



Ente di Promozione Sportiva  
Riconosciuto dal CONI

# **REGOLAMENTI GARA SETTORE TRADIZIONALE**

**Edizione 2018**

## **Paragrafo 1**

### **INTRODUZIONE ALLE GARE DI KARATE TRADIZIONALE**

Il Karate Tradizionale è parte integrante del Settore Karate Nazionale e quindi in via generale si applicano le disposizioni del Regolamento Arbitrale WKF con le deroghe e le diverse modalità di esecuzione delle competizioni Tradizionali specificate negli articoli che seguono.

Le gare di Kumite devono essere svolte unicamente con l'integrale applicazione del Regolamento Arbitrale WKF corrente.

Le gare giovanili devono essere svolte unicamente con l'integrale applicazione del Regolamento Attività Giovanile ASI.

Le competizioni di Karate Tradizionale sono così individuate e suddivise:

1. KATA TRADIZIONALE
2. KUMITE SHOBU IPPON
3. KIHON IPPON KUMITE A COPPIE

e sono regolate dai Regolamenti sotto emanati in deroga. Per tutto quanto non contemplato nei successivi articoli si applica comunque quanto previsto dal Regolamento Arbitrale WKF.

## **Paragrafo 2**

### **REGOLAMENTO KATA TRADIZIONALE**

#### **Art. 1 – ORGANIZZAZIONE DELLE GARE**

1. La gara di Kata di norma è divisa per stili, classi di età, sesso e cintura e può essere a Squadre o Individuale. Le gare a Squadre si disputano tra diverse formazioni, composte di tre Atleti ciascuna, solo maschi o solo femmine. Le gare Individuali prevedono la partecipazione di singoli Atleti, solo maschi o solo femmine.
2. Nei Campionati Nazionali a Squadre sociali, ciascuna Società Sportiva può utilizzare un atleta anche di classe di età differente, di nazionalità italiana o straniera, appartenente alla stessa società o ceduto temporaneamente da altre Società.
3. La gara del Kata a squadre è interstile. E' data facoltà all'organizzazione di suddividere la competizione in eliminatorie per singolo stile e finali interstile.
4. Un'Atleta può gareggiare in più stili.
5. Gli atleti indosseranno le loro cinture usuali.
6. Le cinture colorate saranno suddivise in bia/gia/ara – ver-blu – marr/nere.

### **Note Esplicative**

- I. In caso di concorrenti in possesso di cinture intermedie (esempio: giallo/arancio, arancio/verdi, etc.) , vanno inseriti nella categoria di grado inferiore.*

## **Art. 2 – SISTEMI DI GARA**

### **2.1. Sistema a punteggio.**

## **Art. 3 – COLLEGIO ARBITRALE**

1. Il Collegio Arbitrale, formato di norma da tre o cinque Giudici per ogni incontro, viene designato dal Responsabile di Gara degli Arbitri.
2. E' istituita la figura del Kansa Kata, rappresentato da uno o più Ufficiali di Gara esperti nello stile eseguito dal o dai contendenti o in caso di irreperibilità in seno al corpo arbitrale, potrà essere richiesta l'opera di un tecnico di quello stile. Compito del Kansa Kata sarà esclusivamente consultivo, l'Arbitro Centrale dell'incontro potrà chiedere allo stesso conferma circa la corretta e completa esecuzione del Kata eseguito. In caso di difformità, l'Arbitro Centrale informerà l'intero corpo giudicante prima dell'emissione del verdetto di valutazione.

### **Note Esplicative**

- I. Il Giudice Centrale siede sul perimetro dell'area di gara, rivolto verso i concorrenti. I Giudici siedono in corrispondenza degli angoli del quadrato di gara; nel caso i giudici fossero solo due, si siederanno negli angoli di fronte al Giudice Centrale*
- II. Ogni componente il Collegio Arbitrale ha in dotazione un fischietto e un supporto con i punteggi.*
- III. Il Collegio Arbitrale di ogni area di gara compie la cerimonia iniziale di saluto, con gli atleti e il pubblico, a ogni cambio di categoria. La cerimonia finale di saluto è effettuata, al termine delle prove disputate per ogni categoria. Inoltre identica cerimonia verrà eseguita in occasione delle finali 1° e 2° posto e 3° e 5° posto.*

## **Art. 4 – CRITERI DECISIONALI**

Il Kata deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali cui si ispira. Nel valutare l'esecuzione di un Atleta o di una Squadra i Giudici devono tenere conto dei seguenti elementi:

1. Realistica dimostrazione del significato del Kata.
2. Comprensione delle tecniche usate (BUNKAI).
3. Tempo, ritmo, velocità, equilibrio e applicazione della potenza (KIME).
4. Uso corretto della respirazione quale ausilio per il KIME.
5. Corretta applicazione dell'attenzione (CHAKUGAN) e della concentrazione.
6. Posizioni corrette (DACHI) con la giusta tensione nelle gambe e piedi aderenti al suolo.
7. Idonea tensione dell'addome (HARA)
8. Forma corretta (KIHON) dello stile che si sta praticando.
9. Sincronismo nel Kata a Squadre.
10. Espressività nella esecuzione del Kata e del Bunkai.
11. Abilità complessiva.

### **Note Esplicative**

- I. *Nel Kata a Squadre i comandi d'inizio e di fine, il battere i piedi a terra, il darsi colpi sul petto, sulle braccia e sul karate-gi ed anche una respirazione non corretta, sono tutti esempi di segnali esterni e devono essere tenuti in considerazione dai giudici nella propria valutazione.*
- II. *Nelle competizioni di Kata a Squadre si effettueranno due votazioni: una per il Kata eseguito ed una per il Bunkai. Vincerà la Squadra col maggior punteggio derivante dalla somma delle due prove.*
- III. *In caso di parità vince la squadra che ha totalizzato il maggior punteggio nella prova di Kata.*

### **Art. 5 – OPERAZIONI DI GARA CON SISTEMA A PUNTEGGIO**

#### **• Inizio gara:**

1. I concorrenti devono comunicare al Tavolo di Giuria il nome del Kata, prima di ogni turno.
2. Appena chiamato, il concorrente entra nell'area di gara, si inchina salutando l'Arbitro e annuncia il nome del Kata che deve eseguire.
3. Il Giudice Centrale ripete a voce alta il nome del Kata da eseguire.
4. Il concorrente esegue la sua prova e, una volta terminata, si inchina salutando l'Arbitro e ritorna alla sua posizione originale in attesa della decisione.

#### **• Fine gara:**

5. Terminato il Kata, il Giudice Centrale, dopo aver eventualmente chiesto supporto al Kansa Kata e nel caso di difformità di esecuzione aver convocato i Giudici, chiede l'Hantei (con un suono a due toni emesso col fischietto) per le decisioni dei Giudici d'angolo. Tutti i tabelloni devono essere alzati simultaneamente. L'annunciatore legge a voce alta i punteggi assegnati, iniziando da quello del Giudice Centrale e continuando con gli altri, procedendo in senso orario.
6. Al Tavolo di Giuria vengono registrati i risultati annunciati, calcolando il risultato finale come segue:
  - Verdetto con cinque giudici: si eliminano il punteggio più alto e quello più basso e si sommano tra loro i tre restanti
  - Verdetto con tre giudici: si sommano tra loro i tre punteggi
  - Nel Kata a Squadre si sommeranno i tre punteggi ottenuti nella prova di Kata e quelli della prova Bunkai.
7. L'annunciatore comunica il punteggio totale.
8. Registrato il risultato, il Giudice Centrale, con un breve suono emesso col fischietto, invita i Giudici d'angolo ad abbassare i tabelloni; il concorrente si inchina salutando in direzione del Giudice Centrale e lascia l'area di gara.

#### **• Modalità di svolgimento:**

Tutte le gare di kata saranno effettuate con l'eliminazione diretta.

### **Note Esplicative**

- I. *In tutti i turni di eliminazione i concorrenti gareggiano secondo l'ordine stabilito dal sorteggio.*
- II. *Gli Atleti eseguiranno Tokui Kata scelti tra i Kata degli stili praticati.*

- III. *Non può mai essere ripetuto un kata già effettuato, anche se in un turno precedente e pertanto anche in caso di spareggio, tranne che per cinture bianche, gialle, arancio, mentre per le verdi e blu si potranno alternare almeno due kata.*
- IV. *Nelle gare nazionali, se gli atleti sono meno di tre in una categoria verranno accorpati nella categoria più idonea.*

• **Casi di parità:**

- Nel Caso un incontro terminasse in parità per identico punteggio attribuito, vincerà l'Atleta che avrà ottenuto il punteggio più alto attribuito dal Giudice Centrale.
- In caso persista la parità, decide il Giudice Centrale.

**Art. 6 – PENALITA': DETRAZIONE DI PUNTEGGIO E SQUALIFICA**

1. Eventuali decimi di punto sono detratti, dal punteggio da assegnare ad un Kata privo di errori, come segue:
  - 0,1 punti per un'esitazione momentanea e rapidamente rimediata, per una lieve perdita di equilibrio o di sincronia
  - 0,2 punti per una momentanea ma visibile pausa, per una evidente perdita di equilibrio o sincronia
  - 0,3 punti per una grave interruzione o perdita di equilibrio o sincronia
2. Il concorrente viene squalificato con punteggio zero, DOPO AVER CHIESTO IL FUKUSHIN SHUGO, SE:
  - esegue un Kata diverso da quello dichiarato;
  - si ferma;
  - perde completamente l'equilibrio o cade;
  - sbaglia la sequenza del Kata.

**Art. 7 – PUNTEGGI**

1. Il punteggio viene attribuito come segue:

ELIMINATORIE = Da 6,0 a 8,0 – Media 7.0

FINALI = Da 7,0 a 9,0 – Media 8.0

2. Griglia di valutazione:

I Giudici aggiungeranno i decimi al voto minimo 6 (nelle eliminatorie) o 7 (nelle finali) le loro valutazioni derivanti dalla corretta applicazione della seguente griglia:

TOKUI KATA													
INDIVIDUALE						A SQUADRE/RAPPRESENTATIVE							
Cinture Colorate		Esordienti		Cadetti		Junior/Senior		Giovanile a Squadre		Assoluto a Squadre		Bunkai	
T	da 1 a 7	T	da 1 a 6	T	da 1 a 6	T	da 1 a 5	T	da 1 a 6	T	da 1 a 5	T	da 1 a 7
P		P	da 1 a 4	P	da 1 a 4	P	da 1 a 4	P	da 1 a 4	P	da 1 a 4	E	da 1 a 7
K	da 1 a 5	K	da 1 a 4	K	da 1 a 4	K	da 1 a 4	K	da 1 a 4	K	da 1 a 4	C	da 1 a 6
R	da 1 a 5	R	da 1 a 3	R	da 1 a 3	R	da 1 a 4	R	da 1 a 3	R	da 1 a 4		
E	da 1 a 3	E	da 1 a 3	E	da 1 a 3	E	da 1 a 3	S	da 1 a 3	S	da 1 a 3		

## Paragrafo 3

### REGOLAMENTO KUMITE SHOBU IPPON

#### Art. 1 - AREA DI GARA

L'area di gara sarà conforme al Regolamento WKF.

#### Art. 2 - DIVISA UFFICIALE

Si applica il Regolamento WKF con le seguenti deroghe per gli atleti in competizione:

- Le protezioni previste: paradenti, conchiglia per i maschi e paraseno per le femmine, corpetto, guantini, paratibia e parapiedi potranno essere di tipo non omologato.
- Dovranno essere indossate la cintura Rossa AKA e la cintura Blu AO.
- Sono consigliati paratibia, parapiedi e guantini di colore rosso AKA e blu AO, ma saranno ammessi anche di colore bianco.

Gli Ufficiali di Gara indosseranno assieme alla divisa prescritta la cravatta ed il distintivo ASI.

#### Art. 3 - IL GRUPPO ARBITRALE

Il Gruppo arbitrale può essere composto da due UdG (a specchio) o da tre o da cinque UdG.

#### Art. 4 - PUNTEGGIO

1. il risultato di un combattimento è determinato dall'ottenimento, di uno o dell'altro contendente di:
  - 1 IPPON, o
  - 2 WAZA ARI, o
  - HANSOKU, o
  - SHIKKAKU, o
  - KIKEN.
2. un IPPON è attribuito se una tecnica effettiva viene effettuata secondo i criteri seguenti:
  - **buona forma**, è un attacco che possiede i requisiti abitualmente ritenuti validi nella concezione tradizionale del Karate.
  - **comportamento corretto**, comportamento altamente sportivo, privo di malizia, nonché ad una grande capacità di concentrazione durante l'esecuzione della tecnica che determina il punteggio.
  - **grande vigore di applicazione**, è la definizione della potenza e della velocità della tecnica nonché la manifesta volontà di ottenere ciò che l'atleta si è prefisso.

- **zanshin**, è lo stato di continua concentrazione anche quando l'attacco è stato portato a termine. Significa il mantenimento di un'assoluta concentrazione e, di conseguenza, consapevolezza di un potenziale contro attacco dell'avversario.
- **timing**, significa eseguire una tecnica nel momento in cui questa possa ottenere il massimo effetto.
- **distanza corretta**, significa realizzare una tecnica ad una distanza tale da poter ottenere il maggior effetto possibile. Quindi una tecnica realizzata su un avversario che arretra, avrà effetti chiaramente ridotti.

La distanza si riferisce anche al punto in cui la tecnica viene completata una volta raggiunto il bersaglio: per essere veramente valida la tecnica deve avere la potenza (possibilità) di penetrare a fondo nell'obiettivo.

Il braccio completamente teso possiede un blando coefficiente di penetrazione, la valutazione dell'arbitro deve tenere in grande considerazione questi particolari, per esempio, un pugno che arriva tra lo "Skin Touch" (contatto epidermico) e 2 - 5 cm. dalla faccia dell'avversario con il braccio leggermente piegato, è un pugno dato con distanza corretta.

Lo Skin Touch (contatto epidermico) è ammesso solo nelle classi Seniores e Masters.

3. un IPPON può anche essere accordato per una tecnica non effettiva se effettuata con uno dei criteri seguenti:

- **segnare una tecnica effettiva nel momento preciso in cui l'avversario attacca.**
- **evitare un attacco e contrattaccare sulla schiena indifesa dell'avversario.**
- **spazzata e proiezione seguita da una tecnica effettiva**, devono passare almeno due secondi dopo che un contendente ha iniziato una tecnica di proiezione o un attacco coordinato, il tempo strettamente necessario per completare la tecnica e dimostrare di essere in condizione di concluderla con un colpo valido ed efficace.
- **terminare una combinazione di tecniche nelle quali ogni elemento ha un suo proprio valore, attacchi combinati** sono una sequenza di tecniche coordinate in rapida successione delle quali ognuna meriti almeno un Waza Ari. 4. un WAZA ARI è assegnato se una tecnica è quasi paragonabile a quella necessaria per ottenere un IPPON.

4. un WAZA ARI è assegnato se una tecnica è quasi paragonabile a quella necessaria per ottenere un IPPON.

4. Il gruppo arbitrale deve prima verificare per l'IPPON e in seguito assegnare eventualmente un WAZA ARI.

5. una vittoria su un avversario a cui è stato dato un HANSOKU o SHIKKAKU vale IPPON.

6. Se un concorrente è assente o si ritira, all'avversario verrà data una vittoria per KIKEN (IPPON). gli attacchi sono limitati alle seguenti zone:

- **testa,**
- **viso,**
- **collo,**
- **addome,**
- **petto,**
- **schiena** (escluse le spalle), la parte della spalla per la quale non è possibile accordare punti validi è la giuntura dell'osso superiore delle braccia con le scapole e le clavicole.
- **Fianchi.**

6. una tecnica efficace messa a segno contemporaneamente alla fine del combattimento è considerata valida, mentre se messa a segno dopo l'ordine di interrompere o fermare il combattimento non deve essere assegnata e può avere come risultato una penalità comminata al colpevole.
7. nessuna tecnica, anche se efficace, è valida se messa a segno quando i due concorrenti sono al di fuori della zona di gara. Tuttavia se uno dei combattenti mette a segno una tecnica efficace mentre è ancora all'interno del campo di gara e prima che l'Arbitro annunci lo "YAME", la tecnica deve essere ritenuta valida.
8. tecniche efficaci, messe simultaneamente a segno da entrambi i concorrenti, non sono valide (AIUCHI).
9. il segnale di fine dell'incontro pone termine alle possibilità di ottenere punti validi anche se l'Arbitro inavvertitamente non ha pronunciato lo Yame.
10. il segnale di fine dell'incontro non significa comunque che non possano venire comminate penalità.
11. Le penalità possono venire imposte dal gruppo arbitrale sino a quando i contendenti non abbandonano il campo di gara.

#### **Art. 5 - CRITERI DI DECISIONE**

1. in assenza di un IPPON o WAZA ARI o di KIKEN o di HANSOKU o di SHIKKAKU durante il combattimento, la vittoria viene assegnata per Hantei, sulla base delle considerazioni seguenti:
  - se sono state date penalità.
  - Il numero delle uscite dall'area di gara.
  - l'atteggiamento, lo spirito combattivo e la forza dimostrati dai concorrenti.
  - la superiorità di tattiche e tecniche.
  - Il numero degli attacchi portati.
  - l'educazione e la sportività espressa.
2. l'arbitro deve uscire dal quadrato e dichiarare l'Hantei, seguito da un fischio, su due note, del suo fischietto, i Giudici, **contemporaneamente**, indicano la loro opinione per mezzo delle loro bandierine. L'Arbitro, emette un fischio, su un tono, ritorna nella sua posizione e annuncia la decisione della maggioranza.
3. se alla fine di un combattimento nessuno dei concorrenti si è mostrato superiore, la vittoria deve essere assegnata per HANTEI con una decisione a maggioranza del Gruppo arbitrale.



## Art. 6 - AZIONI E TECNICHE PROIBITE

Sono vietate le azioni e tecniche seguenti:

- **tecniche che arrivano a contatto con la testa, viso e collo**, escluso lo Skin Touch ammesso per le classi Seniores e Masters.
- **tecniche che hanno un contatto eccessivo in considerazione della zona attaccata**, tutte le tecniche devono essere controllate. Ogni tecnica che va a toccare la testa, il viso o il collo e si conclude con un danno evidente deve essere penalizzata, a meno che non è causata da colui che l'ha subita.
- **attaccare all'inguine, alle articolazioni o al collo piede.**
- **attaccare al volto con tecniche a mano aperta.**
- **attaccare con gomito, ginocchio, testa.**
- **colpi pericolosi che precludono o pregiudicano la capacità dell'avversario di cadere in modo sicuro.**
- **tecniche che per la loro natura non possono essere controllate e mettono in pericolo l'incolumità dell'avversario.**
- **attaccare direttamente alle braccia e alle gambe, spazzate con il piede all'altezza della gamba, possono provocare lesioni alle ginocchia.**
- **uscire dal campo di gara (JOGAI)**, il JOGAI si riferisce a una situazione in cui il corpo di un concorrente, o una sua parte, tocca il terreno esterno al campo di gara. Una eccezione si ha quando il concorrente è effettivamente spinto o gettato fuori dal campo dal suo avversario. Se un concorrente mette a segno con successo una tecnica e successivamente esce dal campo di gara, l'Arbitro deve dichiarare "Yame" nell'istante in cui viene segnato il punto, quindi, l'uscita avviene al di fuori del tempo di combattimento e non può essere penalizzata.

Se un concorrente esce dal campo di gara successivamente ad un attacco di Aka andato a buon fine, l'uscita non può

essere penalizzata.

Se AO esce mentre Aka porta una tecnica vincente, con Aka che rimane all'interno del campo di gara, viene assegnato sia il punto ad Aka che comminata una penalità di Jogai ad AO.

- **movimenti che fanno perdere troppo tempo.**
- **lottare, spingere o afferrare l'avversario.**
- **MUBOBI**, si riferisce a una situazione in cui uno o entrambi i concorrenti mostrano una mancanza di riguardo per l'incolumità propria o dell'altro, ma può essere comminato solo in presenza di effettivo contatto tra i contendenti.
- **la simulazione** con l'intento di riportare un vantaggio.
- **ogni comportamento sconveniente da parte dell'Allenatore o di un membro di una Società** può portare alla squalifica del colpevole o dell'Atleta o dell'intera Squadra dal torneo. All'allenatore è permesso parlare al proprio atleta solo durante le sospensioni dell'incontro.

## Art. 7 - PENALITA'

1. deve essere seguita la seguente scala di penalità:

- **ATENAI YONI** (Ammonizione), deve essere comminata per il primo caso di un'infrazione minore.
- **CHUI**

- a) è comminato per infrazioni per le quali nello stesso combattimento è già stato comminato un ATENAI YONI o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU.

Può essere comminato direttamente senza aver assegnato precedentemente un Atenai yoni.

E" generalmente comminato quando le potenzialità del concorrente sono state seriamente ridotte dal fallo dell'avversario.

- b) per la seconda uscita dal campo di gara.

- **HANSOKU**, penalità per cui è aggiunto un IPPON al punteggio dell'avversario.

- a) è comminato per infrazioni per le quali precedentemente in quel combattimento è già stato comminato un ATENAI YONI o CHUI o per infrazioni molto gravi.

Può essere comminato direttamente senza aver assegnato precedentemente un Atenai yoni o Chui.

E" generalmente comminato quando le potenzialità del concorrente è stata ridotta a zero dal fallo dell'avversario.

- b) per la terza uscita dal campo di gara.

- **SHIKKAKU**, penalità per cui è aggiunto un IPPON al punteggio dell'avversario.

E" la squalifica dal torneo, gara o incontro. Per comminare lo SHIKKAKU deve essere consultata la Commissione Arbitrale.

Può essere comminato quando un concorrente compie un atto che danneggia il prestigio del Karate-Do e quando si ritiene che altre azioni violino le regole del torneo.

Può essere comminato direttamente, senza ammonizioni di qualsiasi tipo. Non è necessario che i concorrenti abbiano commesso fatti particolari per ricevere il Shikkaku, è sufficiente che l'Allenatore o dei componenti della stessa squadra del concorrente si comportino in modo da danneggiare il prestigio e l'onore del Karate-Do.

Va comminato anche se l'arbitro ritiene che un concorrente si sia comportato malignamente, al di là che ci sia stata un'effettiva lesione fisica.

2. Una penalità deve essere comminata solo una volta; l'eventuale ripetizione di un'infrazione deve essere accompagnata dall'aumento della severità nella penalità comminata.
3. Le penalità non si accumulano trasversalmente. Ciò significa che un'ammonizione per il primo caso di Mubobi non sarà eseguita automaticamente da un CHUI per il primo caso di Jogai.

## **Art. 8 - FERITE ED INCIDENTI IN GARA**

1. KIKEN (sconfitta) è la decisione arbitrale che viene assegnata quando un concorrente, o i concorrenti, non potendo più

continuare, abbandonano il combattimento per lesioni non attribuibili alle azioni dell'avversario.

2. se due concorrenti si feriscono contemporaneamente, o sono doloranti, per gli effetti di lesioni precedentemente subite e sono dichiarati non idonei a continuare dal medico ufficiale di gara, il combattimento è assegnato al concorrente che ha accumulato sino a quel momento il maggior numero di punti.

Se hanno punteggio pari, il Gruppo arbitrale deve decidere per HANTEI.

3. quando un concorrente è ferito, l'Arbitro deve fermare immediatamente il combattimento e chiamare il medico ufficiale. Il medico è autorizzato a diagnosticare e trattare solo le eventuali ferite o danni fisici.

## **Art. 9 - POTERI E COMPITI DELLA COMMISSIONE ARBITRALE, CAPI TATAMI, ARBITRI CENTRALI E GIUDICI**

1. la Commissione arbitrale deve:

- assicurare la corretta preparazione, insieme al Comitato Organizzatore, del campo di gara, la disposizione delle attrezzature, lo svolgimento e la direzione della gara.
- designare i Capi Tatami.
- dirigere e coordinare la prestazione globale degli ufficiali arbitranti.
- indagare ed esprimere giudizi nel caso di reclami ufficiali.
- approvare il giudizio finale, in questioni di natura tecnica, che possono presentarsi durante un dato incontro e per le quali non ci sono indicazioni nelle regole.

2. il Capo Tatami deve:

- dirigere e sorvegliare gli Arbitri e i Giudici del proprio campo di gara.
- preparare una relazione giornaliera scritta sulla prestazione di ogni ufficiale di gara ed inviarla alla Commissione Arbitrale.

**3. l'Arbitro centrale deve:**

- dirigere l'incontro, compreso l'annuncio dell'inizio, della sospensione e della fine dell'incontro.
- assegnare IPPON o WAZA ARI.
- spiegare al Capo Tatami o alla Commissione Arbitrale il motivo di un giudizio dato in caso di contestazione .
- comminare penalità, prima, durante o dopo un incontro.
- ottenere il parere dei Giudici (con movimenti delle bandierine ) indicando la decisione proposta (punto o ammonizioni e penalità).
- annunciare dei prolungamenti.
- dare tutti i comandi e fare tutti gli annunci.
- quando **UN GIUDICE SEGNALE**, l'Arbitro deve tener conto del parere ed esprimere un giudizio, tuttavia, l'Arbitro ferma l'incontro solo se conviene con il parere espresso dal Giudice.
- l'autorità dell'Arbitro non è limitata esclusivamente al campo di gara, ma anche al suo immediato perimetro.

**4. il Giudice deve:**

- aiutare l'Arbitro per mezzo delle bandierine rossa e blu.
- esercitare il diritto di voto su una decisione da prendere.
- osservare attentamente le azioni dei concorrenti e segnalare all'Arbitro il suo parere nei casi seguenti:
  - a) quando viene rilevato un IPPON o un WAZA ARI.
  - b) quando un concorrente sembra commettere o ha commesso un'azione e/o una tecnica proibita.
  - c) quando viene rilevata una ferita o un'infermità ad un concorrente.
  - d) quando entrambi o uno dei due concorrenti esce dal campo di gara.
- e) in altri casi in cui ritiene necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro.

## **Art. 10 - INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DEGLI INCONTRI**

1. i termini e i gesti che devono essere utilizzati dall'Arbitro e dai Giudici durante un incontro sono specificate nelle Appendici 1 e 2.

2. l'Arbitro e i Giudici devono sistemarsi nelle posizioni a loro fissate e, dopo il saluto tra i concorrenti, l'Arbitro pronuncia, per far iniziare il combattimento, "SHOBU IPPON HAJIME" – alla fine del combattimento pronuncia "SOREMADE"

L'Arbitro è il primo ad entrare nel campo di gara, successivamente entrano i due atleti.

3. l'Arbitro ferma il combattimento pronunciando "YAME" e ordina ai concorrenti di riprendere le loro posizioni iniziali, quando rileva una tecnica valida e/o gli è segnalata da almeno due Giudici.

L'Arbitro ritorna alla sua posizione iniziale e i Giudici indicano il loro parere per mezzo di un segnale. L'Arbitro identifica il punteggio pertinente, WAZA ARI o IPPON, e lo annuncia con i gesti stabiliti.

Nell'assegnare un punteggio, l'Arbitro deve identificare nell'ordine il combattente che ha messo a segno il punto ("Aka" o "Ao"), la zona attaccata ("Chudan", "Jodan"), la tecnica usata ("Tsuki", "Uchi" o "Geri") e il punteggio ("Waza Ari" o "Ippon").

Per ricominciare il combattimento l'Arbitro annuncia "TSUZUKETE HAJIME".

Quando il combattimento riprende, l'Arbitro deve controllare che entrambi i concorrenti siano sulle loro linee e siano ricomposti appropriatamente, i combattenti che saltellano o si agitano devono essere calmati prima che il combattimento possa ricominciare.

4. quando un concorrente ha raggiunto il punteggio massimo, l'Arbitro dichiara la fine del combattimento e indica il vincitore annunciando "AO (AKA) IPPON".

5. nel caso di un combattimento individuale pareggiato (HIKIWAKE), l'Arbitro pronuncia "HANTEI" e chiede il giudizio ai Giudici votando contemporaneamente agli stessi.

6. l'arbitro deve fermare temporaneamente il combattimento pronunciando "YAME", quando si presentano le situazioni seguenti:

- quando uno o entrambi i concorrenti sono fuori dal campo di gara.
- quando l'Arbitro ordina ai concorrenti di aggiustarsi il KarateGi.
- quando l'Arbitro nota che un concorrente sembra che stia per contravvenire alle regole.
- quando l'Arbitro si accorge che un concorrente ha contravvenuto alle regole.
- quando l'Arbitro ritiene che uno o entrambi i concorrenti non possano continuare il combattimento a causa di ferite, lesioni o altre cause.
- quando un concorrente afferra l'avversario e non esegue immediatamente una tecnica.
- quando uno o entrambi i concorrenti cadono e sono proiettati per terra e non ha immediatamente luogo nessuna tecnica efficace.

## APPENDICE UNO

### 1 TERMINOLOGIA

<b>SHOBU IPPON HAJIME</b>	Inizia il combattimento
<b>SHOBU HAJIME</b>	Inizia il prolungamento
<b>ATOSHI BARAKU</b>	Mancano 30 secondi
<b>YAME</b>	Stop
<b>MOTO NO ICHI</b>	Posizione iniziale
<b>TSUZUKETE</b>	Combattimento
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Ripresa del combattimento.
<b>SOREMADE</b>	Fine del combattimento
<b>SHUGO</b>	Consultazione dei Giudici
<b>HANTEI</b>	Giudizio
<b>HIKIWAKE</b>	Parità
<b>TORIMASEN</b>	Inaccettabile come tecnica valida
<b>ENCHO SEN</b>	Prolungamento
<b>AIUCHI</b>	Tecniche messe a segno simultaneamente
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Il rosso (bianco) vince
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Il rosso (bianco) segna un ippon
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Il rosso (bianco) segna un wazaari
<b>ATENAI YONI</b>	Ammonizione
<b>CHUI</b>	Penalità
<b>HANSOKU</b>	Squalifica con un Ippon di penalità
<b>JOGAI</b>	Prima uscita dal campo di gara
<b>JOGAI CHUI</b>	Seconda uscita dal campo di gara
<b>JOGAI HANSOKU</b>	Terza ed ultima uscita dal campo di gara con un Ippon di penalità
<b>SHIKKAKU</b>	Squalifica
<b>KIKEN</b>	Abbandono
<b>MUBOBI</b>	Ammonizione per mancanza di riguardo per la propria sicurezza

**MUBOBI CHUI**

Penalità

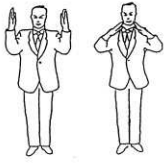
**MUBOBI HANSOKU**

Le Squalifica con un Ippon di penalità

## APPENDICE DUE

### 1 I GESTI DELL'ARBITRO

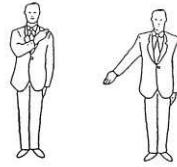
Otagai ni Rei



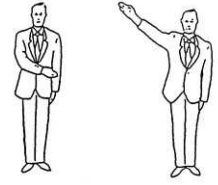
Shobu Ippon Hajime



Wazaari



Ippon oppure No Kachi



L'Arbitro chiede ai giudici di riesaminare la situazione



Tsuzukete Hajime



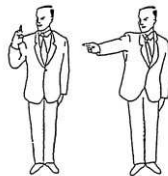
Yame



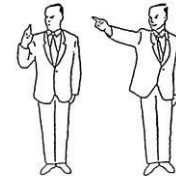
Atenai yoni



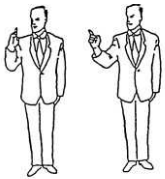
Chui



Hansoku



Mubobi



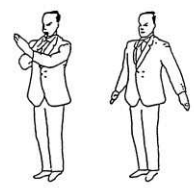
Shikkaku



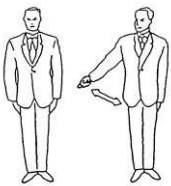
Kiken



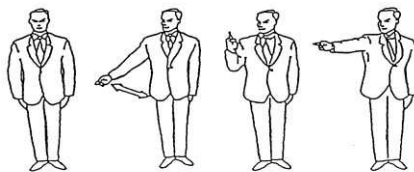
Si annulla l'ultima decisione



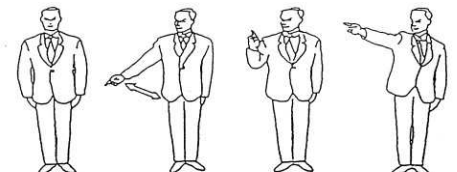
Jogai



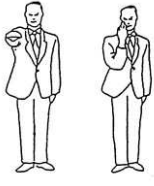
Jogai Chui



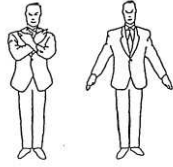
Jogai Hansoku



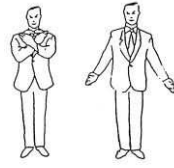
**Shugo**



**Torimasen**



**Hikiwake**



**Aiuchi**



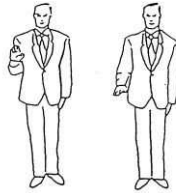
**Distanza non corretta (troppo vicino)**



**Tecnica bloccata**



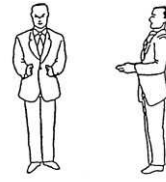
**Tecnica troppo debole**



**Tecnica uscita**



**Tecnica non corretta (troppo distante)**





## GESTI DEI GIUDICI

**Aiuchi**



**Mienai**



**Hikiwake**



**Jogai**



**Contatto**



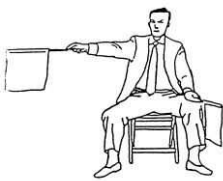
**Chui**



**Hansoku**



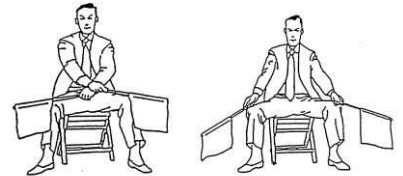
**Waza ari**



**Ippon / No Kachi**



**Torimasen**



## **Paragrafo 4**

### **REGOLAMENTO KIHON IPPON KUMITE A COPPIE**

#### **Art. 1 - AREA DI GARA**

L'area di gara sarà conforme al Regolamento WKF.

#### **Art. 2 - DIVISA UFFICIALE**

Si applica il Regolamento WKF con le seguenti deroghe per gli atleti in competizione:

- Non sono previste protezioni in quanto vi è il divieto di contatto e ogni azione deve essere assolutamente controllata. E' consigliata comunque la conchiglia per i maschi ed il paraseno per le femmine.
- Dovranno essere indossate la cintura Rossa la coppia AKA e la cintura Blu la coppia AO.

Gli Ufficiali di Gara indosseranno assieme alla divisa prescritta la cravatta ed il distintivo ASI.

#### **Art. 3 – GRUPPO ARBITRALE**

La competizione sarà diretta da un Gruppo Arbitrale composto da tre o cinque membri.

#### **Art. 4 – ATLETI IN COMPETIZIONE**

La prova consiste in una dimostrazione di combattimento (Kihon) effettuata da due Atleti della stessa Associazione Sportiva (AKA), contro altri due atleti di un'altra Associazione Sportiva (AO). La gara verrà effettuata a tabellone con recuperi, con valutazione a bandierine.

La competizione è suddivisa in torneo maschile e torneo femminile.

In caso di coppie di atleti con cinture appartenenti a fasce diverse (es. verde/blu) la coppia deve essere iscritta nella fascia di cintura superiore (marrone/nera).

#### **Art. 5 – SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE**

<b>CLASSI KIHON IPPON KUMITE M/F</b>			
<b>CATEGORIE</b>	<b>1^ FASCIA</b>	<b>2^ FASCIA</b>	<b>3^ FASCIA</b>
<b>ESORDIENTI</b>	<b>GIA/ARA</b>	<b>VER/BLU</b>	<b>MARR/NERE</b>
<b>CADETTI</b>	<b>GIA/ARA</b>	<b>VER/BLU</b>	<b>MARR/NERE</b>
<b>JUNIORES</b>	<b>GIA/ARA</b>	<b>VER/BLU</b>	<b>MARR/NERE</b>
<b>SENIORES</b>	<b>GIA/ARA</b>	<b>VER/BLU</b>	<b>MARR/NERE</b>
<b>MASTERS</b>	<b>GIA/ARA</b>	<b>VER/BLU</b>	<b>MARR/NERE</b>

Descrizione della prova:

Kihon Ippon Kumite a coppie (ad "Eliminatoria Diretta") con recuperi e valutazione a bandierine.

E' assolutamente vietato il contatto.

Tutti gli attacchi devono essere eseguiti prima da uno degli atleti e poi dall'altro.

Tutti gli attacchi devono essere eseguiti dalla stessa guardia.

Alla chiamata, le due coppie di atleti entrano nel perimetro di gara e rivolgono il saluto agli arbitri.

All'invito dell'arbitro centrale la prima coppia AKA (cintura rossa) si dispone uno di fronte all'altro, a distanza di un braccio teso.

L'arbitro centrale indica l'atleta che deve iniziare per primo e quindi comanda l'Hajime.

Tori parte dalla posizione di Zenkutsu Dachi e Uke dalla posizione in piedi (Heiko Dachi) in Yoi.

Dopo ogni contrattacco, Tori ritorna nella posizione di partenza (Zenkutsu Dachi) con Gedan Barai e Uke ritorna in piedi in Yoi.

Le cinture gialle e arancio:

Attaccante (Tori) esegue in sequenza le Tecniche: 1) Zuki Jodan (eseguito con il passo in avanti) 2) Zuki Chudan (eseguito con il passo in avanti) 3) Maegeri Chudan (eseguito con la gamba posteriore) da eseguire nell'ordine su indicato.

Difensore: - su attacchi di pugno: parata speculare o con gamba contraria, scendendo indietro in Zenkutsu Dachi. Il braccio della parata deve essere uguale alla gamba che si troverà davanti; - su attacchi di gamba, parata speculare con spostamento in Kiba Dachi o Zenkutsu Dachi o Neko Ashi Dachi; - contrattacco Gyaku Zuki Chudan.

Le cinture verdi e blu:

Attaccante (Tori) esegue in sequenza le Tecniche: 1) Zuki Jodan (eseguito con il passo in avanti) 2) Zuki Chudan (eseguito con il passo in avanti) 3) Mae Geri Chudan (eseguito con la gamba posteriore) 4) Yoko Geri Chudan (eseguito con la gamba posteriore) 5) Mawasci Geri (eseguito con la gamba posteriore) da eseguire nell'ordine su indicato.

Difensore: - su attacchi di pugno: parata speculare o con gamba contraria, scendendo indietro in Zenkutsu Dachi. Il braccio della parata deve essere uguale alla gamba che si troverà davanti; - su attacchi di gamba, parata speculare con spostamento in Kiba Dachi o Zenkutsu Dachi o Neko Ashi Dachi; - contrattacco Gyaku Zuki Chudan.

Le cinture marroni e nere:

Attaccante (Tori) esegue in sequenza le Tecniche: 1) Zuki Jodan (eseguito con il passo in avanti) 2) Zuki Chudan (eseguito con il passo in avanti) 3) Mae Geri Chudan (eseguito con la gamba posteriore) 4) Yoko Geri Chudan (eseguito con la gamba posteriore) 5) Mawasci Geri (eseguito con la gamba posteriore) 6) Ushiro Geri (eseguito con la gamba posteriore) 7) Ura Mawashi Geri (eseguito con la gamba posteriore) da eseguire nell'ordine su indicato.

Difensore: - su attacchi di pugno: parata speculare o con gamba contraria, scendendo indietro in Zenkutsu Dachi. Il

braccio della parata deve essere uguale alla gamba che si troverà davanti; - su attacchi di gamba, parata speculare con spostamento in Kiba Dachi o Zenkutsu Dachi o Neko Ashi Dachi; - contrattacco con tecnica libera.

Non sono ammesse le proiezioni.

Terminata l'esecuzione di tutte le tecniche, la prima coppia AKA si ritira e l'arbitro centrale invita la seconda coppia AO ad entrare nel perimetro di gara ed eseguire la prova.

Al termine della prova, la coppia AO si ritira e le due coppie si dispongono una di fianco all'altra AKA a destra ed AO a sinistra dell'arbitro centrale, il quale chiederà ai giudici di emettere, insieme allo stesso, il verdetto alzando la bandierina corrispondente alla coppia vincente.

L'arbitro centrale chiede l'HANTEI ed emette un suono a due toni col fischietto e tutti alzano con lo stesso e contemporaneamente le bandierine per indicare la coppia vincitrice.

Vince la coppia che ha ottenuto maggiori preferenze.

## **Art. 6 – CRITERI DECISIONALI**

Il Kihon Ippon Kumite a coppie deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali cui si ispira. Nel valutare l'esecuzione della singola coppia i Giudici devono tenere conto dei seguenti elementi:

1. Realistica dimostrazione del significato delle tecniche eseguite.
2. Comprensione delle tecniche usate.
3. Tempo, ritmo, velocità, equilibrio e applicazione della potenza (KIME).
4. Uso corretto della respirazione quale ausilio per il KIME.
5. Corretta applicazione dell'attenzione (CHAKUGAN) e della concentrazione.
6. Posizioni corrette (DACHI) con la giusta tensione nelle gambe e piedi aderenti al suolo.
7. Idonea tensione dell'addome (HARA)
8. Forma corretta (KIHON) dello stile che si sta praticando.
9. Espressività nella esecuzione delle tecniche in attacco ed in difesa e contrattacco.
10. Abilità complessiva.
11. Assoluto controllo delle tecniche.

Per una corretta valutazione, i giudici applicheranno le griglie di valutazione del Tokui Kata.

Nel caso l'arbitro centrale giudichi l'esecuzione della coppia mancante del controllo richiesto può interrompere la prova con lo YAME e chiedere ai giudici dopo lo FUKUSHIN SHUGO di pronunciarsi a favore della squalifica della coppia. In questo caso la coppia restante, se ha già eseguito la propria prova è dichiarata vincente dallo stesso arbitro centrale senza bisogno dell'Hantei. Se non ha ancora eseguito la prova deve comunque sostenerla ed in caso non venga anch'essa squalificata è dichiarata vincente senza bisogno dell'Hantei.

Se entrambe le coppie vengono squalificate non possono proseguire il torneo. Ma se questo accade in una finale l'HANTEI dovrà comunque essere effettuato per determinare la coppia vincitrice.