



Regolamento di Gara e Arbitrale

Progetto Italia

Indice

1	NORME DI CARATTERE GENERALE	4
1.1	SEDE DI GARA	4
1.2	STAFF DIRIGENZIALE DI GARA	4
1.3	STAFF DI GARA	5
1.4	ATTREZZATURE DI GARA	5
1.5	AREA DI GARA	5
1.5.1	L'area di gara di kumite	5
1.5.2	L'area di gara del kata	5
1.5.3	Disposizione sull'area di gara	6
1.5.3.1	Inizio categoria	6
1.5.3.2	Disposizione sull'area di gara Kumite	6
1.5.3.3	Disposizione sull'area di gara kata	6
1.5.3.4	Fine categoria	7
1.6	POTERI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA	8
1.6.1	Doveri degli Ufficiali di Gara	8
1.6.2	Collegio Arbitrale	8
1.6.3	Responsabile di GARA degli ARBITRI	8
1.6.4	Responsabile di QUADRATO degli ARBITRI	9
1.6.5	Arbitro	9
1.6.6	Giudice	9
1.6.7	Responsabile di GARA dei PRESIDENTI DI GIURIA	10
1.6.8	Presidente di Giuria	10
1.7	DIVISA UFFICIALE	10
1.7.1	Divisa Ufficiali di Gara	10
1.7.2	Divisa Coach	10
1.7.3	Divisa Atleti	11
1.7.4	Gli atleti sull'area di gara	11
1.8	SPECIALITA' DI GARA	12
1.9	CRITERI DI ACCORPAMENTO	12
1.9.1	Kata	12
1.9.2	Kata Squadre pre-Agonisti	12
1.9.3	Kumite	13
1.10	PROTESTE UFFICIALI	13
2	KATA	14
2.1	SISTEMI DI GARA	14
2.1.1	Gara con sistema a PUNTEGGIO	14
2.1.1.1	Inizio gara	14
2.1.1.2	Fine gara	14
2.1.1.3	Parità	15
2.1.2	Gara con sistema a BANDIERINE	15
2.1.2.1	Inizio gara	15
2.1.2.2	Fine gara	15
2.1.2.3	Parità	15
2.1.3	Consultazione tra giudici (Shugo)	15

2.2	TIPOLOGIE DI GARA	16
2.2.1	Kata individuale	16
2.2.1.1	Kata individuale pre-Agonisti	16
2.2.1.2	Kata individuale Agonisti	16
2.2.2	Kata squadre	16
2.2.2.1	Kata squadre Agonisti	16
2.2.2.2	Kata squadre pre-Agonisti	16
2.3	MODALITA' DI SVOLGIMENTO	17
2.3.1	Turni previsti	17
2.3.2	Categorie previste	18
2.3.3	Categorie previste squadre pre-Agonisti	18
2.3.4	Kata previsti	19
2.4	CRITERI DECISIONALI	20
2.4.1	Kata a squadre	20
2.4.2	Esecuzione avanzata	21
2.5	PENALITA'	21
2.6	SQUALIFICA	21
3	KUMITE	22
3.1	SPECIALITA'	22
3.1.1	Kumite Shobu SANBON (Sportivo)	22
3.1.2	Kumite Shobu IPPON (Tradizionale)	22
3.2	SISTEMI DI GARA	22
3.2.1	Eliminazione diretta	22
3.2.2	Girone all'italiana	22
3.2.3	Consultazione tra giudici (Shugo)	22
3.3	TIPOLOGIE DI GARA	23
3.3.1	Gare individuali	23
3.3.1.1	Kumite Shobu Sanbon individuale pre-Agonisti	23
3.3.1.2	Kumite Shobu Sanbon individuale Agonisti	23
3.3.1.3	Kumite Shobu IPPON individuale Agonisti	23
3.3.2	Gare a Squadre	23
3.3.2.1	Kumite Shobu Sanbon squadre pre-Agonisti	24
3.3.2.2	Kumite Shobu Sanbon squadre Agonisti	24
3.3.2.3	Kumite Shobu Sanbon squadre MISTE	24
3.3.2.4	Kumite Shobu IPPON squadre Agonisti	24
3.4	DURATA DELL'INCONTRO	24
3.5	Kumite Shobu SANBON	25
3.5.1	Collegio Arbitrale	25
3.5.2	Protezioni OBBLIGATORIE	25
3.5.2.1	Agonisti	25
3.5.2.2	Pre-Agonisti ragazzi 3 (12-13 anni)	25
3.5.2.3	Pre-Agonisti ragazzi 1/2 (8-11 anni) e bambini	25
3.6	Kumite Shobu IPPON (Tradizionale)	26
3.6.1	Collegio Arbitrale	26
3.6.2	Protezioni OBBLIGATORIE	26
3.7	MODALITA' DI SVOLGIMENTO INCONTRO	26
3.7.1	Inizio incontro	26
3.7.2	Interruzione e ripresa del incontro	27
3.7.3	Assegnazione punto	27
3.7.4	Fine incontro	28
3.7.5	Parità nel shobu SANBON	28
3.7.6	Estensione Shobu Sanbon Encho-Sen	28

3.7.7	Parità nel shobu IPPON	28
3.7.8	Estensione Shobu Ippon Sai-Shiai	28
3.7.9	HANTEI	29
3.7.9.1	Hantei Shobu Sanbon	29
3.7.9.2	Hantei Shobu Ippon	29
3.7.9.3	Elementi che determinano una decisione per Hantei	30
3.8	CRITERI DECISIONALI	30
3.8.1	Attacchi validi	30
3.8.2	Criteri assegnazione IPPON	31
3.8.3	Ulteriori criteri assegnazione IPPON	31
3.8.4	Criteri assegnazione WAZAARI	32
3.8.5	Casi particolari	32
3.8.6	CRITERI DECISIONALI SHOBU IPPON	33
3.9	AZIONI PROIBITE	34
3.9.1	Atleta	34
3.9.2	Coach	34
3.9.3	Accompagnatori	34
3.10	CONTATTI	34
3.11	PENALITA'	35
3.11.1	Azioni e Comportamenti	35
3.11.2	Jogai	35
3.11.3	Mubobi	35
3.11.4	Ammonizione	36
3.11.5	Squalifica diretta (Hansoku)	36
3.12	LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA	37
4	Allegato	38
5	MODIFICHE	38

1 NORME DI CARATTERE GENERALE

- La Federazione si attiene con consapevolezza alla materia Etica, i cui valori sono la matrice delle Arti Marziali e sono iscritti nella definizione di Sport.
- Tutti i Karate-ka, siano essi concorrenti (inclusi allenatori, dirigenti o chiunque collegato con il concorrente), giudici, arbitri o qualsiasi altro ufficiale, devono seguire gli ideali del Karate-do di buone qualità, sincerità, fatica, impegno e autocontrollo. Si aderisce alle politiche anti-doping del Comitato Olimpico Internazionale.
- Qualsiasi comportamento che potrebbe portare discredito al Karate da parte di arbitri, giudici, allenatori, concorrenti o chiunque collegato con il concorrente, potrà comportare una sanzione o la squalifica del concorrente e/o di una squadra.

1.1 SEDE DI GARA

- La posizione ideale, dovrebbe possedere dei buoni collegamenti per permettere a tutti di raggiungere il luogo con facilità.
- La sede per la competizione deve essere idonea per l'evento.
- La sede deve avere un percorso diretto a un ospedale con pronto soccorso in caso di emergenze.
- Essa deve essere in grado di accogliere il numero previsto di concorrenti e spettatori in tutta sicurezza e nel comfort.
- Devono essere chiaramente definite le aree per gli spettatori, i concorrenti e gli allenatori, gli ufficiali di gara.
- Gli spettatori non devono essere in grado di accedere alle aree del torneo senza autorizzazione e il direttore di gara dovrebbe disporre del personale per la sicurezza e mettere un sistema di barriera.

1.2 STAFF DIRIGENZIALE DI GARA

Ogni gara della Federazione viene diretta da un gruppo di lavoro composto da più persone nominate dal Consiglio Federale.

Lo staff dirigenziale rappresenta, con tutti i poteri che ne conseguono, la Federazione ed ad essa risponde per ogni sua azione.

Lo Staff Dirigenziale risulta essere così composto:

1. Comitato organizzatore

Dirigerà la manifestazione e sarà responsabile di tutta la parte organizzativa e burocratica della gara.

2. Un Membro della Commissione Nazionale Arbitri

Sarà responsabile dell'operato di tutti gli Arbitri convocati per la manifestazione,

3. Un Membro della Commissione Nazionale Presidenti di Giuria

Sarà responsabile dell'operato di tutti i Presidenti di Giuria convocati per la manifestazione.

Gli stessi coordineranno tecnicamente e burocraticamente gli Ufficiali di Gara scelti dallo Staff Dirigenziale per quella specifica manifestazione.

La Federazione può, se necessario, adottare altri sistemi su indicazione del Consiglio Federale.

1.3 STAFF DI GARA

1. Direttore di Gara

Viene nominato dalla Federazione. La sua autorità comprende tutta l'area di gara. Il Direttore di Gara è assistito dal personale Federale.

2. Medico Ufficiale

E' responsabile della sicurezza dei contendenti. Presta i primi soccorsi in caso di incidente.

Viene interpellato dagli Ufficiali di Gara sull'entità di eventuali incidenti ma non deve interferire nelle regole di giudizio. Viene assistito dal personale medico di gara.

3. Servizio Medico di Gara

Comprende infermieri ed autoambulanza con servizio di primo intervento a disposizione del Medico di Gara, obbligatoria la presenza nelle gare di kumite.

4. Servizio d'Ordine

Comprende un numero sufficiente di addetti incaricati di far rispettare le norme di accesso al luogo di gara.

1.4 ATTREZZATURE DI GARA

Le attrezzature necessarie devono essere predisposte del Comitato Organizzatore e sono le seguenti:

1. Computer portatile Federale, con software di gara certificato, per ogni quadrato di gara.
2. Computer portatile Federale, con software di gara certificato, per tavolo centrale (server).
3. Monitor (Tv 32"), per ogni quadrato di gara, per la visione dei punteggi/penalità.
4. Router per collegamento Wireless Tavolo centrale – quadrati di gara.
5. Bandierine rosse e bianche: 5 per ogni quadrato.
6. Tabelle numeriche per gara Kata a punteggio: 5 per ogni quadrato.

1.5 AREA DI GARA

1.5.1 L'area di gara di kumite

- L'area di gara è costituita, da materassine di gomma con incastri a coda di rondine specifiche per il karate, del tipo approvato dalla Federazione.
- La superficie non deve essere sdruciolevole, la dimensione di norma è di 8 metri per lato, per CA – JU – SE – OVER 40, mentre per le categorie BA – RA può essere ridotta minimo 6 metri.
- Per motivi di sicurezza dovrebbero essere lasciati ulteriore due metri supplementari su tutti i lati dello stesso materiale e della stessa altezza dell'area di combattimento; un confine di 1 metro intorno all'area di combattimento, deve essere di un colore diverso dall'area interna ed esterna.

1.5.2 L'area di gara del kata

Di norma è ritenuta idonea l'area di gara del kumite, costituita da materassine di gomma del tipo approvato dalla federazione.

1.5.3 Disposizione sull'area di gara

1.5.3.1 Inizio categoria

- All'inizio di una categoria di kata o kumite, l'Arbitro si trova sul bordo esterno della zona di combattimento, avendo due Giudici a destra e due a sinistra, di fronte o alle spalle del tavolo ufficiale.
- L'arbitro chiamerà gli atleti che si dispongono allineati in ordine dalla parte opposta al Collegio Arbitrale, l'Arbitro compie un passo avanti dà il comando agli atleti di voltarsi verso gli ospiti e ordina SHOMEN NI REI (saluto agli ospiti d'onore) dà il comando agli atleti di voltarsi verso gli arbitri, e ordina OTAGAI NI REI (saluto arbitri).
- L'arbitro poi farà un passo avanti, si gira verso i giudici e tutti insieme effettueranno il saluto.
- Al comando MOTO NO ICHI, tutti raggiungono le loro posizioni.

Il Collegio Arbitrale di ogni area di gara effettua la cerimonia iniziale di saluto, con gli atleti ed il pubblico, ad ogni cambio di categoria.

1.5.3.2 Disposizione sull'area di gara Kumite

- **Posizione dell'Arbitro**
All'inizio di ogni incontro, l'Arbitro si posiziona in piedi all'esterno dell'area di gara, di spalle o di fronte al tavolo ufficiale (a seconda della strumentazione messa a disposizione dall'organizzazione di gara), raggiunge la posizione centralizzata rispetto ai contendenti, situata a circa 2 metri dal centro dell'area di gara.
I Giudici prendono posizione a sedere negli angoli dell'area di gara.
- **Posizione degli Atleti**
La posizione degli atleti (3 metri di distanza) è indicata da due linee parallele o materassine di colore diverso, perpendicolari, equidistanti dal centro dell'area di gara.
- **Tavolo ufficiale**
I presidenti di Giuria: il Verbalizzatore / Segnapunti e il Cronometrista.
Per il corretto svolgimento degli incontri è necessario designare un numero sufficiente di Presidenti di Giuria (almeno 2), i quali hanno il compito di gestire la parte amministrativa della gara (cronometristi / segnapunti).
- **Coach**
I coach siedono rispettivamente a destra e sinistra del tavolo ufficiale (solo per le gare di kumite).

1.5.3.3 Disposizione sull'area di gara kata

- **Posizione dell'Arbitro**
l'Arbitro prende posizione a sedere ritrovandosi di spalle al tavolo ufficiale.
I Giudici prendono posizione a sedere negli angoli dell'area di gara.
- **Posizione degli Atleti**
*Gli atleti accedono all'area di gara dalla parte opposta all'arbitro centrale.
A un 2 metri dal bordo tatami.*
- **Tavolo ufficiale**
I presidenti di Giuria: il Verbalizzatore / Segnapunti e il Cronometrista.
Per il corretto svolgimento degli incontri è necessario designare un numero sufficiente di Presidenti di Giuria (almeno 2), i quali hanno il compito di gestire la parte amministrativa della gara (verbalizzatori / segnapunti e annunciatori).
- **Coach**
I coach non è previsto.

1.5.3.4 **Fine categoria**

La cerimonia finale di saluto è effettuata, al termine degli incontri disputati per ogni categoria, ove sia prevista la premiazione immediata degli atleti.

- L'arbitro chiamerà i Giudici (Fukushin Shugo), gli atleti si dispongono allineati in ordine dalla parte opposta al Collegio Arbitrale, l'Arbitro compie un passo avanti e ordina OTAGAI NI REI (saluto arbitri) comanda agli atleti di voltarsi verso gli ospiti e dà il comando SHOMEN NI REI (saluto agli ospiti d'onore).
- L'arbitro poi farà un passo avanti, si gira verso i giudici e tutti insieme effettueranno il saluto.

La gara è considerata finita.

1.6 **POTERI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA**

1.6.1 **Doveri degli Ufficiali di Gara**

1. Lo Staff dirigenziale, gli Arbitri, i Giudici di sedia ed i Presidenti di Giuria sono tenuti ad osservare le seguenti regole:
 - Devono essere obiettivi, corretti ed imparziali.
 - Devono osservare un comportamento dignitoso, nell'ambito del proprio ruolo e nei confronti degli atleti.
 - Devono sempre mantenere una condotta allineata all'importanza del ruolo di Ufficiale di Gara.
 - Il loro atteggiamento ed i loro movimenti, nel corso della gara, devono essere vigorosi, agili, raffinati, veloci e precisi.
 - Gli Ufficiali di Gara sono responsabili dell'ordine sul quadrato di gara e di tutto lo spazio non riservato agli spettatori della manifestazione.
 - Non possono allontanarsi dal quadrato di gara se non preventivamente concordato con il capo tatami.
2. Arbitri, Giudici, e Presidenti di Giuria devono concentrare la loro attenzione esclusivamente sulla gara. Ogni azione dei partecipanti alla gara deve essere osservata e valutata attentamente. Nel corso della manifestazione gli Ufficiali di Gara non potranno rilasciare dichiarazioni inerenti il loro operato e potranno intrattenersi solo con gli altri Ufficiali di Gara.
3. E' preferibile, quando possibile, che gli Arbitri e i Giudici designati per un incontro non appartengano alle Società Sportive dei concorrenti.

1.6.2 **Collegio Arbitrale**

Il Collegio Arbitrale è formato di norma da 3 o 5 Giudici per ogni incontro e viene designato dal Responsabile di Gara degli Arbitri.

1.6.3 **Responsabile di GARA degli ARBITRI**

I poteri e i doveri del Responsabile degli Arbitri sono i seguenti:

- Designare un Responsabile per ogni quadrato di gara, e prendere le misure necessarie in seguito a quanto segnalato dagli stessi.
- Controllare e coordinare l'operato generale degli Arbitri e dei Giudici.
- Nominare le riserve degli Arbitri e dei Giudici, nel caso fossero necessarie.
- Procedere al giudizio finale, su questioni di natura tecnica che dovessero insorgere durante un incontro e che per le quali non ci siano indicazioni nel Regolamento.

1.6.4 Responsabile di QUADRATO degli ARBITRI

I poteri e i doveri del Responsabile di quadrato (capo tatami) sono i seguenti:

- Delegare, designare e controllare Arbitri e Giudici, per tutti gli incontri che si svolgono nell'area a lui assegnata.
- Sorvegliare l'operato di Arbitri e Giudici nella sua area, e accertare che siano in grado di eseguire tutti i compiti loro assegnati.
- Deve essere consultato nel caso un Ufficiale di Gara abbia difficoltà a prendere una decisione. Nel caso fosse necessario sostituire un Ufficiale di Gara, anche nel corso del combattimento, il Responsabile Arbitri del quadrato dovrà intervenire immediatamente e nominare un sostituto nel più breve tempo possibile.
- Ordinare all'Arbitro di fermare l'incontro in caso di violazione del Regolamento di Gara.
- Redigere un rapporto scritto sull'operato di ciascun Arbitro e Giudice, comprensivo di raccomandazioni e consigli, da presentare al Responsabile degli Arbitri.

1.6.5 Arbitro

I poteri dell'Arbitro (SHUSHIN) sono i seguenti:

- Condurre l'incontro, annunciandone l'inizio, la sospensione e la fine.
- Assegnare i punti.
- Spiegare, se necessario, al Responsabile di Area o al Responsabile degli Arbitri le motivazioni che lo hanno indotto a dare un determinato giudizio.
- Imporre penalità e richiami, prima, durante o dopo un incontro.
- Ottenere e considerare le opinioni dei Giudici.
- Annunciare le estensioni del combattimento.
- Condurre la votazione del Collegio Arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato.
- Annunciare il vincitore.
- Esercitare la propria autorità non solo nell'area di gara ma anche nella sua prossimità.
- Dare tutti i comandi ed effettuare tutti gli annunci.

1.6.6 Giudice

I poteri del Giudice (FUKUSHIN) sono i seguenti:

- a) Coadiuvare l'Arbitro segnalando con le bandierine.
- b) Esercitare il diritto di voto sulle decisioni da prendere.

Osservare attentamente le azioni degli Atleti e segnalare all'Arbitro la sua opinione, quando:

- Viene messo a segno un punto.
- Un Atleta ha commesso un'azione o delle tecniche proibite.
- Vede che un Atleta è ferito o sta male.
- Quando entrambi o uno degli Atleti sono usciti dall'area di gara (JOGAI).
- Sia, in ogni caso, necessario richiamare l'attenzione dell'arbitro.

1.6.7 Responsabile di GARA dei PRESIDENTI DI GIURIA

I poteri e i doveri del Responsabile dei Presidente di Giuria sono i seguenti:

- Garantire la corretta preparazione di ogni competizione consultandosi con il Comitato Organizzatore in merito all'allestimento delle aree di gara, alla predisposizione e messa a disposizione di tutte le attrezzature necessarie, alle operazioni di gara, al sorteggio, al controllo del peso, alle misure di sicurezza, ecc.
- Designare i Presidenti di Giuria per ogni area di gara, e prendere le misure necessarie in seguito a quanto segnalato dagli stessi.
- Controllare e coordinare l'operato generale dei Presidenti di Giuria.
- Nominare le riserve dei Presidenti di Giuria, nel caso fossero necessarie.
- Gestire i tempi di gara.

1.6.8 Presidente di Giuria

I poteri e i doveri del Presidente di Giuria sono i seguenti:

- Svolgere le funzioni di Verbalizzatore / Segnapunti e di Cronometrista.
- Trascrivere i nominativi degli atleti che hanno passato il turno.
- Svolgere tutto il lavoro amministrativo necessario al corretto svolgimento degli incontri.
- Coordinare le operazioni di premiazione.
- Collaborare con Arbitri e Giudici operanti nell'Area di Gara di sua competenza.

1.7 DIVISA UFFICIALE

1.7.1 Divisa Ufficiali di Gara

Arbitri, Giudici e Presidenti di Giuria devono indossare, in tutte le competizioni, la divisa ufficiale costituita da:

- Giacca blu ad un petto, con distintivo FEDERALE in panno sul taschino alto a sinistra.
- Camicia bianca.
- Cravatta ufficiale.
- Pantaloni color grigio scuro.
- Calzini blu scuro o nero
- Scarpe nere per l'arbitraggio, scarpette nere morbide senza tacco.
- Nessun altro oggetto potrà essere indossato dagli Ufficiali di Gara durante l'arbitraggio.

Su invito del Direttore di Gara, gli Ufficiali di gara possono togliersi la giacca.

1.7.2 Divisa Coach

Gli Allenatori/Coach devono indossare, per tutta la durata della gara, una tuta e un elemento identificativo ufficiale.

1.7.3 Divisa Atleti

- Gli atleti devono indossare un Karategi, bianco, del tipo approvato dalla Federazione.
 - Possono applicare, sulla parte alta della manica sinistra il distintivo FEDERALE.
 - Oltre alle etichette originali del fabbricante potranno esporre sulla parte anteriore della giacca, in alto a sinistra, il distintivo sociale o, in occasione di competizioni internazionali, gli emblemi o bandiere nazionali del rispettivo paese, delle dimensioni massime di cm. 12 x 8.
 - Sono previsti, applicati sull'angolo inferiore a sinistra, i distintivi di Campione Provinciale o Regionale o Italiano (solo per i campioni in carica).
 - Sulla parte posteriore della giacca può essere apposto un numero d'identificazione emesso dall'Organizzatore della gara o marchi di sponsor delle dimensioni massime di cm 30 x 30.
- La giacca del Karategi va indossata con una cintura e deve, in linea di massima, coprire i fianchi, ma non deve essere più lunga di tre quarti della coscia.
- Per il kumite (e per le gare con sistema a bandierine) i concorrenti devono dotarsi obbligatoriamente di una cintura di colore rosso (AKA), da indossare quando sono chiamati per primi e una di colore bianco (SHIRO), da indossare quando sono chiamati per secondi, mantenendo la cintura del grado.
- Le maniche della giacca non devono essere più lunghe del punto dove si congiunge il polso e la mano e non più corte della metà dell'avambraccio. Le maniche non devono essere arrotolate.
- I pantaloni devono coprire almeno i due terzi della tibia e non devono essere arrotolati.
- Le Concorrenti femminili possono indossare una T-shirt bianca senza maniche, sotto la giacca.

1.7.4 Gli atleti sull'area di gara

1. Devono presentarsi
 - In condizioni decorose dal punto di vista dell'igiene personale e dell'abbigliamento.
 - Con le unghie tagliate corte.
 - Senza indossare nastri e altri ornamenti; oggetti, mollette o fermacapelli metallici.
 - Con i capelli non troppo lunghi o convenientemente raccolti.
 - Hachimaki (bandana) non è consentito.

I Concorrenti che, nel rispetto della propria religione, intendano indossare indumenti altrimenti non autorizzati devono ottenere, preventivamente, il consenso del Responsabile di Gara degli Arbitri.
2. E' consentito, sotto la diretta responsabilità degli Atleti interessati, o dei loro Dirigenti Sociali se minorenni, l'uso di apparecchiature odontoiatriche per i denti.
3. Gli occhiali non sono ammessi nel kumite, lenti a contatto morbide possono essere indossate a rischio e pericolo del concorrente.
4. L'uso, in seguito a lesioni, di bende, cerotti o supporti, deve essere autorizzato dall'Arbitro, con l'eventuale consulenza del Medico di gara.

Tutti i dispositivi di protezione devono essere omologati dalla Federazione.

Agli atleti che si presentano non propriamente abbigliati o privi delle protezioni obbligatorie, è concesso un lasso di tempo ragionevole per provvedere, dopo di che sono dichiarati perdenti.

1.8 SPECIALITA' DI GARA

Sono ammesse le seguenti tipologie di gara

Specialità	Kata		Kumite			
	Individuale	Squadre	Sanbon		Ippon	
Individuale			Squadre	Individuale	Squadre	
Tipologie	Pre-agonisti	Pre-agonisti	Pre-agonisti	Pre-agonisti	----	----
	Agonisti	Agonisti	Agonisti	Agonisti	Agonisti	Agonisti

1.9 CRITERI DI ACCORPAMENTO

Gli accorpamenti verranno effettuati solo se in una categoria sono presenti 1 o 2 atleti, rispettando i criteri successivamente descritti.

- Gli accorpamenti verranno pubblicati sul sito FEDERALE e visibili alle Società che avranno 2 giorni di tempo per comunicare eventuali errori, o ritiri. Nei tabulati di gara, verranno indicati i codici d'iscrizione che, nel caso di accorpamento, saranno diversi dal codice di gara.
- Si adotterà il criterio del silenzio/assenso e a tale proposito non verranno accettate modifiche in sede di gara pena l'esclusione degli atleti dalla stessa.

1.9.1 Kata

Per il campionato italiano cinture colorate nella prova di kata possono essere accorpati:

- Bambini/ragazzi mantenendo lo stesso grado
- Cadetti A e B mantenendo lo stesso grado
- Junior/Senior

1.9.2 Kata Squadre pre-Agonisti

Le Squadre della categoria ragazzi sono formate da atleti delle classi d'età, ma potranno essere accorpate, senza limite di grado, solo maschi o solo femmine o misti, in tal caso si parteciperà nella categoria superiore.

Il kata da eseguire è liberamente scelto e potrà essere ripetuto.

Esempio:

- In una squadra composta da tre atleti di grado diverso, es:
1 cintura gialla e 2 arancio, gareggeranno nella categoria di cintura superiore Arancio / Verde / Blu.
- In una squadra composta da tre atleti di età diversa, es:
uno di anni 9, uno di anni 10, uno di anni 11, gareggeranno nella categoria di età superiore RAGAZZI 2 (10-11 anni).

1.9.3 Kumite

1. Gli accorpamenti possono essere effettuati fra le seguenti Classi di età:
 - a) Cadetti A e B
 - b) Junior e Senior
 - Non è possibile accorpare le categorie Cadetti o Over 40 con la categoria Junior e/o Senior e viceversa.
 - Nell'accorpamento di peso fra Cadetti A e B verrà preso in considerazione il peso della Categoria corrispondente alla Classe superiore.
 - Non sono ammesse cinture bi-colori, dovranno infatti essere indossate le cinture con il grado superiore (es: arancio/verde --> verde: blu/marrone --> marrone)
 - Per il campionato italiano cinture colorate nelle prove di kumite si possono accorpare tutti i gradi, da gialla a blu, rispettando il peso dichiarato all'iscrizione.
 - Nel caso non si raggiunga il numero di 3 atleti si procederà all'inserimento nella categoria di peso immediatamente superiore o inferiore, tale criterio verrà adottato anche per gli accorpamenti del Campionato Italiano.
 - Nel modulo d'iscrizione dovrà essere indicato il peso reale dell'atleta per evitare eccessive differenze di peso.
2. Le categorie Bambini, Ragazzi 1/2/3 non possono essere accorpate tra loro.
È consentito l'accorpamento per peso e cintura all'interno della stessa categoria.

1.10 *PROTESTE UFFICIALI*

- Non è consentito protestare contro il giudizio espresso dal Collegio Arbitrale.
- Se si ritiene che una procedura arbitrale abbia violato il Regolamento, il Dirigente Sociale responsabile o l'Insegnante Tecnico/Coach sono gli unici a poter esprimere una protesta.
- La protesta deve assumere la forma di un rapporto scritto, da presentare immediatamente al termine dell'incontro durante il quale la protesta è maturata.
(L'unica eccezione si ha quando la protesta è relativa ad una questione amministrativa).
- Il reclamo firmato va presentato al Presidente di Giuria, unitamente alla prescritta tassa di € 50 che sarà restituita solo in caso di accoglimento della protesta.
I reclami possono riguardare unicamente errori materiali o di applicazione del Regolamento o posizioni irregolari di Società Sportive o Atleti. Non sono ammessi reclami per presunti errori di valutazione tecnica. Su di essi delibera, seduta stante, il Presidente di Giuria, sentito il proprio Responsabile, il Responsabile Arbitri, e in collaborazione con il rappresentante FEDERALE.

2 KATA

2.1 SISTEMI DI GARA

Sono previsti due sistemi di gara:

a) **Punteggio**

- Campionato Italiano, in tutte le sue fasi; e pre-agonisti (cinture marroni/nere) sistema a punteggio obbligatoriamente con 5 giudici.
- Campionato Italiano cinture colorate e pre-agonisti (cinture colorate) a punteggio, a 5 giudici.

Vince il concorrente/squadra che totalizza il punteggio più alto, come somma dei punteggi della fase finale e semifinale dove presente.

b) **Bandierine**

Per esigenze organizzative, il direttore di gara in accordo con la commissione arbitrale può optare per utilizzare il sistema a bandierine a 3 giudici, per le competizioni inerenti le cinture colorate, individuale.

Sia con sistema a punteggio che a bandierine i concorrenti devono comunicare al Tavolo di Giuria il nome del Kata, prima di ogni turno.

Spetta esclusivamente al Coach o al Concorrente assicurarsi che il Kata notificato al tavolo ufficiale sia adeguato alla fase di gara cui si riferisce.

2.1.1 Gara con sistema a PUNTEGGIO

2.1.1.1 Inizio gara

- Appena chiamato, il concorrente entra nell'area di gara, si inchina salutando l'Arbitro ed annuncia il nome del Kata che deve eseguire.
l'Arbitro ripeterà il nome del Kata che il Giudice di Tavolo controllerà sul tabellone di gara, dopo di che il concorrente sarà libero di iniziare la propria esecuzione.
- Il Giudice Centrale ripete a voce alta il nome del Kata da eseguire.
- Il concorrente esegue la sua prova e, una volta terminata, ritorna alla sua posizione originale in attesa della decisione.

2.1.1.2 Fine gara

- Terminato il Kata, il Giudice Centrale chiede l'Hantei (con un suono a due toni emesso col fischietto) per le decisioni dei Giudici d'angolo. Tutti i tabelloni devono essere alzati simultaneamente.
- L'annunciatore legge a voce alta i punteggi assegnati, iniziando da quello del Giudice Centrale e continuando con gli altri, procedendo in senso orario.
- Al Tavolo di Giuria vengono registrati i risultati annunciati, calcolando il risultato finale come segue:

Verdetto con cinque giudici

- Si eliminano il punteggio più alto e quello più basso e si sommano tra loro i tre restanti.
- L'annunciatore comunica il punteggio totale.
- Una volta registrato il risultato, il Giudice Centrale, con un breve suono emesso col fischietto, invita i Giudici d'angolo ad abbassare i tabelloni.
- L'atleta si inchina salutando in direzione del Giudice Centrale e lascia l'area di gara.

2.1.1.3 Parità

1. In caso di parità in qualsiasi turno, il **MINIMO dei restanti 3** punteggi sarà aggiunto al totale del turno.
2. Nel caso la parità persista, viene poi aggiunto il **MASSIMO dei restanti 3** punteggi al totale del turno
3. Nel caso che la parità perduri, i concorrenti devono eseguire un ulteriore Kata, scelto dall'elenco dei Kata previsti per quel turno (vedi punto 2.3.4)
4. Se non vi è ancora nessun vincitore, una decisione deve essere presa dal gruppo arbitrale per hantei (basandosi solo sull'ultimo Kata eseguito).

2.1.2 Gara con sistema a BANDIERINE

2.1.2.1 Inizio gara

All'inizio di ogni incontro, in risposta all'annuncio dei loro nomi, i due atleti, il primo chiamato con la cintura rossa (AKA) il secondo chiamato con la cintura bianca (SHIRO), si dispongono lungo il perimetro dell'area di gara con il volto rivolto in direzione del Giudice Centrale.

Dopo aver eseguito il saluto alla volta del Collegio Arbitrale, prendono posto nell'area di gara, Aka a destra e Shiro alla sinistra del giudice centrale.

- Per la categoria fino a 9 anni, i due concorrenti annunciano a voce alta il nome del kata scelto e, al comando del Giudice Centrale (HAJIME), lo eseguono contemporaneamente.
- Per le categorie superiori, si presenterà sul tatami prima aka, dichiarerà ed eseguirà il kata, poi shiro.

Terminate le esecuzioni i contendenti si disporranno sul tatami, posizionandosi aka (a destra) e shiro (a sinistra), per ricevere il verdetto dei giudici.

2.1.2.2 Fine gara

Terminata l'esecuzione, il Giudice Centrale richiede la decisione (HANTEI) e usa il fischietto per emettere un suono a due toni (suono lungo-normale + suono breve-forte).

I Giudici sollevano le bandierine simultaneamente. Il Giudice Centrale, dopo aver verificato il giudizio, ordina di abbassare le bandierine, emettendo un breve segnale con il fischietto, e proclama il vincitore.

- Se il Kata non è stato eseguito conformemente alle regole, o è stata riconosciuta qualche irregolarità, il Giudice Centrale segnalerà l'irregolarità ai Giudici.
- Se un atleta viene squalificato, il Giudice Centrale solleva la bandierina del colore corrispondente alla cintura dell'atleta in questione e la ruota sopra la testa.

Gli Atleti si inchinano l'uno verso l'altro, poi verso il Collegio Arbitrale e, quindi, lasciano l'area di gara.

2.1.2.3 Parità

La decisione presa è a favore di AKA o di SHIRO. Il risultato di parità non è ammesso. L'Atleta che riceve la maggioranza dei voti viene dichiarato vincitore dall'annunciatore.

2.1.3 Consultazione tra giudici (Shugo)

Di regola non è ammessa consultazione tra i Giudici sulla valutazione del Kata eseguito, ma l'Arbitro dovrà comunicare ai Giudici se vi sono stati errori palesi: in tal caso una breve discussione congiunta è ammessa per verificare gli eventuali errori.

L'Arbitro non dovrà tuttavia influenzare i Giudici suggerendo soluzione alcuna: ogni Ufficiale di Gara dovrà decidere autonomamente, basandosi esclusivamente sulle norme del Regolamento. Qualora un Giudice ritenga di voler chiedere o comunicare qualcosa all'Arbitro richiederà l'attenzione dello stesso con un breve colpo di fischietto. L'Arbitro ascolterà quanto richiesto o comunicato e valuterà se convocare o meno gli altri giudici. La convocazione è obbligatoria qualora due o più Giudici formulino lo stesso quesito.

2.2 TIPOLOGIE DI GARA

Le gare di kata possono essere per stile e/o interstile, lo stile del kata è determinato all'atto dell'iscrizione.

2.2.1 Kata individuale

Le gare Individuali prevedono la partecipazione di singoli Atleti, solo maschi o solo femmine o misti.

2.2.1.1 Kata individuale pre-Agonisti

2.2.1.2 Kata individuale Agonisti

2.2.2 Kata squadre

- Una squadra di kata può essere costituita anche da atleti appartenenti alle diverse classi d'età agonistiche, solo maschi o solo femmine, la classe d'appartenenza (colorate o marroni/nere) viene decisa dalla cintura superiore, in caso di cinture di diverso colore appartenenti alla stessa squadra (es. due blu e una nera la classe d'appartenenza è marroni/nere).
- Nei Campionati Italiani a Squadre sociali, ciascuna Società Sportiva può utilizzare un atleta anche di classe di età differente, di nazionalità italiana o straniera, appartenente alla stessa società o ceduto temporaneamente da altre Società.
- All'inizio la squadra deve essere davanti all'Arbitro centrale e alla fine nella stessa posizione come in un kata individuale.
- Essi devono iniziare e finire in una formazione triangolare, con un concorrente davanti.
- Tutti i componenti della squadra devono eseguire lo stesso kata. L'esecuzione deve essere sincronizzata.
- La gara adotta il sistema a punteggio a 5 giudici.

2.2.2.1 Kata squadre Agonisti

Le gare a Squadre si disputano tra diverse formazioni, composte di 3 Atleti ciascuna, solo maschi o solo femmine.

2.2.2.2 Kata squadre pre-Agonisti

Le gare a Squadre si disputano tra diverse formazioni, composte di 3 Atleti ciascuna, solo maschi o solo femmine o miste.

2.3 MODALITA' DI SVOLGIMENTO

Nelle fasi di gara l'ordine di chiamata sia per il sistema a punteggio che a bandierine è sempre deciso dal sorteggio.

2.3.1 Turni previsti

- 1 TURNO (Eliminatorie)
 - I contendenti eseguono un Kata Shitei.
 - I 16 contendenti col punteggio più alto si qualificano al turno 2.
- 2 TURNO (Semifinali)
 - I contendenti eseguono un Kata Sentei.
 - Gli 8 contendenti col punteggio più alto si qualificano al turno 3.
- 3 TURNO (Finale),
I contendenti eseguono un Tokui Kata (Kata libero, può essere anche un shitei o sentei)

TURNO	Numero concorrenti	Punteggio	Kata
TURNO 1	+ 17 concorrenti	Da 5,0 a 7,0	SHITEI
TURNO 2	Da 9 a 16 concorrenti	Da 6,0 a 8,0	SENTEI
TURNO 3	8 (finale)	Da 7,0 a 9,0	SHITEI – SENTEI - TOKUI

- Se i concorrenti non sono più di 16 si inizia la gara dal secondo turno.
- Se non sono più di 8 si inizia dal terzo turno.
- Vince l'atleta o la squadra che totalizza il punteggio più alto come somma dei punteggi della fase finale e semifinale dove presente.

2.3.2 Categorie previste

Gli atleti gareggiano suddivisi per cinture e fascia di età.

Categoria	<ul style="list-style-type: none"> • Anno (età calcolata in base alla data di nascita); • Età compiuta il giorno della gara; (a seconda della strumentazione messa a disposizione dall'organizzazione di gara); 	Cintura
Bambini	Da 5 a 7 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Bianca • Gialla / Arancio • Verde / Blu • Marrone / Nera
Ragazzi 1	Da 8 a 9 anni	
Ragazzi 2	Da 10 a 11 anni	
Ragazzi 3	Da 12 a 13 anni	
Cadetti A	Da 14 a 15 anni	
Cadetti B	Da 16 a 17 anni	
Junior	Da 18 a 20 anni	
Senior	Da 21 a 40 anni	
Over 40	➤ 40	

2.3.3 Categorie previste squadre pre-Agonisti

Le Squadre sono formate da atleti delle classi d'età:

Categoria	<ul style="list-style-type: none"> • Anno (età calcolata in base alla data di nascita); • Età compiuta il giorno della gara; (a seconda della strumentazione messa a disposizione dall'organizzazione di gara); 	Cintura
Ragazzi 1	Da 5 a 9 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Bianca / Gialla • Arancio / Verde / Blu • Marrone / Nera
Ragazzi 2	Da 10 a 11 anni	
Ragazzi 3	Da 12 a 13 anni	

2.3.4 Kata previsti

• **Campionato Italiano cinture colorate**

Ad ogni turno gli atleti possono ripetere sempre lo stesso Kata nel rispetto del grado di appartenenza fino a cintura arancio.

Verdi e blu devono cambiare il kata rispetto al turno precedente ma possono ripeterlo in caso di spareggio.

- Bianche: shitei (taikokyu shodan o 1 kata Heian o Pinan o corrispondente)
- Gialle / Arancio: shitei (scelta tra i primi 3 kata Heian o Pinan o corrispondente)
- Verdi / Blu: shitei (scelta tra i primi 5 kata Heian o Pinan o corrispondente)

Campionato Italiano cinture marroni e nere

Ad ogni turno gli atleti devono cambiare kata:

- 1° turno kata shitei
- 2° turno kata sentei
- 3° turno kata tokui

In caso di spareggio devono cambiare kata:

- 1° turno kata shitei
- 2° turno kata shitei e sentei
- 3° turno kata tokui

(ELENCO KATA vedere dispensa allegata)

2.4 CRITERI DECISIONALI

Il Kata deve rispondere ai valori e ai principi tradizionali. L'esecuzione deve essere realistica in quanto disciplina da combattimento e l'esecutore deve dimostrare concentrazione, potenza, capacità, forza, velocità, ritmo ed equilibrio.

Nel valutare l'esecuzione di un Atleta o di una Squadra i Giudici devono tenere conto dei seguenti elementi:

1. **REIGI**
Atteggiamento corretto, Rispetto dell'etichetta.
2. **ENBUSEN**
Sequenza del Kata, è l'asse immaginario su cui deve essere svolto il kata.
Correttezza negli spostamenti, arrivo al punto di partenza (Shotokan).
3. **BUNKAI**
Corretta comprensione delle tecniche usate (Bunkai).
Rispetto della forma corretta (KIHON) dello stile eseguito, precisione delle tecniche, giusta direzione, posizioni corrette (DACHI) con appropriata tensione delle gambe e piedi aderenti al suolo, uso corretto delle anche.
4. **Contrazione e decontrazione muscolare**
Corretta postura e co-contrazione delle spalle.
5. **Stabilità ed Equilibrio**
Equilibrio e stabilità in avanzamento, nelle rotazioni intorno all'asse longitudinale e negli spostamenti, tensione appropriata nell'addome (HARA) e mancanza di oscillazione in senso verticale dei fianchi durante i movimenti.
6. **Velocità e Ritmo**
Velocità di esecuzione, variazione del ritmo tra le tecniche, rispetto dei tempi del kata.
7. **La respirazione**
Uso corretto e appropriato della respirazione nella contrazione e decontrazione a supporto del KIME.
8. **Kiai**
Uso del Kiai dove stabilito.
9. **Concentrazione**
10. **Spirito**
La vera essenza del KATA non consiste nei gesti in sé, ma nel modo in cui lo spirito li rende precisi, ineluttabili.

2.4.1 Kata a squadre

- **Sincronismo**
L'attenzione del Giudice deve essere orientata a percepire la capacità dei componenti della Squadra di muoversi in sincronia, tenendo in considerazione anche i criteri di valutazione del kata individuale.

2.4.2 Esecuzione avanzata

I giudici dovranno prendere in considerazione i punti specifici inerenti grado di difficoltà del Kata e spirito marziale dell'esecutore. Il giudizio dovrà essere basato su:

- Maestria delle tecniche eseguite dal concorrente.
- Grado di difficoltà dell'esecuzione.
- Attitudine marziale del concorrente.

I suddetti punti andranno valutati con grande attenzione, i Giudici dovranno evitare di farsi coinvolgere emotivamente da semplici prestazioni ginnico atletiche se le stesse sono carenti riguardo la forma marziale e l'atteggiamento mentale espresso dal concorrente.

2.5 PENALITA'

Eventuali decimi di punto sono detratti, dal punteggio da assegnare ad un kata privo di errori, come segue:

- a) 0.1 punti per un'esitazione momentanea e rapidamente rimediata, per una lieve perdita di equilibrio o di sincronia.
- b) 0.2 punti per una momentanea ma visibile pausa, per un'evidente perdita di equilibrio o sincronia.
- c) 0.3 punti per una grave interruzione o perdita di equilibrio o sincronia, per un movimento non eseguito, se lo stesso non è essenziale rispetto allo schema del Kata.

2.6 SQUALIFICA

Il concorrente viene squalificato se:

- Esegue un Kata diverso da quello dichiarato.
- Si ferma.
- Perde completamente l'equilibrio o cade.
- Non esegue un Kata del proprio stile.
- Sbaglia la sequenza del kata.
- Annuncia ed esegue un Kata, diverso da quello dichiarato al tavolo.

La squalifica sarà manifestata dall'Arbitro portando sopra al capo il braccio destro e ruotando lo stesso emettendo nel contempo brevi colpi di fischiotto. Alla richiesta di punteggio sarà esposto lo 0.0 ad eccezione delle gare della categoria Ragazzi nelle quali sarà esposto il punteggio minimo di quel turno.

3 KUMITE

3.1 *SPECIALITA'*

3.1.1 Kumite Shobu SANBON (Sportivo)

Shobu Sanbon, combattimento a 3 punti.

E' un combattimento nel quale si impone l'atleta che ottiene 3 IPPON (o 6 WAZAARI) prima del tempo limite.

3.1.2 Kumite Shobu IPPON (Tradizionale)

Shobu Ippon: combattimento a un punto.

E' un combattimento nel quale si impone l'atleta che ottiene 1 IPPON (o 2 WAZAARI) prima del tempo limite.

3.2 *SISTEMI DI GARA*

3.2.1 Eliminazione diretta

Il ripescaggio è previsto a partire dai semifinalisti.

3.2.2 Girone all'italiana

In caso di girone all'italiana (meno di 4 atleti iscritti), per determinare il vincitore si procede come segue:

1. A seconda della strumentazione/software messa a disposizione dall'organizzazione di gara, potrà essere previsto o non previsto il pareggio.
 - a) Vittoria, o sconfitta, in caso di pareggio come per l'incontro individuale si va all'hantei, ed è previsto l'enchosen.
 - b) 2 punti per la vittoria, 0 punti per la sconfitta, 1 punto per il pareggio; la somma dei punti determinerà la classifica.
2. In caso di parità tra due o più contendenti viene preso in considerazione lo scontro diretto.
3. In caso di ulteriore parità vengono sommati gli Ippon e i Wazaari.
4. Qualora la situazione di pareggio perduri viene effettuato un incontro di spareggio, senza estensioni, con decisione finale obbligatoria, per Hantei.

3.2.3 Consultazione tra giudici (Shugo)

Di regola non è ammessa consultazione tra i Giudici sulla valutazione del punto.

In casi eccezionali l'Arbitro potrà comunicare ai Giudici, come ad esempio quando è chiamato il medico di gara, lo stato di salute dell'atleta.

L'Arbitro non dovrà tuttavia influenzare i Giudici suggerendo soluzione alcuna ogni Ufficiale di Gara dovrà decidere autonomamente.

Qualora un Giudice ritenga di voler chiedere o comunicare qualcosa all'Arbitro richiamerà l'attenzione dello stesso con un breve colpo di fischietto. L'Arbitro ascolterà quanto richiesto o comunicato e valuterà se convocare o meno gli altri giudici. La convocazione è obbligatoria qualora due o più Giudici formulino lo stesso quesito.

3.3 TIPOLOGIE DI GARA

(PER LE CATEGORIE vedere dispensa allegata)

3.3.1 Gare individuali

Nelle fasi Nazionali:

- Sono divise in maschili e femminili, classi e categorie di peso.
- Le gare individuali sono divise per specialità: “Shobu Sanbon” e “Shobu Ippon”, ed è ammessa la partecipazione in entrambe.
- Di norma le gare verranno effettuate con il sistema ad eliminazione diretta con ripescaggio dai finalisti.
- Si procederà attraverso le varie fasi sino a raggiungere il numero di 8 atleti in gara che disputeranno la finale.

Nelle fasi Regionali viene data ai Comitati Regionali facoltà di scegliere tra competizione con recupero parziale o totale.

3.3.1.1 Kumite Shobu Sanbon individuale pre-Agonisti

3.3.1.2 Kumite Shobu Sanbon individuale Agonisti

3.3.1.3 Kumite Shobu IPPON individuale Agonisti

3.3.2 Gare a Squadre

Le gare a squadre sono disputate con le stesse modalità di quelle individuali.

- Il numero degli atleti che compongono ogni squadra maschile e femminile sarà di 3 più 1 riserva e non potrà essere inferiore a 2.
- La vittoria di una delle due squadre viene determinata con i seguenti criteri:
 1. Numero degli incontri vinti
 2. Numero degli Ippon dei vincitori
 3. Numero dei Wazaari dei vincitori
 4. Spareggio individuale
- Alle vittorie dovute a squalifica o ritiro dell'avversario saranno attribuiti all'atleta vincitore 3 Ippon o 1 Ippon a seconda della specializzazione nelle quali l'atleta gareggia. Rimangono invariati i punti ottenuti dallo sconfitto prima della squalifica.
- Prima dell'inizio di ogni combattimento a squadre il responsabile ufficiale di ogni squadra dovrà recarsi al tavolo della Giuria e consegnare il modulo contenente i nominativi dei componenti la formazione e l'ordine nel quale gareggeranno. Tale ordine non potrà più essere cambiato per quel turno, mentre potrà essere mutato, di volta in volta nei combattimenti successivi includendo ed escludendo liberamente anche la riserva

- In caso di spareggio i responsabili delle due squadre consegneranno al tavolo della Giuria il nome dell'atleta scelto quale rappresentante. I due combattenti si affronteranno secondo le norme che regolano i combattimenti individuali ed il vincente determinerà la vittoria della sua squadra.
- Negli incontri a Squadre è ammessa la parità, in questo caso non è previsto alcun prolungamento (ENCHOSEN).

3.3.2.1 Kumite Shobu Sanbon squadre pre-Agonisti

3.3.2.2 Kumite Shobu Sanbon squadre Agonisti

3.3.2.3 Kumite Shobu Sanbon squadre MISTE

Le squadre miste sono composte da 2 maschi ed 1 femmina + 1 maschio e 1 femmina quali eventuali riserve e non potrà essere inferiore a 2 obbligatoriamente un maschio ed una femmina;

Il Presidente di Giuria sorteggerà ad ogni turno il numero nel quale dovranno obbligatoriamente schierarsi le due femmine.

In caso di spareggio viene effettuato dal Presidente di Giuria il sorteggio per determinare se l'incontro di spareggio deve essere effettuato dalla femmina o da uno dei due maschi.

3.3.2.4 Kumite Shobu IPPON squadre Agonisti

3.4 DURATA DELL'INCONTRO

La durata di un incontro è:

- a) 1 minuto e 30 SECONDI per i PREAGONISTI.
- b) 2/3 minuti per gli AGONISTI (Shobu Sanbon e Shobu Ippon).

- Il tempo dell'incontro prende il via quando l'Arbitro dà il segnale d'inizio e viene interrotto ogni qualvolta l'Arbitro dà lo "YAME".
- Il Cronometrista segnala tramite gong o segnalatore acustico breve e acuto "30 secondi alla fine", l'Arbitro conferma annunciando "ATO SHIBARAKU".
- La fine della gara viene segnalata con 2 segnali sonori. L'Arbitro ferma l'incontro pronunciando "YAME" e lo conclude con la parola "SOREMADE".
- Nel caso in cui un atleta debba combattere nuovamente, immediatamente dopo aver disputato un incontro, ha diritto ad un tempo di recupero pari a quello effettivo previsto per l'incontro. Per esigenze organizzative il tempo di recupero può essere ridotto a un minuto.

3.5 Kumite Shobu SANBON

3.5.1 Collegio Arbitrale

Il Collegio Arbitrale è costituito da un Arbitro (SHUSHIN) e due o quattro Giudici (FUKUSHIN), i giudici hanno in dotazione una bandierina rossa e una bianca, a seconda della loro posizione la bandierina segue l'atleta.

- A quattro: sono seduti nei quattro angoli del quadrato.
- A due: sono seduti negli due angoli di fronte al Shushin.

3.5.2 Protezioni OBBLIGATORIE

3.5.2.1 Agonisti

- Guantini (spessore massimo 2 cm. senza copertura del pollice) (solo bianchi)
- Paratibia con protezione del collo-piede, di colore bianco.
- Paradenti (preferibilmente trasparente o bianco).
- Conchiglia per i maschi e paraseno per le femmine.

3.5.2.2 Pre-Agonisti ragazzi 3 (12-13 anni)

- Guantini (spessore massimo 2 cm. Senza copertura del pollice) (solo bianchi)
- Paratibia con protezione del collo-piede, di colore bianco.
- Paradenti (preferibilmente trasparente o bianco).
- Conchiglia per i maschi e paraseno o corpetto per le femmine.
- Corpetto di colore bianco, del tipo omologato dalla Federazione, da indossare sopra o sotto la giacca del karategi.

3.5.2.3 Pre-Agonisti ragazzi 1/2 (8-11 anni) e bambini

- Guantini (spessore massimo 2 cm. Senza copertura del pollice) (solo bianchi)
- Paratibia con protezione del collo-piede, di colore bianco.
- Conchiglia per i maschi e paraseno per le femmine.
- Corpetto di colore bianco, del tipo omologato dalla Federazione, da indossare sopra o sotto la giacca del karategi
- Caschetto.
- Sotto il caschetto sono consentiti solo occhiali omologati quali anti-trauma del tipo subacqueo.

In assenza di omologazione, sull'adeguatezza dei corpetti e dei caschetti decide il Responsabile di Gara degli Arbitri.

3.6 *Kumite Shobu IPPON (Tradizionale)*

Shobu Ippon: combattimento a un punto. E' un combattimento nel quale si impone l'atleta che ottiene 1 IPPON (o 2 WAZAARI) prima del tempo limite.

3.6.1 Collegio Arbitrale

Il Collegio Arbitrale è costituito da un Arbitro (SHUSHIN) e quattro Giudici (FUKUSHIN).

3.6.2 Protezioni OBBLIGATORIE

Sono obbligatorie le seguenti protezioni:

- La conchiglia per i maschi / il paraseno per le femmine
- Il paradenti è obbligatorio
- Guantini senza spessore sono facoltativi

3.7 *MODALITA' DI SVOLGIMENTO INCONTRO*

La gestualità a cui Arbitri e Giudici devono attenersi nello svolgimento di un incontro è specificata nell'appendice Gestualità.

3.7.1 Inizio incontro

- All'inizio di una gara di Kumite, l'Arbitro si trova sul bordo esterno della zona di combattimento.
- L'arbitro chiamerà i contendenti per gli incontri individuali o le squadre (solo i contendenti effettivi, non le riserve), per gli incontri a squadre.
- Gli atleti si dispongono allineati in ordine a destra (AKA - rosso) e a sinistra (SHIRO – bianco).
- L'Arbitro compie un passo avanti e ordina MOTO NO ICHI per far salire gli atleti sul tatami.
- L'Arbitro ordina OTAGAI NI REI (saluto all'arbitro e tra combattenti).
- Il combattimento inizia con il comando "**SHOBU SANBON O IPPON HAIJIME**".

3.7.2 Interruzione e ripresa del incontro

Per interrompere l'incontro l'Arbitro pronuncia "YAME", tutti torneranno al loro posto, se necessario, l'Arbitro ordina agli Atleti "MOTO NO ICHI" per far riassumere loro le posizioni iniziali.

L'Arbitro dà lo "YAME", e sospende temporaneamente l'incontro, quando:

- Quando vede una tecnica valida.
- Quando una tecnica gli viene segnalata da 2 o più Giudici.
- Uno o entrambi gli Atleti finiscono fuori dell'area di gara.
- Ordina a un atleta di rispettare le norme riguardanti l'abbigliamento o i dispositivi di protezione.
- Un Atleta non rispetta le regole.
- Ritieni che uno o entrambi gli Atleti non possono proseguire l'incontro a causa di ferite, malori, o altre cause. Ascoltato il parere del Medico, decide se riprendere o no l'incontro.
- Un Atleta afferra l'Avversario e non esegue immediatamente una tecnica o una proiezione entro i due o tre secondi successivi.
- Uno o entrambi gli Atleti finiscono a terra e nessuna tecnica viene eseguita entro i due o tre Secondi successivi.
- Gli Atleti finiti a terra cominciano a lottare.
- Ritieni di controllare il punteggio.
- Riceve l'indicazione dal Responsabile di Area.

L'Arbitro dispone la ripresa dell'incontro pronunciando "TSUZUKETE HAJIME".

3.7.3 Assegnazione punto

L'Arbitro torna alla sua posizione e i Giudici esprimono la loro opinione attraverso le bandierine.

In caso di punteggio assegnato ad uno degli Atleti, l'Arbitro identifica:

1. l'Atleta AKA o SHIRO
 2. Il livello (JODAN / CHUDAN / GEDAN)
 3. La tecnica eseguita TSUKI, UCHI, GERI
 4. Assegna il relativo punto (WAZAARI / IPPON) utilizzando il gesto previsto
- Tutte le operazioni devono essere eseguite nel massimo ordine e nel rispetto dell'etichetta tradizionale. Questo cerimoniale serve a creare un ambiente marziale influenzando positivamente sull'andamento della gara che deve essere competizione sportiva, ma deve restare nei limiti di una disciplina che vuole essere anche e soprattutto educativa.
 - Quando l'Arbitro riceve una segnalazione da due Giudici d'angolo, deve in ogni caso interpellarli. Ad eccezione dei casi in cui, l'opinione dell'Arbitro non sia sostenuta dal giudizio favorevole degli altri due Giudici, ogni decisione va sempre presa a maggioranza.

3.7.4 Fine incontro

La fine del tempo del combattimento sarà segnalata con 2 colpi di segnale sonoro.

L'Arbitro fermerà l'incontro pronunciando "Yame" e lo concluderà con la parola "Soremade".

Alla scadenza del tempo, viene dichiarato vincitore l'Atleta con il maggior numero di punti. Quando, nel corso dell'incontro, uno degli Atleti raggiunge i 3 IPPON o 6 Wazaari nel Sanbon, oppure 1 Ippon e 2 Wazaari (Ippon); l'Arbitro dà lo "YAME" e ordina agli Atleti di tornare alle loro posizioni iniziali, mentre lui torna alla sua.

Dichiarando "AKA (SHIRO) NO KACHI".

L'arbitro pone termine all'incontro con lo scambio formale dei saluti, tra i contendenti.

3.7.5 Parità nel shobu SANBON

Se allo scadere del tempo, il punteggio rimane in parità, o non sono stati aggiudicati punti, l'Arbitro chiama lo "YAME" e torna alla sua posizione, ponendo fine all'incontro con la parola Soremade.

- a) Informa verbalmente i giudici del punteggio dei contendenti e chiede l'hantei.
- b) Annuncia il risultato che può essere:
 - Vittoria per aka o shiro, ponendo fine all'incontro.
 - Parità (Hikiwake), l'arbitro annuncia la situazione di parità e, se necessario, da inizio all'ENCHOSEN.

3.7.6 Estensione Shobu Sanbon Encho-Sen

Quando viene chiamato l'Hantei in una gara individuale e la decisione del collegio arbitrale giudica l'incontro in pareggio, si applicherà Encho-Sen, prolungamento della gara di eguale tempo della durata della gara stessa.

Tutti i punti e le sanzioni assegnati durante la gara vengono riportate nell'Encho-Sen.

Durante l'Encho-Sen la vittoria sarà decisa sul primo punto assegnato.

Se alla fine dell'Encho-Sen non vi è ancora alcuna assegnazione di punti per entrambi i concorrenti, deve essere presa una decisione per Hantei dall'Arbitro e i giudici d'angolo sulla base sia dell'incontro effettivo che dell'Encho-Sen.

3.7.7 Parità nel shobu IPPON

Se a fine tempo non si è raggiunto l'Ippon, obbligatoriamente, si deve chiedere l'Hantei.

L'Arbitro chiama lo "YAME" e torna alla sua posizione, ponendo fine all'incontro con la parola Soremade.

- a) Informa verbalmente i giudici del punteggio dei contendenti e chiede l'hantei.
- b) Annuncia il risultato che può essere:
 - Vittoria per aka o shiro, ponendo fine all'incontro.
 - Parità (Hikiwake), l'arbitro annuncia la situazione di parità e da inizio **al SAI SHIAI**.

3.7.8 Estensione Shobu Ippon Sai-Shiai

Nel caso di pareggio, in un combattimento individuale, si procede effettuando un nuovo incontro "Sai Shiai", con decisione finale obbligatoria per HANTEI.

Avvertimenti, penalità e/o punteggi del primo combattimento non sono riportati nel SAI SHIAI, perché è da considerarsi, a tutti gli effetti, un nuovo incontro.

3.7.9 HANTEI

l'Arbitro richiede verbalmente l'HANTEI.

- Il comando è seguito da un duplice segnale con il fischietto (suono lungo-normale + suono breve forte).
- L'Arbitro chiede ai Giudici di esprimere la loro decisione che non può essere di parità ed è presa a maggioranza. L'Arbitro, ordina di abbassare le bandierine, emettendo un suono breve forte con il fischietto.
- L'Arbitro torna alla sua posizione e proclama, a maggioranza, il vincitore o il pareggio.

3.7.9.1 Hantei Shobu Sanbon

- Nel caso di pareggio in un combattimento individuale.
- Quando un concorrente ha 1 Wazaari in più del suo avversario, ma ha anche un chui contro.
La decisione potrà essere: vittoria dell'atleta che ha realizzato il Wazaari o Hikiwake.

- **IN ASSENZA di:**
 1. Vincitore per punteggio.
 2. Hansoku (sconfitta a causa della squalifica), durante il tempo della gara.
 3. Kiken (ritiro o abbandono), durante il tempo della gara.
 4. Shikkaku (squalifica ed espulsione dall'evento), durante il tempo della gara.
- Al termine di un **ENCHOSEN** senza risultato, l'Arbitro richiede l'HANTEI. L'Arbitro chiede ai Giudici di esprimere la loro decisione che non può essere di parità ed è presa a maggioranza.
- Se un Arbitro non dovesse chiamare Hantei quando è richiesto (e nessun altro ufficiale porta questo all'attenzione dell'Arbitro) e si procede con Encho-Sen, nel momento che ci si accorge dell'errore, Encho-Sen deve essere immediatamente fermato e si ritorna al punto dove sarebbe dovuto essere chiamato Hantei.
Qualsiasi cosa assegnata durante il corso dell'Encho-Sen è nullo e deve essere cancellato.

3.7.9.2 Hantei Shobu Ippon

- Nel caso di pareggio in un combattimento individuale.
- **IN ASSENZA di:**
 1. Ippon.
 2. Hansoku (sconfitta a causa della squalifica), durante il tempo della gara.
 3. Kiken (ritiro o abbandono), durante il tempo della gara.
 4. Shikkaku (squalifica ed espulsione dall'evento), durante il tempo della gara.

Gli Ufficiali di Gara dovranno valutare tutte le norme nella globalità prima di prendere la loro decisione.

L'arbitro centrale rimane al suo posto e con un colpo di fischietto chiede ai giudici di sedia di esprimere il giudizio finale (Hantei); in questa fase l'arbitro centrale non potrà partecipare in nessun modo al giudizio finale, egli dovrà esprimere solamente la volontà dei giudici di sedia.

3.7.9.3 Elementi che determinano una decisione per Hantei

- a) Il numero di Waza-ari / Ippon assegnati.
- b) Il numero di ammonizioni e penalità (chui).
- c) Il numero di Jogai.
- d) Il numero degli attacchi portati.
- e) L'attitudine al combattimento dei due contendenti;
- f) La superiorità tattica, tecnica e stilistica espressa nel corso del combattimento.
- g) La potenza e lo spirito combattivo.
- h) L'eccellenza dimostrata nella strategia utilizzata.
- i) L'educazione e la sportività espressa (fair play).

L'atleta che emerge dalla valutazione dei dati sopra elencati viene dichiarato vincitore.

3.8 CRITERI DECISIONALI

I criteri di seguito esposti vanno applicati in modo rigorosamente letterale in quanto sono la base di giudizi corretti.

Gli Ufficiali di Gara dovranno prestare particolare attenzione alla gestualità espressa dagli atleti prima, durante e dopo l'esecuzione di ogni tecnica.

In particolare costituisce punto di riferimento l'atteggiamento mentale dell'atleta in ogni momento della competizione: dall'entrata sul Tatami al termine della competizione.

Mentalmente, Arbitro e Giudici dovranno prendere in considerazione prima se vi sono le condizioni per l'Ippon e, in seconda istanza, per il Wazaari.

3.8.1 Attacchi validi

- Nessun punto viene assegnato se il concorrente ferisce il suo avversario, anche se l'infortunio è molto lieve e un avvertimento o una sanzione può essere inflitta nei confronti del concorrente che ha provocato l'infortunio.
- La tecnica deve essere adeguatamente controllata, in relazione alla parte presa a bersaglio, ed eseguita nel rispetto di tutti i sei criteri definiti per l'assegnazione dell'Ippon.
- Kumite Pre agonisti NON è ammesso nessun contatto al viso anche se caschetto, ma soltanto lieve contatto al corpo, rientra nelle penalità per azioni e comportamenti.

Gli attacchi ritenuti efficaci sono limitati alle seguenti parti del corpo:

- 1) Testa
- 2) Viso
- 3) Collo
- 4) Addome
- 5) Petto
- 6) Schiena (escluse spalle)
- 7) Fianco

3.8.2 Criteri assegnazione IPPON

L'IPPON viene concesso quando una tecnica, precisa e potente, tale da poter essere considerata determinante, viene portata su una parte del corpo valida con le seguenti condizioni:

1. BUONA FORMA

Attacco che possieda i requisiti abitualmente ritenuti validi nella competizione tradizionale del Karate, Il **COMPORTAMENTO SPORTIVO** è una componente della buona forma e si riferisce a un comportamento non malizioso di grande concentrazione durante l'esecuzione di una tecnica per assegnare un punto.

2. BUONA ATTITUDINE

Predisposizione dell'atleta riguardo la disciplina praticata.

3. BUON TEMPO

Esecuzione della tecnica nel momento di massimo effetto.

4. VELOCITA' E POTENZA

Grado ottimale di velocità - potenza della tecnica stessa, il vigore d'applicazione definisce la potenza e la velocità della tecnica e l'evidente volontà che essa abbia successo.

5. CONSAPEVOLEZZA (ZANSHIN)

Concentrazione prima, durante e dopo l'esecuzione. Lo **ZANSHIN** è lo stato di continuo coinvolgimento in cui il concorrente mantiene totale concentrazione, osservazione, e consapevolezza delle potenzialità dell'avversario nel contrattacco. Egli non abbandona l'attenzione voltando la testa mentre esegue una tecnica e anche dopo l'esecuzione continuerà a mantenere lo sguardo rivolto verso l'avversario.

6. DISTANZA CORRETTA

Realizzazione di una tecnica ad una distanza tale da poter ottenere il massimo effetto possibile.

- Tecniche portate su avversari che arretrano hanno un effetto ridotto.
- Tecniche portate arretrando sono considerate nulle.
- Una tecnica effettuata su un avversario che si sta rapidamente spostando, l'effetto potenziale della tecnica è ridotto.
- La distanza è anche connessa al punto in cui la tecnica completata si ferma o è vicina al bersaglio.
- Una tecnica di pugno o di calcio che arriva tra il contatto epidermico e 2-3 cm, può essere considerata una tecnica eseguita con distanza corretta.
- I pugni jodan, che giungono ad una ragionevole distanza dal bersaglio e che il concorrente non fa alcun tentativo di fermare o evitare sarà ritenuto valido a condizione che la tecnica soddisfi gli altri criteri.

In ogni caso la tecnica deve avere la possibilità teorica di penetrare l'obiettivo pur mantenendo un livello ottimale di controllo.

3.8.3 Ulteriori criteri assegnazione IPPON

L'IPPON può essere concesso anche per tecniche valide, mancanti in parte di uno dei requisiti specificati al punto precedente, ma espresse nelle seguenti condizioni:

1. Tecnica d'incontro, ovvero portata con tempo perfetto nel momento in cui l'avversario attacca.
2. Tecnica portata nel momento in cui l'avversario è stato sbilanciato.
3. Combinazione di due o più tecniche valide.
4. Quando l'avversario ha perso il suo spirito combattivo e volge la schiena girandosi.
5. Tecniche valide portate su parti completamente indifese dell'avversario.
6. Proiezione conclusa con una tecnica valida di pugno o di gamba.
Nelle proiezioni l'Arbitro deve dare all'esecutore il tempo necessario (2-3 secondi) per concludere la tecnica.

3.8.4 Criteri assegnazione WAZAARI

Il Wazaari sarà concesso per una tecnica valida mancante in parte di uno dei requisiti elencati necessari per l'assegnazione dell'Ippon.

Gli Arbitri devono mentalmente prima verificare i presupposti per l'assegnazione di un Ippon, poi quelli concernenti il Wazaari.

3.8.5 Casi particolari

- Una tecnica efficace effettuata contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, viene considerata valida. Dopo il segnale, anche se prima dello "YAME" dell'Arbitro, è nulla.
- Una tecnica efficace effettuata dopo un ordine di sospensione o di stop dell'incontro, oltre a non essere ritenuta valida può determinare sanzioni nei confronti dell'atleta che l'ha eseguita.
- Nessuna tecnica, anche se efficace, determina l'assegnazione di un punto se eseguita con i due Atleti fuori dell'area di gara.
Tuttavia, se l'Atleta che la esegue è ancora all'interno dell'area e l'Arbitro non ha ancora dato lo "YAME", viene ritenuta valida.
 - a) Se Aka esegue una tecnica non valida, e subito dopo esce, l'uscita sarà conteggiata.
 - b) Se Aka esegue una tecnica valida e subito dopo esce, verrà data la tecnica e l'uscita non sarà conteggiata.
 - c) Se Shiro esce dopo che Aka ha ottenuto un punto per una tecnica vincente, l'uscita non sarà conteggiata.
 - d) Se Shiro esce mentre Aka porta una tecnica vincente restando all'interno del perimetro di gara, sarà dato il punto ad Aka e conteggiata l'uscita a Shiro.
- Tecniche valide, espresse dai due contendenti contemporaneamente, non potranno dar luogo a punteggi (Aiuchi).
Gli AIUCHI sono rari. Non solo devono essere messe a segno due tecniche simultaneamente, ma entrambe devono portare all'assegnazione di due punti, ognuna con i criteri necessari per l'assegnazione del punto. E' quindi possibile che due tecniche siano messe a segno simultaneamente, ma raramente saranno entrambe efficaci.
- Una tecnica che giunge sulla scapola può portare all'assegnazione di un punto.
- Proiezioni pericolose, quelle in cui l'avversario non viene trattenuto, o quelle in cui il fulcro è sopra il livello dei fianchi, sono proibite e sanzionate con un richiamo o una penalità. Fanno eccezione le tecniche convenzionali di spazzata del Karate, in cui non è necessario afferrare l'avversario durante l'esecuzione, come il De Ashi Barai, il Ko Uchi gari, ecc.
Dopo una proiezione, l'Arbitro lascia all'Atleta un tempo ragionevole, di 2-3 secondi, per tentare di mettere a segno una tecnica valida.

3.8.6 CRITERI DECISIONALI SHOBU IPPON

L'idea di Kumite Ippon, si rifà al principio fondamentale della "**tecnica risolutiva**", è vincolante quindi considerare attentamente oltre a quanto sopra elencato per l'assegnazione dell'Ippon alcuni presupposti che devono necessariamente distinguere tale tipo di competizione.

Le tecniche, tenendo sempre ben presente i parametri di **Tempo/Spazio** e **Controllo della tecnica**, dovranno essere portate a bersaglio con:

- Decisione
 - Compattezza
 - Stabilità fisica ed emotiva
 - Rapido richiamo dell'arto interessato
 - Totalità d'intento
 - Focalizzazione del punto preciso d'impatto
1. Le tecniche, jodan e/o chudan potranno essere assegnate solo se saranno giunte a bersaglio con medio-lieve contatto, seguendo una corretta traiettoria e precisa dinamica tecnica, supportate sempre dallo Zanshin e dal massimo controllo.
 2. Le tecniche esclusivamente jodan portate con gli stessi principi Tecnici e di Timing ma che non arrivano a toccare il bersaglio possono, secondo la strategia, la dinamica del gesto, e il kyo (momento di vuoto di presenza) dell'avversario, al massimo essere assegnate come Wazaari.
 3. Le tecniche richiamate troppo velocemente, prima che le stesse ultimano il percorso e giungano a bersaglio, sono da considerarsi Hiki (richiamo troppo veloce) e quindi NULLE.
 4. Le tecniche chudan che non raggiungono il bersaglio sono NULLE.
 5. Le tecniche portate arretrando o/e saltando, anche se giunte a bersaglio sono Tachi (tecnica scomposte nella postura) e quindi NULLE.
 6. I calci diretti: maegeri e ushirogeri chudan, qualora vengano portati con tempismo e determinazione (come espresso sopra) si dovrà assegnare Ippon.
 7. I calci circolari: mawashigeri e uramawashigeri, se vengono portati a livello chudan si assegnerà il Wazaari, mentre se andranno a bersaglio jodan, e sussisteranno i requisiti sopra elencati, si dovrà assegnare Ippon.
 8. Urakenuchi, questa tecnica potrà essere assegnata solo a livello jodan e dovrà essere sempre richiamata velocemente.
 9. Le spazzate e le proiezioni: ashibarai e nage waza, sono valide solo se l'azione tattica/strategica inizia da una tecnica di avvicinamento di pugno o di calcio e termini con una tecnica risolutiva di pugno e/o calcio che contenga i requisiti sopra esposti.

3.9 AZIONI PROIBITE

3.9.1 Atleta

Sono considerate azioni proibite:

1. Attacchi non controllati (con o senza un contatto).
2. Portare tecniche con un contatto eccessivo tale da causare un danno, o che abbiano un contatto con la gola.
3. Attacchi alle articolazioni di gambe e braccia, all'inguine, e al collo del piede.
4. Attacchi di gomito (enpi), ginocchio (hiza), testa (atama).
5. Attacchi e a mano aperta (nukite) verso il volto.
6. Afferrare l'avversario senza far seguire immediatamente una tecnica valida.
7. Trattenerlo, lottare, spingere o bloccare, senza tentare di concludere con una proiezione o un'altra tecnica.
8. Proiezioni pericolose che per loro natura non possono essere controllate, e sono pericolose per l'avversario.
9. Comportamenti atti a guadagnare tempo.
10. Mancanza di riguardo verso la propria o altrui sicurezza (mubobi).
11. Uscire ripetutamente dall'area di gara (Jogai).
12. Fingere di aver subito un contatto, o esagerarne la gravità.
Il concorrente che finge di avere un danno o una lesione che non esistono viola gravemente il Regolamento e deve essere penalizzato con lo SHIKKAKU. Nei casi più eclatanti deve essere deferito al Giudice Sportivo.
13. Parlare, rivolgere parole o gesti nei riguardi dell'avversario, non attenersi agli ordini dell'Arbitro, tenere atteggiamenti irrispettosi nei confronti dei Giudici e violare, in un modo qualsiasi le norme di correttezza e sportività.

3.9.2 Coach

Il Coach, prima, durante e dopo il combattimento deve restare al posto assegnato senza disturbare lo svolgimento della gara; nel caso questo accada, l'Arbitro deve ammonirlo o penalizzarlo a seconda della gravità dell'infrazione. La penalità deve essere riportata sul tabellone dell'atleta assistito e va eventualmente ad aggiungersi ad altre, precedentemente comminate.

3.9.3 Accompagnatori

Il comportamento scortese o antisportivo o comunque in contrasto con lo spirito e l'etica del karate di un membro qualsiasi di una Delegazione o di una Società Sportiva, può portare alla squalifica dal torneo di un atleta, dell'intera squadra o della Delegazione al completo.

3.10 CONTATTI

- Per i Seniores, gli Juniores e i Cadetti sono consentiti leggeri e controllati contatti con il viso, la testa e il collo (non la gola).
Se un contatto viene valutato troppo forte dal Collegio Arbitrale, ma non tale da diminuire l'opportunità dell'avversario di vincere, può essere imposto un richiamo (ATENAI).
Un secondo contatto avvenuto nelle medesime circostanze è punito con CHUI.
Un'ulteriore violazione viene punita con la squalifica mediante HANSOKU.
- Per la Categoria "Ragazzi", tutte le tecniche di pugno dirette a testa, viso e collo devono essere assolutamente controllate.
Non sono ammessi contatti non controllati e tecniche di spazzata e/o di proiezione.

3.11 PENALITA'

Vi sono tre categorie di penalità: azioni /comportamenti, Jogai e Mubobi.

Ogni penalità può essere imposta direttamente per l'infrazione al Regolamento.

Se quella infrazione si ripete, la penalità successiva deve necessariamente determinare una penalità più severa.

La scaletta delle penalità, per la stessa infrazione, è soggetta ad incremento delle stesse: dopo un **Chui** può essere comminato solo un **Hansoku**.

3.11.1 Azioni e Comportamenti

1. ATENAI

Richiamo, è comminato alla prima infrazione minore compiuta, senza imposizione di penalità.

Non può essere ripetuta e non va tenuta in considerazione in caso di Hantei.

2. CHUI

Penalità per infrazione grave che non pregiudichi tuttavia la possibilità di proseguire l'incontro all'avversario.

Generalmente imposta nel caso di infrazioni per le quali sia già stato comminato un ATENAI e va tenuta in considerazione in caso di Hantei

Può essere imposta direttamente in caso d'infrazioni gravi che non meritano l'Hansoku.

3. HANSOKU

Squalifica che viene inflitta per somma di penalità o per un azione grave che pregiudichi all'avversario la possibilità di proseguire l'incontro.

Penalità che determina la squalifica dell'Atleta dal combattimento in corso, è imposta direttamente in seguito a grave infrazione o quando è stato già comminato un CHUI.

Negli incontri a Squadre il punteggio del Concorrente squalificato è azzerato e all'altro sono assegnati 3 IPPON.

4. SHIKKAKU

Penalità che determina la squalifica dell'Atleta dalla competizione o dal torneo, è imposta quando il Concorrente (oppure il suo allenatore o accompagnatore ufficiale) non obbedisce agli ordini dell'Arbitro, agisce con malizia, commette un atto che lede il prestigio e lo spirito della competizione. Negli incontri a Squadre, il punteggio del Concorrente squalificato è azzerato e all'altro sono assegnati 3 IPPON.

- Lo SHIKKAKU può essere comminato direttamente senza essere necessariamente preceduto da richiami di altro tipo.
- La decisione relativa allo SHIKKAKU deve essere proposta dal Collegio Arbitrale, sentito il Responsabile di Area che deve comunque ricevere l'autorizzazione dal Responsabile di Gara degli Arbitri.

3.11.2 Jogai

1. JOGAI Prima uscita, l'arbitro annuncia "Jogai".
2. JOGAI CHUI Seconda uscita, l'arbitro decreta una penalità "Jogai Chui".
3. JOGAI HANSOKU Terza uscita, l'arbitro squalifica il contendente "Jogai Hansoku".

Le sanzioni relative alle uscite (JOGAI) non sono cumulabili a quelle di altro tipo.

3.11.3 Mubobi

1. MUBOBI Prima infrazione, l'arbitro annuncia "Mubobi".
2. MUBOBI CHUI Seconda infrazione, l'arbitro decreta una penalità "Mubobi Chui".
4. MUBOBI HANSOKU Terza infrazione, l'arbitro squalifica il contendente "Mubobi Hansoku".

Le sanzioni relative al Mubobi non sono cumulabili a quelle di altro tipo.

3.11.4 Ammonizione

L'Arbitro deve ammonire o comminare una penalità:

1. Quando un contendente è sul punto di commettere o commette un'azione proibita.
2. Quando un contendente rifiuta di combattere.
3. Quando un contendente esce dall'area di gara.
4. Nel caso un contendente commetta azioni che possono mettere in pericolo la sua incolumità.

Nel caso un contendente, dopo aver ricevuto una penalità, ripeta l'azione proibita o commetta altri atti proibiti, l'Arbitro dovrà squalificare l'atleta. La scala delle penalità è progressiva.

3.11.5 Squalifica diretta (Hansoku)

L'Arbitro deve comminare direttamente la squalifica Hansoku nei seguenti casi:

1. Quando un contendente non obbedisce ai suoi ordini;
2. Quando un contendente appare sovra eccitato, tanto da poter risultare pericoloso per la propria o altrui incolumità;
3. Nel caso le azioni commesse vengano considerate in palese contrasto con lo spirito sportivo della competizione.

3.12 LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA

- Quando un Atleta viene ferito, l'Arbitro interrompe immediatamente l'incontro e chiede l'intervento del Medico di gara che ha il compito di fare la diagnosi e prestare le cure del caso.
L'intervento medico dovrà essere il più breve possibile per non causare inutili ritardi nel prosieguo della gara.
Solo il Medico di Gara ha facoltà di decidere in merito a ferite, malori o condizioni psichiche degli atleti in gara.
- Nel caso un contendente, su giudizio del Medico di Gara, non possa continuare il match per una ferita od un malore, è escluso dall'intera competizione.
 - Se la ferita od il malore sono stati causati dall'avversario, sarà dichiarato vincente.
 - Se la ferita o il malore non sono stati causati dall'avversario, sarà dichiarato perdente.
- Un Atleta ferito che vinca un incontro grazie alla squalifica (HANSOKU) dell'avversario, potrà combattere ancora solo se autorizzato per iscritto dal Medico di gara.
Se ulteriormente ferito in un incontro successivo, potrà vincere una seconda volta per squalifica dell'avversario, ma sarà definitivamente escluso dalla competizione.
- Ad un atleta che si infortuni durante un incontro, e che necessiti dell'intervento medico, vengono concessi 3 minuti per le cure del caso. Qualora il tempo concesso risultasse insufficiente, l'Arbitro decide se l'atleta debba essere considerato non in grado di continuare o se deve essere concesso altro tempo per ultimare le cure.
- Abbandono (KIKEN), decisione presa dall'arbitro quando un contendente rinuncia ad iniziare a proseguire un incontro.
Tra i motivi dell'abbandono possono essere incluse lesioni od infortuni non riconducibili ad azioni intraprese dall'avversario.
- Se due Atleti si feriscono a vicenda, oppure a causa di ferite riportate in precedenza sono dichiarati dal Medico di gara non in grado di continuare l'incontro, risulta vincitore l'Atleta con il punteggio più alto.
Se invece si trovano in una situazione di parità l'esito dell'incontro viene determinato per HANTEI, tranne per gli incontri a Squadre dove il risultato resta di parità (HIKIWAKE).

4 Allegato

Dispensa contenente:

1. Terminologia e Gestualità
2. Tabella dei giudizi
3. Area di gara
4. Classi e categorie kumite
5. Liste kata.

5 MODIFICHE

Il presente Regolamento può essere modificato solo dal Consiglio Federale, sentite la Commissione Nazionale Ufficiali di Gara e la Commissione Tecnica Nazionale di Settore.

Qualora si presenti un caso non contemplato dal presente Regolamento il Direttore di Gara si consulterà con i Dirigenti Federali presenti ed assieme sarà presa una decisione atta a risolvere il caso.

La decisione sarà valida per la specifica gara in questione; per divenire esecutiva ed essere introdotta nel regolamento dovrà essere ratificata dal Consiglio Federale.