

REGOLAMENTO TECNICO NAZIONALE KARATE

Edizione 2026

S o m m a r i o

KATA INDIVIDUALE

Articolo 01 :	Area di Gara	04
Articolo 02 :	Ufficiali di Gara	05
Articolo 03 :	Abbigliamento Ufficiale dei Contendenti	06
Articolo 04 :	Organizzazione della Gara	06
Articolo 05 :	Criteri di Valutazione	07
Articolo 06 :	Criteri di Decisione	11

KATA A COPPIA / KATA A SQUADRA

Articolo 01 :	Area di Gara	13
Articolo 02 :	Ufficiali di Gara	13
Articolo 03 :	Abbigliamento Ufficiale dei Contendenti	13
Articolo 04 :	Organizzazione della Gara	13
Articolo 05 :	Criteri di Valutazione	14
Articolo 06 :	Criteri di Decisione	15

KATA A COPPIA INTEGRATO

Articolo 01 :	Area di Gara	17
Articolo 02 :	Ufficiali di Gara	17
Articolo 03 :	Abbigliamento Ufficiale dei Contendenti	17
Articolo 04 :	Organizzazione della Gara	17
Articolo 05 :	Criteri di Valutazione	18
Articolo 06 :	Criteri di Decisione	18

APPENDICE

Appendice 1 :	Lista dei Kata di libera scelta	19
---------------	---------------------------------------	----

KIHON IPPON KUMITE

Articolo 01 :	Area di Gara	20
Articolo 02 :	Regolamento Generale	20
Articolo 03 :	Tecniche Richieste	21
Articolo 04 :	Criteri di Valutazione e Decisione	22
Articolo 05 :	Girone all'italiana	22

JIYU IPPON KUMITE

Articolo 01 :	Area di Gara	23
Articolo 02 :	Regolamento Generale	23
Articolo 03 :	Tecniche Richieste	24
Articolo 04 :	Criteri di Valutazione e Decisione	25
Articolo 05 :	Girone all'italiana	26

JIYU KUMITE

Articolo 01 :	Area di Gara	27
Articolo 02 :	Ufficiali di Gara	29
Articolo 03 :	Abbigliamento Ufficiale dei Contendenti	29
Articolo 04 :	Organizzazione della Gara	31
Articolo 05 :	Durata effettiva del Combattimento	33
Articolo 06 :	Doveri e Poteri del Gruppo Arbitrale	33
Articolo 07 :	Inizio, Sospensione e Fine della Gara	35
Articolo 08 :	Criteri di Valutazione	36
Articolo 09 :	Azioni e Comportamenti vietati	38
Articolo 10 :	Ferite ed Incidenti durante la Gara	40
Articolo 11 :	Ammonizioni e Penalità	42
Articolo 12 :	Criteri di Decisione	43
Articolo 13 :	Girone all'Italiana	44
Articolo 14 :	Regolamento Categoria Ragazzi (9-11 anni)	45

JIYU KUMITE A SQUADRA

Articolo 01 :	Organizzazione della Gara	47
Articolo 02 :	Criteri di Decisione	48

APPENDICE

Appendice 2 :	Terminologia e Gestualità dell'Arbitro	49
Appendice 3 :	Gestualità del Giudice di Sedia	54
Appendice 4 :	Verbalistica dei Presidenti di Giuria	55

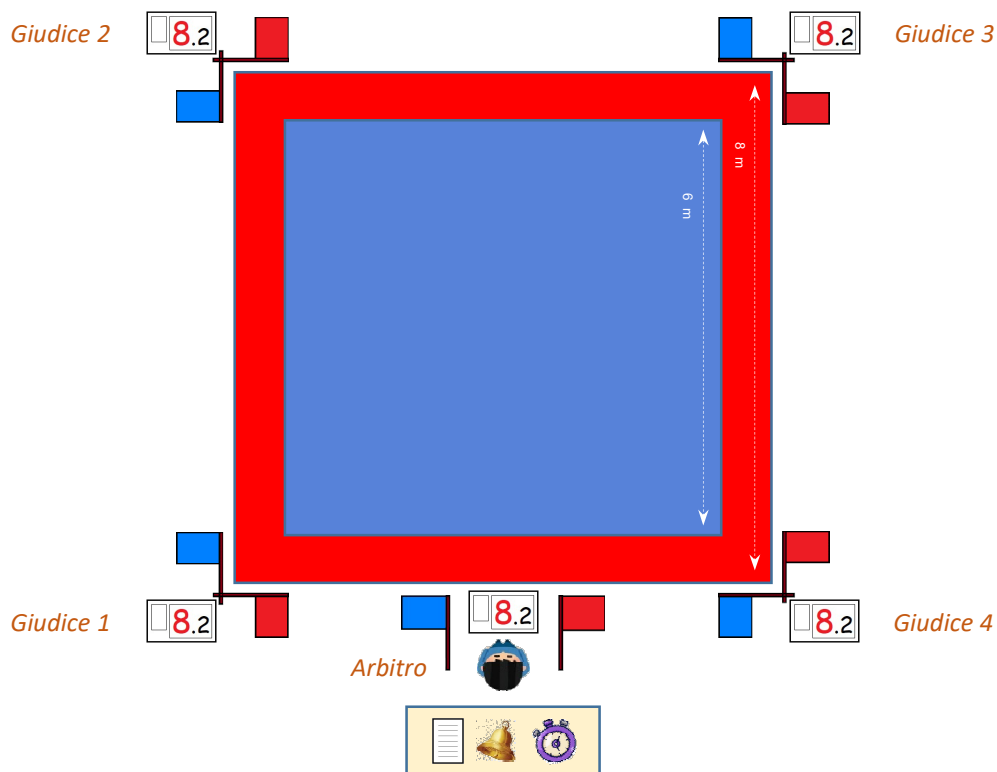
NOTE GENERALI

Articolo 01 :	Norme per la Giustizia Sportiva	56
---------------	---------------------------------------	----

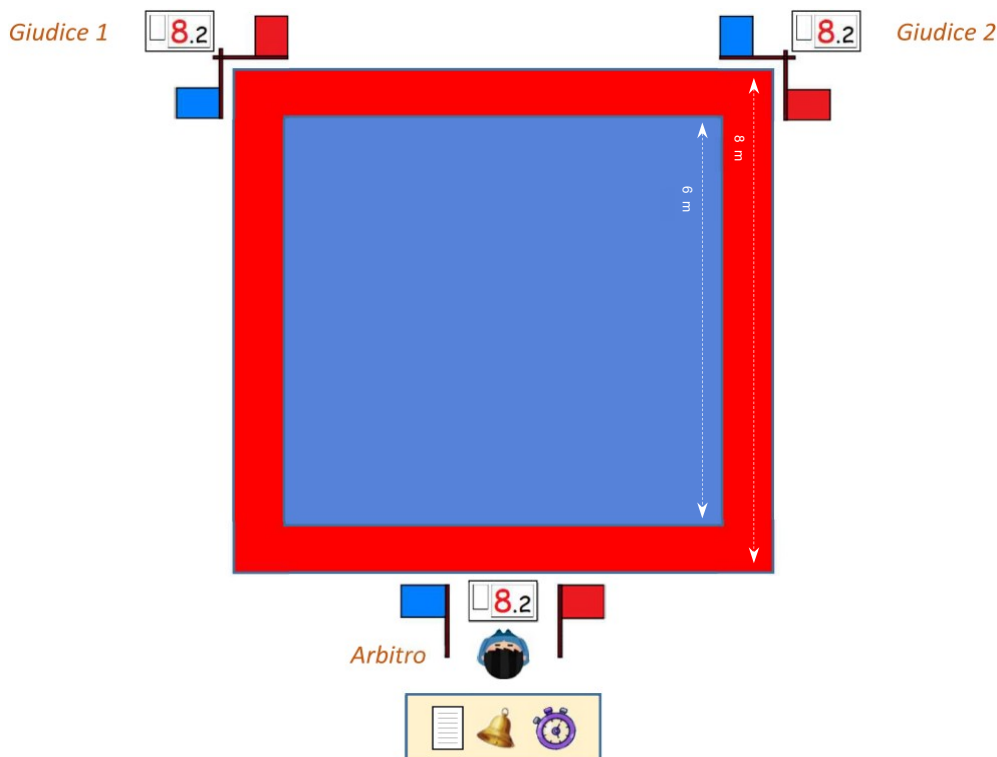
KATA INDIVIDUALE

Articolo 01 : Area di Gara

Arbitraggio a 5



Arbitraggio a 3



- 1.1 L'area di gara deve essere posta su una superficie piana e priva di pericoli.
- 1.2 L'area di gara deve avere dimensioni sufficienti per consentire la corretta esecuzione del Kata senza interruzioni. È consigliato un tatami che abbia dimensioni 10x10 m²; se per problemi logistici lo stesso non può essere allestito, il tatami può avere dimensioni 8x8 m² (vedi [figura a pag 04](#)), in ogni caso non inferiore a dimensioni 7x7 m².
- 1.3 E' obbligatorio l'uso degli appositi tappeti, con superficie antiscivolo nella parte inferiore a contatto con il pavimento.

Arbitraggio a 5

Viene utilizzato di preferenza il sistema dell'arbitraggio a 5, cioè 1 Arbitro (centrale) e 4 Giudici di sedia.

L'Arbitro si posiziona sulla sedia davanti al tavolo della giuria come rappresentato in [figura a pag 04](#), mentre i 4 Giudici prendono posizione ai 4 angoli del quadrato.

Arbitraggio a 3

In caso di necessità sarà possibile effettuare un arbitraggio a 3 UdG cioè 1 Arbitro (centrale) e 2 Giudici di sedia.

In questo caso l'Arbitro si posiziona sulla sedia davanti al tavolo della giuria, mentre i 2 Giudici prendono posizione ai 2 angoli del quadrato sul lato opposto rispetto al tavolo della giuria come rappresentato in [figura a pag 04](#).

Articolo 02 : Ufficiali di Gara

- 2.1 Il Gruppo Arbitrale è composto da 1 Arbitro, 4 oppure 2 Giudici di sedia a seconda della disponibilità degli UdG e 2 o 3 Presidenti di Giuria.
Il Gruppo Arbitrale viene designato per ogni competizione dal Responsabile Arbitri o dal Responsabile di Gara, prima dello svolgimento della stessa.
- 2.2 L'Arbitro dirige la competizione dando gli annunci.
I Giudici supportano l'Arbitro esprimendo il loro giudizio.
I Presidenti di Giuria sono addetti alla registrazione del punteggio ed alle chiamate.
- 2.3 Gli Ufficiali di Gara devono indossare l'uniforme ufficiale stabilita dalla Commissione Arbitrale.
L'uniforme ufficiale è la seguente:
 - una giacca monopetto colore blu navy;
 - una camicia bianca con maniche lunghe / corte;
 - una cravatta ufficiale indossata senza spille;
 - semplici pantaloni grigi senza risvolti;
 - calzini blu scuro o neri senza decorazioni e scarpe nere da usare sull'area di competizione;Gli Arbitri ed i Giudici di sesso femminile possono indossare un fermacapelli.
- 2.4 Se il Responsabile Arbitri è d'accordo, gli UdG potranno togliere le giacche.

Articolo 03 : Abbigliamento Ufficiale dei Contendenti

- 3.1 Gli Atleti devono indossare un *karategi* bianco. Può essere indossato sul *karategi* un emblema non eccedente la superficie globale di 100 cm² (10x10 o 12x8).
Le etichette originali della ditta produttrice possono apparire sul *karategi*, in una posizione normalmente accettata, p.es. l'angolo in basso a destra della giacca e sulla vita dei pantaloni. Sul lato sinistro del *karategi* è possibile apporre lo scudetto di Campione Provinciale / Regionale / Nazionale CSI.
- 3.2 La giacca, quando è chiusa attorno alla vita con la cintura, deve essere di una lunghezza minima che copra i fianchi, ma non deve essere di lunghezza superiore ai tre quarti della coscia.
Le maniche della giacca non devono essere più lunghe della piega del polso e più corte della metà dell'avambraccio. Le maniche non devono essere arrotolate.
- 3.3 I pantaloni devono essere lunghi almeno sino ai due terzi della tibia e non devono essere arrotolati.
- 3.4 Per tutte le categorie femminili, e per quelle maschili fino a 10 anni, è permesso indossare sotto la giacca del *karategi* una maglietta bianca semplice.
- 3.5 E' ammesso l'uso di occhiali ed orecchini semplici non appariscenti.
- 3.6 Se un Atleta entra nell'area di gara abbigliato in modo inappropriato, gli verrà concesso un minuto di tempo per rimediare.
Se l'Atleta non si presenterà entro lo scadere del tempo utile o non sarà ritenuto conforme, egli verrà dichiarato assente / squalificato e non potrà gareggiare.

Articolo 04 : Organizzazione della Gara

- 4.1 La gara di Kata Individuale consiste in esecuzioni individuali.
- 4.2 Le mezze cinture vanno inserite nella categoria inferiore (ad es. una cintura bianca/gialla verrà iscritta nella categoria "cintura bianca").
- 4.3 Per le categorie fino a 15 Atleti presenti effettivi si svolgerà una prova unica.
La classifica verrà stilata sulla base dei punteggi di tale prova.
Per categorie con 16 o più Atleti presenti effettivi passeranno il turno i primi 8 Atleti classificati alla prima prova (in caso di parità di piazzamento possono passare il turno anche poco più di 8 Atleti).
La classifica verrà stilata sulla base della somma dei punteggi delle due prove.
- 4.4 Nella eventuale seconda prova dovrà essere eseguito un Kata diverso dal precedente da scegliere tra quelli indicati nell'**Appendice 1 / pag 20** e/o in conformità al Regolamento di Gara valido. I Kata presentati possono essere di diverso stile.
Solo per gli Atleti fino a cintura arancio compresa è possibile ripetere lo stesso Kata in tutte le fasi.
- 4.5 L'ordine di chiamata degli Atleti viene determinato per sorteggio.
In una eventuale seconda prova l'ordine di chiamata resta invariato.

- 4.6 Dopo l'esecuzione del Kata da parte del primo Atleta di ogni categoria, deve essere effettuato dagli Arbitri un *fukushin* (consulto), in base alle direttive della Commissione Arbitrale o del Responsabile di Gara.
- 4.7 Categorie con meno di 5 partecipanti possono essere eventualmente accorpate a categorie simili per età e cintura (la scelta della categoria è a discrezione della Commissione Organizzatrice). La categoria accorpata potrà essere eliminata a discrezione dell'Organizzazione.
- 4.8 Nessuno (Tecnici / Accompagnatori / Atleti) è autorizzato ad avvicinarsi al tavolo di Giuria durante la gara per chiedere punteggi o altro relativamente alla gara in corso.

Articolo 05 : Criteri di Valutazione

- 5.1 I criteri sono una regola per scegliere, decidere e valutare. Durante l'osservazione della prova i criteri vanno utilizzati per individuare e valutare con precisione le abilità che vengono espresse dall'Atleta in azione.
- 5.2 Relativamente ad una prestazione non misurabile con strumenti, e nel caso la prestazione sia di tipo tecnico, al Giudice è assegnato il compito di esprimere un giudizio con assegnazione di un punteggio (valore numerico).
Nel caso della competizione di Kata è necessario associare un giudizio di tipo sintetico (insufficiente, sufficiente, discreto, buono e ottimo) ad un punteggio.
- 5.3 Per valutare la prestazione di un Atleta dovranno essere applicati i seguenti criteri di valutazione :

TECNICA ogni singola azione motoria è il risultato di una partecipazione coordinata di tutti i segmenti dell'Atleta.

Criterio di valutazione : durante l'esecuzione ogni singola tecnica va osservata e valutata nella sua globalità coordinativa. L'attenzione del Giudice è orientata a valutare la qualità del movimento e la gestione dell'equilibrio dinamico e statico.
La stabilità delle posture è data dall'assenza di pattinamenti degli appoggi e/o vibrazioni degli arti inferiori, non determinati dall'azione degli stessi per imprimere movimento al bacino nelle tecniche di braccia. La perdita più o meno evidente dell'equilibrio è da considerare un grave errore di coordinazione e quindi della tecnica.

Giudizio sintetico :	ottimo	0.5	tecnica perfetta
	buono	0.4	tecnica quasi perfetta
	discreto	0.3	tecnica con qualche imprecisione
	sufficiente	0.2	tecnica con diverse imprecisioni o instabilità
	insufficiente	0.1	tecnica con troppe imprecisioni o instabilità

Spiegazione : La tecnica deve essere considerata nel suo insieme (codificazione posturale del corpo ed azione finalizzata di parata o attacco che riguarda gli arti superiori). Le imperfezioni sono generalmente posturali.

POTENZA ogni singola azione tecnica è determinata da un insieme di contrazioni muscolari che mettono in movimento segmenti o l'intera massa corporea, determinando la produzione di energia cinetica che nel Karate è indirizzata verso l'avversario. La potenza della tecnica è data dal prodotto della forza con la velocità : $P = F \cdot v$. La potenza di una tecnica è una componente fondamentale in quanto ne determina l'efficacia.

Criterio di valutazione : durante l'esecuzione di ogni singola tecnica, ove sia richiesta la codificazione, il Giudice deve osservare questo parametro avendo presente che la forza e la velocità sono tra loro integrate. E' comunque l'alta velocità dell'azione che ne determina la maggior potenza, cioè maggiore è la massa di impatto, maggiore è l'efficacia della tecnica. Inoltre va tenuto presente che la coordinazione alle alte velocità richiede una grande maestria del movimento.

Giudizio sintetico :	ottimo	0.4	potenza espressa in modo ottimale
	buono	0.3	potenza espressa in modo quasi ottimale
	sufficiente	0.2	potenza di valore discreto
	insufficiente	0.1	potenza di valore basso

Spiegazione : La potenza deve essere espressa per mezzo di movimenti rapidi e con la capacità di contrazione/decontrazione dei muscoli coinvolti. Un'azione prodotta con contrazioni che non rispettano questi meccanismi fisiologici produce scarsa potenza.

KIME il kime è la contrazione muscolare isometrica breve che conclude la tecnica, il kime è una componente strutturale del Karate.

Criterio di valutazione : durante l'esecuzione di ogni singola tecnica, ove sia richiesta la codificazione, il Giudice deve essere attento se il kime sia espresso correttamente. Una espressione imprecisa o una sua assenza provoca fusioni tra una tecnica e l'altra.

Giudizio sintetico :	ottimo	0.3	kime espresso correttam. in tutte le azioni ove richiesto
	discreto	0.2	kime talvolta non effettuato
	insufficiente	0.1	kime più volte non effettuato

Spiegazione : il kime è una contrazione isometrica all'impatto, e nelle azioni a vuoto viene mantenuto per il tempo necessario. Le imperfezioni sono dovute generalmente a fusioni di tecniche, vale a dire a mancate conclusioni della tecnica che perciò si interseca con quella successiva.

RITMO la combinazione in successione di una serie di tecniche motorie di differente significato, ampiezza e velocità determina il ritmo. Esso è inoltre determinato dagli intervalli di tempo dovuti alla durata del *kime* e dal significato che lega tra loro gruppi di azioni diverse.

Criterio di valutazione : durante l'esecuzione del Kata nel suo insieme e durante le fasi parziali (gruppi di tecniche) il Giudice deve porre attenzione alla presenza di un ritmo che dia significato alle varie tecniche e che dia realismo ed espressione alla gestualità. La valutazione deve infine essere espressa sul livello globale.

Giudizio sintetico :	ottimo	0.4	ritmo espresso in modo ottimale
	buono	0.3	ritmo espresso con qualche imperfezione
	sufficiente	0.2	ritmo espresso con imperfezioni varie
	insufficiente	0.1	ritmo espresso con molte imperfezioni

Spiegazione : il ritmo è determinato da una serie di fattori : ampiezza delle azioni e rapidità nell'esecuzione, significato, codificazioni, etc. . Le imperfezioni sono dovute in genere a disarmonie (eccessiva lentezza in alcuni passaggi, azioni troppo affrettate, affaticamento dell'Atleta) o a parti del Kata non scandite correttamente all'interno dell'insieme.

ESPRESSIVITÀ mediante le posture e le tecniche codificate, l'Atleta deve trasmettere significati, qualità dei movimenti, quantità di energie che nel caso del Kata devono essere comprensibili a coloro che sono in grado di decodificarli, cioè di comprenderne i contenuti. In questo modo la personalità dell'Atleta imprime al movimento una caratteristica personale. Questa capacità non va confusa con la teatralità dell'esecuzione del Kata.

Criterio di valutazione : durante l'esecuzione del Kata il Giudice deve orientare la sua attenzione alla percezione della forza e della capacità di comunicazione gestuale dell'Atleta, ovvero la capacità di rappresentare una situazione di combattimento reale anche senza la presenza di avversari.

Giudizio sintetico :	ottimo	0.4	comunicazione gestuale ottimale
	buono	0.3	comunicazione gestuale quasi ottimale
	sufficiente	0.2	comunicazione gestuale incerta
	insufficiente	0.1	comunicazione gestuale molto incerta

Spiegazione : l'espressività di un Atleta è data dalla capacità di comunicazione mediante il proprio corpo, e quindi per mezzo di tecniche, stati mentali e significati collegati alla situazione di combattimento. Le imperfezioni sono generalmente dovute a tempi di maturazione dell'Atleta nella specialità.

Tabella riassuntiva del valore dei giudizi

7 : ottimo	6 : ottimo	5 : ottimo	4 : ottimo	3 : ottimo
6 : buono	5 : buono	4 : buono	3 : buono	2 : discreto
5 : discreto	4 : discreto	3 : discreto	2 : sufficiente	1 : insufficiente
4 : sufficiente	3 : sufficiente	2 : sufficiente	1 : insufficiente	
3 : mediocre	2 : insufficiente	1 : insufficiente		
2 : insufficiente	1 : scarso			
1 : scarso				

Schema riassuntivo delle griglie di valutazione per Kata individuale :

Bambini / Ragazzi

T	1 a 7
R	1 a 6
E	1 a 4
K	1 a 3

Esordienti / Cadetti

T	1 a 6
R	1 a 4
E	1 a 4
P	1 a 3
K	1 a 3

Jun / Sen / Mas / Sil

T	1 a 5
R	1 a 4
E	1 a 4
P	1 a 4
K	1 a 3

Legenda	
T	TECNICA
R	RITMO
P	POTENZA
E	ESPRESSIVITÀ
K	KIME

PENALITA'	
Esitazione (breve vuoto di memoria)	- 0.1
Leggera perdita di equilibrio	- 0.1
Evidente perdita di equilibrio	- 0.2
Posizioni esasperate ed antifisiologiche	- 0.3
Non eseguire una tecnica del Kata	- 0.3
Grave perdita di equilibrio o caduta	- 0.5
Interruzione della prova	punt. minimo *)
Non eseguire una parte di Kata	punt. minimo *)
Dichiarare un Kata ed eseguirne un altro	punt. minimo *)

*) Il punteggio minimo è da intendersi come segue :

Per punteggi da 6.0 a 8.0	Categorie fino a 14 anni (Bambini, Ragazzi, Esordienti)	6.5
	Altre categorie (oltre 15 anni)	6.0
Per punteggi da 7.0 a 9.0	Categorie fino a 14 anni (Bambini, Ragazzi, Esordienti)	7.5
	Altre categorie (oltre 15 anni)	7.0

5.4 Il Kata deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali che lo costituiscono.

Nel valutare l'esecuzione di un Atleta, i Giudici devono considerare :

- a. una dimostrazione realistica del significato del *Kata*;
- b. comprensione delle tecniche usate (*Bunkai*);
- c. buon tempismo, ritmo, velocità, equilibrio e messa a fuoco della potenza (*Kime*);
- d. uso corretto ed appropriato della respirazione (*Kokyū*) a supporto del *Kime*;
- e. corretta messa a fuoco dell'attenzione (*Chakugan*) e della concentrazione;
- f. posizioni corrette (*Dachi*) con appropriata tensione degli arti inferiori e piedi al suolo;
- g. tensione appropriata nell'addome (*Hara*) e mancanza di oscillazione in senso verticale dei fianchi durante i movimenti;
- h. forma corretta (*Kihon*) dello stile eseguito;
- i. l'esecuzione deve anche essere valutata prendendo in considerazione eventuali aspetti positivi a favore dell'esecutore (personalizzazione);

Articolo 06 : Criteri di Decisione

6.1 Per ridurre i rischi di confusione nei punteggi, si stabilisce che :

- a. alla prima prova si utilizza il punteggio tra **6.0 e 8.0**
- b. alla seconda prova si utilizza il punteggio tra **7.0 e 9.0** *anche in caso di prova unica*

6.2 Se l'esecuzione non è conforme alle valenze tecniche del *Kata* (errore di esecuzione o altre non conformità), l'Arbitro o un Giudice ha facoltà di segnalare l'eventuale errore e se necessario chiamerà gli altri Giudici per un consulto (*Fukushin*).

6.3 Al termine della prova, al segnale convenuto dell'Arbitro ogni Giudice provvederà a comunicare il punteggio. Il Presidente di Giuria leggerà i punteggi dei singoli Giudici partendo dall'Arbitro e proseguendo in senso orario.

6.4 In caso di arbitraggio a 5 UdG, il punteggio più alto e il punteggio più basso dei 5 voti verranno scartati e quindi non più considerati, nemmeno in caso di parità tra due o più contendenti.

Dei rimanenti 3 punteggi verrà fatta la somma.

In caso di arbitraggio a 3 UdG, verranno considerati validi tutti e 3 i punteggi.

6.5 L'ordine di chiamata degli Atleti nella fase finale o in caso di spareggio seguirà lo stesso ordine di chiamata della fase eliminatoria.

6.6 In caso di prova unica, a parità di punteggio tra due o più Atleti, si procede come segue :

- vince l'Atleta con il minimo valido rimasto maggiore *in caso di ulteriore parità*
- vince l'Atleta con il massimo valido rimasto maggiore

6.7 In caso di due prove eseguite, a parità di punteggio tra due o più Atleti, si procede come segue :

- vince l'Atleta con la somma dei minimi validi maggiore *in caso di ulteriore parità*
- vince l'Atleta con la somma dei massimi validi delle due prove maggiore

6.8 In caso di nuova parità si procederà con una prova ulteriore (spareggio ad eliminazione diretta), con la seguente modalità :

- eliminazione diretta a bandierine *se spareggio tra 2 Atleti*
- valutazione a punteggio *se spareggio tra 3 o più Atleti*

Gli Atleti entreranno singolarmente sul *tatami* e verranno valutati a bandierine alla fine delle due esecuzioni (tra 2 Atleti) o con punteggio al termine di ogni singola esecuzione (tra 3 o più Atleti).

Verrà decretato vincitore l'Atleta che avrà ottenuto nel Kata di spareggio il punteggio maggiore (giudizio a punteggio) o la maggioranza dei voti (giudizio a bandierine).

In ogni caso non è ammesso il voto di parità.

KATA A COPPIA

KATA A SQUADRA

Articolo 01 : Area di Gara

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 01 / pagg 04 e 05

- 1.1 La disposizione degli UdG deve essere come mostrato in **figura a pag 04**.
La disposizione degli Atleti è libera, ma essi devono essere tutti rivolti verso l'Arbitro / il tavolo della Giuria.

Articolo 02 : Ufficiali di Gara

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 02 / pag 05

Articolo 03 : Abbigliamento Ufficiale dei Contendenti

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 03 / pag 06

Articolo 04 : Organizzazione della Gara

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 04 / pagg 06 e 07 con le seguenti aggiunte/modifiche

- 4.1 Ciascuna coppia è composta da due (2) Atleti : maschi, femmine o misti.
Ciascuna squadra è composta da tre (3) Atleti : maschi, femmine o misti.
- 4.2 Ciascun Atleta può gareggiare al massimo in una specialità a coppia o a squadra, cioè gli Atleti partecipanti alla categoria di Kata a Squadra non possono gareggiare anche alla categoria Kata a Coppia, e viceversa.
Ogni Atleta può gareggiare in una sola coppia o squadra.
- 4.3 Tutte le categorie di Kata a Coppia / Squadra eseguiranno una prova unica, in caso di spareggio potranno ripetere lo stesso Kata.
- 4.4 Categorie con meno di 5 coppie / squadre potranno essere eventualmente accorpate a categorie simili per età e cintura (la scelta della categoria è a discrezione dell'Organizzazione).
La categoria accorpata potrà essere annullata.

- Esempio : categoria : 6-9 anni cinture bianca-gialla-arancio / verde-blu
 categoria : 10-12 anni cinture bianca-gialla-arancio / verde-blu
- | | | |
|------------|----------------------------------|------------------------------------|
| Coppia A : | 7 anni arancio + 9 anni verde | cat. : 6-9 anni / verde-blu |
| Coppia B : | 8 anni arancio + 10 anni arancio | cat. : 10-12 anni / bia-gia-ara |
| Coppia C : | 8 anni arancio + 10 anni verde | non accettabile |

- Esempio : categoria : 6-9 anni cinture bianca-gialla-arancio / verde-blu
categoria : 10-12 anni cinture bianca-gialla-arancio / verde-blu
- Squadra A : 7 anni ara + 9 anni ver + 8 anni gia cat. : 6-9 anni / bia-gia-ara
Squadra B : 8 anni gia + 8 anni ara + 10 anni ara cat. : 6-9 anni / bia-gia-ara
Squadra C : 11 anni blu + 10 anni ara + 10 anni ver cat. : 10-12 anni / verde-blu
Squadra D : 9 anni ara + 11 anni blu + 10 anni ver non accettabile

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 05 / pagg 07 - 09 con le seguenti aggiunte/modifiche

- SINCRONISMO** nelle prove di *Kata* a Coppia / Squadra è richiesta la sincronizzazione nell'esecuzione delle tecniche. La sincronizzazione consiste nella capacità da parte di ognuno dei componenti di aderire a comuni parametri esecutivi della tecnica e del ritmo, e di esprimerli in gara.

Spiegazione : la sincronizzazione è il risultato di una perfetta integrazione tra i componenti della Squadra. Generalmente le imperfezioni sono dovute ad anticipazioni o ritardi in alcuni movimenti o a differenze strutturali della tecnica.

- pag. 14

Schema riassuntivo delle griglie di valutazione per Kata a Coppia/Squadra :

A COPPIA / A SQUADRA		Legenda	
T	1 a 6	T	TECNICA
R	1 a 4	R	RITMO
S	1 a 4	P	POTENZA
P	1 a 3	E	ESPRESSIVITÀ
K	1 a 3	K	KIME
		S	SINCRONISMO

PENALITA'	
Esitazione (breve vuoto di memoria)	- 0.1
Leggera perdita di equilibrio	- 0.1
Lieve perdita di sincronizzazione	- 0.1
Evidente perdita di equilibrio	- 0.2
Evidente perdita di sincronizzazione	- 0.2
Posizioni esasperate ed anti-fisiologiche	- 0.3
Non eseguire una tecnica del Kata	- 0.3
Grave perdita di equilibrio o caduta	- 0.5
Interruzione della prova	punt. minimo *)
Non eseguire una parte di Kata	punt. minimo *)
Dichiarare un Kata ed eseguirne un altro	punt. minimo *)

*) Il punteggio minimo è da intendersi come segue :

Per punteggi da 6.0 a 8.0	Categorie fino a 14 anni (Bambini, Ragazzi, Esordienti)	6.5
	Altre categorie (over 15 anni)	6.0
Per punteggi da 7.0 a 9.0	Categorie fino a 14 anni (Bambini, Ragazzi, Esordienti)	7.5
	Altre categorie (over 15 anni)	7.0

Articolo 06 : Criteri di Decisione

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 06 / pag 11 con le seguenti aggiunte/modifiche

- 6.1 Per ogni prova il Presidente di Giuria provvederà a registrare i punteggi. In caso di arbitraggio a 5 UdG, verranno eliminati il punteggio minimo ed il punteggio massimo e non più considerati. Dei 3 punteggi validi restanti verrà fatta la somma. La classifica sarà stilata in base al punteggio totale.
- 6.2 In caso di parità di punteggio tra due o più coppie/squadre, si procede come segue :
- vince la coppia/squadra con il minimo valido maggiore in caso di ulteriore parità
 - vince la coppia/squadra con il massimo valido maggiore
- 6.3 Nel caso siano state disputate 2 prove, a parità di punteggio tra due o più coppie/squadre, si procede come segue :
- vince la coppia/squadra con la somma dei minimi validi maggiore in caso di ulteriore parità
 - vince la coppia/squadra con la somma dei massimi validi maggiore

6.4 In caso di nuova parità si procederà con una prova ulteriore (spareggio ad eliminazione diretta), invitando le coppie/squadre a salire individualmente sul tatami con la seguente modalità :

- valutazione diretta a bandierine *se spareggio tra 2 coppie/squadre*
- valutazione a punteggio *se spareggio tra 3 o più coppie/squadre*

Verrà decretata vincitrice la coppia/squadra che avrà ottenuto nel Kata di spareggio il punteggio maggiore (giudizio a punteggio) o la maggioranza dei voti (giudizio a bandierine).

6.5 Per tutte le categorie di Kata a coppia/squadra il Kata di spareggio è di libera scelta e può essere ripetuto un Kata già eseguito.

KATA A COPPIA INTEGRATO

Articolo 01 : Area di Gara

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 01 / pagg 04 e 05

- 1.1 Nelle gare di Kata a Coppia Integrato tutti i membri della coppia devono iniziare il Kata rivolti nella stessa direzione e verso l'Arbitro / verso il tavolo della Giuria.
Nel caso di Atleti non vedenti non verrà presa in considerazione al termine del Kata una diversa direzione da quella iniziale al pari del Kata individuale non vedenti.

Articolo 02 : Ufficiali di Gara

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 02 / pag 05

Articolo 03 : Abbigliamento Ufficiale dei Contendenti

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 03 / pag 06

Articolo 04 : Organizzazione della Gara

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 04 / pagg 06 e 07 con le seguenti aggiunte/modifiche

- 4.1 Ciascuna coppia è composta da due (2) Atleti, maschi, femmine o misti.
La gara è riservata a coppie composte da un Atleta diversamente abile e un Atleta normodotato oppure da due Atleti diversamente abili.
- 4.2 Ciascun Atleta normodotato partecipante nella categoria di Kata a Coppia Integrato può partecipare anche nel Kata a Coppia o Kata a Squadra per normodotati.
- 4.3 Gli Atleti diversamente abili possono gareggiare nelle categorie Kata a Coppia o Kata a Squadra con compagni normodotati o con altri Atleti portatori di disabilità simile o differente.
- 4.4 Se previsto dal regolamento di gara, le coppie possono portare un Kata di libera composizione nel momento in cui questo Kata valorizzi le caratteristiche dell'Atleta con disabilità.
- 4.5 Per tutte le categorie di Kata a Coppia Integrato si eseguirà una prova unica, in caso di spareggio si potrà ripetere il Kata già eseguito in precedenza.

- 4.6 All'atto dell'iscrizione alla gara l'Atleta disabile dovrà certificare la propria disabilità. In caso di dubbi da parte della Commissione Arbitrale e/o del Responsabile di Gara, l'Atleta dovrà esibire l'apposito certificato rilasciato da una Commissione Medica con valore legale, attestante la propria disabilità e la relativa percentuale riconosciuta.

Articolo 05 : Criteri di Valutazione

Si rimanda al Cap : Kata a Coppia/Squadra - Articolo 05 / pag 15 con le seguenti aggiunte/modifiche

- 5.1 L'obiettivo del Gruppo Arbitrale sarà premiare i pregi della dimostrazione anziché penalizzare i difetti del Kata.
- Per Atleti con disabilità fisica non verranno considerati errori di posizione o le tecniche di calcio : queste ultime possono essere sostituite da altre effettuate secondo possibilità.
- Nel ritmo, il Gruppo Arbitrale deve tener conto dell'utilizzo obbligato di eventuali ortesi (stampelle, tutori, carrozzina etc.) con gli impedimenti dovuti al mezzo stesso.
- Per Atleti non vedenti l'uso dello sguardo può essere sostituito dal cenno del capo; non verrà valutata la conclusione del Kata fuori l'Embusen o in direzione opposta a quella di partenza.

Articolo 06 : Criteri di Decisione

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 06 / pagg 11 e 12 con le seguenti aggiunte / modifiche

- 6.1 Nel caso di Kata di libera composizione, i criteri decisionali non variano (ritmo, buona esecuzione e comprensione, zanshin, cenni del capo, etc.).

APPENDICE 1 : LISTA DEI KATA DI LIBERA SCELTA

Lista dei Kata di libera scelta

A1	Anan	J1	Jiin	P4	Passai
A2	Anan Dai	J2	Jion	P5	Pinan 1
A3	Ananko	J3	Jitte	P6	Pinan 2
A4	Aoyagi	J4	Jyuroku	P7	Pinan 3
B1	Bassai Dai	K1	Kanchin	P8	Pinan 4
B2	Bassai Sho	K2	Kanku Dai	P9	Pinan 5
C1	Chatanyara Kushanku	K3	Kanku Sho	R1	Rohai
C2	Chibana No Kushanku	K4	Kanshu	S1	Saifa (Saiha)
C3	Chinte	K5	Kishimoto No Kushanku	S2	Sanchin
C4	Chinto	K6	Kosokun (Kushanku)	S3	Sansai
E1	Enpi	K7	Kosokun (Kushanku) Dai	S4	Sanseiru
F1	Fukyugata 1	K8	Kosokun (Kushanku) Sho	S5	Sanseru
F2	Fukyugata 2	K9	Kyan No Wanshu	S6	Seichan
G1	Gankaku	K10	Kyan No Chinto	S7	Seichin
G2	Garyu	K11	Kururunfa	S8	Seienchin (Seyenchin)
G3	Gekisai (Gekisai) 1	K12	Kusanku	S9	Seipai
G4	Gekisai (Gekisai) 2	M1	Matsukaze	S10	Seiryu
G5	Gojushiho	M2	Matsumura Bassai	S11	Seisan
G6	Gojushiho Dai	M3	Matsumura Rohai	S12	Shiho Kousoukun
G7	Gojushiho Sho	M4	Meikyo	S13	Shinpa
H1	Hakucho	M5	Myojo	S14	Shinsei
H2	Hangetsu	N1	Naifanchin (Naihanshin) 1	S15	Shisochin
H3	Haufa	N2	Naifanchin (Naihanshin) 2	S16	Sochin
H4	Heian 1 (shodan)	N3	Naifanchin (Naihanshin) 3	S17	Suparinpei
H5	Heian 2 (nidan)	N4	Nijushiho	T1	Tekki 1
H6	Heian 3 (sandan)	N5	Nipaipo	T2	Tekki 2
H7	Heian 4 (yodan)	N6	Niseishi	T3	Tekki 3
H8	Heian 5 (godan)	O1	Ohan	T4	Tensho
H9	Heiku	O2	Ohan Dai	T5	Tomari Bassai
I1	Ishimine Bassai	O3	Oyadomari No Passai	U1	Unsu (Unshu)
I2	Itosu Rohai 1	P1	Pachu	U2	Useishi (Gojushiho)
I3	Itosu Rohai 2	P2	Paiku	W1	Wankan
I4	Itosu Rohai 3	P3	Papuren	W2	Wanshu

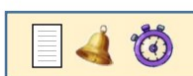
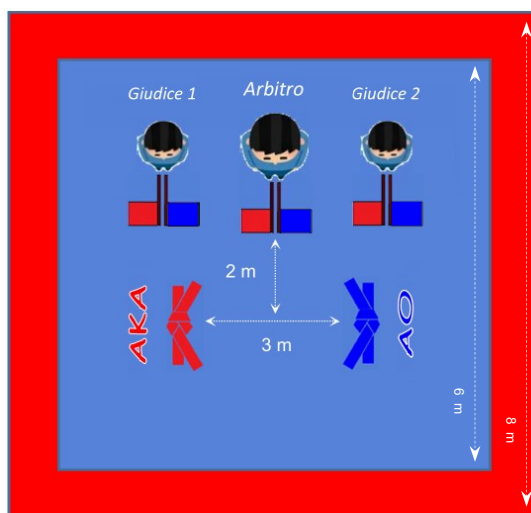
ULTERIORI FUORI TABELLA

H11	Heiwa shodan	E2	Empi Ha	T8	Taikyoku shodan
H12	Heiwa nidan	G8	Gojo Yon	T9	Taikyoku nidan
H13	Heiwa sandan	H10	Hiji no kata	T10	Taikyoku sandan
H14	Heiwa yodan	H16	Hyakuhachi	T11	Taikyoku soft
H15	Heiwa godan	J5	Juni	T12	Taikyoku jodan
		T6	Tajima	T13	Taikyoku chudan
		T7	Ten Ryu no kata	T14	Taikyoku gedan

KIHON IPPON KUMITE

Articolo 01 : Area di Gara

Arbitraggio a 3



- 1.1 L'area di gara può essere la stessa usata per lo svolgimento delle competizioni di *Kata*, vedi **Punti da 1.1 a 1.2 / pag 05**, e deve possedere le stesse caratteristiche. Come area di gara è possibile rinunciare all'uso di tappetini.
- 1.2 Il Gruppo Arbitrale è composto da un Arbitro e da due Giudici. L'Arbitro si posiziona in piedi al centro del tatami rivolto verso il tavolo della Giuria mentre i due Giudici si posizionano in linea a fianco dell'Arbitro (uno alla sua sinistra e uno alla sua destra - vedi **figura sopra**).
- 1.3 La disposizione dei contendenti deve essere come mostrato in **figura sopra**.

Articolo 02 : Regolamento Generale

- 2.1 In caso di assenza di alcuni Atleti iscritti, il tabellone di gara può essere rieditato al tavolo centrale considerando gli Atleti presenti ed equilibrando così gli incontri. Sarà cura del Responsabile di Gara in collaborazione con i Presidenti di Giuria redigere un nuovo tabellone. Se in una categoria risultano presenti solo 3 Atleti, si procederà con la competizione con metodo Girone all'Italiana.

- 2.2 Gli Atleti devono indossare solo i guantini, altre protezioni non sono ammesse.
Il primo Atleta chiamato (Aka) indosserà una cintura rossa e guantini rossi. Il secondo Atleta chiamato (Ao) indosserà una cintura blu e guantini blu.
- 2.3 E' assolutamente vietato il contatto. L'Atleta che arriva a contatto viene squalificato, a meno che il contatto sia stato causato dall'avversario.

Articolo 03 : Tecniche Richieste

- 3.1 L'Atleta che inizia (Tori) deve eseguire l'intera sequenza di tecniche di attacco stabilite mentre l'avversario (Uke) eseguirà tutte le tecniche di parata corrispondenti.
Alla fine della sequenza sarà il turno dell'altro Atleta ad eseguire le tecniche di attacco.
- 3.2 L'Atleta che esegue l'attacco (Tori) parte dalla posizione *Zenkutsu Dachi* con *Gedan Barai* e dichiara la tecnica che eseguirà, mentre l'Atleta che esegue la parata (Uke) parte dalla posizione di *Yoi* in piedi (*Hachiji Dachi*).
- 3.3 Dopo ogni contrattacco i due Atleti tornano alla posizione di partenza : *Zenkutsu Dachi* con *Gedan Barai* o in posizione *Hachiji Dachi* in piedi per poi ridiscendere nuovamente in *Zenkutsu Dachi* indietro con *Gedan Barai* per l'attaccante, e posizione di *Hachiji Dachi* per il difensore.

Attaccante (Tori) :	<i>Oi Zuki jodan</i>	<i>con passo avanti</i>
	<i>Oi Zuki chudan</i>	<i>con passo avanti</i>
	<i>Mae Geri chudan</i>	<i>con gamba posteriore</i>

da eseguire nell'ordine indicato.

- 3.4 Dopo l'esecuzione della tecnica da parte dell'attaccante, questo deve rimanere fermo fino a che il difensore non abbia completato sia la parata che il contrattacco.
Il braccio che effettua la tecnica di contrattacco deve rimanere in estensione e non essere ritirato in velocità.
- 3.5 Prima di eseguire la tecnica di contrattacco, deve essere obbligatoriamente eseguita la tecnica di parata.
- 3.6 Dalla dichiarazione della tecnica di attacco devono trascorrere almeno 3 secondi prima della sua esecuzione.
- 3.7 Tutte le tecniche devono essere eseguite partendo dalla stessa guardia.

Difensore (Uke) :

- 3.8 La tecnica di parata su attacchi di pugno può essere eseguita speculare o non speculare arretrando in posizione *Zenkutsu Dachi*.
- 3.9 La tecnica di parata su attacchi di gamba può essere eseguita speculare o non speculare con spostamento in posizione *Kiba Dachi* o *Zenkutsu Dachi*.
- 3.10 Per il contrattacco è obbligatorio eseguire *Gyaku Zuki chudan*.

Articolo 04 : Criteri di Valutazione e Decisione

- 4.1 Alla chiamata, il primo Atleta chiamato (*Aka/rosso*) si posiziona alla destra dell'Arbitro, mentre il secondo Atleta chiamato (*Ao/blu*) alla sinistra dell'Arbitro, entrambi all'esterno del perimetro di gara. All'invito dell'Arbitro, i contendenti entrano nel quadrato di gara e rivolgono il saluto agli Ufficiali di Gara e tra loro.
- 4.2 L'Arbitro designa l'Atleta che deve iniziare, quindi comanda *<Hajime>*.
Se non viene espressamente indicato nessun Atleta, inizia il primo Atleta chiamato (*Aka*).
- 4.3 In qualsiasi caso lo ritenga necessario, l'Arbitro può interrompere il combattimento. Questo riprenderà dalle posizioni iniziali dei contendenti.
- 4.4 Per la valutazione deve essere tenuto in considerazione quanto segue :
- l'esecuzione della tecnica (*che sia conforme a quanto richiesto*);
 - la qualità delle tecniche eseguite in attacco, in parata ed in contrattacco;
 - il controllo delle tecniche eseguite in attacco, in parata ed in contrattacco;
 - le tecniche di attacco, difesa e contrattacco devono essere eseguite in modo netto e preciso, senza incertezze;
 - la distanza di attacco e di contrattacco deve essere corretta;
- 4.5 Alla fine dell'intera sequenza da parte di entrambi i contendenti l'Arbitro richiederà il giudizio degli Ufficiali di Gara. L'Arbitro chiamerà *<Hantei>* e al suo fischio tutti e 3 gli Ufficiali di Gara esprimeranno il loro giudizio con le bandierine.
- Ognuno degli Ufficiali di Gara esprimerà la propria preferenza per uno dei due contendenti, non è ammesso il voto di parità.
- L'Arbitro decreterà quindi il vincitore, cioè l'Atleta che avrà ottenuto la maggioranza dei voti.

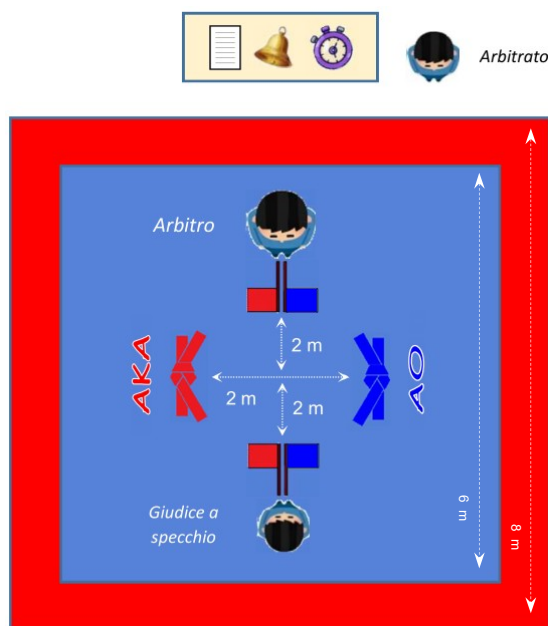
Articolo 05 : Girone all'Italiana

- 5.1 Per determinare la classifica nel Girone all'italiana, si assegnano ad ogni Atleta, per ogni incontro effettuato, dei "punti incontro" come segue :
- | | |
|-----------|-------------------------|
| vittoria | <u>2 punti</u> incontro |
| pareggio | <u>1 punto</u> incontro |
| sconfitta | <u>0 punti</u> incontro |
- Si procede quindi alla somma di questi "punti incontro" sui 3 combattimenti dell'intero girone. Vince l'Atleta che ha ottenuto più "punti incontro".
- 5.2 Non è possibile una **parità tra 2 Atleti**.
- 5.3 In caso di **parità tra 3 Atleti**, si procede considerando l'ordine indicato di seguito fino al criterio risolutivo, non sarà quindi necessario proseguire con il criterio successivo :
- vince l'Atleta che nei 3 incontri ha ottenuto più punti (voti arbitrali) *in caso di parità*
 - si procede con un incontro di spareggio a 3 con una tecnica scelta dall'Arbitro *in caso di ulteriore parità*
 - si procede con decisione per *Hantei* dei 3 Ufficiali di Gara

JIYU IPPON KUMITE

Articolo 01 : Area di Gara

Arbitraggio a specchio



- 1.1 L'area di gara può essere la stessa usata per lo svolgimento delle competizioni di Kata, vedi [Punti da 1.1 a 1.2 / pag 05](#), e deve possedere le stesse caratteristiche. Come area di gara è possibile rinunciare all'uso di tappetini.
- 1.2 L'Arbitro si posiziona in piedi al centro del tatami con le spalle rivolte al tavolo della Giuria mentre il Giudice a specchio si posiziona di fronte all'Arbitro. L'Arbitrator si siede al lato sinistro del tavolo della Giuria (vedi [figura sopra](#)).
- 1.3 La disposizione dei contendenti deve essere come mostrato in [figura sopra](#).

Articolo 02 : Regolamento Generale

- 2.1 In caso di assenza di alcuni Atleti iscritti, il tabellone di gara può essere rieditato al tavolo centrale considerando gli Atleti presenti ed equilibrando così gli incontri. Sarà cura del Responsabile di Gara in collaborazione con i Presidenti di Giuria redigere un nuovo tabellone. Se in una categoria risultano presenti solo 3 Atleti, si procederà con la competizione con metodo Girone all'Italiana.

- 2.2 Gli Atleti devono indossare solo i guantini, altre protezioni non sono ammesse.
Il primo Atleta chiamato (Aka) indosserà una cintura rossa e guantini rossi. Il secondo Atleta chiamato (Ao) indosserà una cintura blu e guantini blu.
- 2.3 Premesso che per corretta distanza si intende una distanza tale per cui la tecnica, se non fosse controllata avrebbe il massimo effetto possibile, quindi la cui massima estensione non sia né in eccesso né in difetto rispetto all'area di attacco, si stabilisce che :
- è assolutamente vietato il contatto conseguente alla non corretta gestione della distanza e/o del controllo da parte di chi esegue la tecnica;
 - al completamento della tecnica, tra questa e l'area di attacco è consentita una tolleranza massima di 10 cm per gli attacchi *jodan*, e una tolleranza massima di 5 cm per gli attacchi *chudan*, 10 cm per quanto riguarda le tecniche di gamba (*Geri*);

Attaccante

- 2.4 Tutte le tecniche devono essere eseguite direttamente ed in avanzamento (con passo in avanti).
- 2.5 E' consentita una sola finta (per finta si intende qualsiasi movimento simuli l'inizio di un attacco senza però eseguirlo effettivamente, non sono considerate finte i movimenti di avvicinamento per l'acquisizione della corretta distanza al fine di portare la tecnica di attacco).

Difensore

- 2.6 Il difensore deve gestire correttamente la distanza dall'avversario, evitando di renderla eccessiva e disporsi ad accettare il combattimento.

Articolo 03 : Tecniche Richieste

Attaccante :

<u>Cinture</u> Gialla / Arancio	Oi Zuki <i>jodan</i>	<i>con passo avanti</i>
	Oi Zuki <i>chudan</i>	<i>con passo avanti</i>
	Mae Geri <i>chudan</i>	<i>con gamba posteriore</i>
<u>Cinture</u> Verde / Blu / Marrone / Nera	Oi Zuki <i>jodan</i>	<i>con passo avanti</i>
	Oi Zuki <i>chudan</i>	<i>con passo avanti</i>
	Mae Geri <i>chudan</i>	<i>con gamba posteriore</i>
	Mawashi Geri (<i>jodan o chudan</i>)	<i>con gamba posteriore</i>

da eseguire nell'ordine indicato.

- 3.1 L'Atleta che inizia la sequenza deve dichiarare ogni attacco. Nel caso di attacco di *Mawashi Geri*, l'attaccante deve indicare se eseguirà la tecnica *jodan* o *chudan*.
- 3.2 Dalla dichiarazione dell'attacco devono trascorrere almeno 3 secondi prima che l'attacco abbia inizio, fino ad un tempo massimo di 10 secondi per completare la tecnica di attacco.

- 3.3 L'attacco deve essere portato dalla guardia in cui viene dichiarato. Se dopo avere dichiarato l'attacco, l'attaccante cambia guardia, deve dichiarare di nuovo la tecnica e deve lasciare trascorrere altri 3 secondi prima di portare l'attacco. E' consentito un solo cambio guardia su tutta la sequenza.
- 3.4 Le tecniche di pugno (*Oi Zuki*) devono essere eseguite avanzando con il passo.
Le tecniche di calcio (*Geri*) devono essere eseguite con la gamba posteriore avanzando.
- 3.5 Dopo l'esecuzione della tecnica da parte dell'attaccante, questo deve rimanere fermo fino a che il difensore non abbia completato sia la parata che il contrattacco.

Difensore :

- 3.6 La tecnica di parata è libera e può essere eseguita con qualsiasi spostamento che non sia l'avanzamento.
- 3.7 Prima di eseguire la tecnica di contrattacco, deve essere obbligatoriamente eseguita la tecnica di parata.
- 3.8 Per il contrattacco è obbligatorio eseguire *Gyaku Zuki chudan*, soffermandosi un istante enfatizzando la tecnica (non richiamando la tecnica repentinamente).

Articolo 04 : Criteri di Valutazione e Decisione

Si rimanda al Cap : Kihon Ippon Kumite - Articolo 04 / pag 22 con le seguenti aggiunte/modifiche

- 4.1 L'Arbitro designa l'Atleta che deve iniziare, quindi comanda <Hajime>.
Se non viene espressamente indicato nessun Atleta, inizia il primo Atleta chiamato (*Aka*).
- 4.2 In caso di uscita dal perimetro di gara o in qualsiasi altro caso lo ritenga necessario, l'Arbitro può interrompere il combattimento. Questo riprenderà dalle posizioni iniziali dei contendenti.
- 4.3 Negli incontri di Jiyu Ippon Kumite l'uscita dal campo di gara (*Jogai*) non comporta nessuna penalità, ma deve essere tenuta in considerazione al momento del giudizio finale.
- 4.4 Per la valutazione deve essere tenuto in considerazione quanto segue :
- l'esecuzione della tecnica (che sia conforme a quanto richiesto);
 - la qualità delle tecniche eseguite in attacco, in parata ed in contrattacco;
 - il controllo delle tecniche eseguite in attacco, in parata ed in contrattacco;
 - le tecniche di attacco, difesa e contrattacco devono essere eseguite in modo netto e preciso, senza incertezze;
 - la distanza di attacco e di contrattacco deve essere corretta;
- 4.5 Alla fine di ogni singola sequenza da parte di entrambi i contendenti, sia l'Arbitro che il Giudice a specchio daranno il loro giudizio contemporaneamente con le bandierine.
- Potrà essere assegnato un punto ad *Aka* o a *Ao* sollevando la bandierina corrispondente, oppure potrà essere data una parità (nessun giudizio) incrociando entrambe le bandierine o non facendo nessun segnale. L'Arbitrator è addetto alla registrazione dei punti attribuiti ai contendenti.

- 4.6 Alla fine dell'incontro l'Arbitrator conteggerà i punti ottenuti da ciascun Atleta ed indicherà all'Arbitro il vincitore.
In caso di parità di punteggio l'Arbitro sceglierà una delle tecniche previste per la sequenza e farà eseguire questa tecnica ai due contendenti (spareggio). Alla fine delle esecuzioni i 3 UdG daranno il loro giudizio ed il vincitore verrà decretato in base alla maggioranza dei voti.

Articolo 05 : Girone all'Italiana

- 5.1 Per determinare la classifica nel Girone all'italiana, si assegnano ad ogni Atleta, per ogni incontro effettuato, dei "punti incontro" come segue :

vittoria	<u>2 punti</u> incontro
pareggio	<u>1 punto</u> incontro
sconfitta	<u>0 punti</u> incontro

Si procede quindi alla somma di questi "punti incontro" sui 3 combattimenti dell'intero girone. Vince l'Atleta che ha ottenuto più "punti incontro".

- 5.2 In caso di **parità tra 2 Atleti**, si procede considerando l'ordine indicato di seguito fino al criterio risolutivo, non sarà quindi necessario proseguire con il criterio successivo :

- vince l'Atleta che ha vinto lo scontro diretto *in caso di parità*
- vince l'Atleta che ha ricevuto più voti nei 3 incontri *in caso di parità*
- si procede con un incontro di spareggio con una tecnica scelta dall'Arbitro

- 5.3 In caso di **parità tra 3 Atleti**, si procede considerando l'ordine indicato di seguito fino al criterio risolutivo, non sarà quindi necessario proseguire con il criterio successivo :

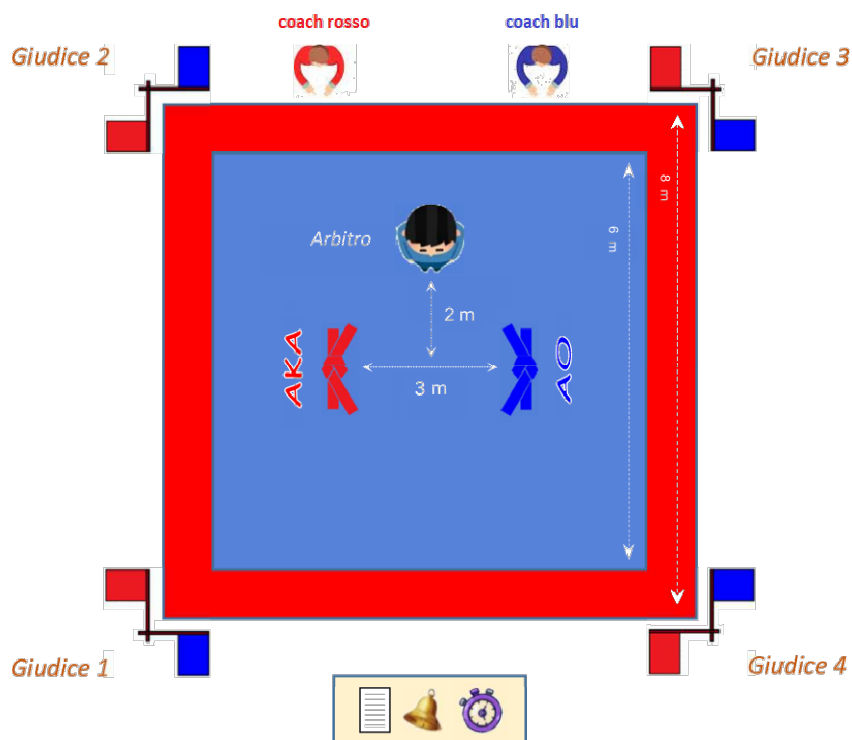
- vince l'Atleta che ha ricevuto più voti nei 3 incontri *in caso di parità*
- si procede con un incontro di spareggio con una tecnica scelta dall'Arbitro *in caso di ulteriore parità*
- si procede con decisione per *Hantei* dei 3 Ufficiali di Gara

Nota in caso la parità tra 3 Atleti si risolva e si passi ad una parità tra 2 Atleti, si procede come al **Punto 5.2 / pag 26** per determinare la classifica.

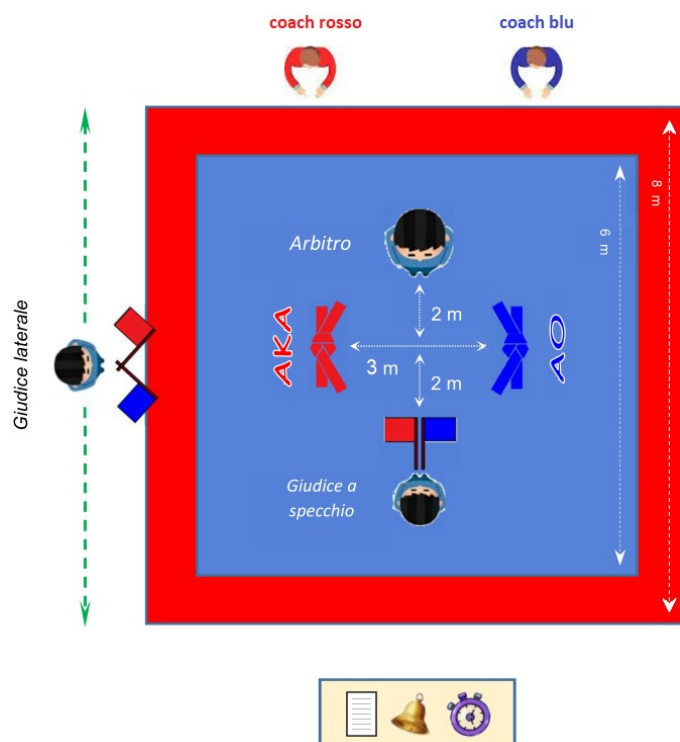
JIYU KUMITE

Articolo 01 : Area di Gara

Arbitraggio a 5



Arbitraggio a specchio



- 1.1 L'area sarà costituita da un quadrato coperto da tappeti di misura **8 m x 8 m**.
Se la logistica non lo permette, l'Area di gara dovrà avere comunque una superficie minima di 7 m x 7 m. Il perimetro esterno di larghezza 1 m dovrà essere in colore diverso dal resto dell'area coperta da tappeti.
L'area deve essere piana e priva di pericoli di ogni tipo.
- 1.2 I tappeti usati devono essere antiscivolo nella parte a contatto col suolo, ma devono avere anche un basso coefficiente d'attrito sulla superficie. L'Arbitro deve assicurarsi che i tappeti non si spostino lateralmente durante la gara, perché potrebbero causare lesioni e costituire un pericolo.
- 1.3 E' possibile predisporre al centro del tatami a distanza di 2 m tra loro ed in direzione perpendicolare rispetto al tavolo di giuria, due tatami ciascun lato in corrispondenza del posizionamento di Aka e Ao per definire le loro posizioni iniziali.
- 1.4 Il primo Atleta chiamato è Aka (rosso) e si posiziona a destra dell' Arbitro.
Il secondo Atleta chiamato è Ao (blu) e si posiziona a sinistra dell' Arbitro.

Arbitraggio a 5

Viene utilizzato di preferenza il sistema di arbitraggio a 5, cioè 1 Arbitro + 4 Giudici di sedia.

L'Arbitro si posiziona al centro del tatami come rappresentato in **figura a pag 27** e rivolto verso il tavolo della giuria, per garantire una maggiore visibilità e permettere una migliore decodificazione dei suoi segnali da parte dei Presidenti di Giuria.

I 4 Giudici prendono posizione ai 4 angoli del quadrato.

I Giudici di sedia devono essere provvisti di bandierine in caso di giudizio e fischietto per richiamare l'attenzione dell'Arbitro quando lo ritengono necessario.

Il giudizio dell'Arbitro ha la stessa valenza di quello dei Giudici di Sedia, per cui la decisione verrà presa unicamente in base alla maggioranza.

Arbitraggio a specchio

Si può utilizzare in alternativa all'arbitraggio a 5, anche l'arbitraggio con sistema a specchio, cioè 1 Arbitro, un Giudice a specchio e un Giudice laterale.

L'Arbitro si posiziona al centro del *tatami* come rappresentato in **figura a pag 27**, mentre il Giudice a specchio (senza bandierine) prende posizione di fronte all'Arbitro. Il Giudice laterale (con bandierine) si può muovere lungo il lato alla destra dell'Arbitro.

Quando l'Arbitro segnala la sua decisione alla Giuria, il Giudice a specchio si sposta lateralmente per permettere alla Giuria di vedere la sua gestualità.

**Ad ogni <Yame> dell'Arbitro, sia il Giudice a Specchio che il Giudice Laterale devono segnalare il loro giudizio in modo che la decisione venga presa unicamente in base alla maggioranza dei voti.
In caso di parità non verrà assegnato nessun punto.**

Articolo 02 : Ufficiali di Gara

- 2.1 Viene utilizzato di preferenza il sistema di **arbitraggio a 5**, cioè 1 Arbitro (*Shushin*) e 4 Giudici di sedia (*Fukushin*) come in **figura a pag 27**.
- 2.2 In caso di necessità sarà possibile utilizzare il sistema dell'arbitraggio a specchio con 1 Arbitro (*Shushin*) + 1 Giudice a specchio (*Fukushin*) e 1 Giudice laterale (*Fukushin*) come in **figura a pag 27**.
- 2.3 La disposizione dei contendenti è indicata in **figura a pag 27**.
- 2.4 In aggiunta, per facilitare le operazioni dell'incontro, devono essere previsti dei Presidenti di Giuria (addetti al tempo, annunciatori, addetti alla registrazione e supervisori del punteggio).
- 2.5 Arbitri e Giudici devono indossare l'uniforme come descritto al **Articolo 02 - Kata Individuale / pag 05**. Se la Commissione Arbitrale è d'accordo, gli Arbitri potranno togliere le giacche.
- 2.6 I termini e la gestualità che devono essere utilizzati dall'Arbitro e dai Giudici durante la gara sono specificati nell'**Appendice 2 e 3 / da pag 49 a pag 54**.

Articolo 03 : Abbigliamento Ufficiale dei Contendenti

Si rimanda al Cap : Kata Individuale - Articolo 03 / pag 06 con le seguenti aggiunte/modifiche

- 3.1 Gli Atleti devono indossare un *karategi* bianco. Può essere indossato sul *karategi* un emblema non eccedente la superficie globale di 10 cm² (10x10 o 12x8). Le etichette originali della ditta produttrice possono apparire sul *karategi*, in una posizione normalmente accettata, p.es. l'angolo in basso a destra della giacca e/o sulla vita dei pantaloni. Sul lato sinistro del *karategi* è possibile apporre lo scudetto di Campione Provinciale / Regionale / Nazionale CSI.
- 3.2 La giacca, quando è chiusa attorno alla vita con la cintura, deve essere di una lunghezza minima che copra i fianchi, ma non deve essere di lunghezza superiore ai tre quarti della coscia. Tutte le categorie femminili, e le categorie maschili fino a 10 anni, possono indossare una semplice T-shirt bianca sotto la giacca del *karategi*.
- 3.3 Le maniche della giacca non devono essere più lunghe della piega del polso e più corte della metà dell'avambraccio. Le maniche non devono essere arrotolate.
I pantaloni devono essere lunghi almeno sino ai due terzi della tibia e non devono essere arrotolati.
- 3.4 Uno dei contendenti deve indossare una cintura rossa (*Aka*) e l'altro deve indossarne una blu (*Ao*). Le cinture (rossa e blu) devono essere di circa 5 cm di larghezza e di una lunghezza sufficiente per consentire di far sporgere 15 cm di cintura per lato dal nodo.
Non devono essere indossate le cinture di grado.
- 3.5 Gli Atleti devono presentarsi sul tappeto con le seguenti protezioni personali obbligatorie :

 guantini	<i>rossi e blu, obbligatori dello stesso colore della cintura assegnata per il combattimento</i>
paradenti	
paratibia-collo piede	<i>colore indifferente ma devono coprire <u>interamente</u> le dita dei piedi</i>
conchiglia (categorie maschili)	paraseno (categorie femminili)

3.6 Se ad un Atleta viene chiesto se indossa la conchiglia e questo risponde di sì, ma durante il combattimento o dopo risulta evidente che non la indossi (ed ha quindi dichiarato il falso), a quell'Atleta viene comminato uno *Shikkaku*, viene squalificato dalla competizione e non viene classificato.

Se invece l'Atleta non indossa la conchiglia ma non gli è stata chiesta conferma prima dell'incontro, l'Atleta viene penalizzato solo con *Hansoku Chui*.

3.7 Gli Atleti delle classi fino a 14 anni, cioè **Ragazzi** ed **Esordienti** devono indossare, in tutte le gare, un **caschetto** protettivo adeguato accettato dalla Commissione Arbitrale. Il caschetto è vietato in tutte le altre categorie.

Se il caschetto garantisce la protezione della bocca, il paradenti è facoltativo, in caso contrario il paradenti è obbligatorio.



3.8 Inoltre, per tutte le categorie è fatto obbligo di indossare un **corpetto protettivo** adeguato o in alternativa il paraseno che copra l'addome per le categorie femminili.

3.9 L'Arbitro deve accertarsi (e chiedere) che i contendenti siano provvisti delle protezioni obbligatorie richieste.

3.10 Tutti gli accessori protettivi devono essere omologati dal CSI o autorizzati dal Gruppo Arbitrale e/o dal Responsabile di Gara.

3.11 I contendenti devono avere unghie corte e capelli puliti, ad una lunghezza che non comprometta una tranquilla condotta di gara. *Hachimaki* (fasce attorno alla fronte) non sono consentite.

Nei combattimenti sono proibiti fermagli per capelli e mollette metalliche, sono consentiti uno o due elastici non appariscenti su una singola coda a cavallo. Se la coda è ritenuta ancora troppo lunga a giudizio degli UdG, questa deve essere ulteriormente raccolta.

3.12 Nei combattimenti di *Kumite* sono severamente proibiti orecchini e/o piercing di qualsiasi genere anche se coperti da cerotti o bendaggi o qualsiasi altro oggetto che potrebbe rappresentare un pericolo per sé o per l'avversario.

L'Arbitro deve chiedere ai contendenti se indossano piercing, anelli o simili in parti del corpo non visibili e non coperti da protezione. Se viene risposto di no ma risulta falso, si può procedere comminando una squalifica con *Shikkaku*.

3.13 L'uso di apparecchi metallici per i denti è ammesso sotto diretta responsabilità dell'Atleta stesso (se maggiorenne) o dei genitori/rappresentanti legali (se minorenne).

Deve essere comunque indossato il paradenti a copertura dell'apparecchio o il caschetto protettivo nelle categorie dove previsto.

I contendenti si assumono qualsiasi responsabilità per eventuali ferite a loro stessi.

3.14 Gli occhiali sono proibiti. A rischio e responsabilità del contendente possono essere indossate delle lenti a contatto di tipo morbido.

3.15 L'uso di bendaggi, imbottiture o supporti a causa di una lesione pre-esistente deve essere approvato dal Gruppo Arbitrale, su parere del Medico di gara.

3.16 Se un Atleta entra nell'area di gara equipaggiato in modo inappropriato gli verranno concessi due minuti di tempo per rimediare e **gli verrà comunque attribuita un'ammonizione *Chui***.

Se allo scadere del tempo concesso non sarà ritenuto conforme a quanto richiesto, verrà dichiarato squalificato per *Hansoku*.

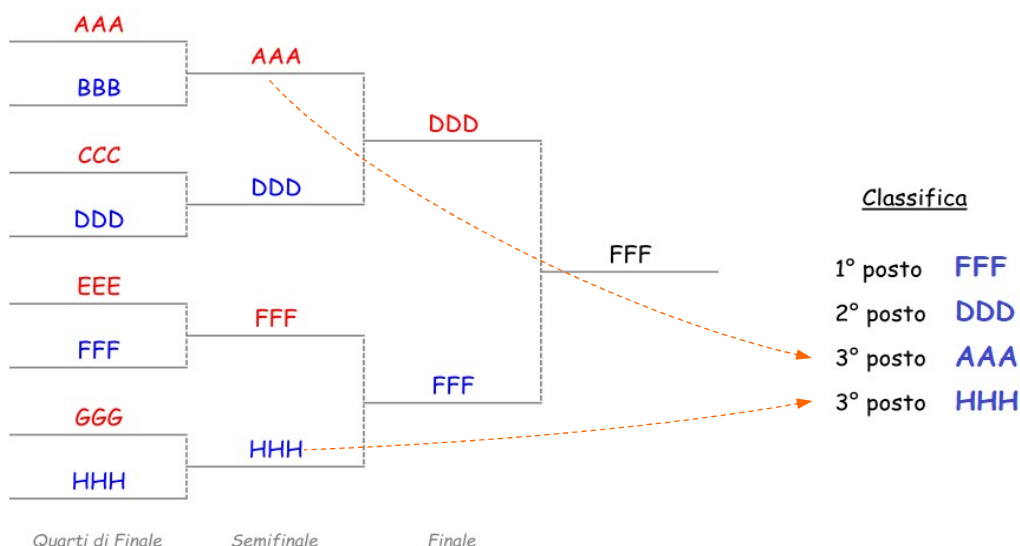


- 3.17 Ci può essere una motivazione religiosa per indossare alcuni oggetti, come turbanti, hijab o amuleti. Chi desidera indossare per motivi religiosi oggetti che sarebbero considerati non autorizzati, deve informarne il Responsabile Arbitri o il Responsabile di Gara prima dell'inizio della competizione. Il Referente esaminerà ogni domanda.

Articolo 04 : Organizzazione della Gara

<u>Categorie di età :</u>	Ragazzi	dai (9) 10 agli 11 anni	maschile / femminile
	Esordienti	dai 12 ai 14 anni	maschile / femminile
	Cadetti	dai 15 ai 17 anni	maschile / femminile
	Junior	dai 18 ai 20 anni	maschile / femminile
	Senior	dai 21 ai 35 anni	maschile / femminile
	Master	dai 36 ai 45 anni	maschile / femminile

- 4.1 Per l'inquadramento nella categoria fa fede l'anno di nascita come indicato sulla Lista delle Categorie pubblicata dalla Commissione Tecnica Nazionale valida per l'anno sportivo in corso o sul Regolamento di Gara specifico.
- 4.2 Le categorie di combattimento individuale per età possono essere ancora suddivise in categorie di peso. *Vedere la "Lista delle Categorie" allegata al Regolamento di Gara.*
Categorie con meno di 5 partecipanti possono essere accorpate a categorie simili per età e cintura (la scelta della categoria è a discrezione della Commissione Organizzatrice).
- 4.3 All'atto dell'iscrizione dell'Atleta alla competizione, fa fede il suo peso effettivo in quel momento per l'inquadramento nella categoria di peso. Non sono ammesse tolleranze sul peso. Sarà possibile effettuare dei controlli sul peso degli Atleti, in caso di incongruenze sarà possibile spostare l'Atleta iscritto in un'altra categoria di peso.
- 4.4 Nel caso si tratti di un circuito composto da più gare (torneo), fa fede il suo peso effettivo nel momento dell'iscrizione alla prima gara del circuito a cui si iscrive l'Atleta secondo la Lista delle Categorie valida per quel torneo. Egli non cambierà categoria di peso nel corso del torneo.
- 4.5 I singoli contendenti che non sono presenti all'atto della terza chiamata saranno squalificati da quella categoria (*Kiken*).
Le chiamate vengono effettuate ad intervalli di 30 secondi.
- 4.6 Nessun contendente può essere sostituito da un altro in un combattimento per il titolo individuale.
- 4.7 In gare con 4 o più Atleti in categoria vengono sorteggiati i nomi per i singoli combattimenti. Il vincitore di ogni combattimento passerà al turno successivo.
- 4.8 In caso di assenza di uno o più Atleti iscritti, il tabellone di gara può essere rieditato unicamente al tavolo centrale da parte del Responsabile di Gara in collaborazione con i Presidenti di Giuria considerando gli Atleti presenti ed equilibrando così gli incontri.
-  4.9 I due Atleti vincitori nella semifinale (qui in esempio : DDD e FFF) combatteranno tra loro per il 1° e 2° posto. I due Atleti perdenti nella semifinale (qui in esempio : AAA e HHH) si classificheranno parimerito al 3° posto senza necessità di scontro diretto.



4.10 In caso di categoria con 3 Atleti effettivi presenti, si svolgerà una competizione col metodo del Girone all'Italiana, questo permetterà a tutti i contendenti della categoria di combattere una volta tra di loro.

Nel Girone all'Italiana è possibile che un singolo incontro finisca in parità, non è quindi necessario il prolungamento (*Encho Sen*).

4.11 Se, per un errore, combatte l'Atleta sbagliato, indipendentemente dal risultato, quell'incontro è dichiarato nullo.

Per ridurre questo tipo di errori il vincitore di ogni incontro deve recarsi al tavolo della Giuria e confermare il proprio nominativo prima di lasciare l'area di combattimento.

4.12 I Coach e/o gli Accompagnatori accreditati devono essere tesserati al CSI per la stagione sportiva in corso per la disciplina del Karate (KAR), devono essere maggiorenni ed indossare per tutta la durata della gara la tuta sociale della Società o il karategi ed esporre in maniera visibile il loro accredito ufficiale (tesserino personale di riconoscimento).

Il Coach / Accompagnatore deve prendere posto sulla sedia di fronte tavolo di giuria (come in figura a pag 27), in corrispondenza del lato del proprio Atleta.



4.13 I suggerimenti e le osservazioni del Coach / Accompagnatore non devono interferire con le attività in corso. Il Coach / Accompagnatore può parlare al proprio Atleta solo quando l'incontro è sospeso (durante lo Yame) e deve comunque astenersi dal commentare i giudizi del Gruppo Arbitrale, sempre mantenendo un comportamento civile. La non osservanza di queste disposizioni può portare anche a delle ammonizioni o penalità per l'Atleta.

4.14 Un comportamento incivile da parte di un membro della Delegazione Ufficiale (Coach, Accompagnatori ed Entourage) potrà portare alla squalifica dal torneo dell'Atleta, dell'intera Squadra o della Delegazione.



4.15 L'Arbitro può, in base al suo insindacabile giudizio, allontanare dall'area di gara un Coach / Accompagnatore o un membro dell'Entourage di un concorrente, che si comporti in maniera inappropriata o che interferisca con il tranquillo svolgimento dell'incontro.

Egli ha facoltà di non fare riprendere l'incontro fintanto che il Coach / Accompagnatore non si sarà attenuto alle indicazioni ricevute.

4.16 Nessuno (Tecnici / Accompagnatori / Atleti) è autorizzato ad avvicinarsi al tavolo della Giuria durante la gara per chiedere punteggi o altro relativamente alla gara in corso.

Articolo 05 : Durata effettiva del Combattimento

5.1 La durata effettiva del combattimento è definita nella Tabella seguente.

<i>Categoria</i>	<i>Categoria di età</i>	<i>sexso</i>	<i>durata incontro</i>	<i>Ato Shibaraku</i>	<i>Encho Sen</i>
Ragazzi	dai 9 agli 11 anni	M/F	1 '	45 "	30 "
Esordienti	dai 12 ai 14 anni	M/F	1 ' 30 "	1 ' 15 "	1 '
Cadetti	dai 15 ai 17 anni	M/F	2 '	1 ' 45 "	1 '
Junior	dai 18 ai 20 anni	M/F	2 '	1 ' 45 "	1 '
Senior	dai 21 ai 35 anni	M/F	2 '	1 ' 45 "	1 '
Master	dai 36 ai 45 anni	M/F	2 '	1 ' 45 "	1 '

5.2 Il tempo dell'incontro comincia quando l'Arbitro dà il segnale di inizio e si ferma ogni volta che viene dato lo <Yame>.

5.3 Il responsabile del tempo deve dare segnali con una campanella / fischietto ben udibile, indicando con un suono = il tempo sta per scadere (*Ato Shibaraku*) o con 2 suoni = tempo scaduto. Il segnale di "tempo scaduto" indica la fine dell'incontro anche se l'Arbitro non dà immediatamente lo <Yame>.

Articolo 06 : Doveri e Poteri del Gruppo Arbitrale

6.1 I doveri / facoltà dell'**Arbitro** (*Shushin*) sono le seguenti :



- verificare che gli Atleti siano equipaggiati in maniera corretta ed abbiano tutte le protezioni previste per la loro categoria;
- dirigere la gara dandone l'annuncio di inizio, di sospensione e di fine, impartire tutti i comandi e dare tutti gli annunci;
- ricevere e considerare l'opinione dei Giudici;
- attribuire i punti sulla base della decisione della maggioranza;
- interrompere l'incontro qualora si verifichi un infortunio, un malore o l'impossibilità di continuare da parte di un concorrente;
- interrompere l'incontro se, a suo giudizio, sia stata commessa un'infrazione o per garantire la sicurezza dei concorrenti;
- imporre ammonizioni e penalità prima, durante e dopo l'incontro;
- annunciare i prolungamenti di tempo (*Encho Sen*);
- condurre la votazione del Gruppo Arbitrale (*Hantei*), ed annunciarne il risultato;
- annunciare il vincitore;
- dare eventuali spiegazioni unicamente al Responsabile di Gara o al Gruppo Arbitrale in merito ad un suo giudizio preso;

6.2 L'autorità dell'Arbitro non è confinata solamente all'area di competizione ma anche a tutto il suo perimetro, incluso il controllo del comportamento dei Coach / Accompagnatori o dell'Entourage presente nell'area di gara;

6.3 Le facoltà dei **Giudici** (*Fukushin*) sono le seguenti :

- a. assistere l'Arbitro segnalando la propria opinione / giudizio mediante bandierine;
- b. esercitare il proprio diritto di voto quando deve essere presa una decisione;

I Giudici devono osservare attentamente le azioni dei concorrenti e dare la propria opinione e/o richiamare l'attenzione dell'Arbitro nei seguenti casi :

- c. quando bisogna assegnare eventuali punti;
- d. quando un concorrente sta per commettere o ha commesso un atto o tecniche non permesse;
- e. quando viene notata una ferita o un malore di un concorrente;
- f. quando uno o entrambi i concorrenti escono dall'area di gara;
- g. quando almeno 2 Giudici segnalano un punto incontrastato per lo stesso Atleta e l'Arbitro non ferma l'azione;
- h. negli altri casi in cui si ritiene necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro;



6.4 Le facoltà dei **Presidenti di Giuria** (*Kansa*) sono le seguenti :

- a. convocare la categoria sul relativo tatami, fare l'appello e comunicare il colore delle cinture per gli incontri, dare eventualmente altre informazioni utili allo svolgimento della gara;
- b. annunciare i nomi dei contendenti con la relativa cintura per l'inizio dell'incontro;
- c. fare partire il tempo quando l'Arbitro dà il comando di inizio e fermare il tempo quando l'Arbitro interrompe l'incontro;
- d. segnalare con uso di una campana o un fischietto l'*Ato Shibaraku* e la fine dell'incontro;
- e. registrare sulla modulistica di gara i punteggi e le penalità comminate dall'Arbitro;



6.5 Nei seguenti casi i Presidenti di Giuria possono richiamare l'attenzione dell'Arbitro :

- a. l'Arbitro dimentica di assegnare il *Senshu* o dimentica di toglierlo;
- b. l'Arbitro assegna un punto / una ammonizione o una penalità al concorrente sbagliato;
- c. l'Arbitro commina una ammonizione / penalità errata secondo scaletta;
- d. l'Arbitro non chiama il Medico di Gara quando applica la regola dei 10 secondi;
- e. se al Presidente di Giuria non è chiara la gestualità dell'Arbitro;
- f. quando l'incontro termina prima dello scadere del tempo regolamentare;
- g. in ogni altro caso per cui sia necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro;

6.6 Quando almeno due Giudici danno lo stesso segnale incontrastato e indicano un punteggio per lo stesso concorrente, l'Arbitro deve fermare l'incontro e applicherà la decisione della maggioranza. Nel caso in cui l'Arbitro non interrompa l'incontro, i Giudici devono richiamare l'attenzione dell'Arbitro.

6.7 L'Arbitro può chiedere ai Giudici di rivedere la loro decisione se :

- a. una tecnica è stata eseguita con un contatto eccessivo;
- b. un punteggio viene assegnato ad un concorrente che era al di fuori dell'area di gara (*Jogai*);
- c. l'Arbitro crede che il punteggio dato sia troppo alto o troppo basso;

6.8 I Giudici devono segnalare solamente ciò che vedono realmente (un solo giudizio). Se non sono sicuri che una tecnica abbia raggiunto l'area punti, dovrebbero segnalare *Mienai*.

6.9 All'*Hantei* sia l'Arbitro che i Giudici hanno un voto ciascuno con la stessa valenza. La decisione verrà presa tenendo conto unicamente della maggioranza. Non è ammesso il voto di parità.

- 6.10 Il Gruppo Arbitrale ha il dovere di fornire spiegazioni in merito ad una propria decisione, qualora richiesto, solo ed esclusivamente al Responsabile di Gara o al Responsabile degli Arbitri.

E' possibile a volte il verificarsi di situazioni in cui le regole non riescono a fornire istruzioni chiare e precise per risolvere un problema. Quando ciò si verifica durante una gara, il Responsabile degli Arbitri e/o il Responsabile di Gara hanno facoltà di risolvere la questione applicando soluzioni previste da casi simili o comunque a loro miglior giudizio.

Articolo 07 : Inizio, Sospensione e Fine della Gara

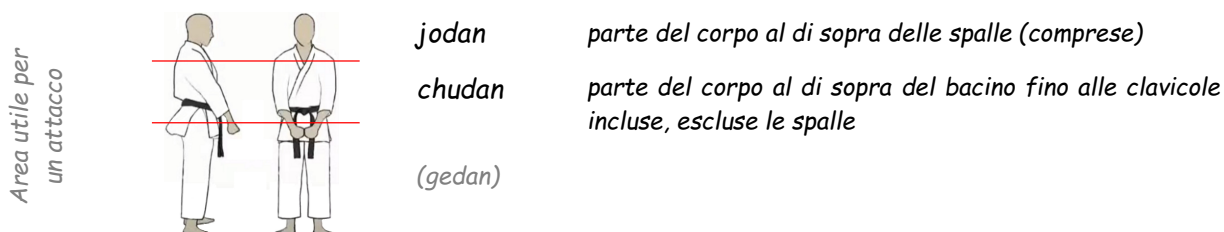
- 7.1 L'Arbitro farà eseguire uno scambio di saluti tra i concorrenti.
L'Arbitro annuncerà <Shobu Hajime> e l'incontro inizierà.
- 7.2 L'Arbitro potrà fermare l'incontro annunciando <Yame> quando viene segnalata una tecnica da punto. L'Arbitro ordinerà ai concorrenti di riprendere le posizioni originarie.
- 7.3 L'Arbitro ed i contendenti ritornano alle proprie posizioni e i Giudici indicano la loro opinione con l'uso di segnali (bandierine). L'Arbitro identifica il concorrente che ha segnato il punto (Aka o Ao), ed assegnerà il punteggio usando la gestualità prescritta.
Esempi : <Aka Ippon> oppure <Ao Yuko>
Quindi l'Arbitro darà avvio di nuovo all'incontro chiamando <Tsuzukete Hajime>.
- 7.4 Nel caso in cui si trovi nelle seguenti situazioni, l'Arbitro annuncerà <Yame> e fermerà l'incontro temporaneamente :
- a. quando uno o entrambi i concorrenti sono all'esterno dell'area di gara;
 - b. quando chiede ad un concorrente di sistemare il proprio *karategi*, cintura o equipaggiamento protettivo;
 - c. quando un concorrente ha contravvenuto alle regole o sia stata commessa un'infrazione;
 - d. quando crede che uno o entrambi i concorrenti non siano in grado di continuare l'incontro a causa di lesioni, malattia o altre cause.
Tenendo in considerazione l'opinione del Medico di Gara, il Gruppo Arbitrale valuterà se sarà possibile proseguire l'incontro;
 - e. quando un concorrente afferra l'avversario e non esegue una tecnica efficace entro 2 o 3 secondi o non esegua una proiezione;
 - f. quando uno o entrambi i concorrenti cadono o vengono atterrati ed entro 2 o 3 secondi non viene eseguita una tecnica efficace;
 - g. quando entrambi i concorrenti sono a terra in seguito a una caduta o ad un tentativo di spazzata ed iniziano ad azzuffarsi;
 - h. quando la situazione sia tale per cui risulti opportuno interrompere l'incontro per ragioni di sicurezza;
 - i. in qualsiasi altra situazione per cui egli ritenga di dovere interrompere l'incontro;
- 7.5 Quando è stabilito il vincitore dell'incontro secondo i criteri del **Articolo 12 a pag 43 e 44**, l'Arbitro decreterà il vincitore alzando la mano dal lato del vincitore e dichiarerà <Aka (Ao) no Kachi>. A questo punto l'incontro è terminato.

Articolo 08 : Criteri di Valutazione

- 8.1 I possibili punteggi sono i seguenti :
- | | |
|-----------------|---------|
| IPPON | 3 punti |
| WAZA-ARI | 2 punti |
| YUKO | 1 punto |
- 8.2 I punti vengono assegnati quando una tecnica valida viene eseguita all'interno di un'area da punteggio valida secondo i seguenti criteri :
- a. buona forma *se possiede le caratteristiche che le conferiscono efficacia all'interno del contesto dei concetti tradizionali del Karate;*
 - b. atteggiamento sportivo *è una componente della buona forma e si riferisce a un comportamento non malizioso di grande concentrazione durante l'esecuzione di una tecnica da punto;*
 - c. vigore d'applicazione *definisce la potenza e la velocità della tecnica con l'evidente volontà che essa abbia successo;*
 - d. *Zanshin (attenzione dopo il colpo) è lo stato di continuo coinvolgimento in cui il concorrente mantiene totale concentrazione, osservazione e consapevolezza delle potenzialità dell'avversario nel contrattacco. Egli non abbandona l'attenzione voltando la testa mentre esegue una tecnica e anche dopo l'esecuzione continuerà a mantenere lo sguardo rivolto verso l'avversario.*
 - e. buon tempo di esecuzione *eseguire una tecnica nel momento in cui avrà il massimo effetto potenziale.*
 - f. distanza corretta *eseguire una tecnica alla precisa distanza in cui avrà il massimo effetto potenziale. Se una tecnica viene effettuata su un avversario che si sta rapidamente spostando, l'effetto potenziale di quel colpo è ridotto. La distanza è anche connessa al punto in cui la tecnica completata si ferma o è vicina al bersaglio. Una tecnica di braccio o di gamba che arriva al punto tra il contatto epidermico e 2-3 cm, può essere considerata una tecnica eseguita con la distanza corretta. In ogni caso i pugni Jodan, che giungono ad una ragionevole distanza dal bersaglio e che il concorrente non fa alcun tentativo di fermare o evitare sarà ritenuto valido a condizione che la tecnica soddisfi gli altri criteri.*
- 8.3 Un **IPPON** viene assegnato per :
- a. calci jodan (gamba posteriore o anteriore); ** vedi pto 8.7*
 - b. proiezioni o atterramenti controllati seguiti da una tecnica valida;
 - c. qualunque tecnica eseguita su un avversario che si trovi con una parte del corpo (che non siano i piedi) a contatto con il suolo mentre viene eseguita la tecnica;
- 8.4 Un **WAZA-ARI** viene assegnato per :
- a. calci chudan (gamba posteriore o anteriore); ** vedi pto 8.7*
 - b. tecniche Zuki o Uchi alla parte posteriore del corpo;
 - c. combinazioni di tecniche valide ognuna delle quali da Yuko;
 - d. squilibrio dell'avversario con tecnica da punto;

8.5 Uno **YUKO** viene assegnato per : a. *chudan* o *jodan Zuki* (categorie dove ammesso);
b. tecniche *Uchi* in un'area valida,

8.6 Zone valide per un attacco : a. testa e. petto
b. viso f. schiena
c. collo g. fianco
d. addome



8.7 Una tecnica di *Mawashi Geri* eseguita con la gamba anteriore non porta punteggio se eseguita come *Kizami Maswashi Geri*.

Per ottenere un punteggio valido la tecnica deve essere eseguita in forma *Tsugi Ashi Mawashi Geri* oppure *Mae Ashi Mawashi Geri* (cioè in avanzamento / scivolamento).

8.8 Ogni tecnica valida messa a segno prima o durante lo «Yame» dell'Arbitro deve essere considerata valida. Un attacco eseguito dopo l'ordine di sospendere o di fermare l'incontro non può essere considerato valido ma può essere assegnata un'ammonizione/penalità al concorrente.

8.9 Nessun attacco, anche se tecnicamente corretto verrà preso in considerazione quando i due concorrenti si trovano al di fuori dell'area di gara. In ogni caso, se uno dei due concorrenti effettua una tecnica efficace mentre è all'interno dell'area di gara prima di uscire e prima che l'Arbitro chiami lo «Yame», la tecnica deve essere considerata.

8.10 Il segnale di tempo scaduto indica il termine della possibilità di fare punti in quell'incontro anche se l'Arbitro, inavvertitamente, non fermasse immediatamente l'incontro.

Il segnale di tempo scaduto comunque non significa che non si possano imporre penalità. Le penalità possono essere assegnate dal Gruppo Arbitrale fino al momento in cui i concorrenti lasciano l'area dopo la conclusione dell'incontro. Dopo di ciò le penalità possono essere imposte solo dalla Commissione Arbitrale o dal Responsabile di Gara.

8.11 Tecniche efficaci eseguite simultaneamente dai due concorrenti l'uno contro l'altro (*Aiuchi*) non portano punteggio.

8.12 E' consentito afferrare l'avversario e tentare di proiettarlo solo dopo un evidente tentativo di attacco, oppure come risposta all'attacco dell'avversario.

8.13 Per ragioni di sicurezza, le proiezioni in cui l'avversario viene atterrato senza essere tenuto o atterrato pericolosamente, o in cui il perno della proiezione è al di sopra del livello dell'anca, sono proibite e riceveranno un'ammonizione o una penalità.

Eccezioni sono le tecniche convenzionali di *Karate*, le spazzate le quali non richiedono che l'avversario venga tenuto mentre si sta eseguendo la tecnica.

Dopo che un'azione di proiezione è iniziata l'Arbitro lascerà ai concorrenti 2 o 3 secondi di tempo per concludere la tecnica.

- 8.14 Le tecniche che giungono al di sotto della cintura, possono ottenere punti, purché siano al di sopra dell'osso pubico.
- 8.15 Il collo è un'area di bersaglio così come la gola. Non è comunque permesso alcun contatto con la gola anche se un punto può essere assegnato per una tecnica correttamente controllata che non ha contatto.
- 8.16 Una tecnica che giunge sulla scapola può ottenere punti. La parte della spalla che non può portare punti è la zona di congiunzione dell'osso superiore del braccio con la scapola e la schiena.

Articolo 09 : Azioni e Comportamenti vietati

- Azioni vietate**
- a. tecniche con contatto eccessivo in considerazione dell'area attaccata;
 - b. tecniche che hanno contatto con la gola;
 - c. attacchi diretti a braccia o gambe, all'inguine, alle articolazioni, al collo del piede;
 - d. attacchi al viso con tecniche dirette a mano aperta;
 - e. proiezioni pericolose e/o proibite che possono essere causa di ferite;
 - f. simulare o esagerare ferite o lesioni;
 - g. uscite dall'area di gara (*Jogai*) non causate dall'avversario;
 - h. mettere in pericolo la propria sicurezza con comportamenti che espongono facilmente il promotore dell'azione a lesioni da parte dell'avversario o non adottare adeguate misure di auto-protezione (*Mubobi*);
 - i. evitare il combattimento in modo da non dare all'avversario l'opportunità di fare punti;
 - j. passività : non ingaggiare il combattimento;
 - k. afferrare e trattenere l'avversario con entrambe le mani senza prima avere effettuato un attacco autentico, ad eccezione di quando l'avversario ha cercato per primo di afferrare e proiettare;
 - l. tecniche che per loro natura non possono essere controllate e che mettono in pericolo la sicurezza dell'avversario. Attacchi pericolosi e/o incontrollati;
 - m. attacchi simulati o effettivi con la testa, le ginocchia ed i gomiti;
 - n. parlare e/o provocare l'avversario o tenere comportamenti scorretti nei confronti del Gruppo Arbitrale, oppure altre violazioni alle normali regole adottate in sede di gara;
- 9.1 Qualsiasi contatto con la gola deve essere ammonito o penalizzato, a meno che sia stato causato da chi lo ha ricevuto.
- 9.2 L'unico caso in cui sia consentito afferrare l'avversario con entrambe le mani è quando si intercetta la gamba dell'avversario che sta eseguendo un calcio, con lo scopo di eseguire una proiezione. Con una mano si afferra la gamba e con l'altra si afferra il *karategi* o il corpo dell'avversario per attutirne la caduta.
- 9.3 Nelle gare delle categorie **Ragazzi** è assolutamente vietato qualsiasi contatto.

- 9.4 Nelle gare delle categorie **Esordienti**, **Cadetti** e **Junior** tutte le tecniche di braccia alla testa, al viso e al collo devono essere assolutamente controllate.

Se un quantino tocca il bersaglio, il Gruppo Arbitrale non conferirà alcun punto.

Per le tecniche di gamba alla testa, al viso e al collo è permesso solamente un contatto epidermico. In caso di tecniche che abbiano un leggero contatto e vengano considerate più di un tocco, il Gruppo Arbitrale darà un'ammonizione o una penalità.

Qualsiasi tecnica diretta al viso, alla testa o al collo, che causi ferite, indipendentemente se lieve o meno, deve essere ammonita o penalizzata a meno che venga causata dal destinatario stesso.

- 9.5 Nelle categorie **Senior** e **Master** è ammessa una "toccata" non lesiva (skin touch), leggera e sotto controllo al viso, alla testa, e al collo (ma non alla gola !). Nei casi in cui un contatto sia ritenuto esagerato dal Gruppo Arbitrale, ma che non diminuisce la possibilità di vittoria da parte del concorrente, può essere comminata un'ammonizione (*Chui*). Un ulteriore contatto nelle stesse circostanze sarà penalizzato con un *Chui* di livello superiore e così via fino alla squalifica del contendente (*Hansoku*).

- 9.6 *Jogai* fa riferimento alla situazione in cui i piedi di uno dei concorrenti, o qualsiasi altra parte del corpo, tocca il pavimento al di fuori dell'area di gara.

Una eccezione è rappresentata dal caso in cui un concorrente viene fisicamente spinto o gettato fuori dall'area da parte del suo avversario.

- 9.7 L'istante in cui viene chiamato <Yame> è utile per determinare se è avvenuto un *Jogai*.

Se *Aka* esegue una tecnica con successo e immediatamente dopo esce, dovrebbe essere chiamato <Yame> nel momento in cui viene segnato il punto e di conseguenza l'uscita è avvenuta al di fuori del tempo dell'incontro e può non essere penalizzata.

Se invece il tentativo di *Aka* di acquisire punti risulta inefficace non si chiamerà <Yame> e l'uscita verrà registrata. Se *Ao* esce appena dopo che *Aka* ha effettuato un attacco valido verrà chiamato <Yame> nel momento in cui si segna il punto e l'uscita di *Ao* non verrà registrata. Se *Ao* esce o è uscito mentre *Aka* acquisisce punti (con *Aka* che rimane all'interno dell'area), verranno registrati sia punti di *Aka* che la penalità *Jogai* di *Ao*.

- 9.8 La passività è una situazione in cui entrambi i concorrenti non tentano di realizzare un vero e proprio attacco. La passività non può essere comminata nei primi 15 secondi e negli ultimi 15 secondi dell'incontro.

- 9.9 Evitare il combattimento fa riferimento ad una situazione in cui un concorrente cerca di impedire all'avversario di costruire un'azione per realizzare un punto, questo mediante comportamenti come perdita di tempo, arretrare senza attaccare efficacemente, trattenere, uscire dall'area di gara volontariamente (*Jogai*).



- 9.10 Evitare il combattimento negli ultimi 15 secondi dell'incontro comporterà un avvertimento come minimo di **Hansoku Chui** e la perdita dell'eventuale *Senshu* (vantaggio). Se l'Atleta ha già ricevuto un *Hansoku Chui* in precedenza in quell'incontro, la penalità da comminare sarà di *Hansoku* con la conseguente squalifica per quell'Atleta.

- 9.11 Un esempio di *Mubobi* è il caso in cui il concorrente effettua un attacco senza riguardo alla sicurezza personale. Alcuni concorrenti, per esempio, si gettano in un lungo scambio di pugni o non sono capaci di bloccare un contrattacco, oppure si offre la schiena all'avversario senza curarsi di un possibile contrattacco. Questi attacchi sconsiderati costituiscono un atto di *Mubobi* e possono portare ad un'ammonizione.



- 9.12 I Coach e/o gli Accompagnatori presenti nell'area di gara devono essere tesserati al CSI per la stagione sportiva in corso per la disciplina del Karate (KAR), devono essere maggiorenni ed indossare per tutta la durata della gara la tuta sociale della Società o il *karategi* ed esporre in maniera visibile il loro accredito ufficiale (tesserino personale di riconoscimento).
Il Coach / Accompagnatore deve prendere posto sulla sedia di fronte tavolo di giuria (come in *figura a pag 27*), in corrispondenza del lato del proprio Atleta.



- 9.13 I suggerimenti e le osservazioni del Coach / Accompagnatore non devono interferire con le attività in corso. Il Coach / Accompagnatore può parlare al proprio Atleta solo quando l'incontro è sospeso (durante lo *Yame*) e deve comunque astenersi dal commentare i giudizi del Gruppo Arbitrale, sempre mantenendo un comportamento civile. La non osservanza di queste disposizioni può portare anche a delle ammonizioni o penalità per l'Atleta.

- 9.14 Un comportamento incivile da parte di un membro della Delegazione Ufficiale (Coach, Accompagnatori ed Entourage) potrà portare alla squalifica dal torneo dell'Atleta, dell'intera Squadra o della Delegazione.



- 9.15 L'Arbitro può, in base al suo insindacabile giudizio, allontanare dall'area di gara un Coach / Accompagnatore o un membro dell'Entourage di un concorrente che si comporti in maniera inappropriata o che interferisca con il tranquillo svolgimento dell'incontro.
Egli ha facoltà di non fare riprendere l'incontro fintanto che il Coach / Accompagnatore non si sia attenuto alle indicazioni ricevute.

Articolo 10 : Ferite ed Incidenti durante la Gara

- 10.1 L'Arbitro deve tenere costantemente sotto osservazione il concorrente ferito. Un breve ritardo nel dare un giudizio può permettere ai sintomi della ferita (come ad es. un'emorragia nasale) di manifestarsi. L'osservazione consentirà anche di notare qualsiasi tentativo da parte dei concorrenti di aggravare una ferita leggera al fine di ottenere un vantaggio tattico. Esempi di questo genere sono soffiare il naso già ferito o sfregare il viso violentemente.

- 10.2 Quando un concorrente è ferito, l'Arbitro deve immediatamente fermare l'incontro e chiamare il Medico di Gara. Il Medico è autorizzato solamente a diagnosticare, a curare ferite e a decidere se l'Atleta sia o no in grado di continuare il combattimento.
Sarà il Gruppo Arbitrale che deciderà come procedere sulla base di ciò che si è verificato e del parere del Medico di Gara, comminando eventualmente *Hansoku*, *Kiken* o *Shikkaku*.

- 10.3 Ad un concorrente che viene ferito durante un incontro e necessita cure mediche, sono concessi tre minuti per ricevere le cure. Il Medico di Gara valuterà e deciderà se il concorrente sia o non sia idoneo a continuare il combattimento o se sia eventualmente necessario altro tempo per decidere.
Se l'Atleta verrà giudicato non idoneo a continuare, si dovrà ritirare dalla gara ma resterà comunque classificato.



Nel caso in cui l'Atleta viene giudicato non idoneo a proseguire, il Medico di Gara dovrà refertare per iscritto l'accaduto, su modulo ufficiale editato dal CSI, che verrà poi notificato al tavolo della Giuria, allegandolo al verbale di gara.

- 10.4 Ferite pre-esistenti possono causare sintomi fuori proporzione rispetto al tipo di contatto subito ed il Gruppo Arbitrale deve prendere in considerazione questo fatto nel momento in cui valuta le penalità per quei contatti che possono apparire eccessivi.
Per esempio, ciò che può apparire un contatto leggero per un concorrente può essere un impedimento a continuare a combattere se cumulato con ferite ricevute nei precedenti combattimenti.
- 10.5 Prima dell'inizio della gara o dell'incontro, il Responsabile di Gara deve esaminare le carte mediche ed assicurarsi che i concorrenti siano fisicamente in grado di combattere. L'Arbitro deve anche essere informato se uno dei concorrenti è stato curato per una ferita.
- 10.6 Fingere di avere una ferita, che non esiste è considerata una grave infrazione alle regole. Uno *Shikkaku* verrà attribuito al concorrente che finge di avere una ferita, come quando per esempio il cadere o rotolarsi al suolo non sia giustificato dall'evidenza di una ferita proporzionata, come giudicato dal Medico di Gara.
Esagerare una ferita che però esiste è considerato meno grave. Può essere imposta un'ammonizione o una penalità a chi esagera e/o ingigantisce una ferita.
- 10.7 Una lieve esagerazione ad un contatto non troppo grave verrà ammonita con un *Chui*.
Una evidente esagerazione ad un contatto verrà invece penalizzata con un *Hansoku Chui*.
Una simulazione ancora più grave (come barcollare o cadere a terra, rialzarsi e cadere di nuovo) verrà sanzionata con un *Hansoku*.

Qualunque simulazione di infortunio per una tecnica ritenuta valida e premiata con punteggio dal Gruppo Arbitrale, verrà penalizzata come minimo con un *Hansoku Chui*. A meno che l'Arbitro chieda di rivedere il giudizio per un contatto ritenuto eccessivo.
- 10.8 I concorrenti che ricevono *Shikkaku* per simulazione di una lesione saranno sottoposti ad un controllo della Commissione Medica, la quale eseguirà un esame degli stessi. La Commissione Medica presenterà il proprio rapporto per permettere la presa in visione della Commissione Arbitrale. I concorrenti che simulano una lesione saranno soggetti a penalità più dure.
- 10.9 Se due concorrenti si feriscono l'un l'altro o riportano danni causati da lesioni avvenute precedentemente e sono dichiarati non in grado di continuare da parte del Medico di Gara, la vittoria dell'incontro viene attribuita al concorrente che ha acquisito il maggior numero di punti al momento dell'incidente. Se il punteggio dei due avversari è in parità senza *Senshu*, una decisione per *Hantei* definirà il risultato dell'incontro.
- 10.10 *Kiken* è la decisione da prendere quando un concorrente o i concorrenti non sono in grado di continuare, abbandonano la gara o vengono allontanati su ordine dell'Arbitro o del Medico di Gara. Le cause di abbandono possono includere lesioni non ascrivibili alle azioni dell'avversario.
- 10.11 Un concorrente ferito che vince un incontro per squalifica dell'avversario dovuta a lesioni non può continuare in quella competizione senza autorizzazione scritta del Medico di Gara.
Se è ferito, può vincere un secondo incontro per squalifica ma viene immediatamente ritirato da qualsiasi altra categoria di *Kumite* di quella gara.
- 10.12 Un concorrente che cada, venga proiettato, venga messo a tappeto o per altri infortuni e non si rialzi e si rimetta perfettamente nell'arco di 10 secondi, sarà considerato come impossibilitato a proseguire il combattimento e verrà ritirato da quella gara.
Se l'Atleta è iscritto in altre categorie di *Kumite* per quella giornata di gara, potrà proseguire solo con autorizzazione scritta del Medico di Gara.



- 11.13 In qualsiasi caso il Medico di Gara ritenga un concorrente non in grado di proseguire, egli dovrà refertare per iscritto l'accaduto su modulo ufficiale editato dal CSI che verrà notificato poi al tavolo della Giuria ed allegato ai verbali di gara per qualsiasi controversia o rivalsa assicurativa.

Articolo 11 : Ammonizioni e Penalità



- 11.1 Le due categorie di penalità esistenti in precedenza sono state raggruppate in un'unica categoria, la cui scala è :

Chui 1 -> Chui 2 -> Chui 3 -> Hansoku Chui -> Hansoku



- CHUI** E' un'ammonizione e può essere imposta per infrazioni minori o meno gravi.
Ci sono 3 livelli di ammonizione : **C1** , **C2** e **C3**
- HANSOKU CHUI** **HC** è un avvertimento di squalifica in caso di ulteriore infrazione.
- HANSOKU** Hansoku (**H**) è la squalifica dall'incontro.
L'attribuzione diretta di un *Hansoku* da parte dell'Arbitro è possibile solo dopo consultazione con il Gruppo Arbitrale. L'Atleta resta comunque classificato.
- SHIKKAKU** Grave squalifica dal torneo, dalla competizione o dalla gara, l'Atleta non verrà classificato.
L'attribuzione di *Shikkaku* è possibile solo dopo consultazione con il Gruppo Arbitrale. L'annuncio di *Shikkaku* deve essere fatto pubblicamente.
- KIKEN** Rinuncia/Abbandono da parte di un Atleta per impossibilità a continuare l'incontro (eventualmente anche per ordine del Medico di Gara) o per mancata presenza all'atto della terza chiamata.

- 11.2 Il Gruppo Arbitrale può decidere di valutare un'infrazione in maniera più severa, saltando la scala delle ammonizioni di uno o più livelli.

Esempio : Aka ha ricevuto un'ammonizione di *Chui 1* per *Jogai*, successivamente sferra un colpo involontario troppo assestato, mettendo a rischio l'incolumità dell'avversario *Ao*, il Medico di Gara si accerta che l'Atleta colpito *Ao* può continuare a combattere; il Gruppo Arbitrale a seguito di un consulto (*fukushin*) decide di attribuire ad *Aka* un *Hansoku Chui* (saltando i gradi *Chui 2* e *Chui 3*).

- 11.3 Una penalità può essere imposta direttamente per un'infrazione più severa, ma, una volta data, una eventuale ripetizione di quell'infrazione (anche se lieve) deve essere accompagnata da un aumento nella severità delle penalità imposte.

Esempio : non è possibile dare un'ammonizione *Chui 2* per un contatto eccessivo ed in seguito dare un'ammonizione *Chui 1* per un secondo caso di contatto lieve.

- 11.4 Ammonizioni **Chui** vengono attribuite quando le potenzialità di vincere dell'avversario, secondo l'opinione del Gruppo Arbitrale, non vengono, o sono lievemente diminuite da un fallo dell'Atleta.

- 11.5 Un avvertimento **Hansoku Chui** può essere imposto dopo avere comminato i 3 livelli di ammonizione (*Chui*), oppure direttamente quando secondo l'opinione del Gruppo Arbitrale, le potenzialità di vittoria del avversario vengono (seriamente) ridotte da un fallo dell'Atleta.

- 11.6 Una penalità **Hansoku** viene imposta per ammonizioni accumulate, quando sia già stato dato l'avvertimento *Hansoku Chui*, ma può anche essere imposto direttamente per infrazioni gravi quando, secondo l'opinione del Gruppo Arbitrale, le potenzialità di vittoria dell'avversario vengono virtualmente ridotte a zero da un fallo dell'Atleta.
- 11.7 All'Atleta a cui è stato comminato un *Hansoku*, viene annullato il punteggio, mentre all'avversario vengono attribuiti 8 punti (8 *Yuko*). Quindi la vittoria dell'avversario sarà per 8 : 0 . L'Atleta resta comunque classificato.
- 11.8 Uno **Shikkaku** può essere imposto direttamente anche senza ammonizioni di qualsiasi tipo. E' sufficiente che il Coach / Accompagnatore o i membri non combattenti della delegazione del concorrente si comportino in modo tale da danneggiare il prestigio e l'onore del Karate. Se l'Arbitro crede che un concorrente si sia comportato o abbia agito in modo malizioso indipendentemente se abbia causato lesioni fisiche o meno, anche fuori dall'area di gara, la giusta penalità è lo *Shikkaku* e non *Hansoku*.
- 11.9 All'Atleta a cui è stato comminato uno *Shikkaku* viene annullato il punteggio, mentre all'avversario vengono attribuiti 8 punti (8 *Yuko*). Quindi la vittoria dell'avversario sarà per 8 : 0 . L'Atleta squalificato non viene classificato. In caso di squalifica per *Shikkaku*, ai fini della classifica viene eventualmente ripescato l'Atleta che nel turno precedente ha combattuto con l'Atleta squalificato.
- 11.10 I punti assegnati a seguito di squalifica dell'avversario sono sempre conteggiati come *Yuko*.
-  11.11 Uno **Shikkaku** comminato al Coach o al Rappresentante Tecnico della Società potrà portare alla squalifica di tutti gli atleti di quella Società ed all'annullamento dei punteggi ottenuti in quella competizione, sia della Società che dei singoli Atleti. E' possibile deferire il giudizio alla Commissione Disciplinare o al Giudice Sportivo.

Articolo 12 : Criteri di Decisione

- 12.1 Ad ogni *Yame* anche l'Arbitro deve dare il proprio giudizio contemporaneamente ai Giudici di sedia. In questo modo il giudizio ufficiale verrà espresso unicamente in base alla maggioranza.
- 12.2 Viene applicata la regola del "vantaggio" (**Senshu**).
All'Atleta che ottiene il primo punto valido viene assegnato anche il vantaggio (*Senshu*).
Se alla fine del combattimento i due Atleti si trovano a parità di punteggio, la vittoria viene assegnata all'Atleta che ha ottenuto il vantaggio.
- 12.3 Il vantaggio (*Senshu*) può essere annullato se l'Atleta che lo ha ottenuto viene sanzionato per avere evitato il combattimento o per un'uscita volontaria dal campo di gara, negli ultimi 15 secondi di gara (dopo l'Ato *Shibaraku*). Vedi anche **Punti 9.9 e 9.10 / pag 39**.
- 12.4 Il vincitore di un incontro sarà il concorrente che alla fine del tempo regolamentare ha ottenuto più punti.
La vittoria può essere assegnata anche con decisione per *Hantei*, *Hansoku*, *Shikkaku* o *Kiken*.
- 12.5 Per tutte le categorie, in caso di parità di punteggio senza attribuzione di *Senshu*, o dove il vantaggio sia stato annullato, al termine del tempo regolamentare ci sarà un prolungamento (*Encho Sen*), che durerà 30 secondi (categoria **Ragazzi**) oppure 1 minuto (per **tutte le altre categorie**).

12.6 Un *Encho Sen* è un'estensione dell'incontro e tutte le ammonizioni e gli avvertimenti avuti nell'incontro iniziale vengono mantenuti e considerati.

Il primo concorrente che ottiene un punto valido sarà dichiarato vincitore.

Nel caso in cui a nessuno dei due concorrenti venga assegnato il punto, la decisione verrà presa ai voti per *Hantei*, con decisione obbligatoria dei 5 Ufficiali di Gara. Non è ammesso il voto di parità.

12.7 Se un Atleta ottiene un vantaggio pari o superiore a 8 punti prima della fine del tempo regolamentare, egli viene dichiarato vincitore.



12.8 Se viene indicata una preferenza per lo stesso Atleta da più di un Giudice, ma il livello di punteggio risulta differente, si terrà conto della maggioranza dei voti. Se non c'è maggioranza, verrà attribuito il punto più alto.

Articolo 13 : Girone all'Italiana

13.1 Nelle gare svolte con metodo del girone all'italiana, un combattimento può finire in parità, non è quindi necessario un prolungamento (*Encho Sen*).

13.2 Per determinare la classifica nel Girone all'italiana, si assegnano ad ogni Atleta, per ogni incontro effettuato, dei "punti incontro" come segue :

vittoria	<u>2 punti</u> incontro
pareggio	<u>1 punto</u> incontro
sconfitta	<u>0 punti</u> incontro

Si procede quindi alla somma di questi punti incontro sui 3 combattimenti dell'intero girone. Vince l'Atleta che ha ottenuto più "punti incontro".

13.3 In caso di **parità tra 2 Atleti**, si procede considerando l'ordine indicato di seguito fino al criterio risolutivo, non sarà quindi necessario proseguire con il criterio successivo :

- | | |
|--|------------------------------------|
| - vince l'Atleta che ha vinto lo <u>scontro diretto</u> | <i>in caso di parità</i> |
| - vince l'Atleta che allo <u>scontro diretto</u> ha totalizzato più Ippon | <i>in caso di ulteriore parità</i> |
| - vince l'Atleta che allo <u>scontro diretto</u> ha totalizzato più Waza-ari | <i>in caso di ulteriore parità</i> |
| - vince l'Atleta che allo <u>scontro diretto</u> ha totalizzato più Yuko | <i>in caso di ulteriore parità</i> |
| - vince l'Atleta che <u>nei 3 incontri</u> ha totalizzato più punti tecnici | <i>in caso di ulteriore parità</i> |
| - vince l'Atleta che <u>nei 3 incontri</u> ha totalizzato più Ippon | <i>in caso di ulteriore parità</i> |
| - vince l'Atleta che <u>nei 3 incontri</u> ha totalizzato più Waza-ari | <i>in caso di ulteriore parità</i> |
| - vince l'Atleta che <u>nei 3 incontri</u> ha totalizzato più Yuko | <i>in caso di ulteriore parità</i> |
| - si procede con decisione per <i>Hantei</i> dei 3 Ufficiali di Gara | |

13.4 In caso di **parità tra 3 Atleti**, si procede considerando l'ordine indicato di seguito fino al criterio risolutivo, non sarà quindi necessario proseguire con il criterio successivo :

- vince l'Atleta che nei 3 incontri ha totalizzato più punti tecnici *in caso di parità*
- vince l'Atleta che nei 3 incontri ha totalizzato più Ippon *in caso di ulteriore parità*
- vince l'Atleta che nei 3 incontri ha totalizzato più Waza-ari *in caso di ulteriore parità*
- vince l'Atleta che nei 3 incontri ha totalizzato più Yuko *in caso di ulteriore parità*
- vince l'Atleta che negli incontri vinti ha totalizzato più punti tecnici *in caso di ulteriore parità*
- vince l'Atleta che negli incontri vinti ha totalizzato più Ippon *in caso di ulteriore parità*
- vince l'Atleta che negli incontri vinti ha totalizzato più Waza-ari *in caso di ulteriore parità*
- vince l'Atleta che negli incontri vinti ha totalizzato più Yuko *in caso di ulteriore parità*
- si procede con decisione per Hantei dei 3 Ufficiali di Gara

Nota in caso la parità tra 3 Atleti si risolva e si passi ad una parità tra 2 Atleti, si procede come al **Punto 13.3 / pag 44** per determinare la classifica.

Articolo 14 : Regolamento Categoria Ragazzi (9-11 anni)

14.1 Gli Atleti devono presentarsi sul tappeto forniti di cintura rossa o di cintura blu da indossare a seconda che siano chiamati per primi (Aka) o per secondi (Ao) e, pertanto, non deve essere indossata la cintura che indica il grado.

14.2 Gli Atleti devono indossare tutte le protezioni obbligatorie previste per la loro categoria come descritto nel **Articolo 03 / pagg 29 e 30**.

14.3 Obiettivo della prova è mostrare la completezza del bagaglio tecnico individuale nell'ambito di un comportamento tattico adeguatamente sviluppato in relazione all'età.
Nel *Kumite*, quindi, viene verificata l'efficacia ed il grado delle capacità tecniche e tattiche, ovvero le capacità di elaborare risposte creative, efficaci e controllate.

14.4 Nel *Kumite* il dinamismo aggressivo deve essere simbolizzato tramite attacchi e difese perfettamente controllati ed il comportamento deve essere misurato (sono vietate, perciò, le grida intimidatorie) e deve essere privo di ogni altra ostentazione di aggressività.

14.5 Gli Atleti devono dare dimostrazione di capacità tecniche e tattiche così articolate :

- a. padronanza simmetrica (bilaterale) delle azioni tecniche principali;
- b. tattica (organizzazione, razionalità, creatività del comportamento tattico in fase di attacco e di difesa);
- c. controllo degli attacchi e delle azioni;
- d. strutturazione dello spazio e del tempo (corretto uso della distanza e corretta scelta del tempo);

14.6 Come per le altre categorie l'Arbitro dà il segnale di inizio <Shobu Hajime> e di fine <Yame> del combattimento. L'Arbitro ferma l'incontro per assegnare punti o amonizioni/penalità in caso di infrazioni al regolamento (uscite, azioni pericolose, mancanza o perdita intenzionale di controllo negli attacchi, ecc.).

Interviene inoltre per interrompere l'azione quando diventa sterile e confusa o quando è necessario prevenire situazioni potenzialmente pericolose.

14.7 AZIONI CONSENTITE

è consentito portare alla **testa, viso, collo senza contatto** :

- a. *Uraken Uchi* percossa circolare con il dorso della mano;
- b. *Mawashi / Uramawashi Geri* calcio circolare (gamba posteriore o anteriore); * vedi pto 14.8

è consentito portare al **torace** (zona coperta dal corpetto) **con controllo** :

- c. *Gyaku Zuki* pugno diretto opposto;
- d. *Mawashi / Uramawashi Geri* calcio circolare (gamba posteriore o anteriore); * vedi pto 14.8

Le tecniche indicate sono le uniche consentite.

- 14.8 Una tecnica di *Mawashi Geri* eseguita con la gamba anteriore non porta punteggio se eseguita come *Kizami Maswashi Geri*.

Per ottenere un punteggio valido la tecnica deve essere eseguita in forma *Tsugi Ashi Mawashi Geri* oppure *Mae Ashi Mawashi Geri* (cioè in avanzamento / scivolata).

14.9 COMPORTAMENTI ED AZIONI VIETATE

- a. assumere atteggiamenti aggressivi;
- b. emettere grida intimidatorie;
- c. portare tecniche non consentite o tecniche consentite in aree del corpo non consentite;
- d. eseguire tecniche di braccia o di gamba non controllate;
- e. eseguire tecniche di proiezione / spazzate;

- 14.10 Allo scadere del tempo regolamentare l'Arbitro dà il segnale di fine combattimento <Yame> ed annuncia il vincitore secondo i criteri del **Articolo 12 / pagg 43 e 44**, a meno che sia necessario un prolungamento (*Encho sen*).

- 14.11 In caso di parità senza vantaggio (*Senshu*) (tranne nei casi dove il Regolamento di Gara specifico prevede altrimenti) o dove il vantaggio sia stato annullato, l'Arbitro annuncerà il prolungamento <Encho Sen> che avrà la durata di 30 secondi. Verrà decretato vincitore il primo dei due contendenti che durante il prolungamento realizzerà un punto valido.

- 14.12 Se durante il prolungamento nessuno dei contendenti avrà realizzato un punto valido, allo scadere del tempo a disposizione, l'Arbitro indicherà la parità <Hikiwake> e richiederà il giudizio arbitrale per <Hantei>.

I Giudici e l'Arbitro daranno il loro giudizio contemporaneamente. Non è ammesso il voto di parità.

La vittoria verrà attribuita secondo il criterio della maggioranza.

JIYU KUMITE A SQUADRA

Articolo 01 : Organizzazione della Gara

Per le competizioni di Jiyu Kumite a Squadra resta interamente valido il regolamento del Jiyu Kumite Individuale (vedi pagg da 27 a 46) per i singoli combattimenti con le seguenti aggiunte / modifiche.

1.1	Categorie di età :	Junior	dai 18 ai 20 anni	maschile / femminile
		Senior	dai 21 ai 35 anni	maschile / femminile
		Master	dai 36 ai 45 anni	maschile / femminile

- 1.2 Le squadre maschili sono formate da 3 o 4 Atleti + 1 eventuale riserva.
Le squadre femminili sono formate da 3 Atlete + 1 eventuale riserva.

- 1.3 La durata effettiva del combattimento è definita nella Tabella seguente.

<i>Categoria</i>	<i>Categoria di età</i>	<i>sexso</i>	<i>durata incontro</i>	<i>Ato Shibaraku</i>	<i>Encho Sen</i>
Junior	dai 18 ai 20 anni	M/F	1 ' 30 "	1 ' 15 "	1 '
Senior	dai 21 ai 35 anni	M/F	1 ' 30 "	1 ' 15 "	1 '
Master	dai 36 ai 45 anni	M/F	1 ' 30 "	1 ' 15 "	1 '

- 1.4 Prima di ogni match il rappresentante ufficiale di ogni squadra deve presentare al tavolo di giuria un modulo ufficiale con i nominativi e l'ordine di combattimento dei singoli componenti della Squadra. La lista deve comprendere :

- la denominazione della Società;
- il nominativo del responsabile rappresentante;
- il nominativo del Coach che sarà autorizzato a seguire l'incontro;
- i nominativi degli Atleti con l'ordine di combattimento;
- il nominativo dell'eventuale riserva;

E' ammessa una sola riserva per ciascuna squadra, che gareggerà nel caso in cui uno dei concorrenti sarà impossibilitato a combattere. La riserva può essere uno degli Atleti in lista designati per il combattimento. La riserva può essere cambiata ad ogni turno di incontri.

- 1.5 Il Coach deve prendere posto come in **figura a pag 27**, egli non deve interferire con il normale svolgimento dell'incontro con parole e/o azioni.
- 1.6 Al saluto iniziale devono essere presenti tutti i componenti della squadra, mentre per l'inizio del combattimento tra due componenti della squadra si presenteranno unicamente gli Atleti previsti per quell'incontro.
I concorrenti che non combattono come pure il Coach si devono sedere nell'area a loro riservata.

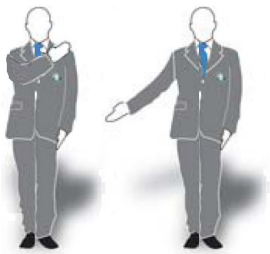
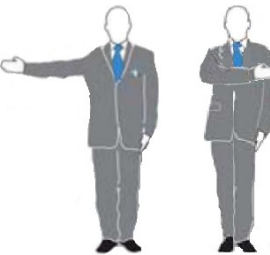
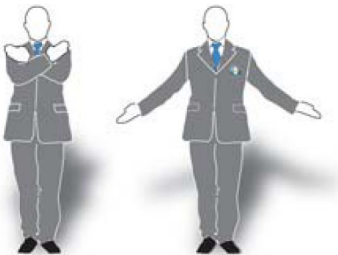
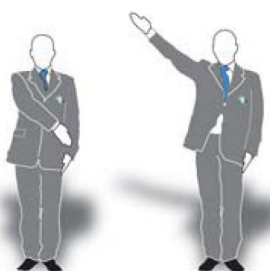
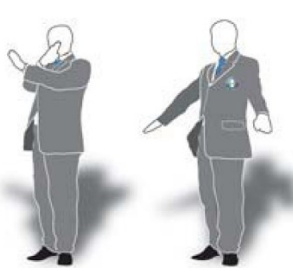
- 1.7 L'ordine di combattimento può essere modificato ad ogni turno (in caso di passaggio al turno successivo) se il nuovo ordine di combattimento viene comunicato su modulo ufficiale prima del primo incontro di quel turno. Questo non potrà più essere modificato fino alla fine di quel turno.
Nel caso non venga presentato nessun nuovo ordine di combattimento, resta valido l'ordine presentato in precedenza.
- 1.8 Nel caso in cui uno dei membri di una squadra venga sostituito o venga modificato l'ordine di combattimento senza averlo comunicato al tavolo di giuria, la squadra verrà squalificata e non verrà classificata.
- 1.9 Nel caso che a causa di un qualsiasi errore gareggino i concorrenti sbagliati, l'incontro verrà dichiarato nullo a prescindere dal risultato. Al fine di evitare tali errori il concorrente che vince l'incontro deve recarsi, appena terminato l'incontro, al tavolo di giuria e confermare la propria identità.
- 1.10 Nel caso in cui un concorrente di una squadra perda l'incontro per *Kiken*, *Hansoku* o *Shikkaku*, il punteggio di quell'incontro viene azzerato e viene attribuito all'altro contendente un punteggio di 8 *Yuko*.

Articolo 02 : Criteri di Decisione

- 2.1 Nelle gare di Jiyu Kumite a Squadra, un combattimento può finire in parità, non è quindi necessario un prolungamento (*Encho Sen*).
- 2.2 Per determinare la classifica nel Jiyu Kumite a Squadra, si assegnano ad ogni Atleta, per ogni incontro effettuato, dei "punti incontro" come segue :
- | | |
|-----------|-------------------------|
| vittoria | <u>2</u> punti incontro |
| pareggio | <u>1</u> punto incontro |
| sconfitta | <u>0</u> punti incontro |
- Alla squadra verrà attribuita la somma dei punti incontro dei propri Atleti per tutti gli incontri del girone.
- 2.3 Verrà dichiarata vincitrice la squadra che avrà ottenuto il punteggio maggiore (più punti incontro). La classifica verrà stilata in base ai punti incontro delle singole squadre.
- 2.4 In caso di parità di punti incontro, si conteggeranno i punti tecnici ottenuti dagli Atleti durante tutti i combattimenti del match.
La vittoria verrà assegnata alla squadra che ha ottenuto più punti tecnici.
- 2.5 In caso di ulteriore parità ciascuna squadra designerà un concorrente per disputare un incontro aggiuntivo (spareggio).
La vittoria verrà assegnata alla squadra che vincerà l'incontro di spareggio.

APPENDICE 2 : TERMINOLOGIA E GESTUALITA' DELL'ARBITRO

SHOMEN-NI-REI L'Arbitro distende in avanti le braccia con i palmi rivolti in avanti. Segue il saluto al lato d'onore.		TSUZUKETE HAJIME <i>"Riprendere il combattimento"</i> Mentre dice <Tsuzukete> l'Arbitro estende le braccia con il palmo delle mani rivolto verso i concorrenti. Mentre dice <Hajime> volta il palmo delle mani e porta le stesse rapidamente l'una contro l'altra.	
OTAGAI-NI-REI L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi tra loro; segue l'inchino.		GIUDIZIO DELL'ARBITRO Dopo aver chiamato lo <Yame> con il segnale prescritto, l'Arbitro indica la sua preferenza tenendo il braccio piegato dal lato del concorrente che si è aggiudicato il punto.	
SHOBU HAJIME <i>"Inizia il combattimento"</i> Dopo aver dato l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.		TORIMASEN <i>"Inaccettabile come tecnica utile per il punteggio"</i> L'Arbitro incrocia le braccia, aprendole verso l'esterno con i palmi in basso. Indica che la tecnica era carente in uno o più criteri per l'assegnazione dei punti.	
YAME <i>"Stop"</i> Interruzione o fine del combattimento. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro fa un movimento di taglio verso il basso con la propria mano.		HANTEI <i>"Riconsiderazione"</i> Dopo averne dato le motivazioni, l'Arbitro chiede ai Giudici di riconsiderare le loro opinioni.	

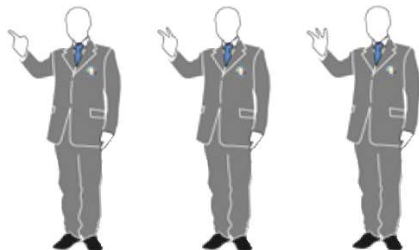
YUKO (1 punto) L'Arbitro estende il braccio verso il basso a 45 gradi verso il lato del concorrente cui viene assegnato il punto.		NO KACHI <i>"Vittoria"</i> Al termine del combattimento o incontro, annunciando <Aka (Ao) no Kachi>, l'Arbitro estende il proprio braccio verso l'alto a 45 gradi dal lato del vincitore.	
WAZA-ARI (2 punti) L'Arbitro estende il proprio braccio all'altezza della spalla verso il lato del concorrente cui vengono assegnati i punti.		HIKIWAKE <i>"Parità"</i> In caso di decisione di parità, l'Arbitro incrocia le proprie braccia poi le estende mostrando il palmo delle mani.	
IPPON (3 punti) L'Arbitro estende il proprio braccio verso l'alto a 45 gradi verso il lato del concorrente cui vengono assegnati i punti.		ANNULLAMENTO DELL'ULTIMA DECISIONE L'Arbitro si volta verso il concorrente, annuncia <Aka> o <Ao>, incrocia le braccia, quindi fa un movimento con il palmo delle mani verso il basso, ad indicare che l'ultima decisione è stata annullata.	
SENSHU <i>"Vantaggio"</i> Dopo avere assegnato il primo punto dell'incontro l'Arbitro assegna allo stesso Atleta anche il vantaggio tenendo il braccio piegato dal lato del concorrente che si è aggiudicato il vantaggio.		MIENAI <i>"Non visto"</i> L'Arbitro mette le mani davanti agli occhi.	



CHUI

"Ammonizione" C1 , C2 , C3

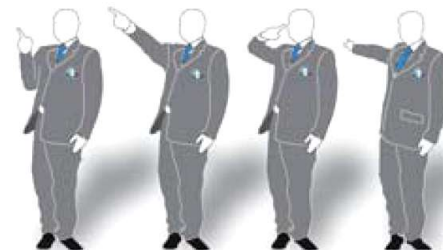
L'Arbitro ingiunge l'ammonizione eseguendo il segnale prescritto. Indica il livello dell'ammonizione segnalando il numero con le dita.



SHIKKAKU

"Grave squalifica, abbandono dell'area"

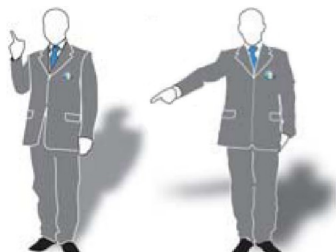
L'Arbitro punta prima verso l'alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso il fallo; poi indica fuori e indietro con l'annuncio <Aka (Ao) Shikkaku !>.



HANSOKU CHUI

"Avvertimento"

L'Arbitro indica l'avvertimento puntando l'indice all'altezza della cintura nella direzione di chi ha commesso il fallo.



FUKUSHIN SHUGO

"Consulto con i Giudici"

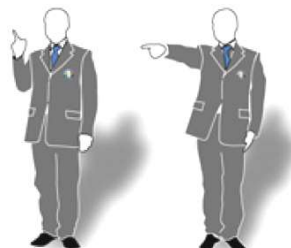
L'Arbitro chiama il/i Giudice/i per un consulto o al termine del match o incontro, o per suggerire lo Shikkaku.



HANSOKU

"Ammonizione con squalifica"

L'Arbitro indica la squalifica puntando il dito indice verso il viso in direzione di chi ha commesso il fallo.



JOGAI

"Uscita dall'area di combattimento"

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con il dito indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso il fallo.



KIKEN

"Rinuncia / Abbandono"

L'Arbitro punta il dito indice in basso verso l'Atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.

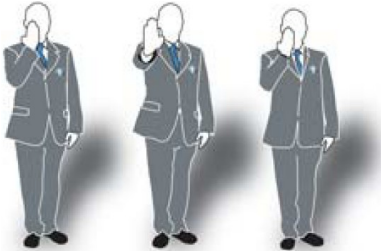
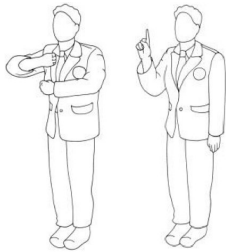


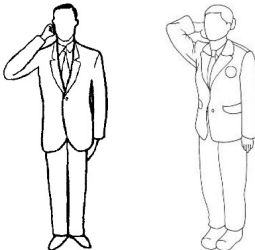
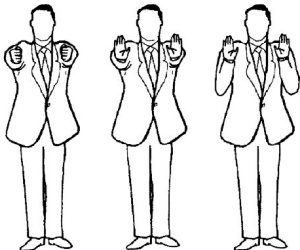
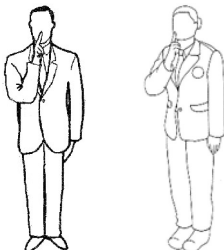
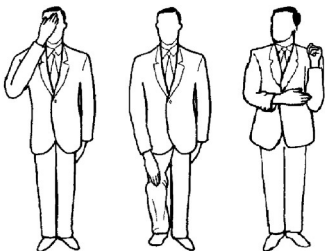
ATENAI

"Contatto eccessivo"

L'Arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo mettendo il pugno del lato dell'Atleta che ha commesso il fallo nel palmo aperto dell'altra mano.

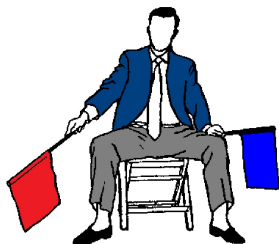


MUBOBI <i>"Autolesionismo"</i> L'Arbitro si tocca il viso poi muove la mano aperta in avanti e indietro di fronte al viso per indicare ai Giudici che l'Atleta sta facendo dell'autolesionismo.		AIUCHI <i>"Tecniche simultanee"</i> Nessun punto viene assegnato ai concorrenti. L'Arbitro porta i pugni uniti all'altezza del petto.	
HAYAI <i>"Tecnica in leggero anticipo sull'altra"</i> L'Arbitro indica ai Giudici chi ha realizzato per primo il punto portando le dita tese della mano del lato di quell'Atleta sul palmo dell'altra mano aperta.		MAAI <i>"Distanza non corretta : lunga o corta"</i> L'Arbitro segnala la tecnica troppo lunga mettendo le mani aperte a distanza con i palmi rivolti uno verso l'altro. La distanza troppo corta viene segnalata incrociando le mani con i palmi verso l'esterno.	
NUKE <i>"Tecnica uscita"</i> L'Arbitro muove il pugno chiuso (del lato dell'Atleta che ha mancato il bersaglio) di traverso al corpo per indicare ai Giudici che la tecnica ha mancato il bersaglio.		YOWAI <i>"Tecnica debole"</i> L'Arbitro segnala la tecnica debole distendendo il braccio davanti a sé e muovendo il palmo della mano alternato verso il basso e verso l'alto.	
UKE <i>"Tecnica bloccata / parata"</i> L'Arbitro mette una mano aperta sopra l'altro avambraccio / gomito a indicare ai Giudici che la tecnica è stata bloccata o ha colpito un'area non valida ai fini del punteggio.		PASSIVITÀ L'Arbitro fa un movimento circolare verticale con le mani come in figura poi indica con l'indice l'Atleta che ha commesso il fallo, per segnalare ai Giudici l'assenza di azioni di combattimento.	

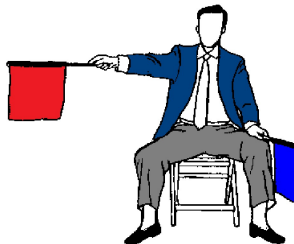
SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONI L'Arbitro porta entrambe le mani al volto per indicare ai Giudici un fallo.		ATTACCHI PERICOLOSI E INCONTROLLATI L'Arbitro porta il pugno serrato con il gomito alzato al lato della testa per indicare ai Giudici un fallo.	
TRATTENUTA, LOTTA, SPINTA O BLOCCAGGIO INUTILI SENZA UNA TECNICA L'Arbitro tiene entrambi i pugni serrati a livello delle spalle o spinge in avanti con le mani aperte per indicare ai Giudici un fallo.		AFFRONTARE VERBALMENTE O DERIDERE L'AVVERSARIO E / O ATTEGGIAMENTI ANTISPORTIVI L'Arbitro porta l'indice alle labbra per indicare ai Giudici un fallo.	
ATTACCHI DI TESTA, GINOCCHIA O GOMITO L'Arbitro tocca la fronte, il ginocchio o il gomito con la mano aperta per indicare ai Giudici la parte del corpo con cui sia stato eseguito l'attacco da ammonire.		TSUZUKETE "Continuare a combattere" Ripresa del combattimento dopo un'interruzione non autorizzata.	

ATO SHIBARAKU Segnala che l'incontro sta per terminare.	<i>Il cronometrista segnala acusticamente con un suono che manca poco tempo al termine dell'incontro e l'Arbitro annuncia <Ato Shibaraku>.</i>
ENCHO SEN Estensione dell'incontro	<i>L'Arbitro decreta la ripresa dell'estensione dell'incontro al comando di <Shobu Hajime>.</i>

APPENDICE 3 : GESTUALITA' DEL GIUDICE DI SEDIA



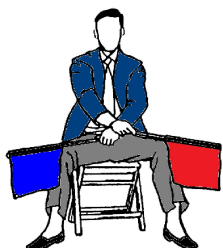
YUKO



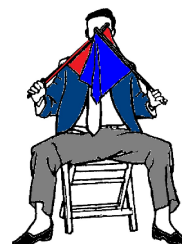
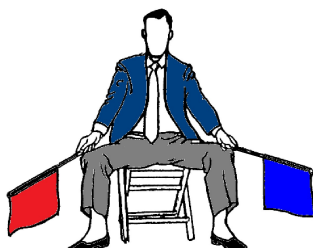
WAZA-ARI



IPPON



TORIMASEN



MIENAI

Le bandiere sono tenute incrociate davanti al volto



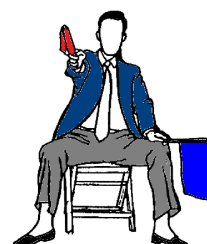
AMMONIZIONE CHUI

Il Giudice tiene la bandiera con il braccio piegato in corrispondenza dell'Atleta che ha commesso il fallo



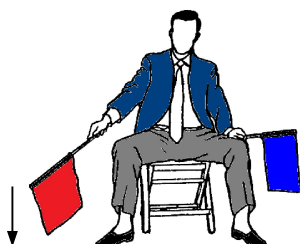
HANSOKU CHUI

La bandiera viene diretta in corrispondenza della cintura dell'Atleta che ha commesso il fallo



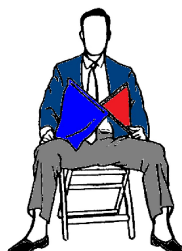
HANSOKU

La bandiera viene diretta in corrispondenza del viso dell'Atleta che ha commesso il fallo



JOGAI

Il Giudice batte sul pavimento con la bandiera corrispondente all'Atleta che è uscito dal campo di gara



CONTATTO ECCESSIVO

Le bandiere vengono incrociate davanti al petto in direzione dell'Atleta che ha commesso il fallo

Segnalazione solo se richiesta dall'Arbitro



NO KACHI

APPENDICE 4 : VERBALISTICA DEI PRESIDENTI DI GIURIA

3	IPPON	3 punti
2	WAZA-ARI	2 punti
1	YUKO	1 punto

□	KACHI	vittoria
X	MAKE	sconfitta
△	HIKIWAKE	pareggio



	C 1	Chui 1	Ammonizioni
	C 2	Chui 2	
	C 3	Chui 3	

HC	Hansoku Chui	Avvertimento
H	Hansoku	Squalifica

S	Shikkaku	Grave squalifica
K	Kiken	Abbandono / Rinuncia

NOTE GENERALI

A tutti i tesserati presenti alla manifestazione è richiesto un comportamento LEALE e RISPETTOSO.



Articolo 01 : Norme per la Giustizia Sportiva

1.1 APPLICABILITA' DELLE NORME NEGLI SPORT INDIVIDUALI

Si applicano le norme del Regolamento di Giustizia Sportiva contenuto in "Sport in Regola" con le limitazioni e le specificità proprie del Regolamento Tecnico di disciplina e secondo le precisazioni degli articoli seguenti.

1.2 RECLAMI E RICORSI

Non è possibile modificare una decisione su una questione di fatto presa dall'ufficiale di gara (arbitro o giudice) o su una questione d'interpretazione dei Regolamenti presa dall'arbitro di gara o su qualsiasi altra questione di conduzione della gara, presa dalla Commissione Tecnica Nazionale.

Un reclamo avverso la decisione di un ufficiale di gara su una decisione o questione di interpretazione regolamentare di gara può essere presentato, in forma verbale, alla Commissione Tecnica Nazionale di karate prima dell'ufficializzazione del risultato.

Un ricorso avverso la decisione di un ufficiale di gara, può essere presentato alla Giuria d'Appello, presso la Segreteria Tecnica, entro 30 minuti dall'esposizione dei risultati. La decisione della Giuria d'Appello sarà definitiva. Il reclamo va accompagnato dalla tassa di € 60,00 (sessanta). In caso di accoglimento del reclamo la tassa verrà restituita.

1.3 RICORSI PER LEGITTIMITA'

Non è possibile modificare una decisione su una questione di fatto presa dall'Ufficiale di gara. I provvedimenti di cui agli articoli precedenti sono definitivi. È ammesso un ricorso solo per motivi di legittimità alla CNGS nei termini e con le modalità di cui al Regolamento di Giustizia Sportiva in "Sport in Regola". La CNGS se accoglie, anche parzialmente, il ricorso rimette gli atti alla CGN per la pronuncia definitiva.

1.4 SANZIONI OLTRE LA DURATA DELLA MANIFESTAZIONE

Qualora nel corso della manifestazione si verificano da parte di Società, dirigenti, tecnici e atleti comportamenti che necessitano di sanzioni disciplinari che vadano oltre la durata della rispettiva manifestazione, la Commissione Tecnica Nazionale di karate rimette gli atti alla Commissione Disciplinare Nazionale per i provvedimenti di competenza. Le procedure per l'assunzione di tali provvedimenti e la loro eventuale impugnazione sono quelle previste dal Regolamento di Giustizia Sportiva.