SINTESI REGOLE PER LA COMPETIZIONE DI KUMITE

GRUPPO ARBITRALE

1 ARBITRO 2 GIUDICI

PUNTEGGIO IPPON (1 punto) – NIHON (2 punti) – SANBON (3 punti)

IPPON: Chudan/Jodan Tsuki – Uchi

NIHON: Chudan Geri – Sbilanciamento seguito da tecnica valida – Proiezione (il tronco dell'atleta non è a terra) seguita da tecnica valida **Attenzione: leggere la specifica nell'ultima pagina**

SANBON: Jodan Geri – Proiezione (il tronco dell'atleta è a terra) seguita da tecnica valida

CATEGORIA 1: Attacchi che hanno un eccessivo contatto – Attacchi con contatto verso la gola - Attacchi alle braccia, gambe, inguine e collo piede – Attacchi a mano aperta – Tecniche di proiezione proibite e/o pericolose.

4 STEP:

CHUKOKU

KEIKOKU

HANSOKU CHUI

HANSOKU

CATEGORIA 2: Esagerare una ferita – Jogai – Mubobi – Evitare di combattere – Afferrare (senza eseguire immediatamente una tecnica), spingere o lottare – Attacchi pericolosi – Passività (ad entrambi gli atleti ma non quando mancano meno di 15" dalla fine del tempo) – Afferrare con entrambe le mani (concesso solo su tecnica di Jodan Geri dell'avversario per poi proiettare) – Attacchi con testa, gomito, ginocchia – Parlare o disubbidire agli ordine dell'arbitro

4 STEP:

CHUKOKU

KEIKOKU

HANSOKU CHUI

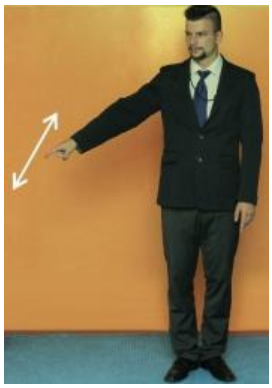
HANSOKU

GESTUALITA' ARBITRO Penalità

PASSIVITA' (C2)

ESAGERARE (C2)
FINGERE (SHIKKAKU)

JOGAI (C2)



EVITARE DI COMBATTERE (C2)

MUBOBI (C2)

SPINGERE (C2)

AFFERRARE (C2)

PARLARE/PROVOCARE (C2)

ATTACCHI PERICOLOSI (C2)

ATTACCHI CON LA TESTA – GOMITO – GINOCCHIA (C2)

KIKEN (C2)

SHIKKAKU (C2)

KUMITE DIMOSTRATIVO

Questa gara prevede due prove con una sola valutazione a punteggio.

1^ prova: KIHON PROPEDEUTICO
2^ prova: KUMITE A COPPIE

DURATA 1^ prova: 10 secondi per le classi Pulcini e Bambini;
15 secondi per tutte le altre classi.

DURATA 2^ prova: 20 secondi per le classi Pulcini – Bambini – Ragazzi – Speranze;
30 secondi per le classi da Esordienti a Master.

PROTEZIONI OBBLIGATORIE: Guantini – Corpetto – Paratibia/piede - Para Piede (Pulcini e Bambini)

PROTEZIONI FACOLTATIVE: Conchiglia – Caschetto – Paratibia (Pulcini/Bambini)

OPERAZIONI DI GARA:
Gli atleti si posizionano di fronte all'arbitro che darà il comando d'inizio della 1^ prova "HAJIME", il cronometrista farà partire il tempo e allo scadere suonerà con il fischietto (2 toni), a questo punto l'arbitro interromperà la prova con il comando "YAME".

Al termine, gli atleti si girano immediatamente l'uno verso l'altro e al comando dell'arbitro "HAJIME" iniziano la loro prova.
Allo scadere del tempo l'arbitro interrompe l'incontro e chiama l'HANTEI per il punteggio.

VALUTAZIONE ARBITRALE:
Con punteggio come nel kata, **una sola valutazione** al termine della 2^ prova. Ogni contatto (seconda prova) sarà penalizzato con la gestualità codificata (solo CHUKOKU).

CRITERI DI VALUTAZIONE:
1^ prova: Tecnica/Simmetria
2^ prova: Tecnica/Simmetria/Distanza/Controllo

PUNTEGGIO: da 7 a 9

KUMITE PALLONCINO

DURATA: 20 secondi per le classi Pulcini
30 secondi per tutte le altre classi

PROTEZIONI OBBLIGATORIE: Guantini

OPERAZIONI DI GARA:
L'arbitro darà il comando d'inizio "HAJIME", il cronometrista farà partire il tempo e allo scadere suonerà con il fischietto (2 toni), a questo punto l'arbitro interromperà la prova con il comando YAME e chiamerà l'HANTEI per il punteggio.

VALUTAZIONE ARBITRALE:
Con punteggio (come nel kata), ogni contatto sarà penalizzato con la gestualità codificata (solo CHUKOKU, non c'è la squalifica).

CRITERI DI VALUTAZIONE:
Tecnica Simmetria Distanza Controllo

PUNTEGGIO: da 7 a 9

KUMITE PREAGONISTI

Durata: **1 Minuto** per le classi Bambini e Ragazzi
ATOSHI BARAKU a 15" dalla fine del tempo
1 Minuto e 30 secondi per le classi Speranze ed Esordienti
ATOSHI BARAKU a 15" dalla fine del tempo

Protezioni obbligatorie: Guantini – Paratibia/Piede – Corpetto – Conchiglia – Caschetto

Per evitare perdite di tempo, per tutte le classi, gli atleti possono indossare la cintura del proprio grado

Specifiche:

- Per tutte le classi, da Bambini a Esordienti sono VIETATE le spazzate e le proiezioni;
- Non è previsto l'ENCHO SEN. In caso di parità 0 a 0 si procederà con l'HANTEI – In caso di parità con punteggio deciderà il SENSHU;
- La vittoria prima della fine del tempo regolamentare è prevista con **6 punti** di differenza;
- Il ripescaggio è previsto solo per le categorie Blu, Marroni e Nere.

LEGGERE LE ULTERIORI SPECIFICHE NELL'ULTIMA PAGINA

Gestualità dell'arbitro per il SENSHU

CONTATTO

In queste categorie tutte le tecniche di pugno alla testa, al viso e al collo devono essere controllate e nessun contatto è consentito, il gruppo arbitrale non assegnerà nessun punteggio. Nel caso di tecniche di pugno, che hanno un contatto, considerato più di un "CONTATTO LEGGERO", il gruppo arbitrale darà un'ammonizione o una penalità. Qualsiasi tecnica alla testa, viso o collo che causa ferita, non importante quanto grave, sarà ammonita o penalizzata, salvo che non sia causata dal ricevente (MUBOBI).
Per le tecniche di calcio alla testa, al viso e al collo è permesso un leggero contatto e possono essere considerate valide;
In caso di primo contatto o ripetuti contatti eccessivi che sono causa di lesioni e diminuiscono le possibilità di vittoria del concorrente, verranno assegnati HANSOKU CHUI e NIHON (due punti) per il concorrente che ha subito il danno.

MAGGIORANZE

Pre-Agonisti Bambini (6/7anni) – Ragazzi (8/9 anni): Se 1 giudice segnala per AKA, l'altro giudice per AO, l'arbitro **DEVE** fermare l'incontro ed assegnare un punto ad entrambi gli atleti. Si assegna un punto ad entrambi gli atleti anche se l'arbitro ferma l'incontro e segnala per AKA e un giudice per AO.
Per le altre classi di età, ci deve essere la maggioranza.

LEGGERE ULTERIORI CASISTICHE NELL'ULTIMA PAGINA

KUMITE AGONISTI

Durata: **2 Minuti** per tutte le categorie (Cadetti – Junior – Under 21 – Senior)
ATOSHI BARAKU a 15" dalla fine del tempo

Protezioni obbligatorie: Guantini – Paratibia/Piede – Corpetto – Conchiglia - Paradenti

Specifiche:

- Se un incontro finisce in parità 0 a 0 si procede con l'ENCHOSEN (1 minuto), il primo concorrente che si aggiudica il punto vince. Se al termine dell'ENCHOSEN la situazione è ancora di parità, si procede con l'HANTEI;
- Se un incontro finisce in parità con presenza di punteggio, a decidere sarà il SENSHU;
- La vittoria prima della fine del tempo regolamentare è prevista con **8 punti** di differenza;
- Il ripescaggio è previsto solo per le categorie Blu, Marroni e Nere;
- Se un atleta cade o viene proiettato e non si rialza, l'Arbitro farà partire il tempo (regola dei 10"), con un suono del fischietto e immediatamente DEVE chiamare il Medico. Quando l'atleta si rialza completamente da terra darà l'ordine di fermare il tempo alzando il braccio.

LEGGERE ULTERIORI SPECIFICHE NELL'ULTIMA PAGINA

CONTATTO

In caso di primo contatto o ripetuti contatti eccessivi che sono causa di lesioni e diminuiscono le possibilità di vittoria del concorrente, verranno assegnati HANSOKU CHUI e NIHON (due punti) per il concorrente che ha subito il danno.

JUNIOR/ UNDER 21/ SENIOR: In questa categoria, un leggero e controllato contatto (Tsuki o Geri) con viso, testa e collo è consentito, ma non alla gola.

CADETTI: In queste categorie tutte le tecniche di pugno alla testa, al viso e al collo devono essere controllate e nessun contatto è consentito, il gruppo arbitrale non assegnerà nessun punteggio. Nel caso di tecniche di pugno, che hanno un contatto, considerato più di un "TOCCO SULLA PELLE LEGGERO", il gruppo arbitrale darà un'ammonizione o una penalità.
Se non si tratta di MUBOBI, qualsiasi tecnica che produce lesioni alla testa, al viso o al collo, non importa quanto lievi, sarà penalizzata.
Per le tecniche di calcio alla testa, al viso e al collo è permesso un leggero contatto "tocco sulla pelle" e possono essere considerate valide.

MAGGIORANZE

Per tutte le classi di età, ci deve essere la maggioranza. **LEGGERE ULTERIORI CASISTICHE NELL'ULTIMA PAGINA**

ULTERIORI SPECIFICHE

Un concorrente che per qualsiasi ragione si trova a terra, con il busto/tronco che tocca la materassina, e viene raggiunto da una qualsiasi tecnica valida dell'avversario, sarà assegnato **SANBON**

Un concorrente che a seguito di una spazzata o proiezione, si trova a terra con il busto/tronco che **NON** tocca la materassina, e viene raggiunto da una tecnica valida, questa sarà valutata nel seguente modo:

TSUKI/UCHI/CHUDAN GERI = **NIHON**

JODAN GERI= **SANBON**

Un concorrente che si trova a terra per propria causa (inciampa, scivola etc), con il busto/tronco che **NON** tocca la materassina, e viene raggiunto da una tecnica valida, questa sarà valutata come se l'atleta fosse in piedi:

TSUKI/UCHI = **IPPON**

CHUDAN GERI = **NIHON**

JODAN GERI = **SANBON**

PASSIVITA'

La passività è quando due atleti non tentano di scambiarsi tecniche per un lungo periodo di tempo (20-30 SECONDI). La passività si dà ad entrambi gli atleti.

Non può essere assegnata quando mancano meno di 15 secondi dalla fine del tempo.

PENALITA' C2 NEGLI ULTIMI 15 SECONDI (ATOSHI BARAKU)

Se uno atleta commette un infrazione di C2 per **PERDITA DI TEMPO** (spingere, afferrare, lottare, rifiutare il combattimento o Jogai) quando mancano meno di 15" dalla fine del tempo (ATHOSI BARAKU) sarà penalizzato con **HANSOKU CHUI,** se questo ha già HANSOKU CHUI per C2 riceverà HANSOKU (SQUALIFICA)

ESEMPI DI MAGGIORANZE

- L' Arbitro ferma l'incontro e segnala per AKA, un giudice per AO e l'altro giudice rimane fermo la decisione sarà **TORIMASEN (ad eccezione per alcune delle classi indicate nei pre-agonisti);**
- L'Arbitro ferma l'incontro e segnala per AO, i due giudici rimangono fermi la decisione sarà **TORIMASEN;**
- Se due giudici segnalano penalità C1 o C2 per AKA, l'Arbitro **DEVE** fermare l'incontro, anche se non è d'accordo è assegnare la penalità C1 o C2 ad AKA;
- Se un giudice segnala C1 per AKA e l'altro giudice C2 per AO, l'Arbitro può non fermare l'incontro, ma se lo interrompe DEVE prendere una decisione che può essere C1 AKA, C2 AO o entrambi;
- Se un giudice segnala una penalità per AO, l'altro giudice rimane fermo, l'arbitro può non fermare l'incontro.

FERITE O INCIDENTI DURANTE L'INCONTRO

Il KIKEN o abbandono, è la decisione presa, quando uno o più concorrenti non si presentano alla chiamata, non sono in grado di continuare, abbandonano l'incontro o si ritirano per ordine dell'Arbitro. I motivi di abbandono possono comprendere lesioni non ascrivibili alle azioni dell'avversario.

Se due concorrenti si feriscono a vicenda, o subiscono gli effetti di un infortunio precedentemente subito, e sono dichiarati dal medico di gara non in grado di continuare, l'incontro viene assegnato al concorrente che ha accumulato più punti. Se il punteggio è uguale, l'HANTEI deciderà l'esito dell'incontro.

Un concorrente che a causa d'infortunio vince un incontro per squalifica dell'avversario, non può continuare a combattere senza il permesso del medico. Se ferito, può vincere un secondo incontro per squalifica, ma viene immediatamente ritirato dalla gara.

Un concorrente che si infortuna durante un incontro in corso e necessita di cure mediche, avrà a disposizione tre minuti per essere curato. Se il trattamento non viene completato entro il tempo concesso, l'Arbitro deciderà se il concorrente deve essere dichiarato non idoneo al combattimento o se deve essere concessa una proroga al tempo per le cure necessarie. Il concorrente che necessita di cure sarà prelevato dal medico e portato al di fuori dell'area di gara.

Se un atleta cade, viene atterrato o va ko e non si rimette in piedi entro 10 secondi sarà automaticamente ritirato dalla gara (regola dei 10 secondi).

SPECIFICHE IMPORTANTI ALLE REGOLE

NIHON o SANBON dopo caduta, spazzata o proiezione?

Un concorrente che per qualsiasi ragione si trova a terra, con il busto/tronco che tocca la materassina, e viene raggiunto da una qualsiasi tecnica valida dell'avversario, sarà assegnato **SANBON**

Un concorrente che a seguito di una spazzata o proiezione, si trova a terra con il busto/tronco che **NON** tocca la materassina, e viene raggiunto da una tecnica valida, questa sarà valutata nel seguente modo:
TSUKI/UCHI/CHUDAN GERI = **NIHON**
JODAN GERI= **SANBON**

Un concorrente che si trova a terra per propria causa (inciampa, scivola etc), con il busto/tronco che **NON** tocca la materassina, e viene raggiunto da una tecnica valida, questa sarà valutata come se l'atleta fosse in piedi:
TSUKI/UCHI = **IPPON**
CHUDAN GERI = **NIHON**
JODAN GERI = **SANBON**

CONTATTO

DA BAMBINI A CADETTI (6 – 15 ANNI)
Per le tecniche in Jodan, Tsuki/Uchi, **NON** è consentito alcun contatto.
SKIN TOUCH: Annullamento della tecnica
Oltre lo Skin Touch: Ammonizione o Penalità

TECNICHE DI GAMBA: E' consentito un leggero contatto (SKIN TOUCH), oltre il quale la tecnica sarà penalizzata o ammonita a meno che non sia causata dal ricevente (MUBOBI)

Una tecnica in Jodan, eseguita correttamente che arriva ad una distanza, **fino a 10 cm,** sarà considerata punto.

JUNIOR, UNDER 21 e SENIOR (16 – 35 ANNI)
Per queste categorie, tutte le tecniche in Jodan (viso, testa, collo ma non con la gola) possono avere un **leggero contatto.**
Qualsiasi contatto che **superi lo SKIN TOUCH**, sarà ammonito o penalizzato a meno che questo sia causato dal ricevente (MUBOBI).

COMPORTAMENTO DELL'ARBITRO E GIUDICI NEL KUMITE DIMOSTRATIVO

Posizione dell'arbitro: **In piedi** Posizione dei Giudici: Seduti
Gli atleti si posizionano di fronte all'arbitro che darà il comando d'inizio della 1^ prova "HAJIME", il cronometrista farà partire il tempo e allo scadere suonerà con il fischietto (2 toni), a questo punto l'arbitro interromperà la prova con il comando "YAME".
Al termine, gli atleti si girano **immediatamente** l'uno verso l'altro e al comando dell'arbitro "HAJIME" iniziano la loro prova.
Allo scadere del tempo l'arbitro interrompe l'incontro e chiama l'HANTEI per il punteggio.

COMPORTAMENTO DELL'ARBITRO E GIUDICI NEL KUMITE PALLONCINO

Posizione dell'arbitro: **In piedi** Posizione dei Giudici: **Seduti**
L'arbitro darà inizio alla prova con il comando HAJIME, ogni volta che l'atleta tocca il palloncino lo ferma con il comando YAME e da la penalità con il gesto codificato, **immediatamente** dopo con il comando HAJIME farà continuare il combattimento. Questa operazione dovrà essere fatta velocemente in quanto il tempo non sarà interrotto.

PROTEZIONI PULCINI E BAMBINI

Kumite **DIMOSTRATIVO**: per queste categorie (4 – 7 anni) sono **obbligatori** i Guantini e il Parapiede.
Il Corpetto **NON** è obbligatorio.

Nel Kumite **PRE-AGONISTI**: Bambini (6 – 7 anni) **NON** è obbligatorio il Paratibia, ma basterà avere il para piede, tutte le altre protezioni sono obbligatorie.