondo incontro per squalifica dell'avversario, a lui / lei è immediatamente vietato gareggiare in ulteriori gare di kumite in quel torneo.
5. Quando un concorrente è ferito, SHUSHIN deve immediatamente interrompere l'incontro e chiamare il medico ufficiale. Solo il medico ufficiale è autorizzato a diagnosticare e trattare le lesioni. SHUSHIN deve solo chiamare il medico ufficiale quando un concorrente è ferito ed ha bisogno di cure mediche, al SHUSHIN non è permesso toccare un concorrente ferito.
6. Nelle gare a squadra, se un membro del team riceve KIKEN, l'avversario riceverà un ulteriore IPPON KACHI.

### **Articolo 13 - Protesta ufficiale**

1. Nessuno può contestare una decisione presa dal Gruppo Arbitrale, direttamente ai membri del gruppo arbitrale stesso.
2. Se una procedura / decisione del gruppo arbitrale sembra essere contro le regole, il capo della delegazione o il rappresentante ufficiale di un concorrente della squadra sono l'unica persona a cui è consentito protestare con il KANSA. Questo deve essere fatto entro un minuto. La categoria deve essere sospesa immediatamente fino a quando il problema venga risolto. KANSA verifica se il problema può essere risolto applicando il regolamento, se ciò non è possibile egli chiamerà il KOTO-CHO. Se ancora non è possibile trovare una soluzione deve essere contattata la commissione arbitri. La giuria d'appello, che comprende il Comitato Organizzatore e il Comitato Arbitri, esaminerà le circostanze che hanno portato alla protesta. Prove video non sono prese in considerazione.

### **Articolo 14 - Poteri e doveri**

1. i poteri e i doveri del Comitato arbitrale SKIEF sono i seguenti:
  - a. garantire la corretta preparazione per ogni torneo, in collaborazione con il Comitato Organizzatore, per quanto riguarda la sistemazione dell'area di





competizione, la fornitura e l'impiego di tutte le attrezzature ed i servizi necessari, operazione di controllo e supervisione, precauzioni di sicurezza, ecc.

**b.** nominare e distribuire i KOTO-CHO presso i rispettivi settori, e di agire e intraprendere azioni corrispondenti, sulla base delle relazioni da parte dei KOTO-CHO.

**c.** sorvegliare e coordinare le performance complessive degli arbitri ufficiali.

**d.** nominare sostituti ufficiali dove richiesto

**e.** dare il giudizio finale su questioni tecniche che possono verificarsi durante qualsiasi gara e per le quali non ci sono apposite clausole nel regolamento.

2. i poteri e i doveri dei KOTO-CHO (controllore di area di gara) saranno i seguenti:

**a.** delegare, nominare e supervisionare i SHUSHIN e FUKUSHIN, per tutte le gare che si svolgono nella zona sottoposta al loro controllo.

**b.** sorvegliare le prestazioni dei SHUSHIN e FUKUSHIN nella loro area e garantire che i funzionari nominati siano in grado di assolvere i compiti loro assegnati.

**c.** ordinare al SHUSHIN di interrompere l'incontro quando il KANSA segnala una violazione delle regole di gara.

3. i poteri del SHUSHIN sono i seguenti:

**a.** SHUSHIN avrà il potere di condurre incontri incluso decretare l'inizio, la sospensione e la fine dell'incontro e di assegnare il punteggio.

**b.** di spiegare al KOTO-CHO, al comitato arbitrale o alla giuria di appello, se necessario, la motivazione di una decisione presa.

**c.** di imporre sanzioni ed emettere avvertimenti, prima, durante o dopo un incontro.

**d.** di ottenere i pareri dei FUKUSHIN e agire secondo quanto acquisito. In linea di principio, i FUKUSHIN hanno capacità di consiglio; Tuttavia, se due o più FUKUSHIN hanno un'opinione diversa rispetto al SHUSHIN, FUKUSHIN SHUGO è obbligatorio.

**e.** di annunciare le estensioni.

**f.** di condurre la votazione del gruppo arbitrale (HANTEI) e annunciare il risultato.

**g.** di annunciare il vincitore.

**h.** l'autorità di SHUSHIN non si limita esclusivamente alla zona di gara, ma anche a tutto il perimetro adiacente alla stessa.

**i.** SHUSHIN deve dare tutte le indicazioni ed effettuare tutti gli annunci.

4. i poteri di FUKUSHIN sono i seguenti:

**a.** assistere SHUSHIN segnalando con la bandiera ed il fischietto.

**b.** esercitare il diritto di voto in merito ad una decisione da adottare.

**c.** i FUKUSHIN osserveranno attentamente le azioni dei concorrenti segnalando al SHUSHIN un parere nei seguenti casi:





- Quando si verifica un punteggio,
- Quando un concorrente ha commesso un'azione o una tecnica proibita.
- Quando si è verificato un infortunio o un malessere di un concorrente,
- Quando uno o entrambi i concorrenti sono usciti dall'area di gara (JOGAI),
- Negli altri casi, quando ritiene estremamente necessario richiamare l'attenzione del SHUSHIN.

d. I FUKUSHIN devono segnare solo ciò che vedono in realtà. Se non sono sicuri che una tecnica sia davvero andata a segna in una zona che da punto, dovrebbero segnalare che non hanno visto (MIENAI).

5. il KANSA deve assistere il KOTO-CHO e SHUSHIN monitorando la competizione in corso. Qualora le decisioni del SHUSHIN e/o dei FUKUSHIN, non dovessero essere conformi con regole di gara, il KANSA indicherà all'arbitro di interrompere la gara e di correggere l'irregolarità. I verbali di gara diventeranno note ufficiali previa approvazione del KANSA. In caso di FUKUSHIN SHUGO, il KANSA può partecipare solo quanto invitato a farlo da parte di SHUSHIN.

6. Il Supervisore dei punti manterrà una registrazione separata dai punteggi assegnati da SHUSHIN e allo stesso tempo sorveglierà le azioni dei cronometristi e dei segnapunti.

7. Per HANTEI, SHUSHIN e FUKUSHIN hanno un voto ciascuno. SHUSHIN chiamerà per una decisione (HANTEI) con due fischi; SHUSHIN alzerà il braccio contemporaneamente ai FUKUSHIN che alzeranno le loro bandiere. Non è consentito HIKIWAKE (pareggio)

## **Articolo 15 - inizio, sospensione e termine delle gare**

1. I termini ed i gesti che SHUSHIN e FUKUSHIN dovranno utilizzare durante la gara sono specificati nell'allegato II.

2. SHUSHIN e FUKUSHIN prenderanno posizione come prescritto dopo uno scambio di inchini fra i concorrenti; SHUSHIN annuncerà SHOBU HAJIME! e l'incontro avrà inizio. Se un concorrente entra prima nell'area, gli si indicherà di uscire. I concorrenti devono correttamente inchinarsi l'uno verso l'altro – fare solamente un rapido cenno del capo è scortese ed insufficiente.

3. SHUSHIN fermerà l'incontro annunciando YAME. Se necessario, SHUSHIN ordinerà ai concorrenti di tornare nelle loro posizioni iniziali (MOTO NO ICHI).

4. SHUSHIN ritorna nella sua posizione ed i FUKUSHIN indicano il loro parere facendo uso del segnale appropriato. Se un punto è concesso, SHUSHIN identifica il concorrente (AKA o SHIRO), l'area di attacco (CHUDAN o JODAN), la tecnica andata a segno (TSUKI, UCHI o KERI) e poi assegna il punto corrispondente facendo uso della corretta gestualità. SHUSHIN darà nuovamente inizio all'incontro dichiarando TSUZUKETE HAJIME.

5. Nel ricominciare un incontro, SHUSHIN deve controllare che entrambi i concorrenti siano posizionati dietro le loro linee ed in modo composto. I concorrenti che saltano su e giù, oppure che continuano ad agitarsi, devono essere calmati prima che ricominci l'incontro. FUKUSHIN deve ricominciare l'incontro con un ritardo minimo.





6. Quando durante un incontro un concorrente ha ottenuto IPPON (in squadra o in un incontro individuale) oppure IPPON HAN (gara individuale), l'arbitro chiama YAME ed ordina ai concorrenti di posizionarsi sulle loro linee di partenza mentre lui ritorna alla sua posizione. Il vincitore viene poi dichiarato ed indicato dal SHUSHIN che solleva una mano dal lato del vincitore e dichiara SHIRO (AKA) NO KACHI. A questo punto termina l'incontro.

7. Quando il tempo è terminato ed i concorrenti hanno ottenuto IPPON (in team o in incontri individuali) o il IPPON HAN (in gare individuali), e i punti sono pari o nessuno punto è stato ottenuto, SHUSHIN dichiara YAME e ritorna alla sua posizione. Posizionandosi sul bordo dell'area di gara, SHUSHIN annuncerà una decisione. In caso di pareggio, l'arbitro annuncerà HIKIWAKE e l'inizio di ENCHOSEN quando è applicabile.

8. SHUSHIN dichiara YAME e ferma temporaneamente l'incontro nei seguenti casi:

- a. Quando uno od entrambi i concorrenti escono al di fuori dell'area della gara.
- b. Quando SHUSHIN ordina ad un concorrente di sistemare il karate-gi o l'attrezzatura protettiva.
- c. Quando un concorrente ha infranto le regole.
- d. Quando SHUSHIN considera che uno o entrambi i concorrenti non possano continuare l'incontro per lesioni, o sono doloranti od altre cause. Seguendo il parere del medico ufficiale, SHUSHIN deciderà se l'incontro può continuare.
- e. Quando un concorrente afferra l'avversario e non esegue una immediata tecnica o proiezione.
- f. Quando uno od entrambi i concorrenti cadono o sono atterrati e non vengono eseguite immediatamente tecniche efficaci.
- g. Quando entrambi i concorrenti sono a terra a seguito di una caduta o di un tentativo di proiezione e cominciano a lottare.
- h. Quando due FUKUSHIN danno lo stesso segnale, o indicano un punteggio per lo stesso concorrente.

Ulteriori regole di giudizio per il kumite possono essere trovate nell'allegato III.



## Regole Yakusoku Kumite

### Articolo 16 - Organizzazione delle gare di Yakusoku Kumite

1. Le gare di Yakusoku Kumite sono composte da KIHON IPPON KUMITE e da JIYU IPPON KUMITE.
2. Le gare Yakusoku Kumite comprendono incontri di KO-HAKU ed a sistema di punteggio.
3. Prima della gara, il comitato arbitrale, nell'invito, deve indicare le tipologie di attacco (TSUKI, KERI ecc.) ed il numero degli attacchi per ogni concorrente (una volta, due volte, ecc.) necessari per i concorrenti.
4. Per la difesa si possono utilizzare tutte le tecniche di difesa (UKE). Tuttavia, poiché SKIF ha un programma di gara codificato per YAKUSOKU KUMITE, a coloro che usano alle tecniche codificato dalla SKIF, correttamente e con potenza, saranno assegnati più punti.
5. Il gruppo arbitrale dovrebbe valutare sia le tecniche d'attacco che di difesa dei concorrenti.

### Articolo 17 – KIHON IPPON KUMITE

1. KIHON IPPON KUMITE consiste in una gara fra due gruppi di AKA e SHIRO composti da due membri ciascuno.
2. All'inizio dell'incontro, i due gruppi, uno che indossa una cintura rossa oltre alla propria cintura (AKA) e l'altro gruppo (SHIRO) saliranno simultaneamente sull'area di gara e faranno un inchino al SHUSHIN.
3. Dopo essersi inchinati l'uno verso l'altro, entrambi i team si dispongono di fronte e gli atleti della parte destra iniziano ad eseguire varie tecniche di attacco come preventivamente deciso dal comitato arbitri. Dopo che entrambi i gruppi hanno completato il loro primo round di attacchi, gli atleti di sinistra eseguiranno le tecniche di attacco. Tuttavia, in questo caso, il lato che difende deve usare tecniche di difesa diverse rispetto a quelle precedentemente usate nell'incontro da il suo/ la sua partner.
4. Dopo che ogni membro di entrambi i gruppi ha effettuato tecniche di attacco e di difesa, i concorrenti si allineano sul bordo dell'area della gara di fronte a SHUSHIN.
5. SHUSHIN chiamerà per la decisione (HANTEI) ed annuncerà il risultato, applicando le medesime procedure del KO-HAKU System (Giudizio a bandierina), come nelle gare di kata.
6. I concorrenti si inchineranno l'uno verso l'altro, e successivamente verso SHUSHIN e lasceranno l'area di gara.



## Articolo 18 - JIYU IPPON KUMITE

- 1 JIYU IPPON KUMITE consiste in una gara fra due gruppi: AKA e SHIRO con due membri ciascuno.
- 2 All'inizio di ogni incontro, i due gruppi AKA e SHIRO si allineeranno sul bordo dell'area di gara, di fronte a SHUSHIN. Dopo un inchino al gruppo arbitrale, SHIRO uscirà dall'area di gara.
- 3 La squadra AKA per prima arriverà nel centro dell'area di gara; dopo essersi inchinati l'uno verso l'altro, il concorrente di destra inizia ad eseguire le varie tecniche d'attacco, come preventivamente deciso dal comitato arbitrale. Quando l'atleta di destra ha completato gli attacchi, l'atleta di sinistra, eseguirà il turno delle varie tecniche di attacco. In ogni caso la parte che difende, questa volta, deve usare tecniche diverse da quelle usate dal/la suo/sua partner durante l'incontro. Dopo che la squadra AKA ha completato la sua dimostrazione e lascia l'area di gara, la squadra SHIRO entrerà ed eseguirà la dimostrazione.
- 4 Non appena la squadra SHIRO ha completato la propria dimostrazione, sia la squadra AKA che quella SHIRO si allineeranno sul bordo dell'area di gara di fronte a SHUSHIN.
- 5 SHUSHIN chiamerà per la decisione (HANTEI) ed annuncerà il risultato, applicando le medesime procedure del KO-HAKU System (Giudizio a bandierina), come nelle gare di kata.
- 6 I concorrenti dopo essersi inchinati l'uno verso l'altro e successivamente verso SHUSHIN, lasceranno l'area di gara.

Ulteriori regole di valutazione per il YAKUSOKU kumite sono descritte nell'appendice IV.



## Regole Kata

### Articolo 19 - Organizzazione di competizioni di Kata

1. Le gare di Kata possono essere gare a squadra e/o individuali. La squadra di kata è composta da tre persone. Ogni squadra è tutta maschile o femminile, oppure mista se approvato dal comitato organizzativo. Un incontro di kata individuale consiste in esecuzioni individuali, in categorie separate (maschi e femmine), ma possono esserci categorie miste, se approvato dal Comitato organizzatore.
2. Una gara di kata si svolge col sistema KO-HAKU e/o applicando il sistema a punteggio. Otto atleti verranno selezionati per la finale. In alternativa può esserci una semifinale, con sedici atleti, applicando il sistema del punteggio, e dopo una finale con otto atleti. Le gare ad eliminazione possono essere effettuate richiedendo un kata obbligatorio, applicando il sistema KO-HAKU. Se in una categoria ci sono otto partecipanti o meno, il sistema a punteggio si applica direttamente.
3. Le semi finali devono essere dirette dallo stesso gruppo arbitrale e dalla stessa segreteria arbitrale, Le finali devono pure essere dirette da una giuria con la stessa segreteria arbitrale (quest'ultima può essere diversa da quella della semi finale).
4. I concorrenti durante la gara, dovranno eseguire sia il kata obbligatorio (SHITEI) che il kata libero (TOKUI). Il kata deve essere conforme ai kata definiti da SKIF (appendice V).

### Articolo 20 - Criteri decisionali

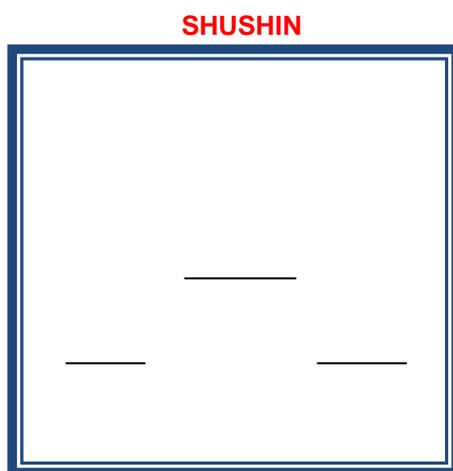
1. Il kata deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali che contiene. Nel valutare le prestazioni di un concorrente o di una squadra, i FUKUSHIN terranno conto:
  - a. Della realistica dimostrazione del significato del kata.
  - b. Della comprensione delle tecniche del kata (BUNKAI).
  - c. Di un buon tempo di esecuzione, ritmo, velocità, equilibrio e potenza (KIME).
  - d. Dell'uso corretto della respirazione in aiuto al KIME.
  - e. Messa a fuoco, attenzione (CHAKUGAN) e concentrazione.
  - f. Delle posizioni corrette con giusta tensione nelle gambe e i piedi a terra.
  - g. Della corretta tensione nell'addome (HARA) e nei fianchi, non andando su e giù durante il movimento.
  - h. Deve essere dimostrata la corretta forma (KIHON) dello Shotokan Karate-do
  - i. Le prestazioni dovrebbero essere valutate anche al fine di discernere altri punti.
  - j. Un fattore aggiunto per il kata a squadra è la sincronizzazione senza segnali esterni.





Il Kata non è un'esecuzione di danza o teatrale. Deve aderire ai valori e principi tradizionali. Deve essere realistico in termini di combattimento ed esprimere la concentrazione, forza e potenza d'impatto delle sue tecniche. Esso deve esattamente dimostrare forza, potenza e velocità - così come grazia, ritmo ed equilibrio.

2. Alzare il pugno, esultare e comportamenti simili daranno luogo alla cancellazione dei punti
3. Un concorrente che si ferma durante l'esecuzione del kata o che esegue un kata diverso rispetto a quello annunciato, sarà squalificato. Questo è valido per KO-HAKU system così come per il sistema a punteggio. Se entrambi i concorrenti si fermano o eseguono un kata errato, allora si svolgerà un'altra gara.
4. Nel kata a squadra, tutti i tre membri del team devono iniziare il kata rivolti nella stessa direzione e verso l'arbitro, in un triangolo come mostrato:



5. I componenti della squadra di kata devono dimostrare competenza in tutti gli aspetti dell'esecuzione del kata, così come il sincronismo.
6. I comandi di partenza e di stop nell'esecuzione, battere i piedi, battersi il petto, le braccia o il karate-gi ed avere una respirazione inappropriata, sono tutti esempi di segnali esterni e dovrebbero essere presi in considerazione dal FUKUSHIN nel momento della valutazione.

## Articolo 21 - Incontri KO-HAKU

1. All'inizio di ogni incontro i due concorrenti, di cui uno che indossa una cintura rossa, si allineeranno al bordo dell'area di gara rivolti verso SHUSHIN. Dopo essersi inchinati l'uno verso l'altro, entrambi i concorrenti entrano nell'area di gara e assumono la loro posizione di partenza. SHUSHIN selezionerà un kata obbligatorio, annuncerà il nome del kata ai concorrenti e darà il segnale d'inizio con un fischio.
2. Dopo il completamento dell'esecuzione del kata obbligatorio da parte di entrambi i concorrenti SHUSHIN chiamerà per una decisione (HANTEI) con due fischi e



SHUSHIN e i FUKUSHIN alzeranno le loro bandiere nello stesso istante palesando la loro decisione. SHUSHIN e FUKUSHIN non possono dare HIKIWAKE (PAREGGIO).

3. SHUSHIN fischierà una volta, dopo di che le bandiere devono essere abbassate.
4. SHUSHIN deciderà sulla base del fatto che sia SHUSHIN che i FUKUSHIN hanno un solo voto ciascuno. SHUSHIN si alzerà, farà un passo avanti e mostrerà la propria decisione alzando la bandiera corrispondente.

## **Articolo 22 - Sistema a punteggio**

1. L'ordine dei finalisti dovrà sempre corrispondere all'ordine della loro posizione sul tabellone iniziale e non dai punti ricevuti in semifinale.
2. Il partecipante che viene chiamato, entra nell'area di gara e annuncia il nome del kata da eseguire. SHUSHIN ripete il nome del kata. Il concorrente quindi inizia ad eseguire il kata. Dopo il completamento del kata, il concorrente arretra sul punto di partenza e attende la decisione del gruppo arbitrale.
3. SHUSHIN chiama per una decisione (HANTEI), fischia due volte e tutti, SHUSHIN e FUKUSHIN alzano le cartelle con i punti (con la mano destra) mostrano la loro votazione al tavolo della giuria.
4. Dopo che i punti sono stati palesati, un membro del tavolo della giuria dichiarerà tutti i punti. SHUSHIN fischierà una volta, dopo di che saranno abbassate le cartelle con i punti.
5. Il tavolo della giuria annuncerà il punteggio finale al concorrente.
6. SHUSHIN può segnalare ai FUKUSHIN quando nota che un concorrente si discosta significativamente dalla corretta esecuzione del kata o che non esegue il kata annunciato, questo porterà alla squalifica del concorrente. Anche un FUKUSHIN può segnalare a SHUSHIN quando rileva le stesse cose.
7. Il punteggio più alto ed il più basso dato dai cinque (o sette) SHUSHIN e FUKUSHIN sono esclusi, mentre i restanti tre (o cinque) punteggi vengono sommati e danno il punteggio totale per il concorrente.
8. Nel caso in cui due concorrenti abbiano lo stesso punteggio, in primo luogo si deve verificare e trovare il punteggio più basso dei restanti 3 punti (o cinque) per ogni concorrente; vince il concorrente che ha il punteggio più alto tra i più bassi rimasti. Nel caso in cui i punteggi più bassi siano gli stessi, bisogna controllare il punteggio più alto dei due concorrenti; vince il concorrente che ha il punteggio più alto tra i punti più alti rimasti. Nel caso in cui anche i punti più alti siano uguali, ci sarà uno spareggio.
9. Per lo spareggio (SAI SHIAI) i concorrenti sono tenuti ad eseguire un kata diverso dal kata eseguito nel turno.



10. Tutti i kata in esecuzione devono iniziare all'interno dell'area di gara

Ulteriori regole di valutazione per i kata sono descritte nell'appendice VI.

## **Corso Arbitri e sistema di licenze**

### **Articolo 23 - Licenze arbitri SKIEF**

1. Le licenze di arbitro saranno assegnate per tre livelli
  - a. **A (SHUSHIN / KOTO-CHO)**
  - b. **B (SHUSHIN)**
  - c. **C (FUKUSHIN)**
2. Le licenze di arbitro hanno validità triennale e dovranno essere rinnovate. Salire di livello prima del tempo è possibile ma il richiedente deve pagare la quota.
3. Il registro degli arbitri SKIEF è tenuto dalla Segreteria del Comitato Arbitri SKIEF e periodicamente pubblicato sulla pagina Web della SKIEF.
4. Il grado di dan di un arbitro non dà a lui/lei l'automatico l'accesso ad un certo livello di licenza.
5. E' possibile avere una licenza diversa per kata e kumite, per esempio una persona può avere una licenza C per kumite ed una licenza B per kata. Tuttavia un arbitro deve avere entrambe le licenze prima per poter essere in grado di ottenere il livello successivo; rifacendoci al caso dell'esempio di cui sopra, questa persona avrebbe dovuto passare la licenza B nel kumite prima di essere in grado di tentare una licenza A per il kata.
6. Il KOTO-CHO deve avere una licenza A.
7. Le licenze di arbitro SKIEF sono riconosciute dal Quartiere Generale SKIF (GHQ) e gli arbitri SKIEF saranno invitati, secondo il loro stato di licenza di arbitro SKIEF, ad arbitrare in gare internazionali fuori Europa.
8. I membri SKIEF non sono autorizzati a richiedere le licenze di arbitro direttamente alla SKIF HQ.

### **Articolo 24 - Organizzazione della formazione degli arbitri**

1. Il Comitato Arbitri SKIEF organizzerà un corso arbitri ed esami all'anno, tutti gli anni in diverse località.
2. Il prezzo per il corso arbitri inclusi la tassa di esame, la licenza ed il diploma è di Euro 70,00 per esame. Per i partecipanti al solo corso il costo è di EURO 50,00.
3. Qualsiasi organizzazione, membro della SKIEF, che voglia organizzare un corso arbitri nel proprio paese, ad esempio all'interno di uno stage nazionale, deve necessariamente invitare due membri del Comitato Arbitri, e sostenere le relative spese.
4. Tutti gli arbitri dovranno leggere/rivedere le regole di gara SKIEF prima della formazione ed essere pronti a fare domande se qualcosa non è chiaro.





5. La partecipazione al corso arbitri prima del Campionato Europeo è obbligatoria per tutti gli arbitri che desiderano arbitrare ai campionati. Scuse/eccezioni non saranno accettate.

## Articolo 25 - Esami di licenza di arbitro

1. I requisiti minimi per iscriversi ad un esame di licenza per arbitro SKIEF sono:
  - a. **A (SHUSHIN / KOTO-CHO)**: avere il grado minimo **SKIF Yondan** ed esperienza come arbitro e partecipante a gare internazionali.
  - b. **B (SHUSHIN)**: avere il grado minimo **SKIF Sandan** ed esperienza come partecipante a gare.
  - c. **C (FUKUSHIN)**: avere il grado minimo **SKIF Nidan**
2. Gli esami per un arbitro licenza A sono solo possibili attraverso un invito da parte del Comitato Arbitri.
3. Per condurre gli esami da arbitro, occorre la presenza di almeno tre dei sei membri del Comitato. Per superare un esame di arbitro, un candidato deve ottenere la maggioranza dei voti dei membri del Comitato presenti.
4. Gli arbitri che hanno superato un esame da arbitro ricevono un diploma e la loro licenza.
5. Gli arbitri possono partecipare al numero di sessioni di allenamento che desiderano, comunque, possono sostenere soltanto un solo esame per anno (indipendentemente dal risultato dell'esame).

## Articolo 26 - Misure disciplinari

1. il Comitato arbitri ha il diritto di intraprendere misure disciplinari nei confronti degli arbitri che:
  - a) Non praticano e a causa di ciò perdono alcune delle loro competenze arbitrali
  - b) Violano le regole di gara e sul karate-do
  - c) Agiscono in modo non confacente ad un arbitro SKIEF
2. le azioni disciplinari possono includere:
  - a) Perdita del diritto di arbitrare nelle gare internazionali
  - b) Degrado (grado di licenza arbitro)
  - c) Revoca della licenza di arbitro
3. Gli arbitri che hanno ricevuto le misure disciplinari hanno il diritto di presentare una petizione al Consiglio di amministrazione di SKIEF.



## **Disposizioni Finali**

### **Articolo 27 - Validità**

Le presenti regole per le competizioni SKIEF sono valide dal 18 Febbraio 2019 e sostituiscono tutte le regole precedenti. Si applicano a tutti i tornei organizzati per conto e/o sotto il patrocinio della Shotokan Karate-do International European Federation (SKIEF). I Paesi sono autorizzati a tradurre il presente regole di competizione nella loro lingua locale, ma devono menzionare che, nel dubbio, fa fede la versione originale inglese.

### **Articolo 28 - Modifiche**

Solo il Comitato Arbitrale SKIEF può alterare o modificare le regole di gara SKIEF.

Data 18 febbraio 2019

Il Comitato Arbitrale SKIEF

*Lusvardi Paolo*

*Landgraf Eugen*

*Racca Antonio*

*Payne Ray*

*Castrique Stéphane*

*Holck Nielsen Milan*



## Appendice I - Hansoku, Jogai, Mubobi

	<b>HANSOKU</b>	
<b>Ippon shobu</b>	<b>Ippon han shobu</b>	<b>Sanbon shobu</b>
<i>Prima volta</i> Aka (shiro) keikoku	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) keikoku	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) keikoku
<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari
<i>Terza volta</i> Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi

	<b>JOGAI</b>	
<b>Ippon shobu</b>	<b>Ippon han shobu</b>	<b>Sanbon shobu</b>
<i>Prima volta</i> Aka (shiro) jogai ikkai	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) jogai ikkai	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) jogai ikkai
<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari
<i>Terza volta</i> Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi

	<b>MUBOBI/MUKI RYOKU</b>	
<b>Ippon shobu</b>	<b>Ippon han shobu</b>	<b>Sanbon shobu</b>
<i>Prima volta</i> Aka (shiro) mubobi ikkai	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) mubobi ikkai	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) mubobi ikkai
<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari
<i>Terza volta</i> Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi

### **Significato in giapponese:**

Ikkai = prima volta, Nikai = seconda volta e Sankai = terza volta



## Appendice II - Gestì e terminologia

### **Shobu hajime** – Inizio gara

Dopo l'annuncio, SHUSHIN fa un passo indietro.

### **Ato shibaraku** – Resta ancora un po' di tempo

Un segnale acustico sarà dato dal cronometrista 30 secondi prima della fine effettiva dell'incontro e SHUSHIN annuncerà ATO SHIBARAKU.

### **Yame** – Stop

Interruzione o fine dell'incontro. SHUSHIN annuncia con un movimento verso il basso e taglia con la mano.

### **Moto no ichi** – Posizione originale

I concorrenti e SHUSHIN tornano alle loro posizioni di partenza.

### **Tsuzukete** – Continua il combattimento

Riprendere il combattimento ordinato dopo che si verifica un'interruzione non autorizzata.

### **Tsuzukete hajime** – Ricomincia il combattimento – iniziare

SHUSHIN, che si trova in una posizione eretta, sposta una gamba indietro (portandosi nella posizione ZENKUTSU-DACHI) e, mentre dice TSUZUKETE, estende le braccia con i palmi verso l'interno. Nel momento in cui dice HAJIME, egli porta i palmi rapidamente l'uno verso l'altro.

### **Shugo** – Chiamare i FUKUSHIN

SHUSHIN chiama i FUKUSHIN per la discussione, valutare un esito, al termine dell'incontro o per proporre SHIKKAKU.

### **Hantei** – Decisione

SHUSHIN chiama per una decisione con due brevi fischi, i FUKUSHIN indicano la loro decisione utilizzando le bandierine, mentre, allo stesso tempo, SHUSHIN, con il braccio, indica la sua decisione.

### **Hiki wake** – Parità

In caso di parità all'HANTEI, SHUSHIN incrocia le braccia e poi le estende con i palmi rivolti verso l'alto.

### **Torimasen** – Nulla di fatto (tecnica non accettata quale punteggio)

SHUSHIN incrocia le braccia, poi fa un movimento di taglio, con i palmi rivolti verso il basso.

### **Encho-sen** – Estensione dell'incontro

SHUSHIN riapre l'incontro con il comando SHOBU HAJIME.

### **Aiuchi** – Tecniche di punto simultanee

Nessun punto viene assegnato a ciascun concorrente. SHUSHIN porta pugno contro pugno davanti al suo sul petto.

### **Aka (Shiro) No kachi** – Vince rosso (bianco)

SHUSHIN alza il braccio dal lato del vincitore corrispondente.

### **Aka (Shiro) Ippon** –Assegna un punto a rosso (bianco)

SHUSHIN alza il braccio fino a 45 gradi dal lato del concorrente che ha ottenuto il punto.





**Waza-ari** – Assegna a rosso (bianco) mezzo punto, che non è sufficiente per Ippon  
SHUSHIN stende il braccio verso il basso a 45 gradi dal lato del concorrente che ha ottenuto il punto.

**Keikoku** – Richiamo senza penalità

SHUSHIN punta il dito indice verso il basso a 45 gradi in direzione dell'autore del fallo.

**HANSOKU-chui** – Richiamo con penalità

SHUSHIN punta il dito indice orizzontalmente nella direzione dell'autore del fallo, dopo di che assegna WAZA-ARI all'avversario.

**HANSOKU** - Fallo

SHUSHIN punta il dito indice verso l'alto a 45 gradi in direzione dell'autore del fallo e subito dopo annuncia la vittoria dell'avversario.

**Jogai** – Uscita dall'area di competizione

SHUSHIN indica col dito indice il lato dell'autore del fallo per segnalare ai FUKUSHIN che il concorrente è uscito dall'area di gara.

**Shikkaku** – Squalifica - "lasciare l'area"

SHUSHIN, per prima cosa indica con l'indice puntato verso l'alto a 45 gradi in direzione dell'autore del fallo; poi, spostandosi indietro verso fuori, annuncia AKA (SHIRO) SHIKKAKU. Infine annuncia la vittoria per l'avversario.

**Kiken** – Rinuncia

SHUSHIN indica (punta) verso il basso a 45 gradi in direzione della linea di partenza del partecipante.

**Mubobi** – Mettersi in pericolo

Non pronto a combattere.

**Muki Ryoku** – Fuga

Evita il combattimento.



## Appendice III - Regole di giudizio per il Kumite

### IPPON

Definizione: Potenti e precise tecniche di TSUKI, UCHI e KERI (pugno, percossa e calcio) eseguite verso JODAN (testa) e CHUDAN (stomaco, laterale e posteriore) parti del corpo con il rispetto dei seguenti criteri:

1. postura e atteggiamento corretto
2. consistente spirito e ZANSHIN
3. giusta distanza e tempismo
4. buona angolazione verso il bersaglio (idealmente un angolo di 90 gradi verso il bersaglio)

La potenza effettiva della tecnica eseguita è prioritaria rispetto alla complessità della tecnica stessa.

IPPON può essere assegnato nei seguenti casi:

1. quando l'attacco è stato eseguito al DE-AI (contro attacco prima che l'avversario possa iniziare completamente il suo attacco offensivo), ad esempio mentre l'avversario sta avanzando per eseguire un attacco
2. se l'avversario è in MUBOBI (nessuna difesa)
3. se l'avversario ha perso l'equilibrio o dopo essere stato proiettato
4. dopo un efficace RENZOKU-WAZA (tecnica continuativa), per esempio doppio pugno, calcio-pugno e colpire col calcio ecc.

### WAZA-ARI

WAZA-ARI è una tecnica che è appena un po' inferiore a IPPON. Ciò non significa il 50% di IPPON

### Considerazioni

Nessun IPPON può essere dato per un calcio JODAN senza potenza o per tecniche eseguite ad una angolazione superiore ai 90 gradi verso il bersaglio. Ma in questi casi il WAZA-ARI può essere concesso.

Nessun punto può essere concesso per un calcio con la tibia sulla schiena o quando il difensore afferra la gamba dell'avversario durante il calcio (ciò significa nessun ZANSHIN).



## Osservazioni

### 1. YAME (stop)

La fine dell'incontro è segnalata da FUKUSHIN.

### 2. BASSOKU (sanzione)

SHUSHIN ha il diritto di dare sanzioni fino a quando il concorrente lascia l'area di gara. La penalità può anche essere data al concorrente dopo l'incontro, ma esclusivamente dal Comitato Arbitri.

### 3. JOGAI (fuori dall'area di gara)

Nessun punto può essere assegnato se entrambi i concorrenti si trovano fuori dall'area di gara (JOGAI). Se un concorrente si trova all'interno ed uno all'esterno ed il concorrente che si trova all'interno dell'area di gara fa punto prima dello YAME, il punto è assegnato e viene pure data la penalità (JOGAI) all'altro concorrente che si trovava fuori dell'area di gara.

### 4. AIUCHI (esecuzione di attacchi efficaci contemporaneamente)

Nessun punteggio viene assegnato per AIUCHI. Tuttavia, se un concorrente esegue una tecnica efficace mentre l'altro esegue un'azione proibita (HANSOKU), il punteggio viene assegnato al primo ed una sanzione all'altro concorrente.

### 5. HANSOKU (azione vietata)

Quando un'azione proibita (HANSOKU) viene eseguita dopo aver segnato un punto, il concorrente perde il punto e viene data una sanzione indipendentemente dall'intervallo tra il punteggio e HANSOKU (ma nell'ambito della stessa azione).

### 6. ZANSHIN (consapevolezza)

Se il concorrente volge le spalle all'avversario dopo una tecnica che da il punto, è considerato no ZANSHIN. Nessun punteggio gli viene dato e riceve una sanzione MUBOBI (nessuna difesa).

### 7. Non vengono assegnati punti per le seguenti tecniche:

- Tecniche eseguite andando all'indietro mentre si è attaccati, che dimostrano la mancanza di equilibrio e ZANSHIN.
- OKIZUKI (pugno statico) e OKIUCHI (colpo statico), che possono avere buon tempismo, ma nessuna velocità e potenza.

### 8. Contatto con nessuna difesa

Il contatto è in linea di principio vietato e viene assegnata una penalità. Tuttavia, se l'avversario non ha fatto difesa contro il contatto, SHUSHIN può assegnare una penalità MUBOBI a chi ha ricevuto l'attacco (in questo caso le penalità possono essere assegnate ad entrambi i concorrenti).

### 9. Contatto che causa sanguinamento

Non importa quanto buono sia un attacco, se il difensore sanguina a causa del contatto, il concorrente che l'ha causato riceverà una sanzione (avvertimento per violazione delle regole).

### 10. Lesione

SHUSHIN deve osservare il concorrente ferito. Per esempio è responsabilità del SHUSHIN capire se l'emorragia è avvenuta durante il corrente incontro o in uno precedente.





#### 11. Tecnica non controllata

Tecniche non controllate, con o senza contatto, ricevono **CHUKOKU** (avviso) o altre sanzioni.

12. Segnare il concorrente che ha ottenuto una vittoria / sconfitta dovuta a HANSOKU tagliando un angolo del suo cartellino di identificazione/partecipazione.

13. I concorrenti devono essere illesi al primo turno (nessun bendaggio o con nastro adesivo). In seguito, il bendaggio o i cerotti adesivi sono consentiti previa approvazione del medico ufficiale.

14. Sono rigorosamente proibite le seguenti azioni:

- a. Tecniche di proiezione che non consentono un atterraggio in sicurezza.
- b. Tecniche che mettono in pericolo l'avversario.
- c. Azioni provocatorie e comportamenti scortesi. Se un concorrente, allenatore o un altro membro del team parla / agisce in modo inappropriato, il concorrente e / o l'intero / parziale team possono essere squalificati.

15. I FUKUSHIN devono indicare solo ciò che hanno visto davvero. La decisione non può essere presa esclusivamente basata sul tempismo, ma senza avere visto arrivare realmente la tecnica di pugno o di piede. FUJYUBUN (non è sufficiente) è un'opinione basata su quello che si è visto. MIENAI (non ho visto) non è un'opinione, ma un dato di fatto.

16. E' molto importante che i concorrenti si inchinino all'inizio ed alla fine di ogni incontro. Se questo non viene eseguito, SHUSHIN deve richiedere ai concorrenti di tornare indietro per inchinarsi correttamente.

17. se un concorrente esulta dopo aver ottenuto un punto (ad es. agitare i pugni, sollevare le mani, ecc.) SHUSHIN annullerà o toglierà il punto come penalità.

### Appendice IV - Regole di giudizio per Yakusoku Kumite

I concorrenti dovrebbero in linea di principio seguire il sistema codificato del programma SKIF, applicando altre tecniche sarà attribuito un punteggio più basso. Yakusoku kumite deve essere eseguito con precisione come il kata, ma i giudici devono comunque osservare:

1. lo spirito combattivo
2. il vigore
3. la concentrazione

La coordinazione (movimenti, la forza, lo spirito e la respirazione) della coppia è criterio di giudizio importante. Debbono essere pure considerati KIHAKU (spirito combattivo), ZANSHIN (Atteggiamento marziale) e comportamento.

#### KIHON IPPON Kumite

L'ordine di attacco è stabilito nel regolamento di partecipazione alla gara, KIHON IPPON Kumite richiede precisione di base e forza di TSUKI (pugno), KERI (calcio), UKE (parata), posizione e postura.

inoltre, richiede che siano corrette:





1. Posizione
2. Postura
3. Tecniche di difesa e attacco

### **JIYU IPPON Kumite**

Deve soddisfare tutte le regole di cui sopra ed in più:

1. Corretto MAAI (distanza)
2. Buon tempismo
3. TENSIN (corretta rotazione del corpo)
4. TAI-SABAKI (spostamento)

### **Punti di penalità**

1. Tecniche corrispondenti a quelle codificate, ma tecniche inefficaci (-0,1)
2. Buone tecniche, ma leggermente diverse da quelle codificate (-0,1)
3. Tecniche efficaci, ma differenti da quelle codificate (-0,1)
4. Tecniche pessime e sbagliate (-0,2)

## **Appendice V Kata**

### **Kata obbligatori**

Heian Shodan  
Heian Nidan  
Heian Sandan  
Heian Yondan

Heian Godan  
Tekki Shodan

### **Shitei Kata**

Dai Bassai  
Kanku Dai  
Enpi  
Jion

### **Altri Kata**

Tekki Nidan	Tekki Sandan
Bassai sho	Kanku sho
Jitte	Chinte
Ji'in	Unsu
Meikyo	Hangetsu
Gankaku	Sochin
Nijushiho	Wankan
Gojushiho Dai	Gojushiho sho
Seienchi	Seipai
Gankaku sho	Nijuhachi





## Appendice VI - Regole di valutazione per Kata

Nella valutazione dell'esecuzione del kata, il gruppo arbitrale deve fare riferimento alla pubblicazione di Soke Kanazawa "*Karate – the complete Kata*". La valutazione del kata deve basarsi sulle prestazioni complessive, tuttavia, i dettagli di ogni tecnica dovrebbero essere considerati. Nell'esecuzione del kata occorre osservare i seguenti punti:

1. Correttezza
2. Velocità
3. Potenza (KIME)
4. Spirito

**Decurtazioni medie** (possono essere più o meno)

1. Nessun inchino all'inizio / fine del kata (-0.1)
2. Aspetto trasandato (-0.1)
3. Movimento del piede errato all' inizio / fine (-0.1)
4. Fare un passo al di fuori dell'area di gara (con l'eccezione di due concorrenti che partono da una data linea nell'area di gara e per le competizioni a squadra) (-0,1).
5. Terminare in un luogo diverso dalla posizione di partenza (-0.1)
6. No KIAI (-0.1)
7. Eccessivi rumori di respirazione e di Hikite (tirare indietro la mano) (-0,1)
8. Eccessiva accentuazione di azioni (-0,1)
9. Cambiamento eccessivo di ritmo (-0,1)
10. Lieve esitazione di movimento durante l'esecuzione (-0,1)
11. Evidente interruzione del movimento durante l'esecuzione (-0,2)
12. Lieve perdita di equilibrio, ma con recupero immediato (-0,1 ~ -0.3)
13. Evidente perdita di equilibrio, ma con recupero immediato (-0,2 ~ -0.4)
14. Perdita totale di equilibrio senza recupero (-0,3 ~ -0.5)
15. Commette un errore, ma continua subito con la correzione (-0,2)
16. Kata completato, ma con ordine errato dei movimenti (-0,5)
17. Commette una serie di errori evidenti (-1,0)
18. Interrompere l'esecuzione del kata prima del termine (squalifica)
19. Esecuzione di un kata diverso da quello annunciato (squalifica)
20. Perdita della cintura prima di HANTEI (squalifica)
21. Errori in KAKIWAKE-UKE, MANJI-UKE, JYUJI-UKE (-0,1) (non seguendo le modalità SKIF). Quando ci sono più di due errori tecnici (ad esempio errori MANJI nonché KAKIWAKE), la decurtazione sarà raddoppiata (-0,2)



In caso di errori tecnici, SHUSHIN deve riunire i FUKUSHIN per discutere sulle decurtazioni.

### **Punti a Credito**

Nel caso in cui tecniche difficili, come quelle elencate di seguito, vengano eseguite eccellentemente, possono essere attribuiti al concorrente punti aggiuntivi da + 0,1 a + 0,3:

1. Kanku dai-: doppio calcio
2. Kanku-sho: salto
3. Unsu: salto e girando MAWASHI-GERI
4. Gankaku: girando KOSHI-GAMAE
5. Altre difficoltà simili.

### **Squadra Kata**

Devono essere osservati i seguenti punti nell'esecuzione del kata a squadra:

1. Tutte le regole per kata individuale si applicano al kata a squadra.
2. Ritmo e tempo non devono essere modificati al fine di sincronizzare i movimenti.
3. I concorrenti non devono utilizzare segnali esterni per la sincronizzazione (ad es. eccessivi toni della respirazione).
4. Un range che va da -0,1 a -0,20 punti verrà decurtato per movimenti non sincronizzati.



## Appendice VII Gestualità

### Appendix VII Gestures

#### Appendice VII Gestualità

##### SHUSHIN

Following the gestures for the SHUSHIN during a KUMITE match:

Gestualità SHUSHIN gara di kumite



**NAKAE**  
*Straight arms from the outside in*



**SHOBU HAJIME**  
**ENCHO SEN HAJIME**  
**SAI SHIAI HAJIME**  
*Feet together, hands open*



**AKA WAZARI**  
*Arm from the shoulders down in an 45° angle*



**SHIRO IPPON / SHIRO NO KACHI**  
*Arm from the hips up in an 135° angle*





**YAME**  
*Sweeping downward motion*



**YAME (AKA WAZARI)**



**YAME (SHIRO IPPON)**



**TSUZUKETE HAJIME**  
*Straight arms from the outside in*



**FUKUSHIN SHUGO**  
*Sweeping motion from the outside in*



**AI UCHI**  
*Fists together in front*



**TORIMASEN**  
*Arms 45°, palms facing down*



**AKA UKETERU**  
*Blocked by AKA*



**SHIRO NUKETERU**  
*SHIRO's technique passed*



**AKA JOWAI**  
*AKA's technique was not enough*



**SHIRO MAAI**  
*SHIRO's technique was too far away*



**AKA HAI HAI**  
*AKA was faster*



**AKA KEIKOKU**  
*Point at the feet of the offender with the index finger*



**AKA HANSOKU CHUI**  
*Point at the chest of the offender with the index finger*



**AKA HANSOKU**  
*Point at the face of the offender with the index finger*



**AKA SHIKKAKU**  
*Point at the face of the offender with the index finger then out*



**AKA JOGAI**  
*Point at the boundary of the competition area*



**AKA MUBOBI / AKA MUKI RYOKU**  
*Touch your cheek*



**IKKAI**  
*Use index finger to indicate first time*



**NIKKAI**  
*Use index and middle fingers to indicate second time*



**SANKAI**  
*Use index, middle and ring fingers to indicate third time*



**HIKIWAKE**  
*Arms 45°, palms facing up*

Following the gestures for the SHUSHIN during a KATA match:



**AKA NO KACHI**  
*Stand up, take a step forward and lift red flag straight up*



**SHIRO NO KACHI**  
*Stand up, take a step forward and lift white flag straight up*



## FUKUSHIN

Following the gestures for the FUKUSHIN during a KUMITE match:

Gestualità del FUKUSHIN durante una gara di KUMITE



INITIAL POSITION



MIENAI  
*Flags together below the eyes*



AKA WAZARI  
*Arm straight out from the shoulder*



AKA IPPON  
*Arm straight up*



TORIMASEN  
*Wave flags sideways once*



AI UCHI  
*Bring points of flags together*



AKA JOWAI  
*Wave flag light up and down*



AKA UKETERU  
*Blocked by AKA*



AKA NUKETERU  
*AKA's technique passed*



MAAI  
*Hold flags parallel apart*



AKA HAI HAI  
*Hold flag in a 90° angle*



**AKA KEIKKOKU**  
*Small circle in front*



**AKA HANSOKU CHUI**  
*Small circle straight up*



**AKA HANSOKU  
AKA SHIKKAKU**  
*Large circle straight up*



**AKA JOGAI**  
*Point flag at the line*



**AKA MUBOBI**  
*Touch cheek with flag lightly*



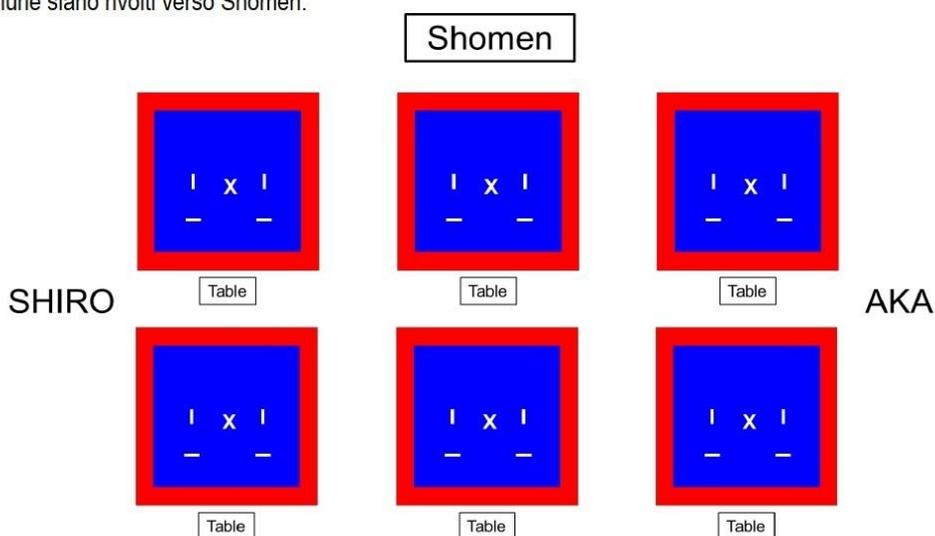
**AKA MUKI RYOKU**  
*Circle flag pointing downwards*



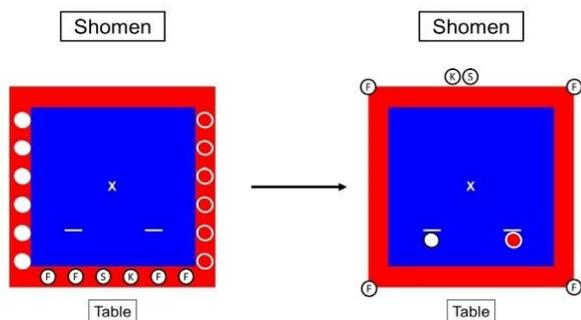
## Appendice VIII Shomen

### Appendice VIII Shomen

**SHOMEN** è *“il luogo del rispetto”* in ogni dojo ed altresì nelle sedi delle gare. Nelle gare è il luogo dove siedono gli ospiti d'onore. Quando si decide la sede dello Shomen occorre assicurarsi che tutti i tavoli delle giurie siano rivolti verso Shomen.



Il saluto all'inizio ed alla fine della gara è fatto come segue:



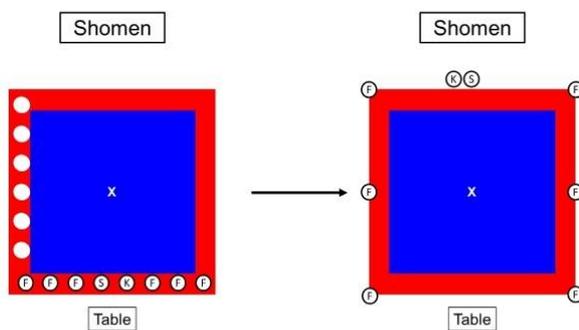
#### ELIMINATORIE KATA (Sistema KO-HAKU)

I concorrenti si allineano sul lato AKA e SHIRO secondo l'ordine nominativo in cui vengono chiamati per il primo turno. Il Gruppo Arbitrale è rivolto verso SHOMEN.

Dopo il saluto il Shushin ed il Kansa attraversano il quadrato di gara e prendono il loro posto, con le spalle rivolte a SHOMEN, mentre i Fukushin prendono il loro posto rispettivamente nei quattro angoli.

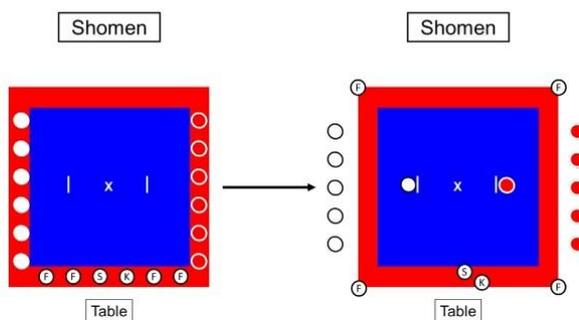


### FINALI KATA



I concorrenti si allineano sul lato SHIRO del quadrato di gara. Il Gruppo Arbitrale è rivolto verso SHOMEN.

Dopo il saluto il Shushin ed il Kansa attraversano il quadrato di gara e prendono il loro posto, con le spalle rivolte a SHOMEN, mentre i FUKUSHIN prendono il loro posto rispettivamente nei quattro angoli e sulle altre due posizioni se i FUKUSHIN sono sette.



### KUMITE

I concorrenti si allineano sul lato AKA e SHIRO secondo l'ordine nominativo in cui vengono chiamati per il primo turno. Il Gruppo Arbitrale è rivolto verso SHOMEN.

Dopo il saluto KANSA e FUKUSHIN vanno alle rispettive sedie mentre SHUSHIN prende la sua posizione nel bordo del quadrato di gara, rivolto verso SHOMEN.