



# SUMMARY *OF* RULES

WKA WORLD CHAMPIONSHIPS - POLAND 2022

In TUTTE le Categorie, le MEDAGLIE verranno assegnate al 1°, 2° e 3° Posto

## RIASSUNTO DELLE REGOLE

### POLONIA Campionati del Mondo 2022

Le seguenti poche pagine sono un Riassunto delle Regole per le Categorie Individuale, Coppia, Squadra, Bunkai Kata, e per le categorie Kumite Shobu Nihon, Sanbon e Ippon, seguite da Kobudo e Para.

---

#### 1. Scelta del KATA per le singole categorie - MAINSTREAM

Categorie 1 – 66 (Maschi) & Categorie F1 – F66 (Femmine)

**1.01** Le categorie individuali di Kata per bambini (categorie 1 – 21 e F1 – F21) sono suddivise in:

- Novizi – 7° Kyu;
- 6° Kyu – 4° Kyu;
- 3° Kyu – Gradi Dan.

**1.02** Le Categorie dei Mini-cadetti (Categorie 22 – 33 e F22 – F33) sono divise in 2:

#### **Novizi – 7° Kyu e 6° Kyu – Grado Dan**

Le categorie sono impostate sui gradi Kyu e non sul colore della cintura a causa del diverso sistema di colori della cintura adottato da vari Enti.

**1.03 Cadets A, Cadets B, Juniors, Seniors e Veterans** sono impostati su: **TUTTE LE CINTURE**, quindi la scelta del KATA per il primo round è uno Shitei Kata.

**1.04** La tabella 1 mostra la scelta dei kata per ogni round. I Kata per ogni Round POSSONO essere ripetuti o NON POSSONO essere ripetuti come indicato nell'ultima colonna. Le categorie in cui i Kata NON possono essere ripetuti vale anche nel caso di una parità, dove deve essere eseguito un Kata diverso

**1.05** Se il 1° Round viene omesso, la scelta del kata inizia dal 2° Round. Allo stesso modo, se 1° e 2° Round vengono omessi, la scelta del kata è quella del 3° Round.

**1.06** In caso di parità nella fase finale, possono essere utilizzate le bandiere.

**1.07** Lenti a contatto o occhiali possono essere indossati durante la performance a rischio e pericolo del concorrente. Tuttavia, se gli occhiali cadono sul tatami, questo comporterà la squalifica.

**1.08** Se ci sono 30 concorrenti o meno; in una categoria, i 12 concorrenti con il punteggio più alto passeranno al 2° turno. I 6 concorrenti con il punteggio più alto passeranno quindi alla fase finale.

**In TUTTE le Categorie, le MEDAGLIE verranno assegnate al 1°, 2° e 3° Posto**

Se ci sono più di 30 concorrenti, passeranno i 18 concorrenti con il punteggio più alto.

Passeranno alla finale gli 8 atleti con il punteggio più alto.

Se ci sono 12 o meno concorrenti in una categoria, il 1° Round viene omesso e l'evento diventa a 2 Round o a 1 Round come deciso dalla Commissione Arbitrale.

**Tabella 1: Kata individuale**

Category/ Ages	1st Round	2nd Round	3rd Round	Choice of Kata
<b>Children (Up to 10 years)</b>				
Novices – 7th Kyu	Shitei	Shitei	Shitei	May Repeat Kata
6th Kyu – 4th Kyu	Shitei	Shitei	Shitei	Must <b>NOT</b> repeat Kata
3rd Kyu – DAN Grades	Shitei	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Must <b>NOT</b> repeat Kata
<b>Children (11 -12 years)</b>				
Novices – 7th Kyu	Shitei	Shitei	Shitei	May Repeat Kata
6th Kyu – 4th Kyu	Shitei	Shitei	Shitei	Must <b>NOT</b> repeat Kata
3rd Kyu – DAN Grades	Shitei	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Must <b>NOT</b> repeat Kata
<b>Mini Cadets (13 years)</b>				
Novices – 7th Kyu	Shitei	Shitei	Shitei	May Repeat Kata
6th Kyu – DAN Grades	Shitei	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Must <b>NOT</b> repeat Kata
<b>ALL BELTS</b>				
<b>Cadets A (14 - 15 years)</b>	Shitei	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Must <b>NOT</b> repeat Kata
<b>Cadets B (16 - 17 years)</b>	Shitei	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Must <b>NOT</b> repeat Kata
<b>Juniors (18 - 20 years)</b>	Shitei	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Must <b>NOT</b> repeat Kata
<b>Seniors (21 - 35 years)</b>	Shitei	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Must <b>NOT</b> repeat Kata
<b>Veterans (36 years up)</b>	Shitei	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Must <b>NOT</b> repeat Kata

## **In TUTTE le Categorie, le MEDAGLIE verranno assegnate al 1°, 2° e 3° Posto**

**1.09** Niente gioielli, niente piercing, niente trucco pesante. Le unghie devono essere mantenute corte. Niente bandane o cerchietti sono ammessi. Le donne/ragazze devono indossare una maglietta bianca/un top corto bianco sotto la giacca da karate. Le maniche e i pantaloni della giacca da karate gi non devono essere arrotolati.

**1.10** Quando vengono assegnati 5 punteggi per l'esecuzione del Kata, il punteggio più basso e quello più alto vengono cancellati (scartato). I restanti 3 punteggi verranno sommati per dare il punteggio totale per ogni round. Se c'è un pareggio nel 1° turno, viene aggiunto il punteggio più basso. Se il pareggio persiste, viene aggiunto il punteggio più alto. Nel caso di continuo pareggio, ai concorrenti viene chiesto di eseguire un kata extra: ripetere il kata o un kata diverso, a seconda dell'età e della categoria. Se dopo l'esecuzione del kata extra, non c'è ancora nessun vincitore (il pareggio persiste), ai concorrenti verrà chiesto di cambiare la cintura in rossa o blu e ripetere il kata. A giudicare sarà l' Hantei, con le bandiere rosso e blu.

Le stesse modalità sono adottate nel 2° Round, in caso di parità continuativa. In finale, si sommano i punteggi del 1° e del 2° round. In caso di parità nel round finale, devono essere eseguiti dei kata extra ma saranno giudicati tramite l' Hantei.

(Nessun punteggio viene barrato nel caso di 3 punteggi assegnati per l'esecuzione di Kata).

**1.11** Squalifica (viene assegnato il punteggio più basso all'interno del round). Ciò si verifica se il concorrente:

- a) Annuncia un kata ed esegue un altro;
- b) aggiunge o dimentica una tecnica in un kata;
- c) si ferma o mette in pausa un kata per più di 5 secondi;
- d) perde completamente l'equilibrio e cade;
- e) non esegue kata di stile come richiesto nella categoria, o oggetti che cadono dal concorrente durante i kata.

## **2. Scelta del KATA per le categorie PAIRS, TEAM e BUNKAI**

Categorie 67 – 83 (Maschi) & Categorie F67 – F83 (Femmine)

**2.01** La tabella 2 mostra la scelta del kata per tutti e 3 i round. Lo scopo dell'inchiostro colorato utilizzato nella tabella 2 è per un facile riferimento.

**2.02** Per PAIR KATA e TEAM KATA, i Kata non possono essere ripetuti e questo vale per tutte le fasce di età. Il Kata può essere ripetuto SOLO nel caso di una parità, nel qual caso possono essere utilizzate le bandierine.

**2.03** Per questi Campionati, invece, ci sarà **SOLO 1 round** per i **Team con BUNKAI (Categorie 83 e F83)**.

I kata possono essere ripetuti in caso di parità.

Scelta del Kata per BUNKAI: Sentei o Tokui.

I componenti della squadra devono avere la stessa età indicata: 3 Junior o 3 Senior o 3 Veterani, ma non misti.

La durata del Bunkai NON deve superare i 5 minuti. Il tempo è registrato dal primo saluto (Prima) verso l'Arbitro centrale, fino all'ultimo saluto.

**2.04** Kata non è uno spettacolo teatrale o una danza, quindi il Bunkai deve essere realistico in termini di combattimento e deve mostrare potenza, tecnica, equilibrio, stabilità, kime, ritmo e tutti gli altri criteri indicati in entrambi kata e kumite.

**In TUTTE le Categorie, le MEDAGLIE verranno assegnate al 1°, 2° e 3° Posto**

2.05 L'esecuzione del kata a squadre con Bunkai inizia allo stesso modo delle categorie a squadre. La differenza è che dopo l'esecuzione del kata di squadra, i membri del team procedono con il Bunkai dello stesso kata eseguito.

2.06 Quando un membro della squadra viene atterrato, ci si aspetta che si alzi in piedi o rimanga sollevato su di un ginocchio.

2.07 Ci si aspetta che ogni membro della squadra esegua tecniche sia di attacco che difensive durante il Bunkai kata.

2.08 Kani Basami (proiezione a forbice) al corpo è consentito, tuttavia è vietato la zona del collo.

2.09 Come nelle singole categorie di Kata, se si omette il 1° Round, la scelta del kata inizia dal 2° Round. Allo stesso modo, se si omettono il 1° e il 2° round, la scelta del kata è quella del 3° round.

**TABELLA 2: Pairs/ Teams/ Kata with BUNKAI**

Category/ Ages	1st Round	2nd Round	3rd Round	Choice o Kata
Children A – G (up to 12 yrs)	Shitei	Shitei	Shitei	Must NOT Repeat Kata
Mini -Cadets (13 yrs)	Shitei	Shitei	Shitei	Must NOT Repeat Kata
Cadets A & B (14 – 17 yrs)	Shitei	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Must NOT Repeat Kata
Juniors (18 – 20 yrs)	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Must NOT Repeat Kata
Seniors (21 – 35 yrs)	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Must NOT Repeat Kata
Veterans (36 yrs up)	Shitei or Sentei	Shitei or Sentei or Tokui	Shitei or Sentei or Tokui	Must NOT Repeat Kata
<b>KATA with BUNKAI</b> Juniors/ Seniors/ Veterans			Shitei or Sentei or Tokui	<b>REPEAT KATA</b>

**In TUTTE le Categorie, le MEDAGLIE verranno assegnate al 1°, 2° e 3° Posto**

### **3. REGOLAMENTO Per Shobu Nihon Kumite Individuale –**

Per bambini di età pari o inferiore a 12 anni Categorie K1 – K11 e FK1 – FK 11

**3.01** Ogni incontro nello Shobu Nihon viene interrotto quando i punteggi raggiungono 2 Ippon o 4 waza-ari o quando il tempo è scaduto (1 minuto 30 secondi tempo effettivo). I punteggi raggiunti possono essere una combinazione di Ippon e waza ari.

**3.02** Equipaggiamento obbligatorio: Caschetto bianco (blu o rosso per abbinare cintura blu e rossa), corpetto bianco, guanti rossi e blu, cinture rosse e blu, parastinchi rossi e blu con collo del piede dello **STESSO COLORE**.  
(Conchiglia ammessa)

**3.03** Se c'è una parità, viene implementato l'Hantei (la giuria vota per il miglior combattente). Verrà utilizzato il sistema Mirror (a specchio) in tutti gli incontri. Tecniche di spazzata delle gambe e presa dell'avversario o altro contatto inappropriato del corpo sono vietati e saranno penalizzati.  
Atoshibaraku è a 15 secondi prima della fine dell'incontro.

**3.04** Ammonizioni/ Penalità sono: Atenai, Kinshi, Shikkaku (squalifica dall'intero Campionato).  
Penalità/Ammonizioni possono essere saltati e possono essere imposti direttamente in base alla gravità della Fallo commesso. Le ammonizioni/penalità, tuttavia, non si accumulano.

#### **NOTA PER I COACHES**

I Coaches devono indossare la loro uniforme (non il karate gi) e i loro badge identificativi. Se le regole non vengono seguite, sarà chiesto loro di andarsene. Ci si aspetta sempre un comportamento rispettoso. Le decisioni finali degli arbitri non saranno contestate.

I Coaches non sono arbitri WKA, quindi ci si aspetta che svolgano il dovere di un allenatore competente, che incoraggia i propri atleti a dare il meglio di sé, ad essere educati, a considerare il successo come meritato e a vedere una sconfitta un modo per migliorare, senza inutili urla.

### **4. REGOLE Per Shobu Ippon Individual Kumite - Categorie K12 – K18, & FK12 – FK 18**

**4.01** Ogni incontro nello Shobu Ippon viene interrotto quando i punteggi raggiungono 1 Ippon o 2 waza-ari o quando il tempo è scaduto (2 minuti tempo effettivo).

**4.02** Equipaggiamento obbligatorio: Paradenti bianco o trasparente, paraseno bianco per le femmine (sotto La giacca da karate-gi), guantini rossi e bianchi (come i guantini del sanbon ma bianchi **NON blu**), cinture rosse e bianche, Conchiglia per i maschi. Le lenti a contatto possono essere indossate a rischio e pericolo del concorrente. Occhiali (vetro o plastica) non sono consentiti.

**In TUTTE le Categorie, le MEDAGLIE verranno assegnate al 1°, 2° e 3° Posto**

**4.03** In caso di pareggio, viene implementato l' Hantei (il gruppo arbitrale vota il miglior combattente con le bandierine). Se il pareggio continua, ci sarà il Sai Shiai (partita extra). Verrà utilizzato il sistema a 4 bandierine.  
Atoshibaraku è a 15 secondi prima della fine dell'incontro.

**4.04** Ammonizioni/ Penalità sono: Atenai, mubobi, Jogai. Shikkaku è la squalifica dall'intero campionato.  
Penalità/Ammonizioni possono essere saltati e possono essere imposti direttamente in base alla gravità della Fallo commesso.

## NOTA PER I COACHES

I Coaches devono indossare la loro uniforme (non il karate gi) e i loro badge identificativi. Se non vengono seguite le regole, sarà chiesto loro di andarsene. Ci si aspetta sempre un comportamento rispettoso. Le decisioni finali degli arbitri non saranno contestate.

Gli allenatori non sono arbitri WKA, quindi ci si aspetta che svolgano il dovere di un allenatore competente, che incoraggia i propri studenti a dare il meglio di sé, essere educati, considerare il successo come meritato e vedere qualsiasi sconfitta come un modo per migliorare, senza urla inutili.

## 5. REGOLAMENTO Per Shobu Ippon Team Kumite – Categorie K44 – K48 & FK 44 – FK 48

**5.01** All'inizio di ogni incontro, solo i 3 componenti della squadra si schiereranno nell'area di gara. Per la squadra vincitore del kumite, verranno assegnate **solo 3 medaglie a ciascuna squadra vincitrice.**

**5.02** Le squadre che non hanno 3 concorrenti all'inizio del 1° Round, non potranno competere ma e sarà dichiarato il kiken (rinuncia).

**5.03** È consentita solo 1 riserva per squadra e combatterà se il Dottore di Gara dichiara che un componente delle squadre è ferito ed è incapace di combattere di nuovo. Il componente infortunato sarà sostituito dal 2° Round in avanti.

**5.04** Prima di ogni incontro di squadra, i Coaches devono consegnare al tavolo ufficiale l'ordine di combattimento dei componenti della squadra. L'ordine di combattimento può essere modificato per ogni round, tuttavia, una volta notificato, non può essere modificato. Una squadra sarà squalificata se il coach o i concorrenti cambiano l'ordine di combattimento senza averlo notificato all'arbitro.

**5.05** Se i concorrenti pareggiano in un incontro, il risultato viene lasciato come pareggio. È solo durante un incontro extra, che finisce in un pareggio che sarà richiesto il sai shiai.

**5.06** In caso di Kiken (squalifica) di una Squadra, il punteggio dell'avversario è impostato su Ippon.

**5.06 Equipaggiamento obbligatorio:** come Ippon kumite individuale – Sezione 4.02

**Durata di ogni incontro:** 2 minuti

**Atoshibaraku:** 15 secondi prima della fine dell'incontro.

**Avvertenze/Penalità:** come Ippon Kumite individuale – Sezione 4.04

**In TUTTE le Categorie, le MEDAGLIE verranno assegnate al 1°, 2° e 3° Posto**

## NOTA PER I COACHES

I Coaches devono indossare la loro uniforme (non il karate gi) e i loro badge identificativi. Se non vengono seguite le regole, sarà chiesto loro di andarsene. Ci si aspetta sempre un comportamento rispettoso. Le decisioni finali degli arbitri non saranno contestate.

Gli allenatori non sono arbitri WKA, quindi ci si aspetta che svolgano il dovere di un allenatore competente, che incoraggia i propri studenti a dare il meglio di sé, essere educati, considerare il successo come meritato e vedere qualsiasi sconfitta come un modo per migliorare, senza urla inutili.

## **6. REGOLE Per Shobu Sanbon Categorie individuali di Kumite K19 – K43 e FK19 – FK 43**

**6.01** Ogni incontro in Shobu Sanbon viene interrotto quando i punteggi raggiungono 3 Ippon o 6 waza-ari o quando il tempo è scaduto (2 minuti di tempo effettivo per mini-cadetti e cadetti, o 3 minuti di tempo effettivo per Junior, Senior, e veterani).

**6.02** Equipaggiamento obbligatorio: Paradenti bianco o trasparente, paraseno bianco per le femmine (sotto La giacca da karate-gi), guantini rossi e blu, cinture rosse e blu, protezioni inguinali per i maschi (sotto i pantaloni del karate-gi). Le lenti a contatto possono essere indossate a rischio e pericolo del concorrente. Gli occhiali (vetro o plastica) non sono permessi.

**6.03** Se c'è un pareggio, viene implementato l'Hantei e vengono alzate le bandierine. Se il pareggio continua, ci sarà un'estensione dell'incontro pari a 1 minuto (Enchosen), Ammonizioni/Penalità vengono riportate nell'enchosen. L'atleta che per primo segna un punto in quel minuto sarà il vincitore.

**6.04** Il sistema Mirror/Specchio sarà utilizzato in tutti gli incontri. Atoshi baraku è a 15 secondi prima della fine dell'incontro.

**6.05** Ammonizioni/ Penalità: Atenai, Kinshi, Shikkaku (cancellazione dall'intero Campionato).

Ammonizioni/Penalità: Le ammonizioni possono essere saltate e possono essere imposte direttamente in base alla gravità del fallo commesso.

### **NOTA PER I COACHES**

I Coaches devono indossare la loro uniforme (non il karate gi) e i loro badge identificativi. Se non vengono seguite le regole, sarà chiesto loro di andarsene. Ci si aspetta sempre un comportamento rispettoso. Le decisioni finali degli arbitri non saranno contestate.

Gli allenatori non sono arbitri WKA, quindi ci si aspetta che svolgano il dovere di un allenatore competente, che incoraggia i propri studenti a dare il meglio di sé, essere educati, considerare il successo come meritato e vedere qualsiasi sconfitta come un modo per migliorare, senza urla inutili.

## **7. REGOLE Per Shobu Sanbon TEAM Kumite Categorie K19 - K43, & FK19 - FK43**

**7.01** All'inizio di ogni incontro, solo i 3 componenti della squadra si schiereranno nell'area di gara. Per la squadra Vincitrice del kumite, verranno assegnate **solo 3 medaglie a ciascuna squadra vincitrice.**

**In TUTTE le Categorie, le MEDAGLIE verranno assegnate al 1°, 2° e 3° Posto**

**7.02** Le squadre che non hanno 3 concorrenti all'inizio del 1° Round, non potranno competere e sarà dichiarato il kiken (rinuncia).

**7.03** È consentita solo 1 riserva per squadra e combatterà se il Dottore di Gara dichiara che un componente delle squadre è ferito ed è incapace di combattere di nuovo. Il componente infortunato sarà sostituito dal 2° Round in avanti.

**7.04** Prima di ogni incontro di squadra, i Coaches devono consegnare al tavolo ufficiale l'ordine di combattimento dei componenti della squadra. L'ordine di combattimento può essere modificato per ogni round, tuttavia, una volta notificato, non può essere modificato. Una squadra sarà squalificata se il coach o i concorrenti cambiano l'ordine di combattimento senza averlo notificato all'arbitro

**7.05** Se i concorrenti pareggiano in un incontro, il risultato viene lasciato come pareggio. È solo durante un incontro extra, che finisce in un pareggio che sarà richiesto l' Enchosen (tempo supplementare di 1 minuto).

**7.06** In caso di Kiken (squalifica) di una Squadra, il punteggio dell'avversario è fissato a Sanbon.

**7.07** Il sistema Mirror/Specchio sarà utilizzato in tutti gli incontri.

**7.08 Equipaggiamento obbligatorio:** come il Sanbon kumite individuale – Sezione 6.02

**Durata di ogni incontro:** 2 minuti effettivi.

**Atoshi baraku:** 15 secondi prima della fine dell'incontro.

**Avvertenze/Penalità:** come il Sanbon Kumite individuale – Sezione 6.05

#### **NOTA PER I COACHES**

I Coaches devono indossare la loro uniforme (non il karate gi) e i loro badge identificativi. Se non vengono seguite le regole, sarà chiesto loro di andarsene. Ci si aspetta sempre un comportamento rispettoso. Le decisioni finali degli arbitri non saranno contestate.

Gli allenatori non sono arbitri WKA, quindi ci si aspetta che svolgano il dovere di un allenatore competente, che incoraggia i propri studenti a dare il meglio di sé, essere educati, considerare il successo come meritato e vedere qualsiasi sconfitta come un modo per migliorare, senza urla inutili.

#### **8. REGOLE Per Shobu Sanbon ROTAZIONE SQUADRE**

Categorie Kumite K55 – K59, & FK55 – FK59)

**8.01** La squadra sarà composta da 3 concorrenti ed una **SOLA** riserva. All'inizio dell'incontro solo i 3 concorrenti si schiereranno nell'area di gara. Per i vincitori del kumite a squadre, ci saranno **solo 3 medaglie** assegnate a ciascuna squadra vincitrice. Le Squadre che non hanno 3 componenti all'inizio del **PRIMO** round non potrà competere (sarà dichiarato Kiken).

**8.02** Il concorrente di riserva combatterà se il medico di gara dichiara che uno dei membri componenti della squadra è infortunato e incapace di combattere di nuovo. Il componente della squadra infortunato può essere sostituito dal secondo turno in poi.

**In TUTTE le Categorie, le MEDAGLIE verranno assegnate al 1°, 2° e 3° Posto**

**8.03** La durata di ogni incontro è di 6 minuti e il cronometrista ferma l'orologio quando viene l'arbitro lo richiede. Verrà utilizzato il sistema Mirror/Specchio e l'Atoshi baraku è a 15 secondi prima della fine dell'incontro.

**8.04 TUTTI I 3 CONCORRENTI** della Squadra **DEVONO COMBATTERE ALMENO UNA VOLTA PER 15 secondi** (minimo). Se dopo i 6 minuti, un componente della squadra non ha combattuto, indipendentemente da qualsiasi motivo, la squadra sarà squalificata.

**8.05** Il Coach deve annunciare "**CAMBIO**" al giudice di controllo per sostituire il combattente. Le richieste del cambio da parte dei coaches **NON** saranno accettati negli ultimi 20 secondi. Le richieste di cambio non possono essere effettuate da entrambi gli allenatori contemporaneamente.

**8.06** E' l'Arbitro che decide quando interrompere l'incontro per un cambio del concorrente quando viene richiesto, e questo potrebbe non essere immediato. Gli altri 2 componenti della squadra devono essere completamente attrezzati e pronti a fare il cambio quando vengono chiamati sul tatami dall'Arbitro centrale. Sono concessi 3 secondi ai componenti della squadra per il cambio, altrimenti la squadra sarà penalizzata con Kinshi.

**8.07** I punti guadagnati da ogni componente della squadra vengono accumulati e riportati fino alla fine dell'incontro. Ogni squadra può segnare punti in base alle capacità dei suoi componenti. Se invece un concorrente raggiunge un vantaggio di 6 punti (3 Ippon o 6 waza-ari o una combinazione di entrambi) davanti all'altra squadra prima che vengano trascorsi i 6 minuti, la sua squadra sarà dichiarata vincitrice, anche se gli altri 2 componenti della squadra non hanno fatto in tempo a combattere.

**8.08** Tutte le penalità/ammonizioni sostenute da ciascun concorrente della squadra vengono riportate. Se un componente della squadra viene penalizzato con shikkaku durante un incontro a squadre, l'intera squadra viene squalificata o eliminata per l'intero Campionato.

**8.09** Dopo 6 minuti, la squadra con il maggior numero di punti segnati sarà la vincitrice.

**8.10** Se dopo 6 minuti c'è un pareggio, la squadra che ha più Ippon sarà dichiarata vincitrice. Nel caso di un pareggio persistente, vince la squadra con il minor numero totale di ammonizioni/penalità. Se il pareggio continua, vengono assegnati 2 minuti (enchosen) e vince chi segna per primo. I Coaches scelgono il componente della squadra che inizierà l'enchosen. Le richieste di sostituzione sono consentite dopo 15 secondi di combattimento. Tutte le penalità /ammonizioni precedenti vengono riportati nell'enchosen.

**8.11 Equipaggiamento obbligatorio:** come il Sanbon Kumite individuale – Sezione 6.02

**8.12** Se un componente della squadra viene sostituito senza il comando dell'Arbitro, la squadra sarà penalizzata con Kinshi.

#### **NOTA PER I COACHES**

I Coaches devono indossare la loro uniforme (non il karate gi) e i loro badge identificativi. Se non vengono seguite le regole, sarà chiesto loro di andarsene. Ci si aspetta sempre un comportamento rispettoso. Le decisioni finali degli arbitri non saranno contestate.

Gli allenatori non sono arbitri WKA, quindi ci si aspetta che svolgano il dovere di un allenatore competente, che incoraggia i propri studenti a dare il meglio di sé, essere educati, considerare il successo come meritato e vedere qualsiasi sconfitta come un modo per migliorare, senza urla inutili.

**In TUTTE le Categorie, le MEDAGLIE verranno assegnate al 1°, 2° e 3° Posto**

## **9. INFORMAZIONI GENERALI**

Alla partenza di ogni categoria, i concorrenti vengono chiamati e fatti schierare dal gruppo arbitrale. Vengono raccolti e controllati i badge con i nomi degli atleti. Questi vengono poi restituiti al termine della categoria. Una volta schierati, i concorrenti vengono controllati per eventuali irregolarità, ovvero gioielli, piercing, unghie lunghe, trucco, acconciatura inadeguata (che ostruisce la vista, cerchietti, ecc.)

I Coaches devono assicurarsi che i loro atleti si presentano secondo le regole. Se la presentazione dei concorrenti non è conforme alle regole, hanno solo 1 minuto per porre rimedio. Queste regole si applicano sia al Kata che al Kumite. (Un pugno corretto o il pugno chiuso non può essere eseguito correttamente con le unghie lunghe, anche durante l'esecuzione del kata).

Qualsiasi concorrente che non è presente nell'area tatami verrà chiamato due volte al microfono. Se non c'è ancora nessun segno del concorrente verso la fine del round, il concorrente sarà dichiarato Kiken (rinuncia).

✚ Per il Kumite, le aree di PUNTEGGIO sono la testa, i lati del collo, il torace e la schiena (escluse le scapole), addome, i lati da sotto le ascelle verso il basso fino a sopra l'osso dell'anca.

✚ È vietato attaccare la gola, l'inguine e la nuca. Saranno penalizzati gli attacchi alle articolazioni. Le tecniche proibite includono tecniche a mano aperta, hiza geri, empi uchi, atama uchi, calci volanti/saltanti, uraken uchi, kakato geri, maegeri al viso/testa, spazzare le gambe tecniche che atterrano in alto sulla gamba e che possono causare lesioni al ginocchio, lanci pericolosi con nessun atterraggio sicuro.

✚ Per le categorie Shobu Nihon (sotto i 12 anni), ashibarai non è consentito e sarà penalizzato.

✚ Per lo Shobu Sanbon kumite, ashibarai senza tecnica successiva, sarà penalizzato.

## **KOBUDO**

1. Le MEDAGLIE verranno assegnate al 1°, 2° e 3° Classificato.

2. I Kata per ogni Round POSSONO essere ripetuti, e questo vale per tutte le età.

Si può scegliere qualsiasi Kata di QUALSIASI stile. Il nome del kata deve essere pronunciato chiaramente prima dell'esecuzione sul tatami. Il numero dei round, dipende dal numero dei concorrenti in ciascuna categoria (con 8 concorrenti o meno, si svolgerà un solo round).

3. Le lame del KAMA devono essere di plastica (e non taglienti).

4. Il nunchaku deve essere di legno o morbido con una corda in mezzo e non una catena.

5. Sai NON deve avere una punta appuntita ma deve essere piatta.

6. Sia BO che EKU devono essere in legno.

7. TIMBE non deve avere adesivi o scritte sullo scudo.

8. I concorrenti possono indossare le lenti a contatto a proprio rischio. Non sono ammessi gli occhiali.

9. NON sono ammessi piercing, gioielli, bandane o cerchietti. Dovrebbe essere indossata l'uniforme completa. Non sono ammessi abiti eleganti. Il mancato rispetto delle regole comporta la squalifica del concorrente.