



FEDERAZIONE ITALIANA KARATE

REGOLAMENTO DI GARA – aggiornato **SETTEMBRE 2015**

PARTE 1: REGOLAMENTO DI GARA

ART. 1 STRUTTURA DELLA GARA

- 1.1 La gara FIK è divisa in due parti principali KATA e KUMITE.
- 1.2 **La gara di KATA** è divisa per stili (Shotokan, Goju-Ryu, Shito-Ryu, Wado-Ryu e altri Stili – Rengokai). La gara di KATA a squadre è interstile. Inoltre ogni gara di kata sarà divisa in varie categorie (bambini, ragazzi, speranze, esordienti, cadett, junior, senior, veterani, maschi, femmine, l'età e colore di cintura, ecc.)
- 1.3 **La gara di KUMITE** sarà divisa in:
 - SHOBU IPPON (individuale, a squadre, a squadre rotation)
 - SHOBU NIHON (individuale solo per bambini da 6 a 13 anni)
 - SHOBU SANBON (individuale, a squadre, a squadre rotation)Inoltre ogni gara di kumite sarà divisa in varie categorie (bambini, ragazzi, speranze, esordienti, cadetti, junior, senior, veterani, maschi, femmine, secondo il peso, l'età, colore di cintura, ecc.).

ART. 2 NORME PER LA PARTECIPAZIONE

- 2.1 In ogni competizione, i partecipanti alle gare di kumite devono decidere in quale specialità intendono gareggiare. Ogni partecipante deve scegliere se gareggiare nello Shobu Ippon Individuale e a Squadre, oppure nello Shobu Sanbon Individuale e a Squadre. Non sarà concesso ad alcun partecipante di poter gareggiare in entrambe le specialità di kumite, né mischiare le categorie di Shobu Ippon e Shobu Sanbon.
- 2.2 In tutte le competizioni i concorrenti devono partecipare unicamente alle gare previste per la loro categoria (età, peso, cintura, ecc.) fatta eccezione per le gare di kata. (si veda il paragrafo 2.2.1 2.2.2). Qualsiasi eccezione sarà fatta solo in casi particolari, previa approvazione del Comitato Direttivo.
 - 2.2.1 Un **Cadetto** PUO' gareggiare in una squadra di kata Junior. (Un solo atleta per ogni squadra)
 - 2.2.2 Uno **Junior** PUO' gareggiare nelle gare di kata a squadre Senior. (Un solo atleta per ogni squadra)
 - 2.2.3 Un **Snior** può gareggiare soltanto nelle gare di kata e kumite previste per la categoria Senioer.
 - 2.2.4 Un **Veterano** può gareggiare soltanto nelle gare di kata e kumite previste per la categoria Veterani.
 - 2.2.5 Ciascuna categoria sarà organizzata con un minimo di 4 concorrenti. In mancanza di questa condizione minima, la categoria sarà accorpata a quella più opportuna.
 - 2.2.6 **SORTEGGIO DEI CONCORRENTI:**
Se in una categoria di kumite ci sono due atleti provenienti dalla stessa società sportiva, questi devono essere sorteggiati in due pool diverse (pool A e pool B).
 - 2.2.7 **Controllo peso:** Gli atleti devono presentarsi al peso con i pantaloni del "GI" e T-Shirt (per le donne), la tolleranza consentita è di un massimo di 500 g oltre il peso di appartenenza.

ART. 3 PERSONALE DI GARA

- 3.1 **Direttore di Gara:** è designato dal Comitato Direttivo della FIK. Sarà responsabile della direzione e dello svolgimento della gara ma non potrà interferire con le norme relative ai giudizi arbitrali.
- 3.2 **Medico di Gara:** è designato dal Comitato Direttivo della FIK. Sarà responsabile di tutti gli aspetti sanitari durante la competizione. In caso di infortunio di un concorrente, registrerà l'accaduto su un "Modulo Infortunio".
E' autorizzato a dare la sua opinione se un concorrente sia o meno in grado di continuare a combattere in un turno o nell'intera competizione.
- 3.3 **Personale di Primo Soccorso:** dovrà essere preparato ad agire insieme col Medico di Gara, in caso di incidenti o malori.
- 3.4 **Servizio di Sicurezza:** non deve permettere l'intrusione di estranei nell'area di gara. E' compito dell'organizzatore locale della competizione provvedere a questo servizio.
- 3.5 Non si inizierà alcuna competizione se il Medico di Gara e il Personale di Primo Soccorso non sono presenti.

ART. 4 UNIFORMI UFFICIALI UFFICIALI DI GARA

- 4.1 Tutti i giudici e arbitri devono indossare l'uniforme ufficiale designata dal Comitato Direttivo FIK. Tale uniforme dovrà essere indossata a ogni competizione, corso o esame.
- 4.2 L'uniforme ufficiale degli Ufficiali di Gara è così composta:
- Giacca a un petto blu con due bottoni d'argento
 - Camicia bianca maniche corte FIK
 - Cravatta blu FIK
 - Pantaloni grigio chiaro
 - Calze nere
 - Scarpe per arbitraggio nere.
- 4.3 Giudici e arbitri non possono portare orologi, bracciali, cellulari, fermacravatte o altri oggetti che possano causare lesioni.

ATLETI

- 4.4 Tutti i concorrenti devono indossare un karate-gi bianco, pulito.
- 4.5 Un distintivo (massimo 10 cm.²) è permesso sulla parte sinistra del petto.
- 4.6 La giacca del karategi, una volta legata con la cintura intorno alla vita, deve avere una lunghezza tale da coprire le anche, ma non deve raggiungere le ginocchia.
- 4.7 La cintura deve poter lasciare circa 15-30 cm. di lunghezza in entrambi i lati dopo che sia stata adeguatamente legata intorno alla vita, ma non deve raggiungere le ginocchia.
- 8.19 Le maniche della giacca devono arrivare a metà dell'avambraccio e non devono oltrepassare la piega del polso. Le maniche non possono essere arrotolate.
- 4.17 I pantaloni devono essere abbastanza lunghi da coprire due terzi dello stinco e non devono raggiungere l'astragalo. I pantaloni non devono essere arrotolati.
- 4.10 Le donne di religione musulmana possono indossare un foulard o un chador di colore bianco.
- 4.11 Solo le concorrenti femminili possono indossare una maglietta interamente bianca sotto la giacca del karategi.
- 4.12 Nelle gare di kata i concorrenti devono indossare la cintura del loro grado, le mezze cinture vengono considerate pari al grado inferiore.
- 4.13 Ogni concorrente può gareggiare soltanto in UNO stile di kata.
- 4.14 Negli incontri di kumite e nelle gare di kata con giudizio a bandierina, a scopo di identificazione, i concorrenti dovranno indossare una cintura rossa per AKA o blu per AO intorno alla vita, al posto di quella del loro grado.
- 4.15 Se un concorrente non è adeguatamente abbigliato al momento del combattimento, l'arbitro gli concederà 1 minuto per cambiare l'uniforme e conformarsi al regolamento FIK. Se trascorso il minuto il concorrente non è riuscito a cambiare l'uniforme, la decisione dell'arbitro sarà KIKEN (squalifica) per quel concorrente. Il coach del concorrente è responsabile ad assicurare che il concorrente sia adeguatamente abbigliato per la gara.

COACHES

I coaches devono avere la qualifica di insegnante tecnico.

- 4.16 Durante la gara tutti i coach devono indossare la tuta della associazione sportiva di appartenenza, (oppure pantaloni e maglietta della associazione) indicante il nome della associazione sportiva **e sedersi nella postazione a loro riservata. Nella specialità del Kata è prevista la presenza nell'area di gara dei coaches esclusivamente per le classi bambini ragazzi e speranze.**
- 4.17 Al tatami ai coach è **assolutamente vietato** portarsi borse, protezioni cinture, bevande, macchine fotografiche ecc. è ammesso esclusivamente un cronometro e un block notes. Gli Ufficiali FIK o il Direttore di Gara possono allontanare qualunque coach o contendente che non si attenga a queste norme.

ART. 5: PROTEZIONI, EQUIPAGGIAMENTO E PRESENTAZIONE NELLE GARE DI KUMITE

PROTEZIONI

Nelle gare FIK si possono usare le seguenti protezioni:

- 5.1 **Guantini**: per il kumite Sanbon, Ippon e Nihon, blu per AO, rossi per Aka corrispondenti al colore della cintura prevista per quel turno.
Tipi di guantini particolari possono essere indossati con l'approvazione del Comitato Direttivo FIK.
- 5.2 **Paradenti** di gomma: devono essere bianchi o trasparenti. Gli atleti che non possono usare il paradenti devono presentare un certificato medico attestante le motivazioni che non ne consentono l'uso e una dichiarazione di assunzione di responsabilità.
- 5.3 **Conchiglia**: deve essere indossata sotto il karategi.
- 5.4 **Paraseno**: (per il kumite femminile) deve essere bianco.
- 5.5 **Caschetto e corpetto**: (Nihon Kumite) deve essere bianco
- 5.6 **Parastinchi** e collo piede (Kumite Sanbon e Nihon)
Tutte le protezioni devono essere approvate dal Comitato Direttivo FIK.

Le seguenti regole si applicano ai fini dell'uso delle protezioni:

5.7 PROTEZIONI OBBLIGATORIE

- Guantini per il kumite Sanbon, Ippon e Nihon,
- Paradenti (Kumite Sanbon e Ippon)
- Conchiglia (Kumite Sanbon e Ippon maschile)
- Corpetto (Kumite Nihon) deve coprire torace addome, compresi i fianchi
- Caschetto (Kumite Nihon)
- Parastinchi e collo piede (Kumite Sanbon e Nihon)
- Paraseno (kumite femminile)

5.8 PROTEZIONI AMMESSE:

- Paradenti (Kumite Nihon)
- Conchiglia (Kumite Nihon)
- Lenti a contatto morbide o occhiali speciali o altro equipaggiamento particolare raccomandato dalla commissione medica FIK, può essere indossato a proprio rischio dal contendente con l'approvazione preventiva del Comitato Direttivo FIK.

5.9 PROTEZIONI PROIBITE

- Occhiali (di vetro o plastica dura) nel kumite
- Parastinchi e collo piede nell'Ippon Kumite

UNGHIE, OGGETTI METALLICI, CAPELLI E BENDAGGI

- 5.10 Tutti i concorrenti sono tenuti ad avere le unghie della mani e dei piedi corte e a non indossare oggetti metallici che possano causare lesioni a loro stessi o ai loro avversari.
- 5.11 Tutti i concorrenti devono avere i capelli puliti e tagliati a una lunghezza tale da non ostacolare il regolare svolgimento dell'incontro.
- 5.12 Le concorrenti femminili possono indossare fermacapelli non appariscenti (non di metallo) nella gara di kata.
- 5.13 I concorrenti non possono indossare bendaggi o tutori se non con l'approvazione del Medico di Gara
- 5.14 I concorrenti non possono indossare l'Hachimaki.
- 5.15 Se un concorrente arriva sull'area di gara in violazione alle norme di cui sopra, l'arbitro gli concederà 1 minuto per conformarsi a quanto previsto dal regolamento FIK. Altrimenti la decisione sarà Kiken. Il coach del concorrente è responsabile affinché il concorrente non violi il presente regolamento.

ART. 6: AREE DI GARA

- 6.1 Il tatami è obbligatorio. (Fig.3)
- 6.2 **Kumite:** in linea principale la grandezza dell'area di gara deve essere 8 x 8 metri per le categorie Cadetti, Junior, Senior e Veterani e almeno 6 x 6 metri per le altre categorie, con in più un'area di sicurezza di 1 metro tutt'intorno.
- 6.3 **Kata:** la grandezza dell'area dovrà essere sufficiente da permettere ai concorrenti di eseguire i kata senza alcun ostacolo.

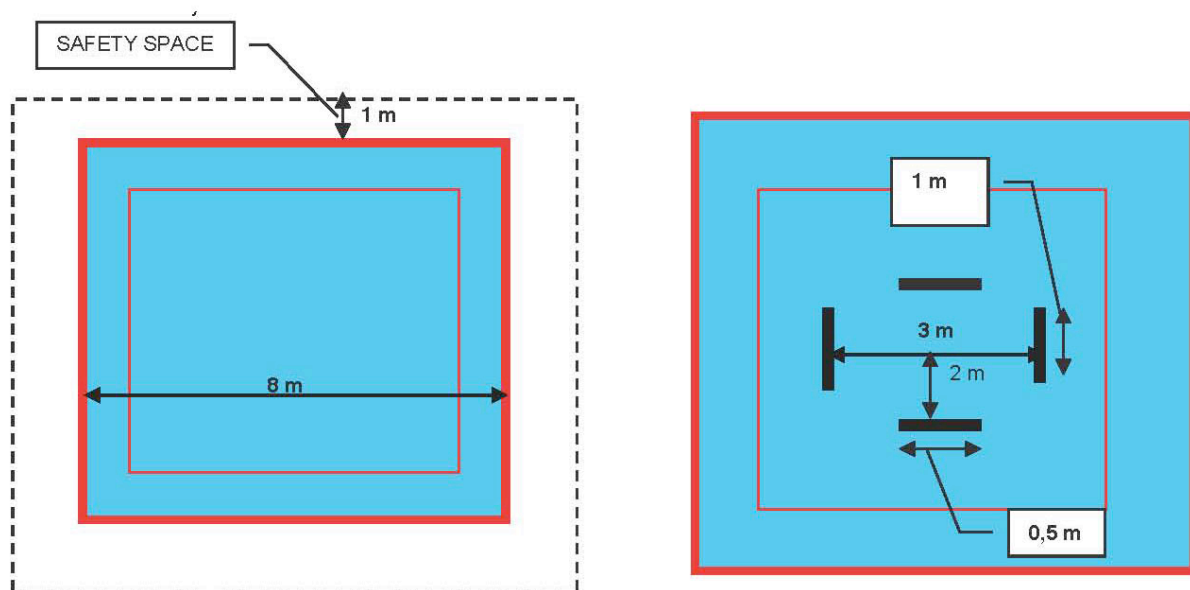


Fig. 3

ART. 7: ATTREZZATURA DI GARA

7.1 L'attrezzatura di gara sarà messa a disposizione dell'ente ospitante e dalla FIK.

Tipi di attrezzatura e quantità

- 7.2 Bandierine rosse/blu: almeno 5 per ogni area di gara
7.3 Tabelloni numerati per il kata: almeno 5 per ogni area di gara
7.4 Attrezzatura per la registrazione: fogli punteggi e moduli verbali, penne, calcolatrici, ecc.
7.5 E' obbligatorio l'utilizzo dei computer FIK con il relativo programma. L'Ente organizzatore si assicurerà che vengano trasportati senza danni e usati correttamente.
7.6 Fischietti, campanelli, gongs e segnalatori acustici per annunciare il tempo.

ART. 8: PROTESTE E REVISIONI DELLE DECISIONI

- 8.1 I concorrenti non possono protestare personalmente contro una decisione dell'arbitro centrale o dei giudici.
8.2 Soltanto il coach della squadra interessata può protestare presso il Responsabile di Area (Capo Tatami) contro una decisione presa dall'arbitro e dai giudici, nel caso in cui si reputi che questa violi il regolamento di gara o il regolamento arbitrale. In ogni caso i coach non possono interrompere il lavoro del tavolo di giuria cercando di controllare la lista dei partecipanti o altri documenti, chiedendo spiegazioni, ecc.

1 PROCEDURE PER RECLAMO

- 8.3 Il coach annuncia al Responsabile di Area (Capo Tatami) che intende presentare un reclamo ufficiale.
8.4 Il Responsabile di Area fermerà l'incontro e informerà la Commissione Arbitrale.
8.5 Prima di presentare il reclamo, il coach deve pagare una tassa alla tesoreria FIK. L'importo sarà restituito in caso il reclamo sia accolto.
8.6 Il coach riempirà l'apposito modulo "Foglio Reclamo" e lo consegnerà al Responsabile di Area che lo sottoporrà alla Commissione Arbitrale.
8.7 La Commissione Arbitrale esaminerà il reclamo e le prove a sostegno e potrà chiedere spiegazioni al Responsabile di Area, all'arbitro centrale e/o ai giudici.
8.8 Nel caso in cui una decisione si evidenzia come palesemente errata, la Commissione può chiedere agli arbitri la revisione della stessa e la correzione dell'errore.
8.9 L'onere della prova a sostegno del reclamo, è a carico del coach.
8.10 La Commissione Arbitrale FIK, dopo l'approvazione da parte del Comitato Direttivo, comunicherà la decisione finale al Responsabile di Area. Il Responsabile di Area informerà il coach della decisione presa.
8.11 La Commissione Arbitrale può penalizzare l'ufficiale o gli ufficiali di gara che hanno causato il reclamo.
8.12 Il coach può notificare al Capo Tatami ogni errore amministrativo non appena sia scoperto.
8.13 Al fine di ridurre errori di classifica, il vincitore di ogni turno deve confermare il suo nome al tavolo di giuria prima di lasciare l'area di gara.
8.14 Prove video sono ammesse SOLTANTO se sono chiaramente visibili e non danno adito a dubbi.

Prova video ufficiale :

Spiegazioni per l'utilizzo della prova video

- 8.15 Ogni Coach, durante le gare di kumite, avrà la possibilità di chiedere che venga visionata l'immagine video (ripresa dalle telecamere ufficiali installate dalla federazione), di una specifica azione, attinente a una **decisione** presa dal gruppo arbitrale non condivisa.
8.16 Ad un atleta che usufruendo della prova video viene data "**ragione**", potrà **richiedere ancora** questa prova, **ma non nello stesso incontro**.
8.17 Ad un atleta che usufruendo della prova video viene dato "**torto**", **non potrà più chiedere** la prova video per tutta la gara.

Procedura:

- 8.18 Il coach (alzando la mano) chiederà all'arbitro di interrompere il match per rivalutare, attraverso la prova video, una decisione del gruppo arbitrale a suo giudizio errata.
8.19 L'arbitro fermerà l'incontro.
8.20 Il Presidente di giuria, una volta accertatosi che l'atleta in questione **abbia i requisiti** per poter usufruire di "**questa**", fermerà la registrazione e chiamerà il Giudice Ricorsi Gara.
8.21 Il Giudice Ricorsi Gara, vista la registrazione dell'azione contestata, darà la sua valutazione, che una volta espressa sarà **irrevocabile!**
8.22 L'arbitro centrale ascoltato il Giudice Ricorsi Gara, lo comunicherà al gruppo arbitrale (**Fukushin**). Tornerà al suo posto e nel caso di un ricorso respinto annuncerà: **TSUZUKETE HAJIME** e farà riprendere l'incontro. Se invece il ricorso è stato accettato, si rivolgerà verso l'atleta al quale era stato assegnato un punto o una penalità, farà il gesto di **TORIMASEN** annullando così la decisione precedentemente; dopo di che, rivolgendosi ad entrambi segnalerà l'eventuale nuova decisione.

8.23 Prima di riprendere l'incontro l'arbitrator (**kansa**) dovrà accertarsi che la eventuale nuova decisione sia stata corretta sul display dal presidente di giuria.

8.24 L'uso della prova video può essere richiesta **eccezionalmente** dal responsabile dell'area "capo tatami" o da l'arbitro centrale (dopo averne fatta richiesta al capo tatami), solo in caso di una azione del combattimento molto delicata e difficile da giudicare (esempio un simulazione o una ferita autoprocuratasi ecc.)

ART. 9: ALTRO

9.1 Nel caso in cui si verificano situazioni non contemplate nel presente regolamento o in caso di dubbi sull'applicazione delle stesse, gli Arbitri in carico del combattimento dovranno consultarsi tra di loro per trovare una soluzione al caso specifico.

9.1.1 La decisione dovrà essere approvata dalla Commissione Arbitri FIK e dal Comitato Direttivo FIK. Tutti gli ufficiali saranno avvisati di tale decisione di cui sarà dato pubblico annuncio.

9.2 Tutti i Karate-ka, compresi atleti, coach, manager, o chiunque altro collegabile ai concorrenti, giudici o altri ufficiali, devono seguire gli ideali sportivi di lealtà, impegno, educazione, autocontrollo e spirito del del Karate-Do.

9.3 Qualsiasi comportamento di coach, manager, o di chiunque altro ascrivibile a un determinato concorrente che possa in qualche modo offendere o screditare il Karate, può portare alla penalizzazione o alla squalifica dell'atleta o della squadra intera.

PARTE 2: REGOLAMENTO ARBITRALE

ART. 1: NORME GENERALI

1.1 Tutte le attività arbitrali saranno svolte conformemente al regolamento FIK e saranno coordinate dalla Commissione Arbitrale FIK. La Commissione Arbitrale sarà composta da un numero dispari di membri (3, 5, 7, ecc.) e sarà guidata dal Presidente della Commissione stessa.

1.2 Gli Arbitri devono scegliere se presentarsi come Arbitri o come Atleti. Non è ammesso gareggiare e arbitrare nella stessa gara.

1.3 L'Arbitro, il/i Giudice/i e il Kansa (Arbitrator) non devono condurre incontri in cui siano coinvolti atleti della stessa associazione sportiva o parenti. Nel caso ciò si verifichi, egli deve informarne il Responsabile di Area. Il Responsabile di Area, deve sostituire l'ufficiale in questione con uno neutrale.

CAPITOLO 1: IL COLLEGIO ARBITRALE

Il membri del collegio arbitrale si assicureranno che il presente regolamento trovi imparziale applicazione sul Tatami. Esso è composto, per ciascuna area di gara da: Arbitro Centrale (Sushin), Giudice Specchio (Fukushin), Arbitrator (Kansa) oppure Giudice d'angolo. Il personale del tavolo di giuria sarà composto dal Presidente di Giuria, Segnapunti, Cronometrista e Annunciatore.

ART. 1: DESIGNAZIONI

1.1 Il Presidente della Commissione Arbitrale è designato dal Comitato Direttivo FIK.

1.2 I membri della Commissione Arbitrale saranno proposti dal Presidente della Commissione stessa e dovranno ottenere l'approvazione del Comitato Direttivo.

1.3 Il Responsabile di Area degli Arbitri (Capo Tatami) e gli Arbitri per ciascun tatami, vengono designati dal Presidente della Commissione Arbitrale.

1.4 L'Arbitro Centrale (Sushin), il Giudice Specchio (Fukushin), l'Arbitrator (Kansa) e i Giudici d'angolo vengono designati dal Responsabile di Area prima dell'inizio o al momento dell'inizio di ciascun combattimento.

ART. 2: RESPONSABILITA' E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA

Il Responsabile di Area (Capo Tatami), l'Arbitro Centrale (Sushin), il Giudice Specchio (Fukushin), l'Arbitrator (Kansa), i Giudici d'angolo e i Presidenti di Giuria hanno i seguenti doveri:

2.1 Conoscere perfettamente il regolamento di gara FIK.

2.2 Essere obiettivi, imparziali e corretti.

2.3 Mostrare rispetto e comprensione.

2.4 Avere una chiara scala di valutazione.

2.5 Mostrare un comportamento dignitoso e dimostrare rispetto per gli atleti e gli altri ufficiali.

2.6 I loro movimenti durante il combattimento, devono essere vigorosi, agili, raffinati, veloci, certi e precisi, mantenendo l'attitudine che si conviene agli ufficiali di gara FIK.

2.7 Devono dedicare la loro completa attenzione alla gara, osservando accuratamente ogni atleta e giudicando correttamente ogni azione.

2.8 Durante il combattimento non devono parlare con nessuno, eccetto il Responsabile di Area, gli altri Giudici, gli Atleti e la Commissione Arbitrale.

ART. 3: RESPONSABILITA' E DOVERI DEL RESPONSABILE DI AREA (CAPO TATAMI)

3.1 Il Responsabile di Area organizza, coordina e supervisiona tutte le attività che si svolgono sul e presso il tatami.

3.2 Egli ha la responsabilità definitiva del giudizio.

- 3.3 Egli è responsabile affinché gli incontri vengano condotti in conformità al presente regolamento e, nel caso in cui si verificassero incidenti inusuali, dovrà prendere le sue decisioni in base a esso.
- 3.4 Il Responsabile di Area può fermare l'incontro e può chiedere agli Ufficiali di Gara di correggere un errore amministrativo o una decisione presa in contrasto con il regolamento.
- 3.5 Egli consiglia e dirige arbitri e giudici.
- 3.6 Designa l'Arbitro Centrale, il Giudice Specchio, il Kansa o Giudice d'angolo prima di ogni incontro.
- 3.7 Qualora si rendesse necessario sostituire uno di essi durante un incontro, il Responsabile di Area dovrà fermare immediatamente l'incontro e scegliere un sostituto senza perdere tempo.
- 3.8 Il Responsabile di Area è subordinato alla Commissione Arbitrale FIK.
- 3.9 Egli non può interferire nella valutazione degli ufficiali di gara, ma può intervenire qualora il regolamento non fosse correttamente applicato.
- 3.10 Redige un rapporto giornaliero dettagliato sull'operato degli Ufficiali di Gara a lui sottoposti e sugli incidenti eventualmente occorsi sul suo tatami.

ART. 4: RESPONSABILITA' E DOVERI DELL'ARBITRO CENTRALE (SUSHIN)

L'Arbitro Centrale ha il potere di:

- 4.1 Condurre l'incontro, compreso l'inizio e la fine.
- 4.2 Annunciare le decisioni prese dai giudici.
- 4.3 Spiegare, quando necessario, le ragioni che hanno portato a prendere tali decisioni.
- 4.4 Annunciare falli e comminare ammonizioni (prima, durante e dopo l'incontro).
- 4.5 Intraprendere altre azioni disciplinari (es. squalificare/sospendere un contendente dall'incontro).
- 4.6 Ottenere segnalazioni e informazioni dal Giudice Specchio, dall'Arbitrator e/o dal Giudice d'angolo.
- 4.7 Decidere la vittoria a maggioranza basandosi sulla tabella di giudizio del regolamento.
- 4.8 Estendere la durata dell'incontro.
- 4.9 Consultare il Responsabile di Area ogni qualvolta incontri difficoltà a prendere una decisione.

ART. 5: RESPONSABILITA' E DOVERI DEL GIUDICE SPECCHIO (FUKUSHIN), DEL GIUDICE D'ANGOLO E DELL'ARBITRATOR (KANSA)

- 5.1 Assistere, aiutare e informare l'Arbitro Centrale.
- 5.2 Esercitare il proprio diritto di voto nelle decisioni prese durante un incontro.
- 5.3 Valutare le prestazioni degli atleti.
- 5.4 I Giudici devono osservare attentamente le azioni degli atleti entro il loro raggio visivo. Nei seguenti casi essi devono immediatamente dare segnalazione al Centrale, tramite bandierina, fischietto e/o appropriata gestualità, esprimendo correttamente la propria opinione:
 - 5.4.1 Quando notino che l'atleta abbia subito una lesione o abbia un malessere, prima che lo noti l'Arbitro.
 - 5.4.2 Quando rilevino un'azione che potrebbe portare all'assegnazione di un Ippon o di un Wazari.
 - 5.4.3 Quando un contendente sembra stia per commettere o abbia commesso un'azione e/o tecnica proibita.
 - 5.4.4 Quando uno o entrambi i contendenti escono dall'area di gara.
 - 5.4.5 In ogni caso in cui sia necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro.
- 5.5 Ciascun giudice dovrà valutare costantemente l'eccellenza e la sportività degli atleti e segnalare la propria opinione, in modo indipendente e nelle modalità indicate.

L' Arbitrator (Kansa)

- 5.6 E' responsabile del risultato ufficiale dell'incontro.
- 5.7 Egli terrà un apposito modulo in cui registrerà correttamente i punti e le penalità. Tale modulo verrà allegato al verbale di gara.
- 5.8 Egli si concentrerà sull'incontro e darà la sua opinione solo nel caso in cui l'Arbitro Centrale la richieda.
- 5.9 Egli controlla e verifica la correttezza delle annotazioni riportate sullo schermo del tavolo di giuria (punteggi e penalità).
- 5.10 Annuncia l'Atoshi Baraku con un fischietto o a voce se l'Arbitro non sente il segnale dal tavolo di giuria.
- 5.11 Verifica la presenza dei concorrenti, secondo la lista delle categorie, prima dell'inizio di ciascun turno.
- 5.12 Informa il Responsabile di Area di qualsiasi problema disciplinare.

ART. 6: RESPONSABILITA' E DOVERI DEL TAVOLO DI GIURIA

(Presidente di Giuria, Segnapunti, Cronometrista, Annunciatore)

- 6.1 Il Presidente di Giuria dovrà essere una persona qualificata, con buone capacità e che conosca il regolamento di gara FIK.
- 6.2 Il tavolo di giuria annuncia il nome di ciascun concorrente ad ogni turno e si assicura che sul tatami si presenti l'atleta giusto.
- 6.3 Durante ogni incontro, il personale del tavolo di giuria annota e registra i punteggi di ciascun concorrente, le ammonizioni e le penalità di ognuno, tiene accurata registrazione dei tempi, ecc.
- 6.4 Deve allegare il « Foglio Infortuni » al verbale di ciascuna categoria, rivedendolo ad ogni turno.
- 6.5 Deve annotare le decisioni prese a seguito delle prove video

CAPITOLO 2: TERMINOLOGIA

ART. 1: Di seguito sono riportati i termini e la gestualità (comandi, penalità, annunci) usati durante gli incontri di kumite e il loro significato:

1. SHOBU (Sanbon/Nihon/Ippon) HAJIME: inizio del combattimento. L'Arbitro è in piedi sulla sua linea.
2. SHOBU HAJIME: inizio dell'estensione dell'incontro. L'Arbitro è in piedi sulla sua linea.
3. ATOSHI BARAKU: Lett. "Rimane poco tempo". Il cronometrista emetterà un segnale acustico a 30 sec. dalla fine dell'incontro.
4. YAME: temporanea sospensione dell'incontro. L'Arbitro porta una mano di taglio verso il basso. Il cronometrista ferma il tempo.
5. TSUZUKETE: Continuare a combattere. Si riprende del combattimento nel caso in cui ci sia stata un'interruzione non autorizzata.
6. TSUZUKETE HAJIME: Riprendere il combattimento. L'Arbitro si trova sulla sua linea, fa un passo indietro in zenkutsu-dachi e avvicina i palmi delle mani.
7. SOREMADE: Fine dell'incontro. L'Arbitro mostra il palmo di una mano davanti a sé, tra i due atleti, col braccio disteso.
8. MOTONOICHI: Posizione originale. Gli atleti, l'arbitro e il giudice tornano ciascuno sulla propria linea.
9. SHUGO: Vengono chiamati i giudici. L'Arbitro con un cenno del braccio chiama i giudici.
10. HANTEI: Giudizio. L'Arbitro, tramite il fischietto, richiede il giudizio e i giudici esprimono la loro decisione segnalandola con la mano o con la bandierina.
11. IPPON: Un punto. L'Arbitro distende il braccio più in alto della spalla verso in direzione del concorrente che ha messo a segno il punto.
12. WAZA-ARI: Mezzo punto. L'Arbitro distende il braccio lateralmente verso il basso in direzione del concorrente che ha messo a segno il mezzo punto.
13. AWASETE IPPON: Due Waza-ari riconosciuti come un Ippon.
14. AIUCHI: Tecniche simultanee. Non viene assegnato nessun punto. L'Arbitro unisce i pugni frontalmente davanti al petto.
15. HIKIWAKE: Pareggio. L'Arbitro distende entrambe le braccia lateralmente e leggermente verso il basso con i palmi delle mani in alto.
16. AKA (AO) NO KACHI: Vittoria del rosso (blu). L'Arbitro solleva un braccio obliquamente, dalla parte del vincitore.
17. ENCHO-SEN: Estensione. L'Arbitro ridà il via all'incontro al comando "Shobu Hajime".
18. TORIMASEN: Non valido come punto. Il segnale è come quello previsto per l'Hikiwake, ma con i palmi delle mani verso terra.
19. ATENAI: Ammonizione. L'Arbitro alza il pugno coperto dall'altra mano, all'altezza del petto, verso il trasgressore.
20. CHUI: Penalità. L'Arbitro punta l'indice verso il petto del trasgressore con un'angolazione di 45°.
21. HANSOKU: Squalifica. L'Arbitro punta l'indice verso il viso del trasgressore e annuncia la vittoria dell'avversario.
22. JOGAI: Uscita dall'area di gara. L'Arbitro punta l'indice con un'angolazione di 45° verso il bordo del tatami, dalla parte del trasgressore.
23. UKE IMASU: Tecnica bloccata. Una mano aperta tocca il gomito del braccio opposto.
24. NUKETE IMASU: Tecnica mancata. Un pugno passa davanti al corpo.
25. YOWAI: Tecnica troppo debole. Una mano aperta scende verso terra.
26. HAYAI: Il più veloce/primo al bersaglio. Una mano tocca il palmo dell'altra con la punta delle dita.
27. MAAI: Cattiva distanza. Entrambe le mani sono aperte, parallele al suolo, una di fronte all'altra.
28. MUBOBI: Ammonizione per mancanza di riguardo verso la propria incolumità. L'Arbitro punta l'indice in aria con un'angolazione di 60°, dalla parte del trasgressore.
29. KIKEN: **Abbandono**. L'Arbitro punta l'indice verso i piedi del concorrente.
30. SHIKKAKU: **Squalifica**. L'Arbitro punta l'indice prima verso il viso del trasgressore poi, obliquamente in alto e indietro, fuori dell'area di gara.

CAPITOLO 3: DECISIONI

3.1 Nei casi in cui, durante un turno, per errore un atleta prende il posto di un altro (a causa di eccessivo rumore, errore nella chiamata, concorrenti distratti, ecc.), il risultato di quell'incontro sarà annullato. Il turno ricomincerà dal momento in cui si è verificato l'errore e implicherà solo gli atleti interessati. Ma se il turno è terminato, il risultato non può essere cambiato.

Se l'Arbitro e il Giudice Specchio non sono d'accordo su un punto o una penalità, l'Arbitro **deve chiedere** l'opinione del Kansa. La decisione finale sarà presa a maggioranza.

In materia di giudizio arbitrale, per tutti quei casi non previsti nel presente regolamento, Arbitro e Giudici dovranno confrontarsi tra di loro. La decisione presa sarà riferita al Responsabile di Area e alla Commissione Arbitrale FIK per la ratifica. Tutti gli ufficiali di gara saranno informati di tali decisioni di cui sarà dato pubblico annuncio.

PARTE 3: REGOLAMENTO GARA DI KUMITE

NORME GENERALI

ART. 1: INIZIO, SOSPENSIONE, FINE DI UN INCONTRO DI KUMITE

- Gli atleti devono allinearsi all'inizio del turno. Se uno di loro è assente sarà chiamato due volte al microfono. Se non arriva, sarà dichiarato Kiken.
- INIZIO:

All'inizio dell'incontro il collegio arbitrale si posizionerà all'esterno dell'area di gara. Dopo lo scambio formale degli inchini tra Atleti, ufficiali/pubblico e Collegio Arbitrale (Shomen ni Rei, Otagai ni Rei), l'Arbitro Centrale fa un passo indietro, tutti i Giudici si girano verso l'interno e fanno l'inchino tutti insieme. Dopo gli inchini formali l'Arbitro Centrale invita il Giudice e il Kansa nello Shobu Sanbon con arbitraggio "a specchio" o i quattro Giudici d'angolo nello Shobu Ippon con arbitraggio "a bandierine", a prendere ciascuno il proprio posto (fuori dall'area di gara).

Al comando "Nagae o Motonoichi", il collegio arbitrale e gli atleti entrano nell'area di gara. L'incontro inizia quando l'Arbitro Centrale annuncia "Shobu Sanbon / Nihon / Ippon Hajime".

- SOSPENSIONE DELL'INCONTRO

Per sospendere temporaneamente l'incontro l'Arbitro pronuncerà "Yame" e ordinerà agli atleti di tornare alle loro posizioni di partenza. Per riprendere il combattimento, l'Arbitro dirà "Tszukete Hajime".

- ATOSHI BARAKU

A 30 secondi dalla fine il cronometrista emetterà un segnale col gong, col fischietto o con altro segnale acustico per indicare "Atoshi Baraku".

- FINE DELL'INCONTRO

Quando il tempo è terminato il cronometrista emetterà due segnali col gong, col fischietto o con altro segnale acustico. Dopo aver fermato l'incontro (Yame), l'Arbitro Centrale ne decreterà la fine annunciando "Soremade". Poi controlla il punteggio e le penalità col Kansa o il presidente di giuria e poi annuncia il verdetto. Dopo lo scambio formale degli inchini tra atleti, collegio arbitrale, ufficiali/pubblico (Otagai ni Rei, Shomen ni Rei), l'incontro è considerato concluso.

ART. 2: CRITERI PER DETERMINARE UN IPPON O UN WAZA-ARI

2.1 Un **Ippon** si assegna quando una tecnica precisa e potente, considerata come decisiva, è portata a segno su un bersaglio valido, avendo le seguenti caratteristiche:

- buona forma (tecnica, sincronia, posizione e bilanciamento)
- forte vigore (kime)
- buona attitudine
- zanshin
- buon tempo
- distanza corretta

2.2 Devono essere considerate come **Ippon** quelle tecniche valide, portate a segno alle seguenti condizioni:

- 2.2.1 tecnica d'incontro, ovvero portata con tempo perfetto nel momento in cui l'avversario attacca.
- 2.2.2 tecnica portata immediatamente nel momento in cui l'avversario è stato sbilanciato.
- 2.2.3 combinazione di due o più tecniche valide.
- 2.2.4 combinazione valida di tecniche di gambe e di braccia.
- 2.2.5 combinazione di tecniche di gambe, braccia e NAGE (proiezioni).
- 2.2.6 quando l'avversario ha perso il suo spirito combattivo e volge la schiena girandosi.
- 2.2.7 per tecniche valide portate su parti completamente indifese dell'avversario.
- 2.2.8 per tecniche valide di gambe Jodan.

2.3 Un **Waza-ari** si assegna per tecniche quasi paragonabili alle condizioni richieste per ottenere un Ippon. Gli arbitri devono sempre cercare prima l'Ippon ed eventualmente assegnare un Waza-ari in seconda istanza.

2.4 Annuncio dell'assegnazione di un punto:

L'arbitro annuncia l'assegnazione di un punto nel seguente modo: Chi ha messo a segno il punto, a che livello, con quale tecnica e il punto attribuito (es.: Aka/Ao... Jodan/Chudan... Tsuki/Geri/Uchi... Ippon/Waza-ari).

ART. 3: VITTORIA O SCONFITTA

Devono essere determinate in base a:

- a. **Vittoria per Ippon o Sanbon**
- b. **Vittoria per decisione arbitrale (Hantei)**
- c. **Sconfitta per fallo, con squalifica (Hansoku)**
- d. **Sconfitta per abbandono (Kiken)**
- e. **Sconfitta con squalifica (Shikkaku)**

3.1 VITTORIA PER IPPON O SANBON

L'atleta che mette a segno per primo un Ippon (o due Waza-ari) nello Shobu Ippon e tre Ippon (o sei Waza-ari o una combinazione di Ippon e Waza-ari) nello Shobu Sanbon, sarà dichiarato vincitore.

3.2 VITTORIA PER DECISIONE ARBITRALE (Hantei)

- 3.2.1 In assenza di Ippon o Sanbon, o sconfitta per squalifica (Hansoku) o abbandono (Kiken), entro il tempo limite per quell'incontro, va presa una decisione (Hantei) in base alle seguenti considerazioni:
- 3.2.2 Nel caso in cui un contendente riporti un Waza-ari in più del suo avversario, sarà automaticamente dichiarato vincitore (Kachi).
- 3.2.3 Nel caso in cui un contendente riporti un Waza-ari e un Chui in più del suo avversario, è necessario chiamare l'Hantei. La decisione derivante potrà solo essere Kachi per il concorrente col Waza-ari in più, oppure Hikiwake.
- 3.2.4 Quando l'Arbitro centrale chiama "Hantei" ciascun giudice dovrà dare la sua opinione nel modo prescritto. In caso di divergenza di opinioni tra l'arbitro centrale e i giudici, i giudici possono opporsi, insieme, al giudizio dell'arbitro. La decisione finale sarà presa a maggioranza.
- 3.2.5 HANTEI – Procedura
Al fine di prendere una decisione per Hantei, l'arbitro centrale si porta sul limite dell'area di gara. A questo punto chiama "Hantei" e contemporaneamente, insieme agli altri giudici, al segnale del fischietto, solleva il braccio verso il concorrente di sua preferenza (Aka/Ao), oppure incrocia le braccia di fronte alla testa se ritiene che debba essere concesso il pareggio. Dopo aver confermato il risultato della votazione, rientra nell'area di gara e annuncia il verdetto.
- 3.2.6 CRITERI DECISIONALI PER HANTEI
 - 5 Se sono stati messi a segno Waza-ari o Ippon.
 - 6 Se sono state comminate penalità.
 - 7 Numero di uscite dall'area di gara (Jogai).
 - 8 Attitudine al combattimento.
 - 9 Superiore capacità tattica, tecnica e stilistica espressa.
 - 10 Livello di potenza e di spirito combattivo.
 - 11 Numero degli attacchi portati.
 - 12 Migliore strategia messa in atto.
 - 13 Correttezza sportiva (fair play).

3.3 SCONFITTA PER FALLO – SQUALIFICA (Hansoku)

Quando un contendente commette un atto che ricada nella seguente casistica, l'arbitro centrale deve decretarne la sconfitta:

- 3.3.1 Nel caso in cui il contendente, dopo essere stato ammonito una prima volta, ripeta atti simili o compia atti contro il regolamento, l'arbitro centrale può annunciarne la sconfitta in base al numero delle penalità già comminate.
- 3.3.2 Nel caso in cui un contendente rifiuti di obbedire agli ordini dell'arbitro.
- 3.3.3 Nel caso in cui un contendente appaia talmente sovraeccitato da rappresentare, a parere dell'arbitro, un pericolo per sé e per l'avversario.
- 3.3.4 Quando un contendente metta in atto con malizia, azioni vietate, violando intenzionalmente il regolamento che le proibisce.
- 3.3.5 Altre azioni in violazione al regolamento di gara. Qualsiasi comportamento scorretto messo in atto da chiunque possa essere collegato al contendente, come coach, dirigenti sociali, sostenitori ecc. può portare alla squalifica del contendente e/o della squadra.
- 3.3.6 L'Hansoku può essere imposto direttamente, senza seguire la scaletta delle penalità, nel caso in cui l'azione messa in atto causi all'avversario uno svantaggio tale da diminuirne fortemente le possibilità di vittoria, ad es. : lesioni al viso, naso rotto, mani / dita / ginocchia rotte ecc.
- 3.3.7 I contendenti (o le squadre) a cui venisse comminato lo SHIKKAKU nella finale, non riceveranno la medaglia.

3.4 SCONFITTA PER ABBANDONO (Kiken)

3.4.1 Un contendente che non sia in grado di continuare o di partecipare alla competizione, per cause diverse da lesioni o incidenti, oppure che chiedi il permesso di lasciare l'area per tali ragioni, sarà dichiarato perdente con Kiken.

ART. 4: BERSAGLI E TECNICHE VALIDE

- 4.1 I bersagli validi devono essere limitati a: **Testa, Addome, Viso, Collo, Petto, Fianchi, Schiena** (escluse le spalle).
- 4.2 Una tecnica valida portata simultaneamente al segnale di fine incontro deve essere contata nel punteggio.
- 4.3 Un attacco, anche se valido, portato dopo il segnale di fine incontro non deve essere considerato valido e non deve essere preso in considerazione ai fini del verdetto.
- 4.4 Le tecniche portate a segno al di fuori dell'area di gara non sono valide.
- 4.5 Comunque se un contendente, nel momento in cui mette a segno la tecnica si trova all'interno dell'area di gara, questa deve essere considerata valida. Il momento in cui viene dato lo "Yame" aiuterà a determinare se si sia verificato un Jogai.
- 4.6 Tecniche ugualmente valide portate a segno contemporaneamente da entrambi i contendenti non portano all'assegnazione del punto (Aiuchi).

ART. 5: AZIONI/TECNICHE PROIBITE – AMMONIZIONI E PANALITA'

Atti, azioni e tecniche proibite sono trattate nelle seguenti 4 categorie:

- a) ATENAI
- b) MUBOBI
- c) JOGAI
- d) SHIKKAKU

5.1 ATENAI

Gli attacchi e le tecniche di seguito riportate sono proibite e saranno penalizzate:

- Attacchi senza controllo (che passano oltre il bersaglio).
- Tecniche portate con eccessivo contatto in rapporto al bersaglio.
- Attacchi agli arti superiori e inferiori, alle anche, alle ginocchia, al collo del piede e agli stinchi.
- Attacchi all'inguine.
- Tecniche a mano aperta al viso, gola e collo, Hiza Geri (ginocchiate), Empi (gomitate) o Atama Uchi (testate).
- Tecniche saltate (come Tobi Yokogeri o Uraken Uchi).
- Afferrare (a meno che non si esegua immediatamente una tecnica)
- Perdere tempo. Questo comprende rifiutarsi di combattere, correre via dall'avversario, lottare e interrompere ripetutamente l'incontro per contatti corpo a corpo non necessari.
- Spazzate di gamba pericolose (Ashi Barai non seguito da una tecnica, spazzate col piede troppo alte sulla gamba che possono causare lesioni al ginocchio).
- Proiezioni pericolose (che non assicurino una caduta controllata dell'avversario).
- Esagerare azioni (comportamenti antisportivi, ecc.) e reazioni (es. fingere una lesione, fare gesti osceni od offensivi, imprecare, provocare o esternare senza necessità, reagire in modo esagerato a contatti leggeri o cadere senza necessità)
- Qualsiasi comportamento che possa portare discredito al Karate (questo include i coach, i dirigenti sociali e chiunque sia collegabile al contendente).
- Tutte le azioni irrispettose e non necessarie sono strettamente vietate (gettare a terra i guanti, rifiutarsi di partecipare al saluto a fine combattimento, ecc.)
- Quando un contendente evita il combattimento.
- **L'annuncio:** L'arbitro annuncerà "Aka/Ao – ATENAI"... e la penalità.

Le possibili penalità sono:

- a) Ammonizione: Atenai
- b) Ammonizione ufficiale: Atenai Chui
- c) Squalifica: Atenai Hansoku

5.2 MUBOBI

5.2.1 Mubobi significa "Mancanza di riguardo verso la propria sicurezza o integrità fisica".

Le seguenti situazioni saranno punite col Mubobi:

- 5.2.2 Attacchi frontali senza guardia.
- 5.2.3 Attacchi senza seguire il bersaglio con gli occhi.
- 5.2.4 Girarsi e andarsene via dopo un attacco (sia come tattica, sia come movimento teatrale). Il contendente è indifeso e la schiena può essere scoperta.
- 5.2.5 **L'annuncio:** L'arbitro annuncerà "Aka/Ao – MUBOBI"... e la penalità.

Le possibili penalità sono:

- 6 Ammonizione: Mubobi
- 7 Ammonizione ufficiale: Mubobi Chui
- 8 Squalifica: Mubobi Hansoku

5.3 JOGAI

- 5.3.1 Jogai significa “Toccare il pavimento fuori dell’area di gara con qualsiasi parte del corpo”.
- 5.3.2 Non è Jogai se il contendente è spinto fuori dall’area di gara dall’avversario. E’ Jogai se il contendente esce deliberatamente per evitare una tecnica dell’avversario.
- 5.3.3 Se Aka mette a segno una tecnica e poi esce immediatamente dopo.
- 5.3.4 Quando si mette a segno una tecnica con successo, lo Yame dovrebbe essere dato nell’istante in cui la tecnica arriva a bersaglio. L’uscita perciò avverrebbe quando il tempo di gara è già sospeso e pertanto non deve essere penalizzata.
- 5.3.5 Se il tentativo di Aka di mettere una tecnica a segno non ha successo, non si dovrà dare lo Yame e il Jogai sarà dato.
- 5.3.6 Se Ao esce dal tatami immediatamente dopo aver subito un punto da Aka, siccome lo Yame verrà dato nel momento in cui il punto va a segno, il Jogai di Ao non deve essere rilevato.
- 5.3.7 Se Ao esce dal tatami, o è uscito nel momento in cui Aka mette a segno il punto (con Aka che rimane entro il tatami) allora si darà punto ad Aka e Jogai a Ao.
- 5.3.8 Il momento in cui viene dato lo “Yame” è utile per determinare il verificarsi o meno del Jogai.
- 5.3.9 **NELLO SHOBU SANBON**, il contendente COL PUNTEGGIO PIU’ ALTO, che esce dall’area di gara dopo l’ATOSHI BARAKU incorrerà nella penalità minima di JOGAI CHUI.
- 5.3.10 **L’annuncio:** L’arbitro annuncerà “Aka/Ao – JOGAI”... e la penalità

Ogni uscita dall’area di gara (Jogai) sarà penalizzata come segue:

Nel Kumite SANBON NIHON e IPPON

- | | |
|---|---------------|
| 1. Prima uscita – ammonizione | Jogai |
| 2. Seconda uscita – ammonizione ufficiale | Jogai Chui |
| 3. Terza uscita – Squalifica | Jogai Hansoku |

- 5.3.11 Le penalità derivanti da Atenai, Jogai e Mubobi non devono essere cumulate. Ognuna segue una scaletta separata.
- 5.3.12 La scaletta delle penalità è soggetta a incremento per ogni successiva infrazione.

5.4 SHIKKAKU (Questa è la maggiore penalità prevista nella FIK)

Consiste nella squalifica del contendente dall’intera competizione ed è comminata nei seguenti casi:

Quando il contendente non obbedisca agli ordini dell’arbitro.

Quando venga commesso un atto che lede il prestigio e l’onore del Karate-do, o per azioni contro il regolamento e lo spirito del Karate.

Quando vengano compiuti gesti osceni o offensivi.

Quando l’arbitro ritenga che il contendente agisca con malizia, senza riguardo della sicurezza dell’avversario.

L’annuncio: L’arbitro annuncerà “Aka/Ao – SHIKKAKU”.

Per poter imporre lo Shikkaku l’arbitro deve prima consultare il Responsabile di Area e poi la Commissione Arbitrale.

Il concorrente a cui viene comminato lo Shikkaku perderà tutte le posizioni conquistate precedentemente nella classifica della categoria.

ART. 6: INFORTUNI E INCIDENTI

Nel caso in cui un contendente si infortuni, l’arbitro deve fermare l’incontro immediatamente, prestare assistenza al contendente infortunato e, allo stesso tempo, chiamare il medico di gara.

a. DECISIONI DEL MEDICO

- Solo il Medico di Gara può prendere decisioni in materia di lesioni, incidenti, condizioni fisiche dei contendenti.
- Un contendente che abbia subito una lesione e che vinca un incontro per squalifica dell’avversario, non potrà continuare a combattere senza l’autorizzazione del medico.
- Quando un contendente vince per squalifica dell’avversario il Responsabile di Area incaricherà un giudice di accompagnare il vincitore infortunato dal medico di gara. Il medico di gara deve compilare un “Modulo Infortunio”. Tale modulo, debitamente compilato sarà consegnato al Presidente di Giuria e sarà allegato al verbale di gara. Sarà responsabilità del Presidente di Giuria monitorare la progressione del contendente al turno successivo e mostrare il modulo infortunio all’arbitro. A seconda di quanto dichiarato nel modulo infortunio, l’arbitro deciderà se il contendente può continuare a combattere o no.
- Una tecnica che provochi una lesione anche minima all’avversario, non porterà all’assegnazione di alcun punto.

6.2 VITTORIA O SCONFITTA PER INFORTUNIO O INCIDENTE

- 6.2.1 Quando un contendente che abbia subito un infortunio di lieve entità, ma comunque non sufficiente da impedirgli di combattere si rifiuta di continuare la gara o chiede il permesso di abbandonare la gara, sarà dichiarato perdente con Kiken.
- 6.2.2 Se due contendenti si infortunano a vicenda, o se a causa di infortuni precedenti vengono dichiarati dal medico impossibilitati a continuare, il risultato della gara sarà:
- 2 Vince il contendente col punteggio più alto.
 - 3 Se il punteggio è lo stesso, l'arbitro chiamerà l'HANTEI per decidere il vincitore.
 - 4 Nella gara a squadre l'arbitro annuncerà un pareggio (HIKIWAKE).
- 6.2.3 Se si verifica durante un incontro decisivo (ENCHO-SEN) in una gara a squadre, l'arbitro chiamerà l'HANTEI per stabilire il risultato finale.
- 6.2.4 In caso di infortuni occorsi durante un combattimento, che non siano ascrivibili all'avversario e che rendano impossibile a un concorrente il prosieguo del combattimento o nel caso in cui entrambi i contendenti si infortunino nello stesso momento per ragioni di cui sono entrambi responsabili, il risultato finale sarà deciso come segue:
- 6.2.5 Il contendente che abbandona la gara sarà dichiarato sconfitto con Kiken.
- 6.2.6 Nel caso in cui entrambi i contendenti abbandonino la gara per infortuni non ascrivibili ad alcuno, il risultato finale sarà determinato con HANTEI.
- 6.2.7 Nel caso in cui un contendente sia ritenuto non più in grado di continuare il combattimento a causa di una lesione o per qualsiasi altro motivo di origine fisica, l'arbitro deve, in base a quanto diagnosticato dal medico di gara, terminare l'incontro e sospendere il contendente infortunato dalla gara e attribuire la vittoria come segue:
- a) Se l'infortunio è ascrivibile all'avversario, sarà dichiarato vincitore.
 - b) Se l'infortunio non è ascrivibile all'avversario, sarà dichiarato perdente.

KUMITE SANBON

Capitolo 4: INCONTRO INDIVIDUALE

L'incontro individuale si decide per "Shobu Sanbon". Il contendente cioè cerca di mettere a segno 3 punti (6 Waza-ari, 3 Ippon oppure una combinazione tra i due) prima dell'avversario, nel tempo limite.

Le gare di Kumite Sanbon saranno arbitrate col sistema a specchio.

Art. 1: CATEGORIE AMMESSE

Vedi apposita tabella (Categorie e Pesi)

Art. 2: DURATA DELL'INCONTRO INDIVIDUALE

- | | |
|--|------------------|
| 2.1 Senior maschili | 3 min. effettivi |
| 2.2 Senior femminili / Veterani maschili e femminili | 2 min. effettivi |
| 2.3 Cadetti / Junior maschili e femminili | 2 min. effettivi |
- 2.4 A ogni comando "Yame" il tavolo di giuria deve fermare il tempo e a ogni comando "Tzukete hajime" deve farlo ripartire.
- 2.5 Il Comitato Direttivo FIK può modificare la durata degli incontri prima dell'inizio della competizione.

Art. 3: PAREGGIO E ESTENSIONE DELL'INCONTRO

PAREGGIO

- 3.1 Nell'incontro individuale, in caso di pareggio (stesso punteggio) dopo la fine del tempo, sarà richiesto l'HANTEI.
- 3.2 La decisione potrebbe essere NO KACHI per Aka o Ao (in base ai criteri previsti per l'Hantei) oppure "HIKIWAKE". Nell'incontro individuale di kumite Sanbon, se viene decretato Hikiwake, si va all'ENCHO-SEN ovvero l'estensione dell'incontro.

ESTENSIONE DELL'INCONTRO (Encho-Sen)

- 3.3 L'arbitro darà il via all'estensione con "Encho-Sen, Shobu Hajime".
- 3.4 La durata dell'estensione è di 1 minuto.
- 3.5 L'estensione sarà decisa dalla prima tecnica valida.
- 3.6 Sia il punteggio sia le penalità dell'incontro precedente rimangono valide.
- 3.7 Se alla fine dell'Encho-Sen non viene messo assegno il punto, si deve prendere una decisione (Hantei) basandosi sull'estensione.
- 3.8 Al momento dell'Hantei, dopo l'Encho-Sen non sarà possibile segnalare HIKIWAKE, ma tutti i giudici (Centrale, Specchio e Kansa) devono votare AKA o AO.

Capitolo 5: INCONTRO A SQUADRE

Ogni singolo incontro è regolato da quanto previsto per la gara di Shobu Sanbon individuale.

Art. 1: CATEGORIE AMMESSE

Vedi apposita tabella (Categorie e Pesi)

Art. 2: LA GARA SANBON A SQUADRE

- 2.1 Prima dell'inizio dell'incontro a squadre, un rappresentante della squadra deve consegnare al tavolo di giuria una lista ufficiale con i nomi dei contendenti e in quale ordine combatteranno.
 - 2.1.1 L'ordine di combattimento può essere cambiato a ogni turno, ma una volta notificato non potrà più essere cambiato per quel turno.
 - 2.1.2 L'uso della riserva equivale a un cambio nell'ordine di combattimento.
 - 2.1.3 Se si effettua un cambio nell'ordine di combattimento senza notificarlo al tavolo di giuria prima dell'inizio dell'incontro, la squadra sarà squalificata.
- 2.2 Gli incontri individuali di ciascuna squadra seguiranno un ordine predeterminato.

Art. 3: I MEMBRI DELLA SQUADRA

- 3.1 La squadra sarà composta da 5 atleti e 2 riserve nella categorie Senior maschili, e da 3 atleti e 1 riserva nelle altre categorie..
 - 3.1.1 Ogni squadra può avere una sola riserva che può essere utilizzata per sostituire un atleta infortunato o su richiesta del coach. Comunque tale sostituzione potrà avvenire soltanto nel turno successivo.
- 3.2 All'inizio del turno soltanto i membri della squadra, senza la riserva, si allineeranno sull'area di gara.
 - 3.2.1 Una squadra che non abbia 3 atleti all'inizio del 1° turno di gara non sarà ammessa a gareggiare e sarà dichiarata perdente (Kiken).
- 3.3 Se, durante il turno uno dei membri della squadra si infortuna e il medico di gara lo/la dichiara inabile a continuare, la squadra potrà proseguire l'incontro.

Art. 4: CRITERI DECISIONALI PER LA VITTORIA DELLA SQUADRA

- 4.1 Il vincitore della gara a squadre deve essere deciso in base agli incontri individuali.
- 4.2 I criteri per decretare il vincitore di un incontro a squadre sono i seguenti (in ordine decrescente di importanza):
 - Numero di vittorie.
 - Numero totale dei punti messi a segno (Ippon e Waza-ari vengono sommati).
 - Numero di Ippon messi a segno (la squadra vincente è quella che ha totalizzato più Ippon).
 - Incontro supplementare.
- 4.3 Le vittorie in seguito a fallo, squalifica o abbandono dell'avversario, saranno considerate come ottenute per 3 Ippon.

Art. 5: PAREGGIO E INCONTRO SUPPLEMENTARE

- 6.1 **In caso di parità in un incontro di una gara a squadre, si dovrà chiamare l'Hantei.** La decisione potrebbe essere NO KACHI per Aka o Ao, oppure potrebbe essere HIKIWAKE. In questo caso non si procede con l'Encho-Sen, tranne per quanto previsto all'art. 5.3 sottostante.
- 6.2 Nel caso in cui, dopo aver considerato i criteri al punto 4.2.a.b.c di cui sopra, la parità persiste, si dovrà procedere a un incontro supplementare tra un rappresentante di ciascuna squadra.
- 6.3 Se anche l'incontro supplementare risultasse in parità, si procederà con l'estensione dello stesso (Encho-Sen). L'estensione (Encho-Sen) sarà decisa dal primo punto valido. Se alla fine del tempo dell'Encho-Sen non c'è stato punto, si dovrà arrivare al verdetto per Hantei. A questo punto l'arbitro, il giudice specchio e il kansa non potranno dare Hikiwake, ma dovranno decidere se votare per Aka o Ao.

Capitolo 6: KUMITE SANBON ROTATION

In linea di principio le regole sono le stesse previste per l'incontro SHOBU SANBON INDIVIDUALE con arbitraggio a specchio.

Art. 1: CATEGORIE AMMESSE

1.1 Potranno far parte della squadra di Kumite Rotation soltanto atleti a partire dai 14 anni in poi. Le regole sono le stesse previste per l'incontro di SHOBU SANBON INDIVIDUALE ma con alcune differenze.

Vedi apposita tabella (Categorie e Pesi)

Art. 2: DURATA

2.1 La durata prevista per ogni incontro di kumite Rotation a Squadre è di 6 minuti effettivi.

2.2 Il tempo si ferma solo quando l'arbitro dice "Tempo".

Art. 3: I MEMBRI DELLA SQUADRA ROTATION

3.1 Lo spirito di squadra impone che ogni membro debba combattere almeno una volta per almeno 15 secondi durante il tempo previsto per l'incontro (6 minuti).

3.2 Se alla fine dell'incontro (dopo 6 minuti), uno dei membri non ha combattuto, la squadra sarà squalificata (Hansoku).

3.3 Ogni squadra può avere una sola riserva che può essere utilizzata per sostituire un atleta infortunato o su richiesta del coach. Comunque tale sostituzione potrà avvenire soltanto nel turno successivo.

Art. 4: CRITERI DECISIONALI PER LA VITTORIA DELLA SQUADRA

4.1 Non c'è limite di punteggio.

4.2 Ogni squadra può mettere a segno tutti i punti di cui è capace, durante i 6 minuti di gara.

4.3 Vincerà la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di punti (punteggio totale) durante i 6 minuti previsti.

4.4 In ogni caso, se una squadra accumula un vantaggio di "6 punti" (3 Ippon, oppure 6 Waza-ari, oppure una combinazione di Ippon e Waza-ari), sarà dichiarata vincitrice.

Art. 5: PAREGGIO NEL ROTATION A SQUADRE

5.1 Se, trascorsi i 6 minuti le squadre sono in pareggio, sarà dichiarata vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di Ippon.

5.2 Se la parità persiste, si andrà a un'estensione dell'incontro di 2 minuti (Encho-Sen) e la squadra che per prima mette a segno una tecnica valida sarà dichiarata vincitrice. Ciascun coach sceglierà un atleta della squadra per iniziare l'estensione. Tale atleta può essere sostituito una volta iniziata l'estensione.

5.3 Le penalità imposte durante il tempo normale rimangono valide.

5.4 Se, anche dopo l'Encho-Sen la parità persisterà, l'arbitro chiamerà l'HANTEI e lui stesso, il giudice specchio e il kansa dovranno votare o per Aka o per Ao. In questo modo si deciderà la squadra vincitrice.

Art. 6: SOSTITUZIONI NELLA SQUADRA ROTATION

6.1 Durante i 6 minuti dell'incontro, i coach possono fare tutte le sostituzioni, che vogliono e in qualsiasi momento tra i 3 atleti che compongono la squadra. Un atleta che sia già stato sostituito può ricombattere nello stesso turno ogni volta che gli viene richiesto.

6.2 Nel momento in cui l'arbitro lo chiama sul tatami per la sostituzione, l'atleta deve essere pronto ed equipaggiato come previsto.

PROCEDURA PER LA SOSTITUZIONE

6.3 Il coach dovrà sedere sulla sedia a lui destinata posta al fianco dell'Arbitrator (Kansa).

6.4 Mentre un membro della squadra si trova sul tatami, gli altri 2 devono sempre essere pronti e equipaggiati per quando verranno chiamati sul tatami.

6.5 Quando il coach intende effettuare la sostituzione, deve chiedere "CAMBIO" (CHANGE) al Kansa.

6.6 Il kansa deve convalidare la richiesta e controllare **che siano passati almeno 15 secondi dal cambio precedente.**

6.7 Il Kansa, tramite il fischietto e il comando "Cambio" (Change) indicherà all'arbitro di fermare l'incontro per permettere la sostituzione.

6.8 Quando l'arbitro decide di fermare l'incontro per permettere la sostituzione, questa deve essere fatta in un massimo di 3 secondi. Se il cambio eccede i 3 secondi, l'arbitro farà ripartire l'incontro rifiutando la sostituzione. Inoltre potrebbe penalizzare la squadra coinvolta per perdita di tempo.

6.9 Quando viene fatta una sostituzione, l'avversario deve combattere per almeno 15 secondi prima di poter essere sostituito a sua volta.

6.10 Non si possono sostituire entrambi i contendenti nello stesso momento. L'arbitrator (Kansa) deve fare molta attenzione su quale squadra ha richiesto per prima il cambio.

Art. 7: PENALITA' NELLA SQUADRA ROTATION

- 7.1 Tutte le penalità comminate agli atleti di una squadra saranno mantenute e sommate a quelle degli atleti inseriti in gara successivamente in quel turno.
- 7.2 Esempio: se un atleta è penalizzato con un CHUI per contatto eccessivo, l'atleta che lo sostituisce sul tatami manterrà automaticamente il CHUI del suo predecessore e se gli viene comminata una penalità essa sarà sommata a quella esistente. Ciò avverrà per tutte le sostituzioni effettuate in quell'incontro.
- 7.3 Se in una gara a squadre un atleta è penalizzato con HANSOKU, tutta la squadra sarà squalificata.
- 7.4 Se in una gara a squadre un atleta è penalizzato con SHIKKAKU, tutta la squadra sarà squalificata dall'intera competizione. Prima di comminare lo SHIKKAKU l'arbitro dovrà consultare il Responsabile di Area e la Commissione Arbitrale.

B. KUMITE NIHON

Combattimento a 2 punti: il contendente cerca di portare a segno 2 Ippon (4 Waza-ari) prima del suo avversario entro il tempo limite. Sono ammessi contendenti da 6 a 13 anni (l'età si riferisce al giorno della gara).

Art. 1: CATEGORIE AMMESSE

Vedi apposita tabella (Categorie e Pesì)

Art. 2: DURATA

2.1 La durata dell'incontro è di 1.30 minuti (effettivi). Più eventuale Encho-Sen

In linea di massima il Kumite Nihon segue lo stesso regolamento previsto per il Kumite Sanbon eccetto:

Art. 3: PROTEZIONI

3.1 Protezioni obbligatorie: caschetto, corpetto, guantini, parastinchi collo piede

3.2 Protezioni permesse: paradenti, conchiglia

Art. 4: CONTATTO E TECNICHE PROIBITE:

4.1 Contatto eccessivo al viso o al casco.

4.1.1 Contatti "leggeri" con la mano o il piede al casco sono ammessi. In ogni caso le tecniche non devono spingere indietro la testa dell'avversario. Se ciò avvenisse, si deve imporre una penalità.

4.2 Contatto eccessivo (impatto) al petto.

4.2.1 Se c'è un contatto col corpo e poi un segno evidente, l'arbitro deve immediatamente punire l'avversario.

4.3 Tecniche Nage – proiezioni (Ashi Barai, ecc.)

4.4 Non è permesso lottare, afferrare o effettuare proiezioni pericolose.

* **NELLO SHOBU NIHON**, il contendente che esce dall'area di gara dopo l'ATOSHI BARAKU **non incorrerà in nessuna particolare penalità**, ma riceverà il Jogai - Jogai Chui o il Jogai Hansoku a secondo se sia la prima seconda o terza uscita.

C. KUMITE IPPON

Combattimento a 1 punto. Per vincere, il contendente deve mettere a segno un punto (con Ippon o 2 Waza-ari) prima del suo avversario, entro il tempo limite previsto.

Capitolo 7: KUMITE IPPON INDIVIDUALE

L'incontro individuale si decide per "Shobu Ippon". E' una gara a un punto in cui il contendente cerca di segnare un punto prima dell'avversario entro il limite di tempo previsto.

Art. 1: CATEGORIE AMMESSE

Vedi apposita tabella (Categorie e Pesì)

Art. 2: DURATA DELL'INCONTRO

La durata dell'incontro deve essere di 2 minuti effettivi. Il conteggio si fermerà solo quando l'arbitro dirà Yame.

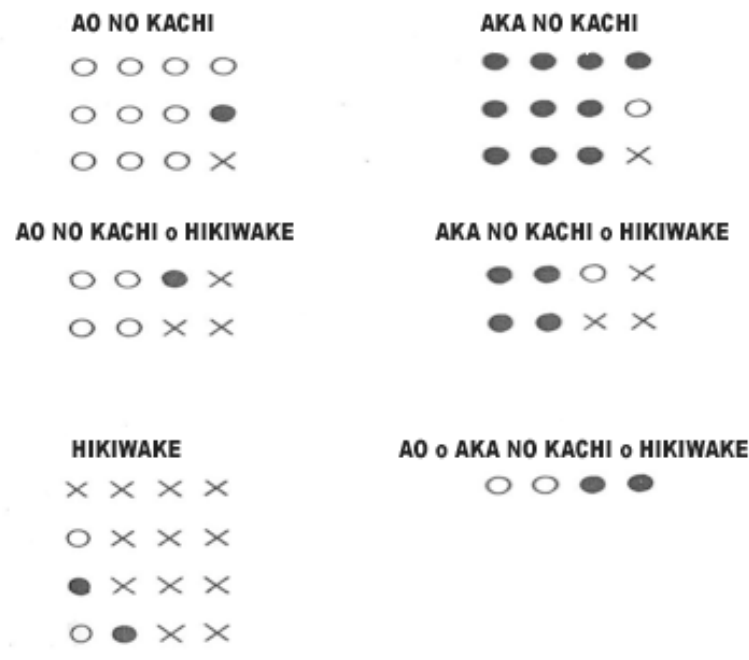
Art. 3: SISTEMA DI ARBITRAGGIO

3.1 In generale gli incontri di Shobu Ippon sono arbitrati col sistema a bandierine.

3.2 Nel sistema a bandierine ci saranno un arbitro centrale e 4 giudici di angolo che giudicheranno l'incontro. I 4 giudici di angolo segnaleranno le loro opinioni all'arbitro centrale con le bandierine.

3.3 Nel caso in cui due Giudici segnalino un punto a Ao (Aka), un Giudice non segnali punti e un altro segnali Mienai, l'Arbitro deve consultare i due Giudici che hanno segnalato il punto. Dopo di ciò deve chiedere conferma della decisione ai Giudici. A questo punto l'Arbitro prende la decisione finale.

3.4 Quando l'Arbitro prende una decisione in base ai segnali ricevuti dai Giudici, la decisione sarà data in base alla Tabella di Giudizio qui sotto indicata.



Art. 4: ESTENSIONI

- 4.1 In caso di parità in un incontro individuale, si terrà un altro incontro completo (Sai Shiai).
- 4.2 Il punteggio ottenuto e le penalità comminate nell'incontro precedente verranno azzerate in quanto il Sai Shiai è un nuovo incontro a tutti gli effetti.
- 4.3 Nel caso in cui la parità persista alla fine del Sai Shiai, l'arbitro annuncerà Encho-Sen e il primo contendente che segnerà punto sarà dichiarato vincitore.
- 4.4 Se, al termine dei due minuti non c'è vincitore, i giudici devono prendere una decisione basandosi soltanto sull'Encho-Sen.

Art. 5: TECNICHE E AZIONI PROIBITE

Le seguenti azioni e tecniche sono proibite:

- a) Attacchi senza controllo.
- b) Tecniche portate con eccessivo contatto in rapporto al bersaglio.
- c) Attacchi agli arti superiori e inferiori.
- d) Tecniche a mano aperta al viso.
- e) Attacchi all'inguine.
- f) Attacchi alle anche, alle ginocchia, al collo del piede e agli stinchi.
- g) Afferrare (a meno che non si esegua immediatamente una tecnica), lottare o contatti fisici non necessari.
- h) Proiezioni pericolose.
- i) Perdite di tempo.
- j) Qualsiasi comportamento antisportivo come imprecare, fare gesti osceni od offensivi, provocare o esternare senza necessità.
- k) Qualsiasi comportamento che possa recare discredito al Karate (questo comprende i coach, i dirigenti sociali e chiunque possa essere collegato al contendente)
- l) Mancanza di riguardo verso la propria sicurezza (Mubobi).
- m) Qualsiasi azione irrispettosa e non necessaria è strettamente proibita.
- n) Azioni e reazioni esagerate (es. simulare un infortunio) sono vietate e saranno penalizzate.

Art. 6: PENALITA' E SQUALIFICA

- 6.1 Quando un contendente stia per compiere o abbia commesso un'azione proibita, l'arbitro deve impartire un'ammonizione o una penalità.
- 6.2 Quando un contendente evita il combattimento, l'arbitro deve impartire un'ammonizione o una penalità.
- 6.3 Nel caso in cui un contendente dimostri mancanza di riguardo verso la propria incolumità, l'arbitro deve impartire un'ammonizione o una penalità.
- 6.4 Nel caso in cui un contendente ripeta azioni contro il regolamento per le quali era già stato ammonito, l'arbitro può annunciarne la squalifica in base al numero di penalità già comminate.
- 6.5 Quando un contendente commette una qualsiasi delle azioni di seguito elencate, **l'arbitro deve squalificarlo** :
 - 6.5.1 Quando non obbedisce agli ordini dell'arbitro.
 - 6.5.2 Quando diventi talmente sovraeccitato da rappresentare, a parere dell'arbitro, un pericolo per sé e per l'avversario.
 - 6.5.3 Quando metta in atto con malizia, azioni vietate, violando intenzionalmente il regolamento che le proibisce.
 - 6.5.4 Quando le azioni messe in atto siano in violazione col regolamento di gara.

- 6.6 Ammonizioni e penalità sono le seguenti:
- a) Ammonizione non costituisce penalità
 - b) Ammonizione ufficiale: Chui
 - c) Squalifica: Hansoku
- 6.7 Se un concorrente esce dall'area di gara:
- a) Dopo la prima uscita si ammonisce senza penalità (Jogai).
 - b) Dopo la seconda uscita deve essere comminata un'ammonizione ufficiale (Jogai Chui).
 - c) Dopo la terza uscita, il contendente sarà squalificato (Jogai Hansoku).
- 6.8 Qualsiasi comportamento ribelle di chiunque sia collegato al contendente, come coach, dirigenti, sostenitori, ecc. può portare alla squalifica del contendente e/o della squadra.
- 6.9 Non devono essere sommate le penalità tra:
- a) Atenai, Chui, Hansoku
 - b) Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.
 - c) Mubobi, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku.
- 6.10 Le penalità devono seguire una scaletta crescente di severità (Atenai, Chui, Hansoku).
- 6.11 Non si deve assegnare alcun punto se un contendente provoca un danno all'avversario nell'esecuzione di una tecnica che potrebbe essere oggetto di ammonizione.

***NELLO SHOBU IPPON**, il contendente che esce dall'area di gara dopo l'ATOSHI BARAKU **non incorrerà in nessuna particolare penalità**, ma riceverà il Jogai - Jogai Chui o il Jogai Hansoku a secondo se sia la prima seconda o terza

Capitolo 8: KUMITE IPPON A SQUADRE

Art. 1: CATEGORIE AMMESSE

Vedi apposita tabella (Categorie e Pesi)

Art. 2: I MEMBRI DELLA SQUADRA DI KUMITE IPPON

- 2.1 La squadra sarà formata da 3 membri + 1 riserva.
- 2.2 Una squadra sarà ammessa alla competizione se ha almeno 2 contendenti.
- 2.3 Prima dell'inizio dell'incontro a squadre, un rappresentante della squadra deve consegnare al tavolo di giuria una lista ufficiale con i nomi dei contendenti e in quale ordine combatteranno. L'ordine di combattimento può essere cambiato a ogni turno ma, una volta notificato, non può più essere cambiato. L'uso della riserva equivale a un cambio nell'ordine di combattimento.
- 2.4 Gli incontri individuali dei membri di ogni squadra devono seguire un ordine predeterminato.

Art. 3: CRITERI DECISIONALI PER LA VITTORIA DELLA SQUADRA

- 3.1 Il vincitore di una gara a squadre deve essere deciso in base alle vittorie degli incontri individuali.
- 3.2 Il criterio decisionale per determinare il vincitore di una gara a squadre, si basa sul numero degli incontri individuali vinti da ciascuna squadra, alla fine della competizione.
- 3.3 Gli incontri a squadre si decidono in base ai seguenti criteri (in ordine decrescente di importanza):
 - Numero di vittorie.
 - Numero di Ippon.
 - Numero di Waza-Ari (si prendono in considerazione soltanto i punti segnati dai vincitori negli incontri individuali).
 - Incontro supplementare.
- 3.4 Nel caso in cui, dopo aver considerato i criteri al punto 3.3.a.b.c di cui sopra, la parità persiste, si dovrà procedere a un incontro supplementare tra un rappresentante di ciascuna squadra. Se anche quest'incontro supplementare risultasse in parità, si procederà con un altro incontro (Sai Shiai). Se anche alla fine del Sai Shiai non c'è stato punto, gli arbitri dovranno prendere una decisione finale per il verdetto con l'Hantei.
- 3.5 Le vittorie per fallo, squalifica o abbandono dell'avversario devono essere considerate come vinte per 1 Ippon.

Capitolo 9: KUMITE IPPON ROTATION

Art. 1: CATEGORIE AMMESSE

Vedi apposita tabella (Categorie e Pesi)

- 1.1 La gara di Ippon Rotation è prevista solo per le categorie Cadetti A, Cadetti B, Junior, Senior.

Art. 2: DURATA DELL'INCONTRO

2.1 La durata di un incontro a squadre Ippon Rotation è di 3 minuti "running time". Il tempo viene fermato soltanto quando l'arbitro esclama "Tempo" (Time).

Art. 3: I MEMBRI DELLA SQUADRA IPPON ROTATION

- 3.1 La squadra sarà composta da 3 contendenti e una riserva.
- 3.2 Dovranno essere presenti almeno 3 membri della squadra per poter gareggiare.
- 3.3 Lo spirito di squadra impone che ogni membro debba combattere almeno una volta per almeno 15 secondi durante il tempo previsto per l'incontro (3 minuti).
- 3.4 Ogni squadra può avere una riserva che può essere utilizzata per sostituire un atleta infortunato, ma solo nel turno successivo.
- 3.5 Quando un nuovo contendente sale sul tatami, entrambi gli atleti devono combattere per almeno 15 secondi prima di poter effettuare un altro cambio.
- 3.6 Se alla fine dell'incontro (dopo 3 minuti), uno dei membri non ha combattuto, la squadra sarà squalificata (Hansoku).

Art. 4: I PUNTI NELLA SQUADRA ROTATION

Punti qualità

- 4.1 Un Ippon corrisponde a 3 punti qualità.
- 4.2 Un Waza-ari corrisponde a 1 punto qualità.
- 4.3 Due Waza-ari corrispondono a 2 punti qualità (NON a 1 Ippon).
- 4.4 La vittoria per squalifica assegna alla squadra vincente 1 Ippon ovvero 3 punti qualità.

Art. 5: CRITERI DECISIONALI PER LA VITTORIA DELLA SQUADRA

5.1 Se dopo il tempo limite non c'è un vincitore certo, l'arbitro dovrà chiamare SOREMADE, fare un passo indietro fuori dell'area di gara. Poi richiederà l'HANTEI. In accordo con la decisione dei giudici d'angolo, l'arbitro annuncerà il verdetto.

La decisione deve essere basata sui seguenti criteri:

- a) Numero di Ippon totalizzati.
- b) Numero di Waza-ari totalizzati.
- c) Se ci sono state penalità per contatti.
- d) Se ci sono state penalità per Jogai.
- e) Dimostrazione di spirito combattivo.
- f) Maggior numero di attacchi.

Art. 6: SOSTITUZIONI NELLA SQUADRA ROTATION

6.1 Il coach può sostituire l'atleta in ogni momento ma l'atleta deve essere pronto a entrare sull'area di gara non appena l'arbitro lo autorizza.

PARTE 4: REGOLAMENTO GARA DI KATA

Art. 1: REGOLE GENERALI

- 1.1 E' stata introdotta una nuova categoria di kata denominata "Rengokai" per gli "Altri Stili". Tutti gli stili in cui non siano presenti almeno 4 concorrenti saranno accorpati in questa categoria.
- 1.2 La gara di kata individuale e quella a squadre sarà giudicata col sistema a punti e sarà dichiarato vincitore chi avrà ottenuto il punteggio più alto. Il Comitato Direttivo FIK può decidere di passare dal sistema a punti a quello a bandierine.
- 1.3 Il numero dei membri di una squadra di kata deve essere 3+1 riserva.
- 1.4 Saranno ammesse a gareggiare a squadre soltanto le categorie CADETTI, JUNIOR, SENIOR e VETERANI.

Art. 2: GIUDIZIO DI UN INCONTRO

- 2.1 Il collegio arbitrale (1 arbitro centrale e 4 o 6 giudici d'angolo) giudicherà ogni incontro di kata.
- 2.2 Tutti gli incontri saranno diretti secondo le istruzioni dell'arbitro centrale.
- 2.3 L'arbitro centrale e ciascun giudice deve avere un tabellone dei voti e due bandierine (una rossa e una blu).
- 2.4 Nel "Sistema a Bandierine", quando l'arbitro centrale richiede l'Hantei, la vittoria sarà decisa a maggioranza.

Art. 3: ESECUZIONE DEL KATA – INIZIO

- 3.1 Prima di ogni turno i concorrenti devono comunicare il nome dei kata che eseguiranno al tavolo di giuria, affinché siano registrati sul verbale di gara.
- 3.2 I concorrenti non potranno ripetere un kata effettuato nei turni precedenti.
- 3.3 Appena viene chiamato, il concorrente dovrà immediatamente entrare nell'area di gara, inchinarsi di fronte all'arbitro centrale e dichiarare chiaramente il nome del kata che andrà a eseguire. Nella gara a squadre sarà il Capitano della stessa, che è più vicino all'arbitro, ad annunciare il nome del kata.
- 3.4 L'arbitro centrale ripeterà in modo chiaro il nome del kata.
- 3.5 Dopo di ciò il concorrente inizierà l'esecuzione e non appena terminata, tornato alla posizione iniziale aspetterà la decisione dei giudici.
- 3.6 Tutti i membri delle squadre di kata devono adottare la formazione "a triangolo" (il capitano è in linea coll'arbitro centrale).

Art. 4: ESECUZIONE DEL KATA – FINE

- 4.1 Dopo aver completato il kata, l'arbitro centrale deve chiedere l'Hantei per la decisione dei giudici. Immediatamente e in contemporanea, l'arbitro centrale e i giudici alzeranno i tabelloni che riportano il voto espresso. L'annunciatore leggerà i voti ad alta voce partendo da quello dell'arbitro centrale e degli altri arbitri e il verbalizzatore li registrerà sul verbale di gara.
- 4.2 Il verbalizzatore deve registrare i voti nel modulo preposto e calcolare il punteggio finale come segue: dei cinque (sette) voti espressi saranno eliminati il più alto e il più basso e i rimanenti tre (cinque) verranno sommati insieme.
- 4.3 L'annunciatore deve annunciare chiaramente il punteggio totale.
- 4.4 Dopo aver annunciato il punteggio totale, il/i concorrente/i si inchineranno all'arbitro centrale e lasceranno l'area di gara.

Art. 5: TURNI

La gara di kata si svolge in 3 turni: Turno 1, Turno 2, Turno 3 (Finale) sia per l'individuale che per quella a squadre.

- 5.1 **Primo turno** (punteggio: 5.0 – 7.0) in cui vengono selezionati i **12 atleti col punteggio più alto** che passano al secondo turno.
 - 5.1.1 Se ci sono meno di 12 atleti il primo turno sarà omesso e la gara partirà direttamente dal secondo turno.
- 5.2 **Secondo turno** (punteggio 6.0 – 8.0) i **6 punti più alti** passano alla finale.
 - 5.2.1 La chiamata degli atleti sul tatami seguirà l'ordine di sorteggio del turno precedente.
- 5.3 **Terzo turno** (finale) (punteggio 7.0 – 9.0) il kata della finale deve essere diverso da quello eseguito nel primo e secondo turno.
- 5.4 **Un sorteggio deciderà l'ordine di entrata dei concorrenti per la finale.**

Art. 6: PAREGGIO

- 6.1 In caso di parità nel primo, nel secondo o nel terzo turno, al fine di determinare la lista dei concorrenti che accederanno al turno successivo o per determinare la classifica finale, si sommerà al punteggio ottenuto in quel turno, il più basso dei voti validi (si ricorda che in fase di votazione, il punteggio più alto e più basso sono eliminati). I punti eliminati non vengono presi in alcuna considerazione per alcuna classifica.
- 6.2 Se, dopo questa operazione la parità persiste, si aggiungerà il più alto dei 3 voti validi ottenuti in quel turno.
- 6.3 Nel caso in cui la parità continui, i concorrenti dovranno eseguire un kata di spareggio, diverso da tutti quelli effettuati precedentemente.
- 6.4 Se nonostante questo ancora non si riesce a determinare il vincitore, il collegio arbitrale dovrà prendere una decisione (Hantei), in base all'esecuzione dell'ultima kata. L'arbitro centrale e tutti i giudici useranno le bandierine per determinare il vincitore.
- 6.5 I punti eliminati non saranno usati per determinare alcun risultato in alcun turno. Soltanto i tre (cinque) punti rimasti validi saranno usati a questo scopo.

Art. 7: RISULTATO FINALE

- 7.1 Soltanto i voti validi del 2° e 3° turno verranno sommati per determinare il risultato finale.
- 7.2 Se, dopo di questo, la parità persiste, verrà sommato al totale il punteggio minimo ottenuto dei 3 punti rimasti validi.
- 7.3 In caso di parità ulteriore, verrà sommato al totale il punteggio massimo ottenuto dei 3 punti rimasti validi.
- 7.4 In caso di parità il concorrente deve eseguire un altro kata diverso da quelli effettuati nei turni precedenti.
- 7.5 Se nonostante ciò non si riesce ancora a determinare il vincitore, il collegio arbitrale dovrà prendere una decisione (Hantei) in base all'ultimo kata eseguito. L'arbitro centrale e i giudici useranno le bandierine per determinare il vincitore.

Capitolo 10: GARA DI KATA CATEGORIA BAMBINI – RAGAZZI - SPERANZE – ESORDIENTI

Art. 1: CATEGORIE AMMESSE

Vedi apposita tabella (Categorie e Pesì)

- 1.1 Nelle categorie Bambini Ragazzi Speranze Esordienti non è prevista gara a squadre.
- 1.2 I concorrenti nella categoria bambini sono incoraggiati a studiare prima i kata di base e poi, gradualmente quelli superiori.

Art. 2: CATEGORIE – TURNI – TIPI DI KATA AMMESSI

- 2.1 I partecipanti da cintura bianca ad arancione possono ripetere lo stesso kata nei vari turni.
- 2.2 I partecipanti da cintura verde in poi devono eseguire kata diversi per ogni turno.

TABELLA KATA AMMESSI

CATEGORIE - TURNO - TIPI DI KATA AMMESSI					
			1° turno	2° e 3° turno	
Bambini	Fino a 7 anni	Fino a arancio	Shitei	Shitei	Può ripetere lo stesso kata a tutti i turni
Bambini	Fino a 7 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei	Non può ripetere lo stesso kata già eseguito
Ragazzi	da 8 a 9 anni	Fino a arancio	Shitei	Shitei	Può ripetere lo stesso kata a tutti i turni
Ragazzi	da 8 a 9 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei	Non può ripetere lo stesso kata già eseguito
Ragazzi	da 8 a 9 anni	da marrone a nera	Shitei	Shitei o Sentei o Tokui	Non può ripetere lo stesso kata già eseguito
Speranze	da 10 a 11 anni	Fino a arancio	Shitei	Shitei	Può ripetere lo stesso kata a tutti i turni
Speranze	da 10 a 11 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei	Non può ripetere lo stesso kata già eseguito
Speranze	da 10 a 11 anni	da marrone a nera	Shitei	Shitei o Sentei o Tokui	Non può ripetere lo stesso kata già eseguito
Esordienti	da 12 a 13 anni	Fino a arancio	Shitei	Shitei	Può ripetere lo stesso kata a tutti i turni
Esordienti	da 12 a 13 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei	Non può ripetere lo stesso kata già eseguito
Esordienti	da 12 a 13 anni	da marrone a nera	Shitei	Shitei o Sentei o Tokui	Non può ripetere lo stesso kata già eseguito

LISTA UFFICIALE FIK DEI KATA:

GOJU RYU	SHITO RYU	SHOTOKAN	WADO RYU
SHITEI	SHITEI	SHITEI	SHITEI
Taikyoku	Pinan 1,2,3,4,5	Heian Shodan	Pinan Shodan
Gekisai dai ichi	Naihanchi Shodan	Heian Nidan	Pinan Nidan
Gekisai dai ni	Saifa	Heian Sandan	Pinan Sandan
Saifa	Aoyagi	Heian Yodan	Pinan Yodan
	Mlojio	Heian Godan	Pinan Godan
	Packu	Tekki Shodan	
SENTEI	SENTEI	SENTEI	SENTEI
Seisan	Matsumura no Rihai	Bassai Dai	Kushanku
Sanseru	Jiuroku	Empi	Niseishi
Seiunchin	Bassai Dai	Kanku Dai	Jion
Shisochin	Kosokun Dai	Jion	Passai
	Tomari no Wanshu	Hangetsu	Jitte
	Ji'in		
	Seienchin Wanshu		
	Paiku		
TOKUI	TOKUI	TOKUI	TOKUI
Kururunfa	Jion	Ji'in	Chinto
Suparimpei	Kosckun Sho	Tekki Nidan	Naihanci
Seipai	Sochin Aragaki ha	Tekki Sandan	Rohai
	Matsumura No Bassai	Gankaku	Wanshu
	Tomari Bassai	Bassai Sho	Seishan
	Niseishi	Sochin	
	Sanseiru	Kanku Sho	
	Shisochin	Nijushiho	
	Chinto	Gojushiho Sho	
	Nipaipo	Gojushiho Dai	
	Kururunfa	Chinte	
	Seipai	Unsu	
	Seisan	Meiko	
	Gojushiho	Wancan	
	Unshu	Jitte	
	Suparimpei		
	Anan		
	Heiku		
	Ciantanyara no Kushanku		

Gli altri stili: Goju Usa – Sankukai - Shorin ryu - Uechi ryu, gareggeranno in un'unica categoria. I kata da eseguire saranno quelli previsti dai programmi tecnici dello stile praticato

Capitolo 11: GARA DI KATA CATEGORIA CADETTI E JUNIOR

Art. 1: CATEGORIE AMMESSE

Vedi apposita tabella (Categorie e Pesì)

1.1 Un concorrente nella categoria Cadetti, può far parte di una squadra Junior.

1.2 Un concorrente junior può gareggiare nella categoria Senior di kata.

Art. 2: TURNI

Per le gare individuali e a squadre (cinture marroni e nere)

1° Turno: i 12 concorrenti col punteggio più alto accederanno al turno successivo. I partecipanti devono eseguire un kata Tokui tra quelli indicati nella lista dei kata per il proprio stile indicati nella lista

2° Turno: dei 12 concorrenti, 6 accederanno alla finale. I partecipanti devono eseguire un kata Tokui tra quelli indicati nella lista dei kata per il proprio stile indicati nella lista

3° Turno (finale): i partecipanti possono scegliere tra i Tokui tra quelli indicati nella lista dei kata per il proprio stile indicati nella lista.

I partecipanti da cintura bianca ad arancione possono ripetere lo stesso kata nei vari turni.

I partecipanti da cintura verde in poi devono eseguire kata diversi per ogni turno.

		1° turno	2° e 3° turno	
Cadetti - Juniores - Seniores - Veterani	Fino a cintura arancio	Shitei	Shitei	Può ripetere lo stesso kata tutti i turni
Cadetti - Juniores - Seniores - Veterani	da verde a blu	Shitei	Shitei o Sentei	Non può ripetere il lo stesso kata già eseguito

Capitolo 12: GARA DI KATA CATEGORIA SENIOR E VETERANI

Art. 1: CATEGORIE AMMESSE

Un **Veterano** deve gareggiare **soltanto** nella sua categoria. Non può gareggiare nella categoria Senior.

Vedi apposita tabella (Categorie e Pesì)

Art. 2: TURNI NELLA GARA DI KATA CATEGORIE SENIOR E VETERANI

Come previsto nel Capitolo 11 / Art. 2 (Cadetti e Junior).

Capitolo 13: CRITERI DECISIONALI

In una gara di kata ogni esecuzione non sarà giudicata semplicemente come buona o cattiva, ma sarà giudicata secondo parametri essenziali così suddivisi:

Art. 1: ESECUZIONE BASE

L'esecuzione del kata dovrà rispecchiare i seguenti elementi base :

- 1.1 Sequenza corretta.
- 1.2 Controllo della potenza.
- 1.3 Controllo della tensione e contrazione.
- 1.4 Controllo della velocità e del ritmo.
- 1.5 Direzione dei movimenti.
- 1.6 Comprensione delle tecniche.
- 1.7 Dimostrazione della comprensione del bunkai.
- 1.8 Coordinazione.
- 1.9 Stabilità ed equilibrio.
- 1.10 Pause.
- 1.11 Kiai.
- 1.12 Respirazione.
- 1.13 Concentrazione.
- 1.14 Spirito.

Art. 2: ESECUZIONE AVANZATA

I giudici prenderanno nota dei punti specifici importanti e del grado di difficoltà del kata eseguito. Il giudizio si baserà su:

- 2.1 La maestria nelle tecniche dimostrata dal concorrente.
- 2.2 Il grado di difficoltà e di rischio del kata eseguito.
- 2.3 L'attitudine del concorrente per il Budo.

Art. 3: DIMINUZIONE PUNTEGGIO

Il punteggio sarà diminuiti in questi casi:

- 3.1 Per una esitazione momentanea nell'esecuzione del kata, subito corretta, si dovrebbe sottrarre **0.1** dal voto finale.
- 3.2 Per una momentanea ma visibile pausa, si dovrebbe sottrarre **0.2**.
- 3.3 Per una momentanea perdita di equilibrio subito rimediata, si dovrebbe sottrarre **0.1 – 0.2**.
- 3.4 Per la mancanza di un kiai si dovrebbe sottrarre **0.1**.

Art. 4: SQUALIFICA

- 4.1 Se il concorrente esegue il kata sbagliato.
- 4.2 Se il kata viene modificato (una tecnica, un movimento, ecc.).
- 4.3 Se il concorrente si ferma per più di 5 sec.
- 4.4 Se il concorrente perde completamente l'equilibrio e/o cade.
- 4.5 Se il concorrente non esegue un kata del suo stile.
- 4.6 In caso di squalifica il punteggio sarà 0.0. (in caso di finale porterà ugualmente in graduatoria l'atleta)
- 4.7

