



SINTESI REGOLE
KARATE TEAM ITALIA



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 (immediatamente HANSOKU CHUI) – 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 COPPIA (stessa palestra)

DURATA 1^ prova: 10 secondi per le classi Pulcini e Bambini;
15 secondi Ragazzi, Speranze, Esordienti e Cadetti.

DURATA 2^ prova: 20 secondi per le classi Pulcini – Bambini – Ragazzi – Speranze;
30 secondi per le classi Esordienti e Cadetti.

PROTEZIONI OBBLIGATORIE: Guantini

PROTEZIONI FACOLTATIVE: Corpetto, Conchiglia – Caschetto – Paratibia/Piede.

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, Bambini e Ragazzi.
30 secondi per le classi Speranze, Esordienti e Cadetti.

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: PUNTEGGIO per le Classi fino a 9 ANNI

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

VALUTAZIONE ARBITRALE: PUNTEGGIO+BANDIERINE Per tutte le altre Classi

Dopo la prima prova (valutata a punteggio), i quattro atleti con il punteggio più alto accederanno alla semifinale.

L'atleta con il punteggio più alto sarà abbinato all'atleta con il terzo punteggio più alto;

l'atleta con il secondo punteggio più alto sarà abbinato all'atleta con il quarto punteggio più alto.

I due vincitori si confronteranno per la finale, gli sconfitti saranno classificati al terzo posto parimerito.

CRITERI DI VALUTAZIONE: Tecnica Simmetria Distanza Controllo **PUNTEGGIO:** da 7 a 9

DURATA DELLA PROVA: 20 secondi per i Pulcini – 30 secondi per tutte le altre Classi.

KUMITE PROMOTIONAL

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 e il corpetto sopra la giacca del Karate-Gi.

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 SENSU;
- 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 SENSU

MAGGIORANZE

Promotional Bambini (6/7anni) – Ragazzi (8/9 anni): Se 1 giudice segnala per AKA, l'altro giudice per AO, l'arbitro **puo'** 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 i Cadetti
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 l' Arbitro chiede l'HANTEI, in caso di ulteriore parità 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 e la vittoria sarà assegnata obbligatoriamente ad AKA o ad AO.
- Se un incontro finisce in parità con presenza di punteggio, a decidere sarà il SENSU;
- 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 **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

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.

TECNICHE DI GAMBA JODAN: 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 (gamba o braccio), eseguita correttamente che arriva ad una distanza, **fino a 10 cm**, potrà essere considerata valida.

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" 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 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).