



Regolamento wkf Italia KUMITE

A cura del M° Vincenzo Paone
Responsabile settore karate wkf

E dell'istruttore Domenico D'Ambrosio
Responsabile settore arbitri.

ARTICOLO 1: AREA DI GARA

1. L'area di gara deve essere piana e priva di asperità.
2. L'area di gara è formata da una superficie quadrata, i cui lati misurano otto metri (a partire dall'esterno).
è prevista un'area di sicurezza che si estende per due metri lungo ogni lato.
3. A due metri dal centro dell'area di gara è tracciata un'alinea lunga mezzo metro per determinare la
posizione dell'Arbitro.
4. A distanza di un metro e mezzo dal centro dell'area di gara vengono tracciate due linee parallele, lunghe
un metro, perpendicolari rispetto alla linea arbitrale, per determinare la posizione degli Atleti.
5. L'Arbitrator è seduto a un piccolo tavolo all'esterno dell'area di sicurezza, un segnalatore acustico.
6. L'addetto alla supervisione dei punti è seduto al tavolo ufficiale, tra il segnapunti e il cronometrista.
7. Il bordo di un metro deve essere di un colore diverso quello dell'interno dell'area di gara ricoperta di tappeti.

I tappeti utilizzati devono essere antiscivolo Non devono essere spessi come quelli utilizzati nel Judo, poiché questi impedirebbero i movimenti nel Karate. L'Arbitro deve verificare che i materassini non si separino durante la gara, poiché le fessure createsi potrebbero causare lesioni e costituire una fonte di pericolo.

ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE

1. Atleti e Allenatori devono indossare la divisa ufficiale di seguito descritta.
2. La Commissione Arbitrale può allontanare ogni Dirigente o Atleta che non rispetti questo Regolamento.

ARBITRI

1. Arbitri e Giudici devono indossare la divisa ufficiale indicata dalla Commissione Arbitrale. La divisa deve essere indossata in tutti i tornei e le gare.
2. La divisa ufficiale deve essere costituita da:

- Giacca blu
- Camicia bianca.
- Cravatta ufficiale, indossata senza fermacravatta.
- Pantaloni color grigio chiaro senza risvolti

ATLETI

1. Gli Atleti devono indossare un Karate-gi bianco. L'emblema o la bandiera nazionale del rispettivo paese essere portata sulla parte anteriore della giacca e non deve superare complessivamente la misura di 12cm per 8 cm. Solo le etichette originali del fabbricante possono apparire su lgi. Una cintura rossa viene

indossata da un Atleta, una cintura bianca o blu dall'altro.

E consentita l'applicazione sul lato sinistro in alto della giacca del karategi- dello scudetto sociale di stoffa

della dimensione massima di cm. 12x8 o 10x10.

2. Le Atlete possono indossare una T-shirt bianca sotto la giacca da Karate

4. Le maniche della giacca devono essere lunghe tanto da coprire più della metà dell'avambraccio, e non

devono essere più lunghe della piega del polso. Non è consentito arrotolare le maniche della giacca.

5. I pantaloni devono essere sufficientemente lunghi da coprire almeno due terzi della tibia, ma non devono

essere più lunghi della caviglia, e non possono essere arrotolati.

6. Gli Atleti devono tenere puliti i propri capelli e tagliarli ad una lunghezza che non intralci il regolare

svolgimento della gara. L'Hachimaki (benda intorno al capo)non è consentito. Nei combattimenti di Kumite i ferma capelli sono proibiti, come anche le mollette metalliche. Nell'esecuzione dei Kata sono

Consentiti ferma capelli molto semplici. È proibito indossare nastri e altri ornamenti.

7. Gli Atleti devono avere le unghie delle mani corte e non indossare oggetti metallici, poiché questi potrebbero ferire i loro avversari. E' consentito, sotto la diretta responsabilità degli Atleti interessati (se

maggioresni)o dei loro Dirigenti Sociali (se minorenni), l'uso di apparecchi ortodontici fissi e di lenti a

contatto del tipo morbido. Il concorrente si assume la piena responsabilità di ogni lesione da lui causata.

8. Le seguenti protezioni sono obbligatorie:

- a. Guantini , un Atleta indossa guantini rossi, l'altro guantini blu;
- b. Paradenti;
- c. Paraseno;
- d. Conchiglia
- e. Paratibia;
- f. Parapiede.

Ciascun Atleta deve indossare una sola cintura e, pertanto, non deve essere indossata quella che indica il

grado. Gli Atleti/e devono presentarsi sul tappeto forniti delle seguenti protezioni personali: paradenti,

paraseni ,conchiglia e paratibia collo piede. Inoltre, gli Atleti delle classi Esordienti e Cadetti, devono indossare, in

tutte le gare, sotto la giacca del Karate-gi, un corpetto adeguato. Gli inadempienti, se non provvederanno

entro 1 minuto,saranno dichiarati sconfitti.

9. Non è consentito l'uso di occhiali. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio

dell'Atleta.

10. Non è consentito indossare indumenti o dispositivi proibiti.

12. E' compito dell'Arbitrator (Kansa) di assicurarsi prima di ogni incontro o turno che gli Atleti indossino

l'equipaggiamento approvato.

13. L'uso di bende, ovatta o supporti in seguito a lesioni deve essere autorizzato dall'Arbitro che si servirà

della consulenza del Medico di Gara.

ALLENATORI

1. L'Allenatore, per tutta la durata del torneo, indossa la tuta sociale.

a. L'Atleta deve indossare una cintura. Questa è rossa per AKA e blu per AO. Durante l'incontro non possono essere utilizzate cinture corrispondenti al proprio grado.

b. Il paradingi deve aderire perfettamente. Non sono consentite protezioni per l'inguine costituite da una conchiglia

in materiale plastico rimovibile infilata in un sospensorio; gli atleti che violino questa norma saranno sanzionati.

c. L'uso di alcuni indumenti può avere un significato religioso (ad esempio, turbanti o amuleti). Le persone che nel rispetto della loro religione desiderino indossare indumenti altrimenti non autorizzati devono

informarne anticipatamente la Commissione Arbitrale. La Commissione Arbitrale si impegna ad esaminare ogni

richiesta. Non vi sarà alcuna tolleranza nei confronti di coloro che si presentino vestiti in modo non conforme

senza averne fatto preventiva richiesta.

d. Se un Atleta si presenta nell'area di gara impropriamente vestito, non viene immediatamente squalificato, ma gli verrà dato un minuto di tempo per cambiarsi e vestirsi conformemente alle regole.

e. Se la Direzione gara acconsente, gli Arbitri possono togliersi la giacca.

ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

1. Un torneo di Karate può comprendere o gara di Kumite o una gara di Kata o entrambe. La gara di Kumite

può essere ulteriormente suddivisa in incontro a Squadre e un combattimento individuale.

Il combattimento individuale può essere poi articolato secondo categorie di peso e Open. I combattimenti

vengono poi disputati secondo le varie divisioni di peso.

2. Nessun Atleta può essere sostituito da un altro durante un combattimento individuale.

3. Gli Atleti o le Squadre che non siano presenti al momento dell'annuncio vengono squalificati (KIKEN)

dalla rispettiva categoria. I Concorrenti (Atleti, Squadre o Rappresentative) che rinunziano senza giustificati motivi (intervento medico e simili) a disputare un combattimento nel Kumite vengono considerati assenti ingiustificati e squalificati. Di conseguenza, saranno esclusi dalla competizione e non classificati.

4. Le Squadre Maschili e Femminili sono costituite da quattro Atleti, di cui tre per incontro.

5. Gli Atleti sono tutti membri della Squadra. Non ci sono riserve fisse.

6. Prima di ogni incontro, un Rappresentante della Squadra deve presentare al tavolo ufficiale un modulo

Ufficiale contenente i nomi e l'ordine di combattimento dei membri della Squadra. Sia i Concorrenti che

il loro ordine di combattimento possono essere modificati per ogni incontro a patto che il nuovo ordine di combattimento venga reso noto prima; una volta notificato, non può essere modificato sino alla fine dell'incontro.

7. Una Squadra viene squalificata se uno qualsiasi dei suoi membri o il suo Allenatore modifica la composizione della Squadra o l'ordine di combattimento senza darne comunicazione scritta prima del turno.

a. Per "turno" si intende una fase distinta all'interno di una gara che porta alla determinazione dei finalisti. In una

gara di Kumite ad eliminazione diretta, un turno elimina il cinquanta per cento degli Atleti che vi hanno

combattuto, compresi gli Atleti senza Avversario. In questo contesto, si può parlare di turno sia nella fase

eliminatória preliminare che nel ricupero. In una competizione a matrice, detta anche girone all'italiana ("Round

Robin"), un turno consente a tutti gli Atleti appartenenti ad una Squadra di combattere una volta tra loro.

b. Durante lo schieramento, prima di un incontro, la Squadra dovrà presentare gli Atleti effettivi. Chi non combatte

in quel turno, assieme all'Allenatore, non fa parte dello schieramento e sta seduto in un'area appositamente

predisposta.

c. Per gareggiare, le Squadre Maschili e Femminili devono presentare almeno due Atleti/e. Se una Squadra

presenta un numero inferiore di Atleti, perde l'incontro (Kiken)

d. Il modulo con l'ordine di combattimento deve essere presentato dall'Allenatore, o da un Atleta designato dalla Squadra. Se è l'Allenatore a presentare il modulo, deve essere chiaramente

identificabile come tale; altrimenti, la presentazione può essere respinta. La lista deve includere il nome del Paese o della Squadra, il colore di cintura assegnato alla Squadra per quell'incontro e

l'ordine di combattimento dei membri della Squadra, sia i nomi degli Atleti che gli eventuali numeri a

loro assegnati, che deve essere firmato dall'Allenatore o da persona designata.

e. Se per un errore gareggiano gli Atleti sbagliati, indipendentemente dal risultato, il combattimento viene dichiarato nullo. Per evitare simili errori, il vincitore di ogni combattimento deve confermare

la

vittoria al tavolo di controllo prima di lasciare l'area di gara.

ARTICOLO 4: GRUPPO ARBITRALE

1. Il Gruppo Arbitrale è costituito per ogni match da un Arbitro (SHUSHIN), un Giudice (FUKUSHIN), e un

Arbitrator (KANSA).

3. Inoltre, per facilitare lo svolgimento del match, si deve

procedere alla designazione di diversi cronometristi, annunciatori, archivisti e addetti al controllo del

punteggio.

- a. All'inizio di una gara di Kumite, l'Arbitro si posiziona in piedi esternamente all'area di gara. Alla sinistra dell'Arbitro si trova il Giudice e alla destra si trova l'Arbitrator .
- b. Dopo un formale scambio di saluti tra Atleti e Gruppo Arbitrale, l'Arbitro fa un passo indietro, il Giudici e l'Arbitrator si rivolgono verso di lui e si salutano reciprocamente e riprendono le rispettive posizioni.
- c. Quando l'intero Gruppo Arbitrale viene sostituito, ognuno degli appartenenti al Gruppo fa un passo indietro, si volta fino a rivolgersi al nuovo Gruppo. Entrambi si inchinano al cenno dell'Arbitro entrante e in fila (rivolti nella stessa direzione) abbandonano l'area.
- d. Quando viene sostituito un singolo Giudice, il Giudice centrante va verso quello uscente, si inchinano l'uno verso l'altro e si scambiano i ruoli.

ARTICOLO 5: DURATA DEL COMBATTIMENTO

1. La durata di un incontro (tempo effettivo) sarà:
 - a. 2 minuti stop/start, per le categorie Cadetti, Juniores e Seniores. 2 minuti stop/start per le finali.
 - b. 1,30minuti per le categorie Ragazzi. 2 minuti per le finali.La Federazione può modificare i tempi, a seconda del numero degli iscritti, dando comunicazione prima dell'inizio della gara.
2. Il tempo di gara prende il via quando l'Arbitro dà il segnale di inizio e termina ogni qualvolta l'Arbitro dà lo "YAME".
3. Il Cronometrista dà i segnali tramite gong, o per mezzo di un segnalatore acustico per indicare "30 secondi alla fine" e "fine del combattimento". Il segnale di " fine del combattimento " contraddistingue la fine del combattimento.

ARTICOLO 6: PUNTEGGIO

1. I punteggi sono così contraddistinti:
 - a. IPPON: Un punti;
 - b. WAZAARI: Mezzo punto;
2. Un punto viene assegnato quando una tecnica viene eseguita sulla base dei seguenti criteri all'interno di un' area valida ai fini del punteggio:
 - a. Buona Forma;
 - b. Atteggiamento Sportivo;
 - c. Applicazione Vigorosa (POTENZA);
 - d. Consapevolezza (ZANSHIN);
 - e. Corretta Scelta di Tempo (TIMING);
 - f. Distanza Corretta.
3. IPPON viene assegnato per:
 - a. Calci Jodan;
 - b. Atterramento dell'Avversario o proiezione dello stesso al tappeto, tramite le gambe, seguiti da una tecnica valida ai fini del punteggio;
 - c. Colpi alla schiena, inclusi nuca e collo;

- d. sbilanciamento dell'avversario e messa a segno del punto;
- e. tecnica d'incontro, ovvero portata con tempo perfetto nel momento in cui l'avversario attacca;
- f. combinazione valida di attacco di pugno abbinata ad un attacco di gamba;

4. WAZAARI viene assegnato per:

- a. Calci Chudan;
- b. Chudan o JodanTsuki;
- c. Uchi.

6. Gli attacchi sono limitati alle seguenti zone:

- a. Testa;
- b. Viso;
- c. Collo;
- d. Addome;
- e. Petto;
- f. Schiena;
- g. Fianco.

7. Una tecnica efficace effettuata nel momento stesso in cui viene segnalata la fine del combattimento, viene considerata valida. Una tecnica, anche se efficace, ma effettuata dopo un ordine di sospensione o stop

del combattimento non viene ritenuta valida e possono essere assegnate sanzioni nei confronti dell'Atleta che ha sferrato l'attacco.

8. Nessuna tecnica, anche se corretta dal punto di vista tecnico, porta all'assegnazione di un punto se

portata quando i due Atleti sono fuori dell'area di competizione. Tuttavia, se uno dei due Atleti esegue una

Tecnica valida mentre è ancora all'interno dell'area di gara e prima che l'Arbitro dia lo "YAME", la tecnica

viene ritenuta valida.

9. Tecniche efficaci simultanee valide ai fini del punteggio ed eseguite da entrambi gli Atleti, l'uno contro

l'altro, non portano all'assegnazione del punto (AIUCHI).

Per andare a segno, una tecnica deve essere indirizzata verso un'area utile per il punteggio, secondo la definizione

data al Punto 6. La tecnica deve essere adeguatamente controllata rispetto all'area interessata e deve soddisfare tutti i

sei criteri per l'assegnazione dei punti definiti al Punto 2.

a. Per ragioni di sicurezza, le proiezioni in cui l'Avversario viene proiettato senza essere trattenuto, le proiezioni

pericolose, o quelle in cui il fulcro è sopra il livello dei fianchi, sono proibite e sanzionate con un richiamo o una

penalità. Eccezioni sono rappresentate dalle tecniche convenzionali di Karate di spazzata dell'Avversario

tramite le gambe, che non richiedono il bloccaggio dell'avversario durante l'esecuzione, come il de ashi-barai, ilko uchi gari, il kani waza, ecc. Dopo che l'esecuzione di una proiezione, l'Arbitro lascia all'Atleta due o tre

secondi per tentare di mettere a segno di una tecnica valida per il punteggio.

b. Se un Atleta scivola, cade o perde l'equilibrio per effetto di una sua azione ed è colpito dall'Avversario, il punto

viene assegnato come se l'Atleta fosse rimasto in piedi.

c. Si parla di tecnica con "Buona Forma" quando questa è tale da consentire, la messa a segno di un punto, nell'ambito del tradizionale concetto di Karate.

d. L'"Atteggiamento Sportivo" costituisce una componente della buona forma; con tale termine si indica un comportamento privo di malizia, di grande concentrazione evidente durante l'esecuzione della tecnica valida per il punteggio.

e. L'"Applicazione Vigorosa" definisce la potenza e la velocità della tecnica e la volontà concreta che

la tecnica vada a segno.

f. La "Consapevolezza" (ZANSHIN) è ciò che spesso manca durante la messa a segno di un punto. Si

tratta della condizione di impegno continuo nel quale l'Atleta mantiene la totale concentrazione, l'osservazione e la consapevolezza della possibilità che l'Avversario sferrì il contrattacco. Egli non si

volta da un'altra parte mentre mette in atto una tecnica e continua a rivolgersi all'Avversario anche dopo.

g. Si parla di "Corretta Scelta di Tempo" (TIMING) quando si riesce a mettere in atto una tecnica nel

momento in cui questa, può avere l'effetto potenzialmente più efficace.

h. Il concetto di "Distanza Corretta" significa eseguire una tecnica alla precisa distanza in cui avrà il massimo effetto potenziale. Per questo, se la tecnica viene messa in atto nel momento in cui l'Avversario si sta allontanando velocemente, l'effetto potenziale del colpo sarà minore.

i. La distanza si riferisce anche al punto in cui la tecnica completata si arresta o si avvicina al bersaglio.

se una tecnica di braccio o di gamba arriva in un punto tra contatto epidermico e 2-5 centimetri dal volto, può essere considerata una tecnica eseguita alla distanza corretta. Tuttavia, i colpi Jodan, che arrivano a una distanza ragionevole rispetto al bersaglio e che l'avversario non tenta di bloccare o evitare portano alla messa a segno di un punto, a patto che la tecnica sia conforme agli altri criteri.

l. Una tecnica senza valore è una tecnica senza valore, indipendentemente da come e dove viene messa a segno. Una tecnica che non risponde al criterio della buona forma, o che manca di potenza, non porta all'assegnazione del punteggio.

m. Delle tecniche che giungono a segno sotto la cintura possono portare all'assegnazione del punto, purché il bersaglio del colpo sia più in alto della zona pubica. Il collo è zona bersaglio come lo è la gola. Tuttavia, non è consentito alcun contatto con la gola anche se è possibile mettere a segno un punto se la tecnica è adeguatamente controllata e non porta ad alcun contatto.

n. Una tecnica che giunge sulla scapola può portare all'assegnazione di un punto. La parte della spalla

che non dà diritto ad alcun punto è l'articolazione dell'omero con la scapola e le vertebre cervicali.

o. Il gong di "fine del combattimento" segnala il tempo oltre il quale non è possibile mettere a segno altri

punti durante l'incontro, anche se è possibile che l'Arbitro, inavvertitamente non fermi immediatamente l'incontro. Tuttavia il gong di "fine del combattimento" non significa che non possano

essere imposte delle penalità. Penalità possono essere imposte dal Gruppo Arbitrale fino al momento

in cui gli Atleti non lasciano l'area una volta terminato il combattimento. Penalità possono essere imposte anche successivamente, ma solo dalla Commissione Arbitrale.

p. Veri Aiuchi sono rari. Non solo devono essere messe a segno due tecniche simultaneamente, ma

entrambe devono portare all'assegnazione di punti, ognuna con buona forma, ecc. E' possibile che due tecniche vengano messe a segno simultaneamente, ma raramente sono entrambe efficaci. L'Arbitro non deve considerare come Aiuchi, una situazione in cui una sola delle tecniche effettuate simultaneamente porti alla messa a segno di un punto. In questo caso non si tratta di Aiuchi

ARTICOLO 7: CRITERI DECISIONALI

Vince il combattimento l'Atleta che riporta un punteggio netto di tre punti, o si trova in vantaggio alla fine dell'incontro;
l'esito dell'incontro può essere deciso da votazione (HANTEI), o determinato dall'imposizione ad uno degli Atleti di un HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN.

a. Se il combattimento termina a punteggio pari, o senza punteggio, l'Arbitro, dopo aver dichiarato la parità (HIKIWAKE), dà inizio all'ENCHO-SEN, ove applicabile.

b. Nei combattimenti individuali, in caso che il combattimento finisca in parità, l'Ufficiale di Gara dichiara

l'HIKIWAKE e viene concesso un prolungamento di due minuti (ENCHOSEN).

L'ENCHO-SEN è un prolungamento del combattimento e le penalità e i richiami emessi rimangono validi.

Viene dichiarato vincitore il primo Atleta che ottiene il punto. Nell'eventualità in cui nessun Atleta ottenga il punto durante l'ENCHO-SEN, la decisione sarà presa con un voto finale dell'Arbitro, Giudice e Arbitretor (HANTEI).

È necessario giungere a una decisione in favore di uno dei due Atleti, sulla base dei seguenti elementi:

a. Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati dagli Atleti;

b. La superiorità delle tattiche e tecniche evidenziate;

c. L'Atleta che ha iniziato il maggior numero di azioni.

3. Nelle gare di Squadra non è prevista alcuna estensione del combattimento in caso di parità (Encho-Sen),

salvo quanto previsto nel successivo Punto 5.

4. Vince la Squadra che si è imposta nel maggior numero di combattimenti. Se le due Squadre hanno

riportato lo stesso numero di vittorie, allora la Squadra vincente è quella che ha ottenuto il maggior numero di punti, considerando sia i combattimenti persi che quelli vinti.

5. Se le due Squadre hanno vinto lo stesso numero di combattimenti riportando lo stesso numero di punti,

(nella somma dei punti si tiene di conto solo del punteggio totale e non degli ippon o wazari)

allora si tiene un combattimento decisivo, se la situazione di parità persiste, viene concessa un'estensione del combattimento (encho-sen) per una durata di due minuti. Viene dichiarato vincitore il

primo Atleta che ottiene il punto. Se non viene messo a segno alcun punto, la decisione verrà presa ai voti

dall'Arbitro dal Giudice e dall' Arbitrator (HANTEI).

6. Negli incontri a Squadra , una Squadra che ottiene il vantaggio di due combattimenti vinti viene dichiarata vincitrice.

Quando l'esito di un combattimento si decide ai voti (HANTEI), al termine di un ENCHO-SEN senza risultato, l'Arbitro procede verso l'area di gara chiamando "HANTEI"; il comando sarà accompagnato da un duplice suono del fischietto. L'Arbitro, il Giudice e l'Arbitrator indicano la loro decisione sollevando il braccio verso l'Atleta prescelto. L'Arbitro emette un breve suono con il fischietto, tornando poi alla sua postazione iniziale e annunciando la decisione.

ARTICOLO 8: AZIONI PROIBITE

Le Azioni Proibite sono:

1. tecniche eccessivamente potenti rispetto al punto di impatto;
2. attacchi alle articolazioni di gambe e braccia;
3. attacchi all'inguine
4. attacchi a mano aperta alla faccia
5. spingere o lottare con l'avversario;
6. proiezioni pericolose che pregiudichino una caduta non controllata,
7. movimenti atti a guadagnare tempo;
8. evitare o rifiutare il combattimento;
9. attacchi alla gola
10. comportamenti poco sportivi quali abusi verbali, provocazioni, mancanza di riguardo verso la propria od altrui sicurezza (Mubobi);
11. simulazioni di qualsiasi genere;
12. atti che possano portare discredito alla disciplina del Karate, anche se effettuati dal Coach, dall'accompagnatore ufficiale o altra persona riconducibile al contendente.
13. Ripetute uscite dall'area di gara (JOGAI)
14. Evitare di combattere per ostacolare la messa a segno di tecniche da parte dell'Avversario.
15. Trattenuta, lotta, spinta o bloccaggio, senza tentare una proiezione o un'altra tecnica.
16. Tecniche che per loro natura non possono essere controllate e costituiscono un rischio per la sicurezza dell'Avversario e attacchi pericolosi e incontrollati
17. Attacchi con la testa, le ginocchia o i gomiti.
18. Parlare o incitare l'Avversario, senza obbedire agli ordini dell'Arbitro, comportamento aggressivo nei confronti dei Giudici o altre violazioni dell'etichetta.

Non è ammessa nessuna forma di contatto con tecniche di braccio alla testa. E' ammessa, invece, una lieve forma di contatto con tecniche di gamba. Le tecniche portate alle altre parti consentite del corpo devono essere controllate, cioè non devono causare nessun danno

CONTATTO CON IL VISO — SENIORES E JUNIORES

Per gli Atleti Seniores e Juniores, sono consentiti leggeri e controllati contatti con il viso, la testa e il collo

(ma non la gola) Se un contatto viene giudicato dall'Arbitro troppo forte, ma non tale da diminuire le possibilità di vincere,

può essere imposto un richiamo (CHUKOKU). Un secondo contatto avvenuto nelle stesse circostanze viene punito con KEIKOKU e nessun punto assegnato all'Avversario. Un terzo fallo viene sanzionato con HANSOKU CHUI e IPPON (un punto), assegnati all'Avversario. Una ulteriore violazione viene punita con la squalifica mediante HANSOKU.

CONTATTO CON IL VISO — ragazzi e cadetti

a. Per gli Atleti Cadetti, tutti i colpi con le mani diretti a testa, viso e collo devono essere assolutamente

controllati. Se il guantino tocca il bersaglio, il Gruppo Arbitrale non assegna il punto. I calci alla testa,

al viso e al collo sono consentiti solo se leggeri. In caso contrario, il Gruppo Arbitrale assegnerà un richiamo o una penalità. Ogni colpo sferrato alla testa, al viso o al collo, che causi una lesione, non importa quanto grave, sarà passibile di richiamo o penalità, a meno che non sia stato provocato dall'Avversario.

b. L'Arbitro deve tenere sotto costante controllo l'Atleta infortunato. Un piccolo ritardo nel dare un giudizio

può far sì che le condizioni, ad esempio sangue dal naso, peggiorino. L'osservazione rivela anche gli

eventuali sforzi dell'Atleta per simulare l'aggravamento di un lieve infortunio al fine di ottenere dei vantaggi. Esempi sono l'atto di soffiarsi violentemente il naso o fregarsi la faccia.

Approfondimento Azioni Proibite

a. Infortuni preesistenti possono produrre sintomi sproporzionati rispetto al livello di contatto avvenuto e i

Giudici devono tenere conto anche di ciò nel momento in cui assegnano una penalità per quello che sembrerebbe un contatto eccessivo. Ad esempio, quello che sembra un contatto relativamente lieve può rendere l'Atleta incapace di proseguire per l'effetto cumulativo con l'infortunio subito in un precedente incontro. Prima dell'inizio di una gara, il responsabile del tavolo deve esaminare l'eventuale

documentazione medica e assicurarsi che gli Atleti siano idonei al combattimento. L'Arbitro deve essere informato se un Atleta è stato sottoposto a cure per eventuali infortuni.

b. Gli Atleti che mostrano una reazione eccessiva per un lieve contatto, per fare in modo che il Giudice di

gara punisca il loro Avversario, ad esempio tenersi la faccia e barcollare, o cadere senza motivo, saranno immediatamente ammoniti o puniti.

c. Fingere una lesione che non esiste rappresenta una violazione grave del Regolamento. L'Atleta che

finge una lesione viene penalizzato con lo SHIKKAKU; questo avviene, ad esempio, quando atti come

il cadere e il rotolarsi sul pavimento non sono giustificati dalla presenza di un infortunio riscontrato da

un Medico neutrale. Esagerare gli effetti di una lesione che non esiste rappresenta un comportamento

meno grave. In questi casi vengono comminati un richiamo o una penalità.

- d. Gli Atleti cui viene imposto lo SHIKKAKU per aver finto un infortunio, vengono immediatamente sottoposti a visita da parte della Commissione Medica. La Commissione Medica presenta la propria relazione prima del termine del Campionato, per sottoporla all'attenzione della Commissione Arbitrale.
- Agli Atleti che fingono una lesione verranno imposte delle severe punizioni, fino a rischiare l'espulsione a vita se la violazione viene ripetuta.
- e. La gola rappresenta una zona particolarmente vulnerabile e anche il più leggero contatto è sanzionato con richiami o penalità, a meno che la responsabilità sia del destinatario stesso.
- f. Le tecniche di proiezione sono di due tipi. Le "tradizionali" tecniche di spazzata, come ashi barai, ko uchi gari, ecc., in cui l'Avversario viene fatto cadere perché perde l'equilibrio o viene proiettato a terra senza essere prima afferrato, e le proiezioni in cui l'avversario deve essere afferrato o trattenuto durante l'esecuzione della tecnica. Il fulcro della proiezione, non deve essere sopra l'anca e l'Avversario deve essere trattenuto durante tutta l'azione affinché possa cadere in modo sicuro. Sono espressamente vietate le proiezioni sopra le spalle, come seio nage, kata guruma, ecc. e le cosiddette proiezioni "sacrificio", come tomoe nage, sumi gaeshi, ecc. Se un Atleta si infortuna per effetto di una tecnica di proiezione, il Gruppo Arbitrale valuterà se applicare una sanzione.
- g. Le tecniche a mano aperta al volto sono vietate perché costituiscono un pericolo per gli occhi dell'Avversario.
- h. JOGAI si riferisce alla situazione in cui il piede dell'avversario, o qualsiasi altra parte del corpo, tocca il suolo fuori dell'area di gara. Una eccezione è rappresentata dalla situazione in cui l'Atleta viene fisicamente spinto o gettato fuori area dall'avversario.
- i. Se un Atleta esegue una tecnica utile per il punteggio ed esce dall'area prima che l'Arbitro chiami "Yame", beneficerà del punteggio e non verrà imposto il Jogai. Se il tentativo dell'Atleta fallisce, l'uscita verrà considerata come un Jogai.
- l. Se AO esce immediatamente dopo un attacco valido di AKA, si ha uno "Yame" contemporaneamente al punteggio, e l'uscita di AO non viene considerata. Se AO esce o è uscito sul punto di AKA (con AKA all'interno dell'area), allora il punto viene dato ad AKA e viene imposta una penalità Jogai ad AO.
- m. L'Atleta che continua ad indietreggiare costantemente senza sferrare il contrattacco, che effettua trattenute immotivate o che deliberatamente esce dall'area per non consentire all'avversario di mettere a segno un punto, viene sanzionato con un richiamo o una penalità. Ciò si verifica spesso nei secondi finali di un combattimento. Se l'infrazione avviene a 10 secondi o più dal termine del combattimento, l'Arbitro lo richiama. In presenza di precedenti violazioni viene imposta una penalità. Tuttavia, l'Arbitro deve assicurarsi che il comportamento dell'Avversario non rappresenti una misura difensiva di fronte ad un attacco pericoloso; in questo caso l'attaccante viene ammonito o punito.

o. Un esempio di MUBOBI è rappresentato dal momento in cui l'Atleta sferra un attacco senza curarsi della sicurezza personale. Alcuni Atleti si lanciano in attacchi, incapaci poi di contrattaccare. Questi attacchi aperti costituiscono un Mubobi e non sono validi ai fini del punteggio. Come mossa tattica teatrale, alcuni Atleti si voltano immediatamente mostrando un'espressione di dominio dopo la messa a segno di un punto. In quel momento abbassano la guardia e perdono la consapevolezza dell'Avversario. Lo scopo è quello di attirare l'attenzione dell'Arbitro sulla loro tecnica. Si tratta anche di un chiaro atto di Mubobi. Se il trasgressore subisce un contatto eccessivo e/o subisce una ferita e la responsabilità ricade sul ricevente, l'Arbitro ingiunge un richiamo o una penalità e può rifiutarsi di comminare una penalità all'Avversario.

p. Ogni comportamento scortese ed offensivo da parte di un membro di una Società può portare alla squalifica di un Atleta, o dell'intera Squadra dal Torneo.

ARTICOLO 9: PENALITÀ

JOGAI: questa penalità viene imposta nel seguente modo:-

Prima uscita di AKA o AO richiamo verbale, seconda uscita KEIKOKU terza uscita HANSOKU-CHUI

quarta uscita HANSOKU.

CHUKOKU: Un richiamo può essere comminato in caso di infrazioni minori o nel caso di una prima infrazione minore.

KEIKOKU: Si tratta di una penalità che non determina l'aggiunta di punti al punteggio dell'Avversario.

KEIKOKU viene imposto per infrazioni minori che nello stesso incontro sono state già sanzionate con un richiamo o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKUCHUI.

HANSOKU-CHUI: Questa è una penalità che determina l'aggiunta di un IPPON (un punto) al punteggio

dell'Avversario. L'HANSOKU-CHUI viene generalmente imposto in caso di infrazioni per le quali nello stesso incontro sia già stato comminato un KEIKOKU, anche se può essere imposta direttamente in caso di violazioni gravi che non meritano un HANSOKU.

HANSOKU: Questa penalità viene comminata in seguito a grave violazione o quando un HANSOKU CHUI è

già stato comminato. Ne consegue la squalifica dell'Atleta. Negli incontri a Squadre, il punteggio dell'Atleta che ha subito il fallo viene fissato a tre ippon e il punteggio del trasgressore viene azzerato.

SHIKKAKU: E' la squalifica dal Torneo, incontro o combattimento che si sta svolgendo. Allo scopo di

definire il limite dello SHIKKAKU, la Commissione Arbitrale, deve essere consultata. SHIKKAKU può essere invocato quando un Atleta non obbedisce agli ordini dell'Arbitro, agisce con malizia, o commette un atto che lede il prestigio e l'onore del Karate-do, o quando si considerano altre azioni per violare le regole e lo spirito del torneo. Negli incontri a Squadre, il punteggio dell'Atleta che ha subito il fallo viene fissato a tre punti e il punteggio del trasgressore viene azzerato.

a. Una penalità può essere imposta direttamente per l'infrazione del Regolamento, ma una volta data, se

quella categoria di infrazione si ripete, la penalità imposta deve essere più severa. Non è possibile, ad esempio, imporre un richiamo o una penalità per un contatto eccessivo e poi dare un altro richiamo per un secondo caso di contatto eccessivo.

b. I richiami (CHUKOKU) vengono comminati in caso di violazione non grave del Regolamento, quando cioè le probabilità di vittoria di un Atleta non vengono compromesse (secondo il parere del Gruppo Arbitrale) dal fallo commesso dall'Avversario. Un KEIKOKU può essere comminato direttamente, senza dare prima un richiamo. Il KEIKOKU viene generalmente imposto quando le probabilità di vittoria di un Atleta vengono leggermente diminuite dal fallo commesso dall'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale). Un HANSOKU CHUI può essere imposto direttamente, o dopo richiamo, e vi si ricorre quando le possibilità di vittoria di un Atleta vengono seriamente compromesse dal fallo commesso dall'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale).

c. Un HANSOKU viene imposto dopo una serie di punizioni cumulative ma può essere imposto anche direttamente per violazioni gravi del Regolamento. Viene comminato quando le possibilità di vittoria di

un Atleta vengono ridotte a zero dal fallo dell'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale)

d. Qualsiasi Atleta cui venga comminato un HANSOKU per aver provocato una lesione, e che secondo

l'opinione del Gruppo Arbitrale e del Capo Tatami abbia agito in modo imprudente e pericoloso, e che sia ritenuto incapace di controllare le abilità necessarie per gareggiare in tornei, viene deferito alla Commissione Arbitrale. La Commissione Arbitrale decide se l'Atleta deve essere sospeso per il resto della gara e/o dalle competizioni successive.

e. Uno SHIKKAKU può essere comminato direttamente senza richiami di nessun tipo. L'Atleta può anche

non aver fatto nulla per meritarselo - è sufficiente che l'Allenatore o uno dei membri non in gara della Società dell'Atleta si comportino in modo da ledere il prestigio e l'onore del Karate-Do. Se l'Arbitro ritiene

che un Atleta abbia agito con malizia, causando o meno una lesione fisica, la penalità giusta da imporre

è lo Shikkaku e non l'Hansoku.

f. Lo Shikkaku deve essere annunciato pubblicamente.

ARTICOLO 10: LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA

1. Il KIKEN o abbandono rappresenta la decisione presa quando un Atleta o gli Atleti non si presentano al momento della chiamata, non sono in grado di continuare la gara, abbandonano o si ritirano per ordine dell'Arbitro. I motivi dell'abbandono possono includere lesioni non riconducibili alle azioni perpetrate dall'Avversario.

2. Se due Atleti si feriscono l'un l'altro, o portando i segni di una ferita precedentemente subita, vengono

dichiarati dal Medico di gara non in grado di portare avanti il combattimento, si aggiudica l'incontro l'Atleta

con il punteggio più alto. Se i due sono in una situazione di parità, l'esito del combattimento sarà deciso

da una votazione (HANTEI). Negli incontri a Squadre, l'Arbitro annuncia il risultato di parità (HIKIWAKE).

Se tale situazione si verifica in un incontro a Squadre decisivo ENCHO-SEN, il risultato viene determinato

con un voto (HANTEI). Se nel corso di un combattimento entrambi gli Atleti vengono squalificati e, pertanto, vengono dichiarati sconfitti, il posto in classifica che toccherebbe loro NON viene assegnato.

3. Un Atleta ferito, che il Medico di gara dichiara non in grado di combattere, non può continuare a combattere in quella competizione.

4. Un Atleta ferito che vince il combattimento grazie alla squalifica dovuta a lesione, non potrà combattere

ancora nella competizione senza l'autorizzazione del Medico di Gara. Se è ferito, può vincere un secondo

incontro per squalifica, ma verrà immediatamente ritirato dal Torneo.

5. Quando un Atleta è ferito, l'Arbitro interrompe immediatamente il combattimento e chiama il Medico.

Soltanto il Medico è autorizzato a fare una diagnosi e a curare la lesione.

6. Ad un Atleta ferito durante un incontro in corso di svolgimento che necessita dell'intervento medico

vengono concessi tre minuti per le cure del caso. Se il tempo concesso non è sufficiente per prestare le

cure richieste, l'Arbitro decide se l'Atleta deve essere dichiarato non in grado di continuare, (Articolo 13,

Punto 9d), o se deve essere concesso altro tempo per le cure necessarie.

Il Medico, con apposito certificato dettagliato da consegnare al Presidente di Giuria, può decidere irrevocabilmente se l'Atleta è o non è in grado di continuare il combattimento o, addirittura, la gara.

Linee guida per gli interventi medici durante le gare

- Il Medico ha la funzione di prestare soccorso all'Atleta infortunato.

- La valutazione dell'entità dell'infortunio è di esclusiva competenza del Medico, che se ne assume totalmente le responsabilità.

- Nel caso di sintomi che non consentono una diagnosi precisa (in mancanza di opportuni strumenti diagnostici) il Medico decide secondo scienza, coscienza e verità.

- La decisione del Medico è irrevocabile.

7. Se un Atleta cade, viene atterrato o messo al tappeto o comunque subisce un danno e non si rialza immediatamente, l'Arbitro chiama il Medico

Il Cronometrista ferma il cronometro.

a. Se il Medico dichiara che l'Atleta non può continuare a combattere, il medico stenderà il verbale di referto

che verrà inserito nei documenti relativi alla pool dell'atleta in questione.

b. Un Atleta può vincere per squalifica dell'Avversario per l'accumulo di infrazioni minori.

c. E' possibile che il vincitore non abbia subito gravi lesioni. Una seconda vittoria ottenuta in questo

modo, deve portare al ritiro anche se l'Atleta può essere fisicamente in grado di continuare.

d. L'Arbitro deve chiamare il Medico se un Atleta ha subito lesioni e ha bisogno di cure mediche.

e. Il Medico è obbligato a dare suggerimenti in materia di sicurezza solo se questi si riferiscono al trattamento della particolare lesione in oggetto.

f. Il Gruppo Arbitrale decide chi è il vincitore sulla base di HANSOKU, KIKEN, o SHIKKAKU secondo i casi.

ARTICOLO 12: POTERI E DOVERI

DIRETTORE DI GARA

I poteri e i doveri della Direttore di Gara sono i seguenti:

a. Garantire la corretta preparazione di ogni torneo consultandosi con il Comitato Organizzatore in merito

all'allestimento dell'area di gara, alla predisposizione e messa a disposizione di tutte le attrezzature necessarie,

alle operazioni di gara, al controllo, alle misure di sicurezza, ecc.

b. Collaborare con il Capo Arbitri alla designazione delle pool arbitrarie.

c. Controllare e coordinare l'operato degli Ufficiali di Gara impegnati nella manifestazione.

d. E' la massima autorità all'interno della manifestazione.

e. Procedere al giudizio finale su questioni di natura tecnica che dovessero insorgere durante un combattimento e

per le quali non ci siano indicazioni nel Regolamento.

CAPO ARBITRI

I poteri e doveri del Capo Tatami sono i seguenti:

a. Garantire il corretto svolgimento di ogni torneo consultandosi con il capo tatami, controllando l'operato di tutto il

corpo arbitrale, designare i Capo Tatami, inoltre designare e controllare gli Arbitri per tutta la durata della gara,

inoltre redigere un verbale sull'operato del corpo arbitrale.

b. Procedere al giudizio finale di natura tecnica che dovessero insorgere durante un combattimento e per le quali

non ci siano indicazioni nel regolamento informandone preventivamente il Direttore di Gara

c. Il Capo Arbitri ha come unico interlocutore il Direttore di Gara.

CAPI TATAMI

I poteri e i doveri de Capo Tatami sono i seguenti:

a. Delegare, designare e controllare Arbitri e Giudici, per tutti i combattimenti che si svolgono nelle aree di loro

controllo.

b. Sorvegliare l'operato di Arbitri e Giudici nelle loro assegnati.

c. Redigere per la Commissione Arbitrale un rapporto scritto quotidiano sull'operato di ciascun Ufficiale

di Gara assieme alle loro raccomandazioni.

d. Garantire la corretta applicazione di tutte le norme di sicurezza durante l'incontri e sospendere immediatamente

l'incontro in assenza di una di queste.

ARBITRI

I poteri degli Arbitri (shushin) sono i seguenti:

- a. Condurre il combattimento, annunciarne l'inizio, la sospensione e la fine.
 - b. Assegnare i punti.
 - c. Imporre penalità e richiami, prima, durante o dopo un combattimento.
 - d. Ottenere e considerare le opinioni dei Giudici.
 - e. Annunciare estensioni.
 - f. Gestire la votazione del Gruppo Arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato.
 - g. Annunciare il vincitore.
 - h. È nei compiti dell'arbitro è nei compiti dell'arbitro Quando il Giudice da un segnale, o indica un punteggio
 - i. per un Atleta, l'Arbitro tiene conto della sua opinione ma può rifiutarsi di fermare l'incontro se ritiene che sia sbagliata.
 - f. Quando l'Arbitro ritiene che è stato segnato un punto chiama "YAME" e interrompe il combattimento con il segnale prescritto. Quindi, indica l'Atleta che si è aggiudicato il punto, tenendo verso l'alto il palmo del braccio piegato dalla parte dell'Atleta.
- In caso di verdetto diviso, l'Arbitro indica con il segnale prescritto il motivo per cui il punteggio di un Atleta non è ritenuto valido e aggiudica il punto all'Avversario.
- g. Se l'Arbitro non sente la campanella del time up, il Presidente di Giuria suona il suo fischiello.

GIUDICI

I poteri dei Giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti:

- a. Assistere l'Arbitro.
- b. Esercitare il diritto di voto sulle decisioni da prendere.
- c. I Giudici osserveranno attentamente le azioni degli Atleti e segnalano la loro opinione all'Arbitro nei seguenti casi:
 - I. Quando viene messo a segno un punto.
 - II. Quando un Atleta ha commesso un'azione proibita e/o delle tecniche proibite.
 - III. Quando vedono che un Atleta è ferito o sta male.
 - IV. Quando entrambi o uno degli Atleti è uscito dall'area di gara (JOGAI).
 - V. Negli altri casi in cui sia necessario attirare l'attenzione dell'Arbitro.

ARBITRATOR

L'Arbitrator (KANSA) è parte integrante della terna arbitrale e partecipa alle decisioni dell'assegnazione di punti o penalità inoltre assiste il Presidente di giuria sorvegliando il match o incontro in corso di svolgimento.

Se le decisioni dell'Arbitro e/o Giudice non dovessero essere conformi al Regolamento di Gara, l'Arbitrator suonerà il segnale acustico e chiede all'Arbitro di interrompere l'incontro e rimediare all'irregolarità. I verbali dell'incontro (tabellino di gara) redatto dall'Arbitrator, deve essere inserito nel tabellone di gara. Prima dell'inizio del combattimento o del turno l'Arbitrator deve assicurarsi che gli Atleti indossino l'equipaggiamento

approvato.

PRESIDENTI DI GIURIA

I poteri dei Presidenti di Giuria sono:

- a. Prendere in consegna e riconsegnare il materiale di gare alla Segreteria di Gara
- b. Chiamare e controllare la presenza di ogni atleta per ogni pool di gara.
- c. Sviluppare tutti i tabelloni di gara, consegnandone il modulo finalisti alla Segreteria di Gara, senza alcuna modifica.
- d. Quando richiesto collaborare con il Capo Tatami e Arbitri.
- e. Quando richiesto svolgere attività di Cronometristaf. In caso di controversie nello sviluppo di del tabellone è tenuto a recarsi alla Segreteria di Gara e riconsegnare il materiale per risolvere la stessa.

ARTICOLO 13: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN COMBATTIMENTO

- a. Gli Arbitri e i Giudici si dispongono in posizione secondo quanto prescritto; dopo l'inchino tra gli Atleti, l'Arbitro annuncia "SHOBU SAN-BO HAJIME!" e l'incontro ha inizio.
- b. L'Arbitro ferma il combattimento annunciando "YAME". Se necessario, l'Arbitro ordina agli Atleti di riprendere le loro posizioni iniziali (MOTO NO ICHI).
- c. L'Arbitro torna alla sua posizione e il Giudice dà la sua opinione mediante segnali. In caso di punteggio ad uno degli Atleti, l'Arbitro identifica l'atleta (AKA o AO), l'area attaccata (Chudan o Jodan), la tecnica (Tsuki, Uchi, o Geri), e quindi assegna il relativo punto utilizzando il gesto prescritto. L'Arbitro, quindi, dispone la ripresa del combattimento gridando "TSUZUKETE HAJIME".
- d. Quando uno degli Atleti raggiunge tre punti durante un combattimento, l'Arbitro dà lo "YAME" e ordina agli Atleti di tornare alle loro posizioni iniziali mentre lui torna alla sua. Viene, quindi, dichiarato il vincitore; questo viene indicato dall'Arbitro che solleva una mano sul lato del vincitore "AO (AKA) NO KACHI". A questo punto il combattimento termina.
- e. Alla scadenza del tempo, l'Atleta con il maggior punteggio viene dichiarato vincitore e viene indicato dall'Arbitro che solleva una mano sul lato del vincitore e grida "AO (AKA) NO KACHI". A questo punto il combattimento termina.
- f. 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. Quindi, annuncia l'HANTEI, se la situazione di parità persiste annuncia l'HIKIWAKE e inizia l'ENCHO-SEN (1 minuto supplementare con vittoria alla prima tecnica valida). Se al

termine dello stesso nessuno dei due atleti ha maturato il punteggio si procede ad un nuovo HANTEI dove Arbitri e Giudici sono obbligati a dare un giudizio a favore di uno dei due contendenti.

G all'HANTEI, l'Arbitro, Giudice e l'Arbitrator hanno ciascuno un voto. in caso di parità al termine di un ENCHOSEN non decisivo, l'Arbitro può dare un voto decisivo per interrompere tale situazione.

Quando ha inizio un combattimento, l'Arbitro chiama gli Atleti perché si dispongano lungo la linea di partenza. Se un

Atleta entra prematuramente nell'area di gara, questo deve essere ammonito ad uscire. Gli Atleti devono inchinarsi l'uno verso l'altro e tale inchino deve essere fatto a regola d'arte.

Quando dispone la ripresa di un combattimento, l'Arbitro deve controllare che gli Atleti siano disposti nelle

loro rispettive posizioni nel giusto contegno. Atleti che saltano qua e là o mostrano irrequietezza dovranno

essere richiamati prima di disporre la ripresa del combattimento. L'Arbitro deve disporre la ripresa del combattimento senza indugi.

.....

Il presidente, il segretario, il responsabile del settore karate, il responsabile degli arbitri vi augurano buon lavoro..