



FIKTA

**NORME ARBITRALI
PER LE
COMPETIZIONI
DI
KARATE TRADIZIONALE**

**NORME ARBITRALI
PER LE COMPETIZIONI
DI KARATE
TRADIZIONALE**

IL KARATE TRADIZIONALE

Il Karate tradizionale è nato in Giappone come arte di autodifesa. Esso si basava sul principio della difesa senza armi, utilizzando totalmente il corpo, e richiedeva i seguenti requisiti essenziali:

- sufficiente forza d'impatto per annullare l'attacco avversario;
- economia di movimenti, combinata con la massima forza d'impatto, così da contrastare e respingere sia gli attacchi di diversi avversari che quelli di sorpresa;
- controllo delle emozioni e corretta esecuzione di tecniche appropriate in situazioni critiche.

Allo scopo di ottenere i suddetti requisiti, era necessario acquisire:

- sufficiente disciplina mentale ed intenzione di ottenere dal corpo il totale impegno muscolare per un preciso scopo;
- movimento globale del corpo al fine di generare, in un preciso istante, la massima concentrazione di potenza nel minor tempo possibile.

Il Karate tradizionale prevede l'esecuzione di tecniche di abilità mantenendo un autocontrollo psico-fisico. È basato sul concetto di continue ripetizioni, alla costante ricerca della migliore esecuzione. Le tecniche, eseguite in maniera ottimale, eliminano i movimenti non essenziali allo scopo di incrementare al massimo la potenza. La continua ricerca, unitamente al minor numero di movimenti utilizzati per il massimo rendimento, sono gli elementi fondamentali che rendono il Karate tradizionale un'Arte Marziale.

Il Karate Tradizionale

pag. 1

Indice

pag. 3

TITOLO I - NORME GENERALI

Art. 1)	Definizione di gara di Karate	pag. 6
Art. 2)	Decisioni tecniche	pag. 6
Art. 3)	Decisioni mediche	pag. 6
Art. 4)	Ufficiali di Gara	pag. 7
Art. 5)	Tipi di gara	pag. 7
Art. 6)	Partecipazione dei concorrenti	pag. 7
Art. 7)	Squalifica (Hansoku diretto) ed espulsione (Shikkaku) dei contendenti	pag. 7
Art. 8)	Allenatore	pag. 8
Art. 9)	Varie	pag. 9

TITOLO II - KUMITE

Capitolo 1 - Norme generali

Art. 10)	Area di gara	pag. 10
Art. 11)	Ippon e Wazaari	pag. 10
Art. 12)	Bersagli	pag. 12
Art. 13)	Tempo di gara	pag. 12
Art. 14)	Jyogai (uscita) e Tendo (caduta)	pag. 12
Art. 15)	Mushi, Chui Mushi, Fukei, Tsukamu, Kinshi e Mubobi	pag. 14
Art. 16)	Muno (mancanza di abilità competitiva)	pag. 14
Art. 17)	Tecniche ed azioni proibite	pag. 15
Art. 18)	Ate (contatto)	pag. 15
Art. 19)	Proteste dell'Allenatore	pag. 16
Art. 20)	Tipi di gara	pag. 17

Capitolo 2 - Gara

Art. 21)	Indumenti di gara	pag. 18
Art. 22)	Protezioni	pag. 18
Art. 23)	Kettei Sen (incontro supplementare decisivo)	pag. 18
Art. 24)	Tipi di incontri	pag. 19

Capitolo 3 - Arbitraggio

Art. 25)	Divisa arbitrale	pag. 21
Art. 26)	Giudici	pag. 21
Art. 27)	Equipaggiamento dell'Arbitro Centrale e dei Giudici d'angolo	pag. 21
Art. 28)	Arbitrator	pag. 21
Art. 29)	Giudizio dei Giudici	pag. 21
Art. 30)	Decisioni del Responsabile degli Arbitri	pag. 22

Capitolo 4 - Operazioni dei Giudici

Art. 31)	Arbitro Centrale	pag. 22
Art. 32)	Giudici d'angolo	pag. 22
Art. 33)	Varie	pag. 22

TITOLO III - JIYU IPPON KUMITE

Art. 34)	Regolamento	pag. 23
----------	-------------	---------

TITOLO IV - KATA

Capitolo 1 - Norme generali

Art. 35)	Area di gara	pag. 28
Art. 36)	Nomi dei Kata	pag. 28
Art. 37)	Valutazione	pag. 28
Art. 38)	Modalità di punteggio	pag. 28
Art. 39)	Penalità	pag. 29
Art. 40)	Metodo di punteggio	pag. 30
Art. 41)	Applicazione Kata a squadre	pag. 30
Art. 42)	Reclami dell'Allenatore	pag. 32
Art. 43)	Eliminatorie	pag. 32

Capitolo 2 - **Gara**

Art. 44)	Indumenti di gara	pag. 34
Art. 45)	Scelta del Kata	pag. 34
Art. 46)	Tipi di gara	pag. 34

Capitolo 3 - **Giuria**

Art. 47)	Giuria di Quadrato	pag. 34
Art. 48)	Giuria di Tavolo	pag. 34

TITOLO V - **ENBU**

Art. 49)	Regolamento	pag. 35
----------	-------------	---------

TITOLO VI - **KUMITE OPEN**

Art. 50)	Regolamento	pag. 39
----------	-------------	---------

TITOLO VII - **APPENDICI**

I	Area di gara di Kumite	pag. 41
II	Area di gara di Kata	pag. 42
III	Metodo di punteggiaggio (Kata - Enbu)	pag. 43
IV	Elenco Kata	pag. 44
V	Sigle	pag. 45

TITOLO I - **NORME GENERALI**

Art. 1 - **Definizione di gara di Karate.**

La gara di Karate è un modo per verificare correttamente se stessi allo scopo di migliorarsi. Premesso ciò, la gara di Karate deve, quindi, fornire l'esperienza e la guida necessarie per favorire tale progresso. Inoltre, il rispetto reciproco e l'onestà d'intenti debbono caratterizzare fortemente i partecipanti ad una gara.

Art. 2 - **Decisioni tecniche.**

I Giudici hanno potere decisionale.

Condizionati dalle regole di gara, i verdetti dei Giudici sono inappellabili.

In una situazione in cui i Giudici non sono in grado di emettere un giudizio, o in caso di controversia per motivi tecnici non contemplata dalle norme contenute nel presente libretto, la decisione verrà presa dalla Commissione Superiore Federale o, nelle gare regionali, dalla Commissione Regionale Ufficiali di Gara (o Commissario Regionale).

Art. 3 - **Decisioni mediche.**

Nessuna manifestazione agonistica può svolgersi in assenza di medici di gara previsti dalle presenti normative.

I medici di gara potranno essere di due tipi:

- a) Il Medico Federale (di seguito M. F.)
- b) Il medico che interviene in caso di necessità.

Il M. F. non farà nessuna diagnosi, né interverrà professionalmente, ma ascolterà la diagnosi del medico incaricato ad intervenire, quindi, comunicherà al gruppo arbitrale l'entità del danno e/o della ferita, secondo quanto annotato a proposito sulle presenti normative.

Tale comunicazione sarà valutata dai Giudici, i quali emetteranno i loro giudizi secondo quanto annotato all'art. 18, punto 2) **"Importante"**.

L'Arbitro Centrale (di seguito A.C.) adotterà, quindi, la terminologia e la gestualità opportune.

Il medico incaricato ad intervenire professionalmente comunicherà la diagnosi al M. F..

Le due figure di medico esisteranno laddove ve ne sarà la possibilità, in caso contrario, le due distinte funzioni si sovrapporranno.

Durante una gara la figura di un medico (a e/o b) dovrà essere presente per almeno ogni due quadrati. Eccezionalmente, la Commissione Superiore Federale, potrà decidere diversamente, ma, comunque, sino ad un massimo di quattro quadrati.

Art. 4 - Ufficiali di gara.

In tutte le manifestazioni agonistiche funzioneranno le seguenti Giurie:

- Giuria di Quadrato
- Giuria di Tavolo.

La Giuria di Quadrato ha funzioni esclusivamente tecniche ed opera nell'ambito delle presenti normative. **Nessuna interferenza può essere consentita in merito all'operato tecnico della Giuria di Quadrato.**

Essa è composta da:

- un Arbitrator (Kansa)
- un A. C. (Shushin)
- quattro Giudici d'angolo (Fukushin).

La Giuria di Tavolo ha il compito di dirigere la gara dal punto di vista amministrativo, ed è composta da:

- un Presidente di Giuria
- un Cronometrista

Se la manifestazione si svolge su più quadrati, ciascuna pedana dovrà essere seguita da una Giuria di Tavolo. Il loro coordinatore sarà il Responsabile dei Presidenti di Giuria (o suo delegato).

Art. 5 - Tipi di gara.

Le gare possono essere di Kumite e di Kata, maschili e femminili, individuali ed a squadre, Enbu e Fukugo.

Art. 6 - Partecipazione dei concorrenti.

Solo gli atleti regolarmente iscritti saranno ammessi a partecipare alle competizioni.

Gli atleti hanno 30" per presentarsi sull'area di gara all'annuncio del loro nominativo. Allo scadere del tempo verranno nuovamente chiamati e disporranno di altri 30", dopodiché, se non si presenteranno, verranno squalificati.

Gli atleti NON hanno il diritto di discutere alcuna decisione tecnica o medica.

Art. 7 - Squalifica (Hansoku diretto) ed espulsione (Shikkaku) dei contendenti.

Un agonista, nella stessa manifestazione:

- che vinca DUE INCONTRI per avere subito un forte contatto (unicamente per HANSOKU DIRETTO), con la conseguente squalifica dell'avversario.

- o che subisca DUE INTERRUZIONI MEDICHE (la gara terminerà per “interruzione medica” se il periodo di attesa per la ripresa supererà i cinque minuti), oppure UNA INTERRUZIONE MEDICA in aggiunta ad un HANSOKU DIRETTO, non potrà più continuare.

Comunque sia, al primo “forte contatto” od alla prima “interruzione medica” di un agonista, il medico ufficiale di gara dovrà obbligatoriamente stilare un certificato che autorizza o meno l'atleta alla prosecuzione della gara (tale certificato sarà allegato alla documentazione ufficiale di gara a cura dei Presidenti di Giuria).

Al termine della manifestazione, il medico ufficiale di gara si farà carico di redigere una relazione, indirizzata alla Commissione Superiore Federale, annotando gli incidenti gravi accaduti. La Commissione Superiore Federale, dopo attente valutazioni ed analisi, sia della relazione medica che delle specifiche circostanze, determinerà il periodo di sospensione dalle gare di un atleta che abbia subito quanto dianzi annotato.

Così pure un agonista, a cui sono stati sanzionati DUE HANSOKU DIRETTI nel corso dello stesso anno sportivo, verrà sospeso per un periodo che la Commissione Superiore Federale, sentita la Commissione Tecnica Nazionale, dopo avere attentamente vagliato le specifiche circostanze, provvederà a determinare.

Per decisione della succitata Commissione (dopo avere ascoltato il resoconto dei fatti riportati dall'A.C.), un concorrente può essere ESPULSO (SHIKKAKU) dall'intera manifestazione per uno dei seguenti motivi:

- violazione premeditata e deliberata alle norme arbitrali;
- eccessiva animosità;
- comportamento non consono allo spirito del Karate.

L'espulsione di un concorrente annullerà tutte le registrazioni precedenti ottenute nella gara della stessa categoria.

Quando un concorrente viene sanzionato con SHIKKAKU, sarà squalificato per due anni; se recidivo, il Consiglio di Presidenza potrà valutare di deciderne la radiazione.

Gli HANSOKU DIRETTI e i SHIKKAKU si intendono sanzionati in TUTTE indistintamente le gare (nazionali, regionali, provinciali, amichevoli, ad invito, quadrangolari, e così via).

Sono considerate tutte gare “federali” **(cioè a dire che debbono essere preventivamente - almeno trenta giorni prima - autorizzate dal competente Organo federale)**, per cui il Presidente di giuria, responsabile dello specifico settore, dovrà obbligatoriamente, diligentemente ed immediatamente comunicare l'Hansoku diretto ed il Shikkaku (ed ogni altro particolare inerente) alla Segreteria Generale, la quale provvederà ad un'apposita registrazione. **In mancanza del citato Presidente di giuria “federale”, dovrà provvedere chiunque altro sia, in quel momento, il Rappresentante ufficiale della Federazione.**

Art. 8 - Allenatore.

La Commissione Superiore Federale ha la facoltà di decidere la presenza o meno dell'allenatore vicino al tappeto di gara; in caso affermativo, l'allenatore dovrà posizionarsi nel luogo assegnatogli dall'Arbitrator.

L'Allenatore non potrà intervenire per aiutare il proprio atleta, né con gesti né con parole, una volta che questi è entrato nell'area di gara.

L'Allenatore è diffidato dall'influenzare gli Ufficiali di Gara, sia verbalmente che attraverso gestualità.

Art. 9 - Varie.

- a) Ogni modifica od emendamento alle Norme arbitrali per le competizioni di Karate Tradizionale dovrà essere ratificata dal Consiglio Federale, su proposta della Commissione Superiore Federale.
- b) Tipi di gara diversi da quelli previsti dalle presenti normative potranno essere organizzati, previa approvazione del Consiglio di Presidenza.
- c) Le SIGLE di Ippon, Wazaari, sanzioni, ecc. necessarie per documentare l'andamento degli incontri di Kumite, sono indicate all'APPENDICE V.

TITOLO II - KUMITE

Capitolo 1 - Norme generali

Art. 10 - Area di gara.

L'area di gara deve avere una superficie piana e liscia per prevenire ogni pericolo e fornire la massima sicurezza per un migliore svolgimento della gara, ed, inoltre, deve essere sgombra da cose non essenziali e non riguardanti la competizione.

Le dimensioni dell'area di gara saranno di 8 x 8 metri sulle linee esterne di demarcazione.

Due linee parallele, ciascuna lunga un metro, saranno tracciate sui due lati dal punto centrale, distante da quest'ultimo un metro e mezzo. Le linee saranno perpendicolari alla linea (lunga un metro) su cui l'A.C. si posizionerà all'inizio dell'incontro (a due metri dal centro). Queste due linee indicheranno le posizioni su cui si dovranno collocare i due concorrenti.

La collocazione degli Ufficiali di Gara e degli addetti al tavolo è indicata nell'APPENDICE I.

Art. 11 - Ippon e Wazaari.

A) IPPON

Ippon è definito un punto ottenuto mediante l'esecuzione di una tecnica corretta, nel tempo e nella distanza altrettanto corretti, portata ad un bersaglio prestabilito del corpo nel momento in cui l'attacco dell'avversario viene neutralizzato.

1) Una tecnica corretta ha i seguenti requisiti:

- a) efficacia, istantaneo uso della potenza totale del corpo con la velocità utile per il massimo impatto (KIME);
- b) stabilità del corpo durante l'esecuzione delle tecniche per sostenere lo shock dell'impatto nel momento in cui vi è piena esecuzione della tecnica stessa, conseguente ad una solida posizione ed a una giusta scelta di tempo (EQUILIBRIO);
- c) mantenimento dell'equilibrio psico-fisico, immediatamente dopo l'esecuzione di una tecnica (ZANSHIN).

2) La corretta scelta di tempo si riferisce all'esecuzione della tecnica nel preciso istante in cui lo stato fisico e mentale dell'avversario sono disgiunti o in "KYO" (passività o vuoto), in modo da sfruttare una momentanea incapacità reattiva nell'eseguire una tecnica difensiva e/o, quindi, di contrattacco.

a) Stato mentale (KYO):

- instabilità mentale, come paura, angoscia, ansia o stupore;
- perdita di decisione, vitalità e spirito combattivo;

- perdita di capacità difensiva, agendo in modo scoordinato e privo di prudenza per sé e per l'avversario.

b) Stato fisico (KYO):

- perdita di equilibrio;
- esitazione all'inizio e durante l'esecuzione delle tecniche.

3) Indicativamente, le distanze corrette, perché una tecnica sia efficace a seconda della zona del bersaglio, sono le seguenti:

- JYODAN = approssimativamente cm. 5
- CHUDAN = possibilità di contatto controllato.

L'angolo d'impatto deve essere di 90° (ma viene tollerato tra i 70° ed i 110° circa).

B) WAZAARI

Si definisce Wazaari una tecnica efficace a cui mancano alcune caratteristiche proprie dell'Ippon, come per esempio:

- la potenza della tecnica nel suo complesso non è ottimale;
- non vi è sufficiente equilibrio fisico e/o mentale;
- la distanza e/o il tempo di esecuzione di una tecnica non sono sufficientemente corretti.

IMPORTANTE

Non verrà assegnato alcun punto, benché sia stata eseguita una tecnica efficace, nelle seguenti situazioni:

- se si ignora la tecnica precedente dell'avversario;
- se la tecnica ed il corpo si muovono in direzioni opposte;
- se non esiste simultaneità tra l'afferrare (e/o bloccare) e l'esecuzione della tecnica;
- se non esiste continuità nell'esecuzione di una tecnica in caso di caduta dell'avversario.

Sono valide tutte quelle tecniche eseguite nell'ambito di una TATTICA CHIARA adottata.

Le tattiche chiare sono le seguenti:

- KAKE WAZA (Sen-Sen No Sen)
- KAKE NO SEN (Sen No Sen)
- TAI NO SEN

- AMASHI WAZA)) (Go No Sen)
- UKE WAZA))

- RENZOKU WAZA))) (Shikake Waza)
- SASOI WAZA)))
- KUZUSHI WAZA)))

È possibile, peraltro, che venga assegnato un punto anche quando vengono portate tecniche valide al verificarsi di una cosiddetta FUORI TECNICA, come:

- distrazione dell'avversario;
- sbilanciamento casuale.

Art. 12 - Bersagli.

Il bersaglio è il seguente:

- JYODAN = tutta la testa, fatta esclusione della gola (il contatto viene, comunque, sanzionato).
- CHUDAN = dalla cintura sino alla linea immaginaria che unisce le ascelle sul davanti, sui fianchi e sulla schiena.

Art. 13 - Tempo di gara.

- a) La durata della gara sarà basata sul "tempo effettivo" e non sul tempo corrente. Il tempo effettivo (vedere Art. 24 - Aa e Ba) comincerà con l'annuncio dell'A.C. di "HAJIME" (inizio) o "TSUZUKETE - HAJIME" (continuare) e verrà interrotto con l'annuncio dell'A.C. di "YAME" (stop).
- b) Una segnalazione acustica indicherà la fine del tempo. **Tutte le tecniche portate dopo il segnale di tempo scaduto non sono valide (indipendentemente dallo "YAME")**.
- c) Una tecnica eseguita contemporaneamente al segnale di tempo scaduto sarà considerata valida. Ciò vale sia per una tecnica da punto che per penalità od altre violazioni.
- d) Il segnale di tempo scaduto sarà dato da un cronometrista e consisterà in due colpi brevi di campana, campanello o gong. Trenta secondi prima del tempo scaduto, verrà dato un segnale di preavviso, consistente in un singolo breve suono di campana, campanello o gong.

Art. 14 - Jyogai (uscita) e Tendo (caduta).

Si ha JYOGAI quando una qualsiasi parte del corpo è parzialmente o totalmente fuori dall'area di gara.

Costituiscono eccezioni:

- quando il concorrente viene spinto, in modo evidente, al di fuori dell'area di gara;

- quando l'attaccante esegue una tecnica completamente all'interno dell'area di gara e, contemporaneamente, l'avversario risulta in Jyogai.

Si ha TENTO quando un agonista tocca il tappeto con una qualsiasi parte del corpo diversa dai piedi, naturalmente (fa eccezione l'esecuzione di una specifica tecnica: se non ritenuta valida, si ha il Tento).

Un concorrente può essere in Jyogai o in Tento per un massimo di quattro volte.

Alla 2a e 4a uscita o caduta l'avversario beneficerà di un Wazaari ogni volta, e si procederà come segue:

1° Jyogai o Tento = IKKAI
2° Jyogai o Tento = NIKKAI

-- WAZAARI all'avversario

3° Jyogai o Tento = IKKAI
4° Jyogai o Tento = NIKKAI

-- WAZAARI all'avversario

quindi, AWASETE IPPON

ATTENZIONE: Tento e Jyogai NON si sommano.

Si sommano, altresì, i Wazaari comunque ottenuti, o con due Tento, o con due Jyogai, o con una tecnica valida.

Note

1) Se entrambi i concorrenti sono in Jyogai, sarà penalizzato solo quello che è uscito per primo. Se entrambi dovessero uscire contemporaneamente, non sarà assegnata alcuna sanzione.

2) Nel caso in cui una tecnica sia eseguita mentre uno o entrambi i concorrenti sono in Jyogai, prima che l'A.C. annunci "YAME", nessuno dei due concorrenti sarà penalizzato di Jyogai se la tecnica viene riconosciuta valida. Se la tecnica non viene riconosciuta valida, verrà penalizzato il primo concorrente che è uscito dall'area di gara.

3) Nel caso in cui un concorrente commetta un'azione che potrebbe costituire una violazione, ed uno o entrambi i concorrenti sono in Jyogai, prima che l'A.C. annunci "YAME" e indichi la violazione, nessuno dei due concorrenti sarà penalizzato per quello specifico Jyogai, se l'azione commessa sarà considerata violazione. Se l'azione non dovesse essere considerata violazione, sarà penalizzato il concorrente che è uscito per primo.

4) Se entrambi i concorrenti cadono, solo il primo sarà penalizzato. Nel caso in cui entrambi cadono contemporaneamente, nessuno dei due sarà penalizzato.

5) Nel caso in cui una tecnica è eseguita, e successivamente uno o entrambi i concorrenti cadono prima dell'annuncio dell'A.C. di "YAME", nessuno dei due sarà penalizzato se la tecnica è riconosciuta valida come punto. Se la tecnica non è valida, verrà penalizzato il primo concorrente caduto.

6) Se un concorrente cade in Jyogai, sarà applicata **unicamente** la sanzione per Jyogai.

7) Quando uno dei concorrenti è in Jyogai e l'altro cade, la sanzione di Tendo verrà applicata al concorrente caduto, mentre la sanzione di Jyogai verrà applicata all'altro che è uscito.

Art. 15 - **Mushi, Chui Mushi, Fukei, Tsukamu, Kinshi e Mubobi**

Tutte queste infrazioni si **sommano** tra loro e sono in **progressione** come segue:

- 1a volta = un'ammonizione verbale
- 2a volta = Keikoku Ikkai
- 3a volta = Keikoku Nikkai -- AWASETE CHUI

- 4a volta = Keikoku Ikkai
- 5a volta = Keikoku Nikkai -- AWASETE CHUI

quindi, AWASETE HANSOKU

A seconda della gravità dell'infrazione, è anche, naturalmente, possibile sanzionare direttamente Chui o Hansoku.

Nota

Poiché queste infrazioni **si sommano e sono in progressione**, viene concessa un'ammonizione verbale, per la prima volta, per qualsiasi tipo di queste infrazioni, **sino a quando non viene raggiunto il CHUI**, dopodiché, viene comminato direttamente un KEIKOKU, senza l'ammonizione verbale.

("MUBOBI" è quell'atteggiamento, assunto da un contendente, di mancanza di idonea e corretta difesa, ovvero, di eccessiva protezione di gran parte del corpo).

Art. 16 - **Muno (mancanza di abilità competitiva).**

Si effettueranno fino a due interruzioni del combattimento per invitare l'agonista ad una migliore tecnica.

Alla terza interruzione l'A.C. radunerà i Giudici d'angolo: se viene decisa la sanzione del Muno, prima di comminarla, questa dovrà essere portata dall'A.C. all'esame, tramite il suo Segretario, della Commissione Superiore Federale, che dovrà ratificarla o meno.

In caso di ratifica, l'A.C. provvederà ad **infliggere SHIKKAKU** all'agonista sanzionato.

Art. 17 - **Tecniche ed azioni proibite.**

Sono proibite le tecniche e le azioni qui di seguito elencate:

- a) colpi ai punti vitali;
- b) colpi agli arti superiori od inferiori (sono consentite solo azioni di parata o spazzata, purché siano immediatamente seguite da opportune tecniche. Le tecniche di spazzata dirette al ginocchio sono severamente proibite);
- c) attacchi al viso con Nukite;
- d) attacchi all'inguine;
- e) afferrare, trattenere, spingere l'avversario;
- f) proiettare l'avversario in modo pericoloso;
- g) comportarsi in modo non sportivo nei confronti dell'avversario, con offese, gesti scorretti od altre provocazioni simili;
- h) comportarsi sconvenientemente all'interno dell'area di gara;
- i) ignorare, opporsi o disobbedire alle istruzioni dell'A.C.;
- l) ogni altra violazione alle regole di gara non specificate che possono impedire la normale conduzione della gara.

In caso fossero portate tecniche e/o si verificassero azioni comprese nell'elenco qui sopra riportato, l'A.C. ed i Giudici d'angolo decideranno l'entità della sanzione che dovrà essere comminata (o Keikoku o Chui o Hansoku).

Art. 18 - **ATE (contatto).**

Tutte le tecniche di contatto penalizzate sono in **progressione** (per progressione si intende, in modo elementare, che dopo l'assegnazione di un Keikoku si passa, **immediatamente e direttamente**, al Chui e, quindi, all'Hansoku).

1) Esempi:

- 1.a) Un primo contatto leggero (Ate - Keikoku Ikkai),
poi un secondo contatto leggero
(Ate - Keikoku Nikkai - Awasete Chui),
poi un terzo contatto leggero
(Ate - Keikoku Ikkai - Hansoku).

- 1.b) Un primo contatto medio (Ate - Chui),
poi un secondo contatto leggero
(Ate - Keikoku Ikkai - Hansoku).
- 1.c) Un primo contatto leggero (Ate - Keikoku Ikkai),
poi un secondo contatto medio (Ate - Chui),
poi un terzo contatto leggero
(Ate - Keikoku Nikkai - Awasete Chui - Awasete Hansoku).

2) Il **CONTATTO** dovrà essere valutato come segue:

2.a) **Contatto leggero** =

- senza shock (né rossore): Ippon o Wazaari (se la tecnica è ritenuta valida) o "controllo" (se la tecnica NON è ritenuta valida)
- con shock leggero (o con rossore): Keikoku.

2.b) **Contatto moderato** = Chui

2.c) **Contatto pesante** = Hansoku.

IMPORTANTE

Se l'A.C. ritiene di radunare i Giudici, questi debbono decidere l'entità del contatto; in caso questa differisse dalla diagnosi medica, l'A.C. sanzionerà in relazione all'entità di contatto PIÙ GRAVE.

Note

- 1) Se vi è deliberato contatto dopo lo "YAME" dell'A.C., verrà assegnato Hansoku. Se il contatto è puramente accidentale, non verrà assegnata alcuna sanzione.
- 2) Il contatto al livello Chudan è ammesso purché controllato.
- 3) Se durante l'incontro un concorrente assume un atteggiamento che potrebbe essere considerato **simulazione**, gli verrà inflitta la sanzione di SHIKKAKU per decisione arbitrale. (Per essere comminata, la decisione dovrà essere sottoposta al preventivo esame, tramite il suo Segretario, della Commissione Superiore Federale, per la ratifica o meno).

Art. 19 - Proteste dell'Allenatore.

- a) L'Allenatore di un concorrente ha il diritto di rivolgere una protesta, interpellando il Presidente di Giuria, unicamente per violazioni inerenti al contenuto delle presenti normative.

- b) L'Allenatore non può protestare contro le decisioni dei Giudici, se queste sono conformi alle presenti normative.
- c) Le proteste dell'Allenatore debbono essere avanzate **prima** che inizi l'incontro successivo.
- d) Nel caso in cui l'Allenatore intenda protestare per le operazioni e la conduzione dell'incontro, le proteste debbono essere rivolte unicamente al Presidente di Giuria, il quale dovrà valutare se le stesse sono di natura amministrativa, pertanto di sua competenza, o di natura tecnica, di competenza dell'Arbitrator.
- e) La durata della protesta dell'Allenatore non deve eccedere i cinque minuti.
- f) La decisione sulla protesta di natura tecnica verrà presa in prima istanza dall'Arbitrator, sentiti Arbitro centrale e Giudici interessati.
- g) Una volta presa una decisione sulla protesta, questa sarà definitiva. Nel caso in cui l'Allenatore insistesse, questi dovrà porre per iscritto il suo esposto, e consegnarlo al Presidente di Giuria, il quale lo presenterà, tramite il suo Segretario, alla Commissione Superiore Federale che esprimerà un giudizio inappellabile.

Art. 20 - **Tipi di gara.**

- Sistema ad eliminazione diretta
- Sistema con ripescaggio
- Sistema "Girone all'italiana"

Nel "Girone all'italiana" è **prevista la parità** al termine di ogni singolo incontro regolamentare (cioè a dire, NON verrà effettuato il Kettei Sen).

Il numero delle vittorie determinerà i vincitori di poules.

In caso di **parità delle vittorie**, si procederà assegnando ai contendenti il punteggio come da prospetto che segue:

- VITTORIA	=	10 punti
- PAREGGIO	=	5 punti
- SCONFITTA	=	0 punti
- IPPON	=	5 punti
- WAZAARI	=	2 punti

In caso di **ulteriore parità** al termine dei combattimenti di poules, si dovrà ripetere nuovamente il tutto sino alla determinazione del vincitore.

Eventualmente sussistessero ulteriori problematiche, la Commissione Superiore Federale dovrà provvedere ad emanare il giudizio definitivo.

Capitolo 2 - Gara

Art. 21 - Indumenti di gara.

Tutti i concorrenti dovranno indossare un Karate-gi bianco e pulito.
Le donne indosseranno una maglietta bianca girocollo sotto la giacca.

Art. 22 - Protezioni.

Le seguenti protezioni sono **OBBLIGATORIE**:

- a) guantini omologati
- b) conchiglia di protezione per l'inguine (di plastica o di metallo)
- c) paraseno
- d) salvadenti.

In caso di **accertata mancanza**, l'A.C. sanzionerà quel contendente sprovvisto delle succitate protezioni infliggendogli "SHIKKAKU", assegnando, quindi, la vittoria all'avversario, dopo avere preventivamente sentita la Commissione Superiore Federale per la ratifica.

Note

- 1) Il bendaggio non è ammesso. Previa approvazione medica, sono tollerate medicazioni con bendaggio avvolto solo per due volte, ginocchiere e cavigliere elastiche senza supporti rigidi.
- 2) Occhiali o lenti a contatto non sono permessi. L'unica eccezione è costituita dalle lenti a contatto "morbide", previa approvazione medica.
- 3) L'obbligo delle suindicate protezioni vale per il Kumite (con la sola eccezione del JIYU IPPON KUMITE in cui la protezione del "salvadenti" non è obbligatoria, **ma vivamente consigliata**).

L'agonista dovrà, pertanto, provvedere a farsi rilasciare dal medico ufficiale di gara le autorizzazioni relative a quanto indicato ai punti 1) e 2), che dovranno essere presentate al Presidente di Giuria, prima di ogni incontro.

Art. 23 - Kettei Sen (incontro supplementare decisivo).

Qualora fosse previsto dal regolamento di gara di Kumite, in caso di HIKIWAKE (parità), sarà immediatamente annunciato il KETTEI SEN al termine del tempo regolamentare.

Il tempo previsto per il Kettei Sen sarà di un minuto e mezzo effettivo.

Se si giungesse al termine del Kettei Sen senza la determinazione di un vincitore, i Giudici dovranno obbligatoriamente decretarlo. Allo scopo l'A.C. richiederà il giudizio arbitrale (HANTEI).

Nel Kettei Sen non verrà riportata alcuna registrazione annotata nel precedente incontro regolamentare.

Nel Kettei Sen l'incontro terminerà, prima della sua naturale durata:

- o per Wazaari
- o per Ippon
- o per Hansoku
- o per Kiken
- o per Shikkaku

Art. 24 - Tipi di incontri.

A) INDIVIDUALE:

a) DURATA del combattimento:

- a.1) fino alle semifinali comprese = un minuto e mezzo effettivo
- a.2) la finale = tre minuti effettivi (UN IPPON).

b) CESSAZIONE del combattimento:

- b.1) all'esaurimento del tempo regolamentare
- b.2) in caso di Ippon (diretto o per somma di due Wazaari)
- b.3) in caso di Hansoku (diretto o per somma di due Chui)
- b.4) in caso di Shikkaku
- b.5) in caso di Kiken
- b.6) in caso di interruzione medica.

Se il tempo regolamentare termina senza la determinazione di un vincitore, l'A.C. chiederà l'HANTEI (giudizio).

In tal caso, i giudici dovranno **valutare nell'insieme** quanto segue:

- i Wazaari ottenuti;
- il numero degli attacchi portati;
- i Wazaari potenziali annullati;
- la tattica e la strategia adottate;
- il comportamento.

Per cui, ad esempio, se ad un agonista è stato inflitto un Keikoku o un Jyogai (e persino un Chui), al termine del tempo regolamentare, non significa, per l'altro, necessariamente essere vincente. Ciò, in quanto dovrà essere analizzato il comportamento dell'agonista nella sua interezza e, quindi: numero di tecniche portate, tipo di atteggiamento tenuto durante l'incontro, strategia adottata, e così via.

Se il regolamento di gara **non prevede** il KETTEI SEN, allora con l'Hantei, al termine del tempo regolamentare, si **dovrà** determinare il vincitore.

Nel caso in cui fosse **previsto** il KETTEI SEN, allora l'incontro terminerà come indicato all'Art. 23.

B) A SQUADRE:

- a) DURATA del combattimento: sempre un minuto e mezzo effettivo per tutti gli incontri.
- b) La sanzione di HANSOKU DIRETTO ad un componente di una squadra NON determinerà la squalifica dell'intera squadra.
- c) Al termine di ogni combattimento si dovrà assegnare la VITTORIA o la PARITÀ secondo criteri adottati per un incontro individuale (Art. 24, punto b).
L'A.C. chiederà l'Hantei.
- d) La vittoria di una squadra si otterrà analizzando e seguendo **rigorosamente la seguente progressione:**
 - d.1) numero delle Vittorie
 - d.2) numero degli Ippon
 - d.3) numero degli Hansoku diretti
 - d.4) numero degli Awase Waza
 - d.5) numero degli Hansoku per somma di due Chui
 - d.6) numero dei Wazaari
 - d.7) numero dei Chui

Se sussistesse ancora la parità, allora si procederà al controllo dei **punti** complessivamente ottenuti dalle due squadre, secondo il seguente punteggio:

-- IPPON	10 punti
-- HANSOKU DIRETTO	10 punti all'avversario
-- WAZAARI	4 punti
-- CHUI	4 punti all'avversario
-- KEIKOKU	2 punti all'avversario
-- JYOGAI	2 punti all'avversario
-- TENTO	2 punti all'avversario
-- KIKEN	10 punti all'avversario
-- INTERRUZIONE MEDICA (per incidente fortuito)	8 punti all'avversario

Nel caso in cui i totali dei punti delle due squadre fossero **ancora in parità**, allora verrà eseguito un incontro tra i due rappresentanti delle squadre, da considerarsi come KET-TEI SEN, secondo quanto previsto per un incontro individuale.

Note

- 1) Tutte le registrazioni di ogni singolo combattimento rimarranno valide se l'atleta è soggetto ad interruzione medica.
- 2) In caso di abbandono (o ritiro), invece, verranno annullate unicamente tutte le registrazioni dell'atleta che abbandona (o si ritira),
- 3) Nell'incontro di due rappresentanti tutte le registrazioni degli incontri precedenti non verranno considerate.

Capitolo 3 - Arbitraggio

Art. 25 - **Divisa arbitrale.**

A.C., Giudici d'angolo ed Arbitrator dovranno indossare il karate-gi e l'hakama.

Art. 26 - **Giudici.**

I Giudici di gara sono organizzati e disciplinati secondo quanto previsto dal "Regolamento Organico" e dal "Regolamento Ufficiali di Gara".

Art. 27 - **Equipaggiamento dell'Arbitro Centrale e dei Giudici d'angolo.**

a) Arbitro Centrale: un fischietto.

b) Giudici d'angolo: un fischietto ed una coppia di bandierine (una rossa ed una bianca)

Art. 28 - **Arbitrator.**

a) Il Responsabile degli Arbitri assegnerà un Arbitrator ad ogni area di gara.

b) I diritti ed i doveri dell'Arbitrator sono i seguenti:

- seguire, da seduto, le fasi di ogni incontro ed intervenire immediatamente, tramite l'A.C., in caso di accertamento di violazioni alle norme arbitrali;
- dare la propria opinione, se appositamente interpellato dall'A.C. (in tal caso si alzerà, e la sua opinione varrà come quella degli altri Giudici);
- annotare i punteggi e le sanzioni di ogni incontro, supportando, in tal modo, il lavoro dei Presidenti di Giuria (in caso di differenze, è valido il punteggio dell'Arbitrator);
- osservare se durante la gara si verificano casi di incompetenza o di favoritismi da parte di qualche Giudice (in tal caso, chiederà all'A.C. di richiamarlo ufficialmente. Se dopo tale richiamo, l'incompetenza e i favoritismi dovessero continuare, l'Arbitrator si rivolgerà al Responsabile degli Arbitri affinché il Giudice in questione venga rimosso);
- accogliere o respingere i reclami dell'Allenatore che gli verranno presentati, per competenza, tramite il Presidente di Giuria.

Art. 29 - **Giudizio dei Giudici.**

Le decisioni si baseranno sulla maggioranza dei voti dei Giudici. L'A.C. ha a disposizione **due punti**, mentre i Giudici d'angolo un voto ciascuno. In caso di parità la **maggioranza numerica** dei Giudici d'angolo determinerà la decisione finale.

L'Arbitrator avrà diritto al voto (uno) solo se interpellato, partecipando così alla decisione finale.

Art. 30 - Decisioni del Responsabile degli Arbitri.

Eventuali disaccordi o controversie saranno riportati dall'Arbitrator al Responsabile degli Arbitri, il quale adotterà una decisione definitiva laddove possibile.

In caso di problematiche consistenti il Responsabile degli Arbitri le porterà al Segretario della Commissione Superiore Federale, il quale provvederà a riunire la stessa ed a sottoporre le problematiche, dopodiché, la Commissione emetterà una decisione inappellabile.

Capitolo 4 - Operazioni dei Giudici.

Art. 31 - Arbitro Centrale.

L'A.C. deve dirigere l'incontro secondo i contenuti delle presenti normative, utilizzando terminologia e gestualità appropriate.

Art. 32 - Giudici d'angolo.

I Giudici d'angolo si porranno ai posti loro assegnati all'esterno dell'area di gara.

L'opinione dei Giudici sarà manifestata mediante l'uso del fischietto, ove previsto, e delle bandierine in modo appropriato.

Art. 33 - Varie.

1) Quando un Giudice d'angolo segnala d'aver ravvisato l'esecuzione di una tecnica portata da uno dei due concorrenti, l'A.C. può ignorare la segnalazione e continuare l'incontro. Se due o più Giudici segnalano la stessa circostanza, l'A.C. deve interrompere l'incontro, sentire eventualmente le loro opinioni, quindi, prendere una decisione.

L'A.C. dovrà interrompere sempre l'incontro nel caso in cui emergenza, violazione o Jyogai fossero segnalati anche da un solo Giudice d'angolo.

2) Solo l'A.C. ha l'autorità di interrompere o porre fine all'incontro. Nessun altro potrà fermare il combattimento.

3) La Commissione Superiore Federale ha la supervisione dell'operato di tutti gli Ufficiali di gara.

Le registrazioni dell'incontro diventeranno ufficiali con la firma in calce di un componente la dianzi citata Commissione per approvazione, sui moduli previsti, debitamente compilati dai Presidenti di giuria.

TITOLO III - JIYU IPPON KUMITE

Art. 34 - Regolamento

Il Jiyu Ippon Kumite è un combattimento fra due avversari, un attaccante ed un difensore che si scambieranno i ruoli nell'esecuzione di tecniche predichiarate, partendo da una posizione libera.

1) Gli attacchi previsti sono i seguenti:

- JYODAN OITSUKI
- CHUDAN OITSUKI
- MAEGERI o MAWASHIGERI
- YOKOGERI o USHIROGERI

2) Gli attacchi debbono essere eseguiti facendo un passo avanti.

I calci debbono essere eseguiti con la gamba posteriore: Maegeri, Yokogeri e Ushirogeri **SOLO chudan**; Mawashigeri, **jyodan o chudan**, predichiarando chiaramente.

Nel caso venissero portati calci a bersagli diversi da quelli sopra indicati; l'A.C. fermerà l'incontro e sanzionerà l'agonista che ha sbagliato infliggendogli un KEIKOKU, mentre assegnerà un IPPON al suo avversario.

L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.

3) Ogni singola tecnica di attacco sopra indicata dovrà essere eseguita entro il tempo massimo di **dieci secondi**.

L'attaccante, in posizione di KAMAE, dovrà dichiarare immediatamente il tipo di tecnica di attacco che porterà in modo chiaro ed intelligibile.

Il tempo inizierà a scorrere non appena l'attaccante avrà dichiarato la tecnica che intende portare.

Se l'attaccante farà trascorrere dieci secondi dal momento della dichiarazione della tecnica che intende eseguire, senza portarla, allora l'A.C. fermerà l'incontro ed assegnerà un IPPON all'avversario.

L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.

4) Dopo avere dichiarato la tecnica, **l'attacco non potrà essere portato prima che siano trascorsi almeno tre secondi**.

Dopo avere dichiarato la tecnica, l'attaccante potrà cambiare guardia SOLO un'altra volta, dichiarando nuovamente la stessa tecnica ed attendere i citati tre secondi prima di portare l'attacco.

Nel caso l'attaccante cambiasse più volte guardia, allora l'A.C. lo sanzionerà infliggendogli un KEIKOKU, così come nel caso in cui portasse la tecnica immediatamente senza attendere i tre secondi, mentre al difensore verrà assegnato un IPPON.

L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.

5) Quando l'attaccante, dopo avere seguito la corretta procedura, riesce a raggiungere il bersaglio consentito con una tecnica valida (per mancata difesa e per difesa inefficace da parte dell'avversario), si aggiudicherà un WAZZARI o un IPPON.

(Per "Bersaglio", vedere Art. 12; per Wazaari e Ippon, vedere Art. 11).

- 6) Il difensore dovrà opportunamente neutralizzare l'attacco con parata ed eventuale spostamento efficaci, **che dovranno essere immediatamente seguiti da un contrattacco altrettanto efficace.**
I contrattacchi possono essere, a scelta: UCHI, TSUKI, GERI, ATE.
- 7) **Il difensore potrà effettuare SOLO GO NO SEN;** qualunque altra strategia non sarà ritenuta valida; per cui, in caso si adottasse, sarà penalizzata con un KEIKOKU, mentre all'attaccante verrà assegnato un IPPON.
L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.
- 8) L'attaccante, dopo avere eseguito la tecnica dichiarata, dovrà rimanere fermo per dare al difensore il tempo necessario per eseguire la tecnica di difesa e di contrattacco. Potrà indietreggiare, in posizione di KAMAE, solo dopo che l'abbia fatto il difensore. Qualora non lo facesse, allora l'A.C. fermerà l'incontro e sanzionerà l'attaccante infliggendogli un KEIKOKU, mentre assegnerà un IPPON al difensore.
L'incontro riprenderà con il difensore nel ruolo di attaccante.
Sia il difensore che l'attaccante, terminata la loro azione, dovranno indietreggiare, pur fronteggiandosi, in direzione opposte, ponendosi a distanza di sicurezza.
(Per "distanza di sicurezza" si intende quella distanza che non consente all'attaccante, eseguendo una tecnica, di giungere a bersaglio con un unico spostamento: circa tre metri dalla gamba posteriore dell'attaccante alla gamba posteriore del difensore).
- 9) Quando il difensore effettuerà parata e contrattacco in modo corretto ed efficace (nel tempo massimo di UN secondo), allora l'A.C. gli assegnerà un WAZAARI o un IPPON. In caso contrario, non beneficerà di alcun punto.
- 10) L'attaccante dovrà eseguire immediatamente la tecnica dichiarata, non appena abbia raggiunto la **distanza ottimale (MAAI di ISSOKU-ITTO).**
Qualora non lo facesse, allora l'A.C. fermerà l'incontro richiamandolo ufficialmente; quindi, si riprenderà l'incontro.
Se l'attaccante, dovesse ripetersi, allora l'A.C. fermerà nuovamente l'incontro sanzionandolo con un KEIKOKU, mentre assegnerà un IPPON al difensore.
L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.
(Per "distanza ottimale di attacco" si intende quella distanza che intercorre tra attaccante e difensore in modo tale che l'attaccante si trovi nella situazione ideale per eseguire la tecnica dichiarata. La valutazione di tale "**distanza**", MAAI di ISSOKU-ITTO, è dettata unicamente dall'esperienza e dal buon senso dell'A.C.).
- 11) Se l'attaccante, raggiunta la presunta distanza ottimale di attacco, continuasse ad avvicinarsi all'avversario, allora l'A.C. fermerà l'incontro richiamandolo ufficialmente ed invitandolo a rispettare la distanza; quindi, si riprenderà l'incontro.
Se l'attaccante dovesse ripetersi, allora l'A.C. fermerà nuovamente l'incontro sanzionandolo con un KEIKOKU, mentre assegnerà un IPPON al difensore.
L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.
- 12) Dopo che l'attaccante avrà raggiunto la distanza ottimale per portare l'attacco, al difensore è concesso di arretrare UNA SOLA volta.
Qualora il difensore non accettasse il combattimento e continuasse ad arretrare, allora l'A.C. fermerà l'incontro sanzionandolo con un KEIKOKU ed assegnando un IPPON

all'avversario.

L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.

- 13) Al difensore è consentito prendere l'iniziativa avvicinandosi all'attaccante, **senza mai raggiungere né superare la distanza ottimale di attacco** dell'avversario.

Se il difensore la raggiungesse o la superasse, allora l'A.C. lo sanzionerà con un KEIKOKU, mentre assegnerà un IPPON all'avversario.

L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.

- 14) Quando l'attaccante, subendo l'iniziativa del difensore (quella ammessa dal presente Regolamento) indietreggia per DUE VOLTE di seguito, sarà sanzionato con un KEIKOKU per MUBOBI (vedere il significato al punto successivo) dall'A.C., mentre verrà assegnato un IPPON al difensore.

L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.

- 15) Al difensore non è consentito ostacolare l'azione dell'attaccante, sia coprendo eccessivamente la parte del corpo a cui è destinato l'attacco, sia girandosi o manifestando l'intenzione di non accettare il combattimento (tale atteggiamento viene definito con il termine di MUBOBI).

Se il difensore dovesse assumere il citato atteggiamento, **prima che l'attaccante esegua la tecnica**, allora l'A.C. fermerà l'incontro richiamando ufficialmente il difensore con il termine MUBOBI, invitandolo ad un comportamento più corretto; quindi, si riprenderà l'incontro.

Se il difensore dovesse ripetersi, allora l'A.C. fermerà nuovamente l'incontro sanzionandolo con un KEIKOKU per MUBOBI, mentre assegnerà un IPPON all'attaccante.

Se il difensore dovesse assumere il citato atteggiamento **mentre l'attaccante sta eseguendo la tecnica**, allora l'A.C. fermerà l'incontro sanzionando il difensore direttamente con un KEIKOKU per MUBOBI, mentre assegnerà un IPPON all'attaccante.

L'incontro riprenderà con il difensore nel ruolo di attaccante.

- 16) Se il difensore, in posizione di KAMAE, allunga il braccio anteriore allo scopo di ostacolare l'azione dell'attaccante, questi può fare precedere rapidamente la tecnica di HARAI alle tecniche dichiarate.

L'attaccante può anticipare la tecnica di attacco di Tsuki con ASHIBARAI portato con la gamba posteriore, purché il tutto avvenga con distanza e tempo giusti, in rapida successione e **con il massimo controllo**.

- 17) JYOGAI

L'uscita dal quadrato di gara comporterà una sanzione di JYOGAI.

Non sarà assegnato JYOGAI nel caso in cui il difensore esca dal quadrato di gara mentre effettua, indietreggiando, parata e contrattacco efficaci. Nel caso in cui parata e contrattacco non fossero efficaci, allora l'A.C. sanzionerà il difensore con un JYOGAI.

Verrà inflitta la sanzione se l'azione di parata e contrattacco non sarà eseguita in modo corretto, ed il difensore, nell'esecuzione della parata e del contrattacco, dovesse uscire dal quadrato di gara.

Saranno tenute in debito conto le uscite di entrambi i contendenti, sino ad un massimo di quattro per ciascuno. Alla quarta uscita l'atleta interessato sarà considerato perdente prima della fine dell'incontro.

18) PENALITÀ PER CONTATTO: CHUI - HANSOKU

Non è ammesso contatto di nessuna entità, **essendo il controllo una delle caratteristiche di questa forma di combattimento.**

Se uno dei due contendenti dovesse essere colpito in modo non grave, l'avversario verrà sanzionato con un CHUI se si tratta dell'attaccante, e con HANSOKU (in tal caso l'incontro cesserà) se si tratta del difensore.

Se uno dei contendenti venisse colpito in modo considerato grave dal medico ufficiale di gara, allora l'A.C. comminerà la sanzione di HANSOKU a chi avrà provocato il danno.

Se un atleta venisse sanzionato con un secondo CHUI, allora l'A.C. fermerà l'incontro e gli infliggerà HANSOKU; quindi, assegnerà la vittoria all'avversario.

19) GIUDICI DI GARA

Vedere Art. 4.

20) CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione sarà effettuata avendo presenti le caratteristiche proprie del Jiyu Ippon Kumite:

- a) spirito combattivo "KI";
- b) scelta del tempo;
- c) la stabilità dopo i vari spostamenti;
- d) la potenza espressa, sia nell'attacco che nella difesa;
- e) la rapidità di esecuzione delle tecniche e dello spostamento;
- f) la precisione, bersaglio corretto (vedere Art. 12);
- g) il controllo.

L'A.C. ed i Giudici di sedia dovranno segnalare con l'opportuna gestualità ogni azione di attacco e di difesa, sia per l'assegnazione di punti che per la sanzione di una penalità. Quanto sopra dovrà avvenire senza interrompere l'incontro, fatti salvi i casi previsti dal presente Regolamento.

Inoltre, l'A.C. dovrà esprimere il giudizio finale con gestualità e terminologia corrette.

L'A.C. ed i Giudici hanno a disposizione un punto ciascuno (**nel caso descritto al comma "Attenzione"**).

Nella valutazione finale non è ammesso il pareggio.

21) ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA

Al termine dell'incontro (l'A.C. chiederà l'HANTEI):

– a chi avrà acquisito un punteggio superiore.

Prima del termine dell'incontro:

– in caso di HANSOKU o SHIKKAKU o KIKEN dell'avversario.

ATTENZIONE

In caso di parità di punteggio al termine dell'incontro, A.C. e Giudici d'angolo assegneranno la vittoria **valutando nell'insieme** quanto segue:

- numero degli Ippon
- numero dei Wazaari
- numero dei Chui
- numero dei Keikoku
- numero dei Jyogai
- lo spirito combattivo

- la tattica e la strategia adottate
- il comportamento
- KIME WAZA (livello più efficace) dei singoli contendenti.

22) TABELLA DEI PUNTEGGI

IPPON	+ 2 punti
WAZAARI	+ 1 punto
KEIKOKU	- 0,5 punti
CHUI per contatto	- 2 punti
JYOGAI	- 0,5 punti

23) TERMINOLOGIA E FASI DI SANZIONI

- 1ª volta = Keikoku Ikkai
- 2ª volta = Keikoku Nikkai - AWASETE CHUI
- 3ª volta = Keikoku Ikkai
- 4ª volta = Keikoku Nikkai - AWASETE CHUI

quindi, AWASETE HANSOKU

- 1ª volta = Chui
- 2ª volta = Chui - AWASETE HANSOKU

24) Per quant'altro qui non specificatamente descritto, vale ciò che è annotato nei **TITOLI I e II.**

TITOLO IV - KATA

Capitolo 1 - Norme generali.

Art. 35 - Area di gara.

L'area di gara deve essere un quadrato di mt. 8 x 8. La superficie deve essere piatta, liscia, senza asperità e preferibilmente di legno. Le linee che delimitano l'area sono costituite da strisce di colore vivace di larghezza di cm. 5 (vedere APPENDICE II).

I concorrenti si disporranno di fronte all'A.C. nei punti prefissati.

Art. 36 - Nomi dei Kata.

I concorrenti dovranno eseguire i Kata elencati nelle Liste di cui all'Appendice IV.

Art. 37 - Valutazione.

Per valutare l'esecuzione di un Kata, occorre fare particolare attenzione alla capacità di esprimere la forza totale, interna ed esterna, fisica e mentale, nell'esecuzione delle tecniche.

In altre parole, l'esecutore deve mostrare il proprio "KI" utilizzando l'energia mentale nell'eseguire le tecniche con ritmo, tempo e transizione corretti, usando elasticità, velocità e forza, esprimendo al massimo potenza e Kime, mantenendo una forma corretta.

In questo modo, l'esecutore mostra la propria personalità e la comprensione del Kata.

Art. 38 - Modalità di punteggio.

Nelle eliminatorie, il punteggio sarà determinato sulla base dell'opinione dei Giudici, in conformità alla formula dei **Punti Base meno i Punti di Penalità**.

Nelle finali, la formula dei punteggi sarà: **Punti Base più i Punti di Abilità meno i Punti di Penalità**.

a) I Punti Base sono identificabili in:

- DINAMICA DEL CORPO (*fluidità ed armonia dei movimenti del corpo e, più in generale, una valutazione degli stessi riscontrata nel kata eseguito nella sua interezza*).
- POTENZA (*contrazione totale di tutti i muscoli del corpo, focalizzazione della forza, espressione massima di forza e velocità di esecuzione*).
- FORMA (*esecuzione delle tecniche secondo i principi propri del karate tradizionale: equilibrio, stabilità, corretto atteggiamento mentale e fisico in ogni singola tecnica, fluidità di movimento per l'ottimizzazione dell'efficacia della tecnica, idonea preparazione per il movi-*

mento successivo).

- TRANSIZIONE (continuità delle tecniche, spostamento da una tecnica all'altra, utilizzando in modo naturale e corretto la respirazione, ed esprimendo una grande forza interna ed esterna, debitamente sottolineata da un chiaro e significativo "kime" - trasferimento di energia -).

b) I Punti di Abilità sono identificabili in:

- MAESTRIA (elevato, naturale ed evidente uso della transizione; ciò significa una profonda, intima comprensione di ciò che si sta eseguendo).
- IMPRESSIONE (insieme di transizione / kime / forma / ritmo, tale da suscitare in chi guarda un'intensa ed istintiva reazione emozionale ed emotiva).

Nota

Prima occorre rilevare il grado di IMPRESSIONE percepita dall'interesse del kata eseguito, poi, in dettaglio, evidenziare il livello di MAESTRIA delle tecniche mostrate.

c) I Punti di Penalità sono identificabili in:

- vedere Art. 39

Art. 39 - Penalità.

Le penalità sono:

- 1) Esitazione =
 - poco evidente - 0,1 cad.
 - molto evidente - 0,2 cad.
- 2) Sbilanciamento =
 - lieve sul posto, o con piccolo spostamento immediatamente corretto - 0,1 cad.
 - più evidente sul posto o con grande spostamento anche se subito corretto o non corretto - 0,2 cad.
- 3) Espirazione / Spostamenti rumorosi =
 - poco evidente - 0,1 cad.
 - molto evidente - 0,2 cad.
- 4) Arrivo sui lati superiore ed inferiore del quadrato (cm 70x70 compreso il nastro) con entrambi i piedi, fino a mezzo piede, o con un piede completamente fuori dai lati laterali. - 0,1
- 5) Arrivo con entrambi i piedi completamente fuori dai lati superiore od inferiore, o dai lati laterali del quadrato. - 0,2
- 6) Perdita di sincronismo (kata a squadre) - (viene conteggiato SOLO il numero di penalità totalizzato dal componente che ne ha effettuate in numero maggiore). - 0,1 cad.

Nei casi seguenti è prevista l'assegnazione di **HANSOKU**:

- a) quando un'esitazione dura 5" circa o più;
- b) quando non è eseguita anche UNA sola tecnica prevista;

- c) quando l'esecutore cade;
- d) quando la direzione della posizione di arrivo non è uguale a quella di partenza;
- e) quando il kata eseguito è diverso da quello annunciato dal concorrente;
- f) quando il concorrente esegue un kata non previsto dallo specifico regolamento di gara;
- g) quando la condotta del concorrente non è consona alle regole del karate.

Se durante l'esecuzione del Kata l'A.C. rileva delle infrazioni, al termine dello stesso, solleva la bandierina rossa.

Se l'evidenza della bandierina rossa viene effettuata da un Giudice, l'A.C., dopo averlo sentito, può decidere, o di non tenerne conto, o di tenerne conto, nel qual caso, effettuerà il FUKUSHIN SHUGO.

L'entità della penalità viene determinata a maggioranza dal gruppo arbitrale e sancita dall'A.C., che provvederà a comunicarla al Presidente di Giuria, il quale, a sua volta, la sottrarrà dalla somma valida delle valutazioni della cinquina arbitrale.

Art. 40 - Metodo di punteggio.

Vedere APPENDICE III.

Art. 41 - Applicazione Kata a squadre.

Nella gara di Kata a squadre, sia a carattere regionale che nazionale, le **QUATTRO SQUADRE FINALISTE**, oltre all'**esecuzione** del Kata, debbono provvedere all'**applicazione** di alcune tecniche del Kata eseguito.

1) Procedure di attacco:

- a) Debbono essere portati **SOLO quattro attacchi**.
Almeno uno (massimo due) di questi deve essere effettuato dai due competitori simultaneamente, oppure in rapida ed ininterrotta successione.
- b) Chi esegue l'applicazione deve utilizzare fedelmente le tecniche di difesa contenute nel Kata, mentre il contrattacco deve essere libero.
Tutte le tecniche debbono essere eseguite in velocità.
- c) L'esecutore deve essere sempre il medesimo.
- d) Il Kata deve essere **integralmente** eseguito (cioè a dire che, laddove non vi è applicazione di tecniche, l'esecutore dovrà fedelmente proseguire nelle tecniche previste dal Kata).
- e) Al termine dell'applicazione, l'esecutore dovrà ritornare nella posizione e direzione di partenza.

2) Coreografia dell'applicazione:

- a) I componenti della squadra salutano l'A.C., si dispongono nell'ordine di inizio applicazione, quindi, si salutano reciprocamente.

- b) Gli attaccanti si pongono in posizione di "SEIZA".
- c) L'esecutore inizia il Kata.
- d) Quando vi è un'interruzione prolungata tra un attacco e l'altro, l'attaccante assumerà la posizione di Seiza sino all'attacco successivo.
- e) Quando l'applicazione del Kata è ultimata, i componenti della squadra si salutano tra loro quindi si inchinano all'A.C.

3) Ordine di esecuzione e di applicazione:

-- Vedere Art. 43 - **Eliminatorie** , Note, punto 1)

4) Punteggio:

Vi sono due punteggi: uno relativo all'esecuzione del Kata e l'altro relativo all'applicazione. Il primo, espresso secondo i criteri del "Metodo di punteggio" normalmente in uso per i Kata (vedere APPENDICE III), sarà sommato al secondo (qui di seguito annotato) a cura del Presidente di Giuria.

METODO DI PUNTEGGIO

APPLICAZIONE KATA A SQUADRE

Occorre valutare i seguenti elementi:

- KATA APPLICATO (*utilizzare i criteri citati per l'esecuzione di un kata*).
- APPLICAZIONE DELLE TECNICHE (*stabilire il livello di esecuzione delle stesse che debbono mostrare: potenza, stabilità, precisione, transizione, zanshin*).
- TEMPO / DISTANZA (*rilevare la distanza e la scelta del tempo corrette*).
- COREOGRAFIA (*rilevare il grado di realismo mostrato*).

Ad ogni elemento (sono quattro) si assegna un punteggio base di 2 punti, con una banda di oscillazione in più o in meno, fino ad un massimo di 0,5 punti.

Il punteggio minimo totale sarà, quindi, di 8 punti, a cui potranno essere aggiunti o tolti i decimi (max 0,5 punti per ogni elemento in più o in meno), a seconda delle valutazioni positive o negative attribuite ad ogni elemento.

Se vi dovesse essere medesimo punteggio complessivo (punteggio esecuzione kata più punteggio esecuzione applicazione), al totale ottenuto verranno aggiunti, dapprima, i "minimi" tolti; se vi fosse ancora parità, verranno, quindi, aggiunti i "massimi" tolti.

Se la parità persistesse, allora sarà vincente quella squadra che avrà ottenuto il punteggio più alto nell'applicazione.

Qualora i punteggi dell'applicazione fossero uguali, allora, le squadre dovranno eseguire nuovamente l'applicazione del Kata.

5) Penalità:

- a) In caso di esitazione/sbilanciamento/tempo =
 - se lieve - 0,1 cad.
 - se evidente - 0,2 cad.

- b) In caso di ritorno non corretto alla posizione di partenza =
 - attenersi a quanto previsto ai punti 4) e 5) dell'Art. 39.

- c) In caso di due attacchi contemporanei =
 - se lieve ritardo (un secondo circa) - 0,1
 - se evidente ritardo - 0,2

- d) In caso di tecniche applicate in numero superiore/
inferiore alle quattro previste =
 - più o meno una - 0,1
 - più o meno due - 0,2

- e) In casi di applicazione di una parata diversa da quelle previste dal kata =
 - una volta - 0,1
 - due volte (o più) - 0,2

- f) In caso NON venissero eseguite delle tecniche previste dal kata = - 0,1 cad.

Nei casi seguenti è prevista l'assegnazione di **HANSOKU**:

- 1) Nel caso in cui una squadra venisse squalificata nell'esecuzione del kata, secondo le norme in uso (non potrà effettuare l'applicazione);
- 2) In caso in cui il kata applicato fosse diverso da quello eseguito;
- 3) In caso l'esitazione/ sbilanciamento/ tempo, fossero considerati eccessivi;
- 4) In casi in cui la condotta di uno qualunque dei componenti della squadra non fosse consona alle regole del karate.

Art. 42 - **Reclami dell'Allenatore.**

L'Allenatore ha il diritto di reclamare nell'ambito delle norme arbitrali.
Non può avanzare proteste per il punteggio o per la decisione dei Giudici.
L'azione dell'Allenatore dovrà essere conforme a quanto previsto dall'Art. 19.

Art. 43 - **Eliminatorie.**

- a) Le eliminatorie possono essere effettuate **a bandiera o a punteggio**.
- b) Con il **sistema a bandiera**, le eliminatorie avvengono ad eliminazione diretta, con o senza recupero, seguendo il sistema del Kumite individuale, fino a classificare il numero dei finalisti stabilito dal regolamento di gara. I finalisti disputeranno la finale con lo stes-

so sistema previsto dal successivo punti d).

- c) Con il **sistema a punteggio** i concorrenti verranno suddivisi in poules, costituite da un massimo di dodici agonisti (squadre). I primi quattro di ciascuna poule si qualificheranno per il successivo turno costituito da poules con un massimo di dodici agonisti (squadre) ciascuna.

Questo sistema continuerà sino alle SEMIFINALI che saranno costituite da due poules di otto agonisti (squadre) ciascuna.

- d) I quattro agonisti (squadre) di ciascuna poule semifinalista, che otterranno i punteggi più elevati, andranno a formare un elenco di otto agonisti (squadre) che:
- nella gara di KATA INDIVIDUALE costituirà la FINALE;
 - mentre nella gara di KATA A SQUADRE si continuerà a gareggiare sino alla selezione di quattro squadre ottenenti il punteggio migliore, le quali disputeranno la FINALE (esecuzione Kata e sua applicazione).
- e) **In tutte le fasi finali i Kata dovranno essere diversi da quelli eseguiti nelle semifinali.** (Se gareggiano solo 4 atleti, o meno, questi dovranno eseguire due kata diversi).

Note

- 1) Nelle semifinali e nella finale, sia nella gara di KATA INDIVIDUALE che in quella a SQUADRE, dovrà essere eseguito apposito SORTEGGIO per determinare l'ordine di esecuzione.
- 2) Sia nella gara di KATA INDIVIDUALE che in quella a SQUADRE **NON** si somma il punteggio della semifinale con quello della finale.

La classifica verrà redatta:

- nella gara di KATA INDIVIDUALE, tenendo unicamente conto del punteggio ottenuto nella finale ad otto agonisti;
 - nella gara di KATA A SQUADRE, tenendo unicamente conto del punteggio complessivo ottenuto nella finale a quattro squadre (punteggio esecuzione Kata più punteggio sua applicazione).
- 3) Quanto segue vale sia per le gare di KATA INDIVIDUALE che per quelle A SQUADRE:
- In caso di parità del punteggio utile (cioè a dire, dei tre punteggi rimanenti, dopo avere tolto sia il punteggio "minimo" che quello "massimo"), vincerà chi avrà ottenuto il punteggio "minimo" più alto;
 - Persistendo la parità, vincerà il concorrente che avrà ottenuto il punteggio "massimo" più alto;
 - In caso di ulteriore parità, allora dovrà essere eseguito un KATA, con il sistema a bandiere, scelto dall' A.C. tra gli Heian 2-3-4-5;
 - Con tale sistema si dovrà dichiarare il vincitore, escludendo la parità.

Tale sistema di spareggio è valido per tutte le fasi.

Capitolo 2 - **Gara.**

Art. 44 - **Indumenti di gara.**

Parimenti a quanto previsto dall'Art. 21, tutti i concorrenti dovranno indossare un Karate-gi bianco e pulito. Gli occhiali sono permessi. Per le fasciature, attenersi a quanto previsto dall'Art. 22 (Note).

Art. 45 - **Scelta del Kata.**

Nel sistema a bandiere il Kata sarà sorteggiato dall'A.C.

Nel sistema a punteggio l'atleta dovrà scegliere un Kata tra quelli elencati all'Appendice V, che potrà essere libero od obbligatorio.

Art. 46 - **Tipi di gara.**

Le gare possono essere individuali ed a squadre, maschili e femminili.

I sistemi che possono essere adottati sono i seguenti:

- a bandiere (solo nelle eliminatorie del tipo di gara individuale - **I'A.C. ha un voto**)
- a punteggio con cartella.

Capitolo 3 - **Giuria.**

Art. 47 - **Giuria di Quadrato.**

La Giuria di Quadrato può essere composta come segue:

- un Arbitro Centrale e quattro Giudici d'angolo
- in casi particolari, da un Arbitro Centrale e due Giudici d'angolo
(in tal caso vengono conteggiati tutti i punteggi).

Art. 48 - **Giuria di Tavolo.**

La Giuria di Tavolo è costituita da uno o più Presidenti di Giuria.

TITOLO V - ENBU

Art. 49 - **Regolamento.**

L'ENBU è una dimostrazione di combattimento concordato ed attuato da due competitori, evidenziante destrezza ed abilità, in cui vengono eseguite liberamente delle tecniche di attacco e di difesa in un tempo fissato.

Le gare di ENBU sono di due tipi:

— **ENBU A (BASE)**

Dimostrazione di combattimento libero molto spettacolare ed acrobatico con un numero di tecniche da 18 a 36 circa, con tre IPPON, della durata di un minuto circa, adottando comportamento ed atteggiamento propri del KIHON IPPON KUMITE e del JIYU IPPON KUMITE, quindi, con tecniche vicine al bersaglio ed efficaci.

Per **valutare** adeguatamente questo tipo di ENBU, occorre rilevare:

-- **TECNICA** (espressione di un buon Kime, con un corretto uso della velocità e della forza e con il massimo controllo della tecnica mantenendo stabilità ed equilibrio, focalizzazione del bersaglio, livello di continuità nell'esecuzione delle tecniche).

-- **SCELTA del TEMPO e MAAI** (debbono essere corretti, espressione della strategia adottata)

-- **ASPETTO del BUDO** (dimostrazione di spirito combattivo, di un buon controllo fisico e mentale, zanshin).

-- **COREOGRAFIA** (esecuzione di tecniche efficaci particolarmente complesse).

— **ENBU B (IPPON SHOBU)**

Dimostrazione di combattimento libero da parte di agonisti che mostrano di avere acquisito, con anni di allenamento, un elevato grado di destrezza e maturità, con comportamento ed atteggiamento propri del JIYU KUMITE, con un IPPON finale (TODOME-tecnica definitiva), con un numero di tecniche da 18 a 27 circa, della durata di un minuto circa.

Per **valutare** adeguatamente questo tipo di ENBU, occorre rilevare:

-- **TECNICA** (evidenza di un rilevante uso della forza e della velocità, di un controllo massimale nel portare una tecnica ed esecuzione del TODOME - un solo IPPON - al termine della dimostrazione molto realistico ed efficace).

-- **SCELTA del TEMPO e MAAI** (evidenza di un alto livello di capacità di spostamenti repentini, tali da portarsi con facilità alla distanza giusta, con il tempo corretto, per massimizzare l'efficacia della tecnica).

-- **ASPETTO del BUDO** (dimostrazione di un elevato spirito combattivo, evidenziante un atteggiamento rilassato e vigile nel contempo, pronto ad affrontare fulmineamente qualsiasi tipo di situazione, ed anche di una rilevante abilità nell'adottare strategie e tattiche finalizzate all'ottenimento della massima efficacia nella tecnica adottata).

- COREOGRAFIA (esecuzione a buon livello di tecniche particolarmente complesse
- senza esagerazione -, privilegiante la qualità, l'efficacia e la forma della tecnica)

1) Area di gara

È la medesima usata per il Kumite.

2) Composizione della squadra

La squadra, formata da due elementi, può essere: o maschile o mista.

3) Procedure di gara

La dimostrazione deve essere eseguita nell'ambito dei sottoelencati criteri:

- a) le sequenze di tecniche di attacco e di difesa debbono avvenire nel tempo massimo di un minuto (con una tolleranza di più o meno cinque secondi).

ATTENZIONE

Il tempo regolamentare comincerà a scorrere quando i competitori assumeranno la posizione di "KAMAE", dopo il saluto reciproco (effettuato in piedi o in ginocchio) nei loro punti prefissati all'interno dell'area di gara (allo scopo l'A.C. solleverà la bandierina bianca: inizio tempo di esecuzione). La dimostrazione cesserà quando i competitori assumeranno la posizione di "HACHIJI DACHI", in qualunque punto del tappeto (allo scopo l'A.C. solleverà la bandierina bianca: termine tempo di esecuzione). Poi, ritornando nelle loro posizioni, effettueranno i saluti regolamentari. Il cronometrista, al termine della dimostrazione, annuncerà ad alta voce il tempo trascorso, quindi, provvederà alla sua registrazione.

- b) Non sono permesse armi di alcun genere.
- c) Non sono permessi attacchi di nessun tipo agli occhi ed all'inguine.
- d) È consentita qualsiasi altra tecnica di attacco (in particolare è **obbligatorio** vengano eseguite tecniche di TSUKI, MAEGERI, MAWASHIGERI e USHIROGERI - almeno una per tipo), purché diretta con precisione al bersaglio regolamentare. È consentita, inoltre, qualsiasi tecnica di difesa e di contrattacco (fatta eccezione per pericolose tecniche di proiezione).
Tutte le tecniche di attacco e di contrattacco debbono essere parate o schivate.
- e) Nel tipo di gara ENBU A (BASE) è possibile portare tre IPPON, di cui uno come tecnica definitiva finale (TODOME).

Nel tipo di gara ENBU B (IPPON SHOBU) è possibile portare **UN** solo IPPON come tecnica definitiva finale (TODOME).

Nella squadra mista la tecnica definitiva finale è portata dal competitore femminile.

4) Punteggio

Come per le gare di Kata (vedere Appendice III), nelle eliminatorie verrà adottata la formula "Punti Base meno i Punti di Penalità", mentre nelle finali verrà adottata la formula "Punti Base più Punti di Abilità meno Punti di Penalità".

I Punti Base sono formati dai seguenti elementi:

- TECNICA
- SCELTA DEL TEMPO E MAAI
- ASPETTO DEL BUDO
- COREOGRAFIA

Per i Punti di Abilità fare riferimento all'Art. 38 - punto b).

5) Metodo di punteggio (vedere APPENDICE III)

6) Punti di Penalità

I punti di penalità sono:

- | | |
|--|--|
| a) uscita dall'area di gara | - 0,2 ogni volta |
| b) mancanza della tecnica definitiva finale (TODOME) | - 0,5 |
| c) tecnica definitiva finale eseguita dal competitore maschile nella squadra mista | - 0,2 |
| d) tecniche di attacco portate dal competitore femminile (cioè sua iniziativa) | - 0,2 cadauna |
| e) esitazione | - 0,2 ogni volta |
| f) tecnica portata fuori bersaglio | - 0,2 ogni volta |
| g) mancata osservanza del tempo regolamentare | - 0,2 per ogni cinque secondi in più o in meno |
| h) mancanza delle tecniche obbligatorie | - 0,2 cadauna |
| i) comportamento (mancanza di saluto, ecc.) | - 0,2 ogni volta |
| l) errore nella parata | - 0,2 ogni volta |
| m) azione di afferrare e trattenere non necessaria | - 0,2 ogni volta |
| n) tecniche di attacco e di contrattacco NON parate o schivate | - 0,2 cadauna |
| o) dita negli occhi | - 0,2 ogni volta |
| p) contatto eccessivo | - 0,2 ogni volta |

Nota

In caso di parità la squadra potrà eseguire la medesima dimostrazione od una differente.
In ogni caso il gruppo arbitrale **dovrà** indicare il vincitore.

7) Hansoku

La squalifica della squadra verrà segnalata dall'A.C. sollevando al di sopra del capo la bandierina rossa, facendo ampie rotazioni con il braccio teso.

I motivi di squalifica sono i seguenti:

- a) quando trascorrono dieci secondi (o più) tra una tecnica e l'altra;
- b) quando il competitore parla durante la competizione;
- c) quando la squadra riceve suggerimenti o avvertimenti dall'allenatore durante la dimostrazione;
- d) quando i competitori ignorano intenzionalmente le istruzioni dell'A.C.;
- e) quando il competitore usa armi e/o esegue attacchi agli occhi ed all'inguine;
- f) quando un competitore viene colpito in modo tale che la dimostrazione deve essere interrotta;
- g) quando il competitore viola, in qualsiasi modo, le regole del Karate Tradizionale.

TITOLO VI - KUMITE OPEN

Art. 50 - Regolamento

1) Sistema di gara

La gara verrà effettuata ad eliminazione diretta senza ripescaggi.

2) Punteggi e valutazioni

Non verranno indicati punteggi numerici, ma verrà unicamente indicato IPPON o WAZAARI privilegiando ed evidenziando le tecniche "efficaci", anche se non strettamente eseguite secondo i criteri del regolamento ITKF.

3) Avvertimenti e sanzioni

Il controllo dovrà essere assoluto.

Relativamente alla gravità delle infrazioni commesse, si procederà come segue, in modo **progressivo**:

- avvertimento verbale;
- ammonizione ufficiale (Hansoku Chui);
- squalifica (Hansoku).

4) Uscita (Jyogai)

Relativamente al numero delle uscite, si procederà come segue:

- 1^a uscita: avvertimento verbale;
- 2^a uscita: ammonizione ufficiale (Jyogai Chui), senza assegnazione del corrispondente Wazaari;
- 3^a uscita: squalifica (Jyogai Hansoku).

5) Vittoria

In assenza di IPPON o HANSOKU o KIKEN, dovrà essere richiesto il giudizio arbitrale "HANTEI", fermo restando che sarà privilegiata la tecnica (positivo) sulla penalità (negativo).

6) Tendo / Sai Shinpan

Non contemplati.

7) Dimostrazione obbligatoria

Solo nella categoria maschile, i **quattro finalisti** dovranno effettuare una dimostrazione di TAMESHIWARI (tecniche libere di pugno o di calcio). Detta dimostrazione non influenzerà la classifica, in quanto priva di punteggio.

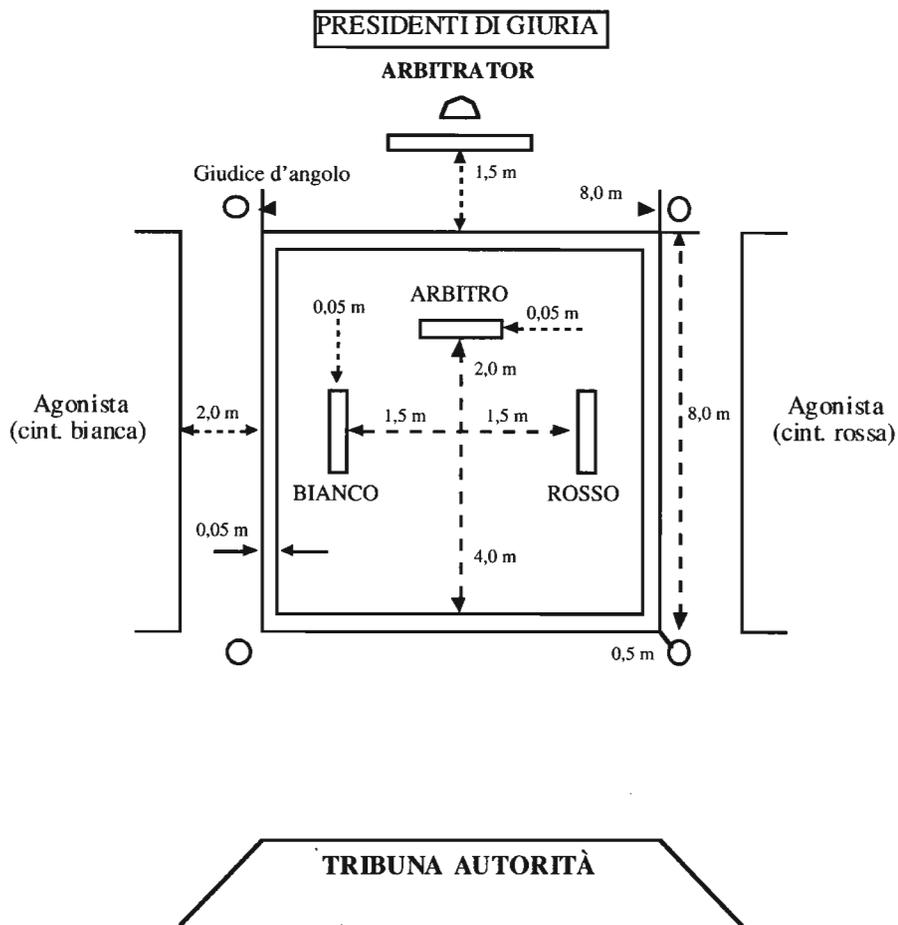
8) Quant'altro non indicato

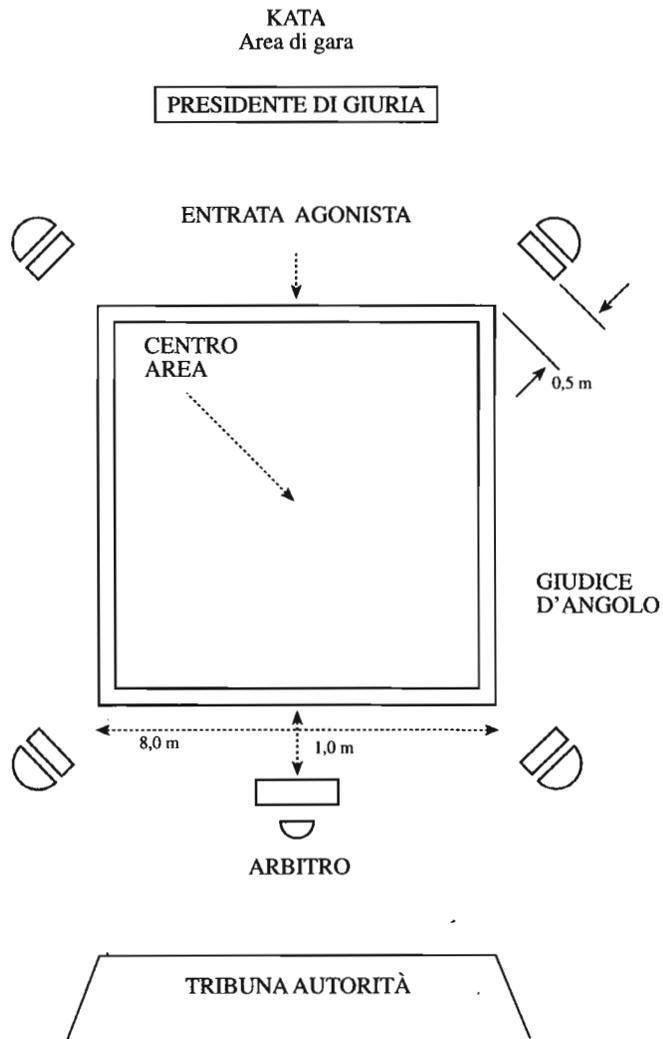
Per quanto non specificato, valgono le "Norme Arbitrali per le Competizioni di Kumite e Kata" del presente libretto.

TITOLO VII - APPENDICI

APPENDICE I

KUMITE
Area di gara





METODO DI PUNTEGGIO

KATA (individuale - a squadre)

Occorre valutare i seguenti criteri:

- DINAMICA DEL CORPO
- POTENZA
- FORMA
- TRANSIZIONE

ENBU A (base) - ENBU B (ippon shobu)

Occorre valutare i seguenti criteri:

- TECNICA
- SCELTA DEL TEMPO E MAAI
- ASPETTO DEL BUDO
- COREOGRAFIA

ELIMINATORIE

Ad ogni elemento (sono quattro) si assegna un punteggio base di 1,5 punti, con una banda di oscillazione in più o in meno, fino ad un massimo di 0,5 punti.

Il punteggio minimo totale, quindi, sarà di 6 punti, a cui potranno essere aggiunti o tolti i decimi (max 0,5 punti per ogni elemento in più o in meno), a seconda delle valutazioni positive o negative attribuite ad ogni elemento.

FINALI

Ai quattro elementi (indicati per le eliminatorie) si aggiunge un quinto elemento costituito dalla MAESTRIA / IMPRESSIONE (a cui verrà assegnato 1,5 punti). La metodologia valutativa da seguire sarà simile a quella prevista per le eliminatorie.

Il punteggio minimo totale sarà, quindi, di 7,5 punti, a cui potranno essere aggiunti o tolti i decimi (max 0,5 punti per ogni elemento in più o in meno), a seconda delle valutazioni positive o negative attribuite ad ogni elemento.

ELENCO KATA

Lista A

HEIAN (PINAN) NIDAN
HEIAN (PINAN) SANDAN
HEIAN (PINAN) YODAN
HEIAN (PINAN) GODAN
TEKKI SHODAN
PINAN SHODAN
NAIHANCHI

Lista B

BASSAI - DAI (BASSAI)
JION
KANKUDAI (KUSHANKU)
ENPI
JITTE
SEIENCHIN
SAIFA
NISESHI
ROHAI

Lista C

HANGETSU (SEISAN)
GANKAKU (CHINTO)
KANKU - SHO
BASSAI - SHO
JIIN
TEKKI NIDAN
SEI PAI
SHISOCHIN
SANSEIRU

Lista D

NIJUSHIHO
SOCHIN
UNSU
GOJYUSHIHO - SHO
GOJYUSHIHO - DAI
GOJYUSHIHO - (USESHI)
CHINTE
MEIKYO
WANKAN
TEKKI SANDAN
SEI PAI
KURURUNFA
SUPARINPEI
WANSHU
JITTE (WADORYU)
GOJYU JON

APPENDICE V

SIGLE

I	=	Ippon
W	=	Wazaari
R	=	Richiamo ufficiale
K	=	Keikoku
C	=	Chui
H	=	Hansoku
J	=	Jyogai
T	=	Tento
IM	=	Interruzione medica
A	=	Abbandono (ritiro)
KS	=	Kettei Sen
M	=	Mushi
CM	=	Chui Mushi
F	=	Fukei
TS	=	Tsukamu
MU	=	Muno
S	=	Shikkaku
KI	=	Kinshi
X	=	Pareggio
V	=	Vincente
P	=	Perdente

SIGLE

I	=	Ippon
W	=	Wazaari
R	=	Richiamo ufficiale
K	=	Keikoku
C	=	Chui
H	=	Hansoku
J	=	Jyogai
T	=	Tento
IM	=	Interruzione medica
A	=	Abbandono (ritiro)
KS	=	Kettei Sen
M	=	Mushi
CM	=	Chui Mushi
F	=	Fukei
TS	=	Tsukamu
MU	=	Muno
S	=	Shikkaku
KI	=	Kinshi
X	=	Pareggio
V	=	Vincente
P	=	Perdente