REGOLAMENTO DI GARA
KARATE TRADIZIONALE

SPECIALITA' KUMITE SHOBU IPPON

Revisione del Regolamento dopo l'approvazione del C.F.
(versione del 16/09/2024)

INDICE

Pagina 3
Art. 1 (Premessa)
Art. 2 (Area di gara)
Art. 3 (Divisa, Protezioni e Coach)

Pagina 4
Art. 4 (Classi di età e Categorie di peso)
Art. 5 (Come viene decretata la vittoria)

Pagina 5
Art. 6 (Tempi di gara)
Art. 7 (Hantei)
Art. 8 (Tecniche valide ai fini del punteggio)
Art. 9 (Tecniche proibite)

Pagina 6
Art. 10 (Bersagli validi ai fini del punteggio)
Art. 11 (Bersagli proibiti)
Art. 12 (Azioni proibite)
Art. 13 (Assegnazione dei punti e delle ammonizioni in base al principio della maggioranza)

Pagina 7
Art. 14 (Modalità per attribuire un Ippon)

Pagina 8
Art. 15 (Modalità per attribuire un Waza-ari)
Art. 16 (Penalità)
Art. 17 (Penalità per Jogai, uscita dall'area di gara)

Pagina 9
Art. 18 (Penalità per Contatti, Tecniche non consentite, Comportamenti scorretti, Mubobi)

Pagina 10
Art. 19 (Prova Video)

Pagina 11
Art. 20 (Terminologia e Gestualità)

Pagina 12
Art. 21 (Altro)

Art. 1 (Premessa)

1. La gara di kumite, specialità SHOBU IPPON è un evento sportivo. Il karate ha come fondamenta princìpi e valori tradizionali delle arti marziali giapponesi, pertanto il combattente dovrà tenere un atteggiamento impeccabile e rispettoso nei confronti del proprio compagno di gara, arbitri, coach, pubblico, e dovrà osservare quanto previsto dal presente regolamento.
2. Per ottenere un punto, oltre che eseguire una tecnica corretta e valida, con la giusta distanza e tempo, i contendenti dovranno dimostrare l'applicazione del K*ime*" nonché l'atteggiamento di "Z*anshin*". L'attacco dovrà essere potente e simbolicamente risolutivo. Le tecniche dovranno essere controllate e non dovranno arrecare danni.
3. La gara si svolgerà con il sistema del ripescaggio per le categorie azzurrabili, cinture marroni e nere delle classi CADETTI, JUNIORES, SENIORES e VETERANI.

Art. 2 (Area di gara)

1. L'area di gara sarà costituita da un tatami della dimensione di metri 8 x 8; il bordo esterno, della misura di un metro, dovrà essere di diverso colore.
2. L'atleta AKA sarà posizionato a dx rispetto all'Arbitro Centrale (*Shushin*), l'atleta SHIRO sarà posizionato a sx, la distanza della posizione di partenza tra gli atleti sarà di 3 metri.
3. I Giudici di Sedia (*Fukushin*) saranno posizionati agli angoli esterni del tatami, muniti di bandierina rossa e bianca, il Shushin sarà posizionato sul lato opposto del tavolo della giuria, di fronte ad esso, il Responsabile di Area degli Arbitri (*Kansa*) troverà posto davanti al tavolo di giuria, e comunque in posizione tale da controllare facilmente la correttezza dell'assegnazione di punti e penalità.

Art. 3 (Divisa, Protezioni, Coach)

1. **Divisa**
   Tutti i concorrenti dovranno indossare un karategi bianco, pulito e senza scritte personali, saranno ammesse esclusivamente scritte e ricami di fabbrica, AKA indosserà guantini e cintura rossi, SHIRO guantini e cintura bianchi. Il distintivo della propria società di appartenenza (massimo 10 cm x 10 cm) è permesso sulla giacca del karategi, all'altezza del petto e sul lato sinistro.

2. **Protezioni obbligatorie**
   a) Paradenti di gomma bianco o trasparente.
   b) Guantini di colore rosso per AKA e di colore bianco per SHIRO.
   c) Paraseno per le donne.
   d) Conchiglia per gli uomini.
   e) Corpetto (uomini) per le classi Cadetti e Juniores.

3. **Protezioni vietate**
   Non è consentito indossare parastinchi, parapiedi ed altri tipi di protezioni non presenti nell'elenco delle protezioni obbligatorie.

4. Coach
   a) L'accesso sulle aree di gara è consentito esclusivamente ai coach tesserati per l'anno in corso aventi la qualifica di allenatore, istruttore o maestro i quali dovranno obbligatoriamente indossare al collo il pass federale ufficiale per l'anno in corso stampato a colori e reperibile sul gestionale federale.
   b) In ogni area di gara (singolo quadrato/Tatami) è consentito l'accesso ad un solo Coach per società.

c) Il Coach, in caso di necessità, può rivolgersi esclusivamente al Responsabile di Area (Capo Tatami).
d) Ai Coach è fatto divieto di interferire direttamente con arbitri e presidenti di giuria per chiedere spiegazioni, per richiedere il reclamo ufficiale, per controllare la lista dei partecipanti, i documenti ecc.
e) I Coach dovranno sempre mantenere un contegno consono allo spirito di una competizione sportiva, il comportamento dovrà essere sempre rispettoso, civile e in linea con il dovuto fair play. Nel caso in cui tali comportamenti siano manchevoli, inficino l'ordine, il decoro, l'immagine e la reputazione della Federazione nonché il normale svolgimento della gara, il Responsabile Area dovrà provvedere all'allontanamento del Coach dall'area di gara previa autorizzazione della Commissione Nazionale UdG: per la durata dell'incontro, o per tutta la categoria, o per tutta la competizione, in base alla gravità o ai comportamenti recidivi.
f) E' prevista la squalifica dell'atleta nel caso il Coach si rifiuti di lasciare l'area di gara.
g) Durante la gara tutti i Coach devono indossare scarpe da ginnastica e tuta sociale e (oppure pantaloni e maglietta sociale) indicante la propria associazione.
h) Durate gli incontri i Coach siederanno nell'apposito box in modo composto, con le braccia all'interno, è vietato appoggiarsi al bordo.
i) Ai coach non è concesso, durante la gara, di assistere i concorrenti nell'indossare o aggiustare il karategi o altro vestiario. Al bordo Tatami è assolutamente vietato ai Coach, agli Atleti e ai Dirigenti portare borse, protezioni, cinture di qualunque colore, bevande, dispositivi elettronici, cronometro, block notes ecc. Il Coach è responsabile della corretta preparazione dell'atleta. Al fine di ridurre gli sprechi di tempo, l'organizzazione fornisce agli allenatori i tabelloni di gara che indicano i colori delle protezioni da indossare, diversi giorni prima della competizione. Per questo motivo, gli Atleti devono arrivare sul tatami già adeguatamente vestiti, con i colori previsti. Se al momento della chiamata l'Atleta non si presenta immediatamente sul Tatami, verrà chiamato una seconda volta; se ancora non si dovesse presentare, avrà un minuto per prepararsi; se al termine del minuto non sarà pronto sul tatami sarà squalificato con Kiken.

Art. 4 (Classi di età e Categorie di peso)

a) Cadetti femminile e maschile, (14/15 anni), grado minimo cintura marrone.
b) Juniores femminile e maschile (16/17 anni), grado minimo cintura marrone.
c) Seniores femminile e maschile (18/40 anni), grado minimo cintura marrone.
d) Veterani femminile e maschile (41/65 anni), grado minimo cintura marrone.

	Categorie di Peso Maschile		Categorie di Peso Femminile	
Cadetti	Kg -60	Kg +60	Kg -52	Kg +52
Juniores	Kg -68	Kg +68	Kg -55	Kg +55
Seniores	Kg -75	Kg +75	Kg -58	Kg +58
Veterani	Open		Open	

Art. 5 (Come viene decretata la vittoria)

1. La vittoria viene decretata:
   a) Prima del tempo previsto dal regolamento nel caso in cui un contendente si aggiudica due Waza-ari (Awasete Ippon) o un Ippon.

b) Se alla fine del tempo regolamentare un contendente abbia un Waza-ari e l'altro niente.
c) Quando un contendente riesce a vincere l'Enchosen (estensione) dopo il pareggio.
d) Per Hantei alla fine dell'Enchosen nel caso persista il pareggio.
e) Per squalifica dell'avversario (Hansoku).
f) A seguito di Kiken.

2. Se l'Hansoku è frutto di sanzioni accumulate non sarà necessario il parere medico.

3. La sconfitta per Kiken verrà comminata nel caso di assenza, ritardo, rinuncia, abbandono o inabilità al combattimento.

Art. 6 (Tempi di gara)

1. Il tempo degli incontri sarà della durata di 2 minuti effettivi, (Atoshi Baraku a 30 secondi dalla fine), salvo vittoria prima del limite.
2. In caso di parità verrà effettuato direttamente l'Enchosen, ossia un'estensione del combattimento pari ad 1 minuto effettivo (Atoshi Baraku a 30 secondi dalla fine) durante il quale il primo contendente che si aggiudicherà almeno un Waza-ari vincerà direttamente l'incontro.
3. Il tempo di recupero tra due incontri consecutivi che vedono impegnato lo stesso atleta sarà di due minuti.

Art. 7 (Hantei)

1. Se al termine dell'Enchosen dovesse persistere la condizione di parità tra i due atleti, si ricorrerà al giudizio arbitrale (Hantei). Gli arbitri a questo punto dovranno tenere conto delle eventuali ammonizioni, dell'atteggiamento tenuto dai due contendenti, e considerare la "propositività" dell'atleta in questa estensione di gara. L'arbitro centrale, posizionato sul bordo dell'area di gara, annuncerà l'Hantei, emetterà un primo fischio lungo preparatorio seguito da un secondo fischio breve e deciso, in quel momento, in contemporanea, solamente i quattro giudici di sedia esprimeranno il loro giudizio alzando la bandierina corrispondente all'atleta giudicato vincente; al terzo fischio, breve e deciso, verranno abbassate le bandierine, a questo punto l'arbitro centrale entrerà nell'area di gara e assegnerà la vittoria nel rispetto delle seguenti casistiche:

HANTEI				
Casistiche nel Giudizio Arbitrale finale, al termine dell'Enchosen e nel caso persista il pareggio.				
Giudice 1	**Giudice 2**	**Giudice 3**	**Giudice 4**	**ARBITRO CENTRALE**
AKA	AKA	AKA	AKA	VITTORIA PER AKA
AKA	AKA	AKA	SHIRO	VITTORIA PER AKA
AKA	AKA	SHIRO	SHIRO	VITTORIA PER AKA o SHIRO
AKA	SHIRO	SHIRO	SHIRO	VITTORIA PER SHIRO
SHIRO	SHIRO	SHIRO	SHIRO	VITTORIA PER SHIRO

Art. 8 (Tecniche valide ai fini del punteggio)

a) Tsuki.
b) Geri.
c) Uchi.

Art. 9 (Tecniche proibite)

a) Tutte le tecniche a mano aperta (Nukite, Kumade, ecc.) ad esclusione di Haito e Shuto.
b) Tutte le tecniche di Hittsui geri, Enpi uchi, Atama uchi o Kaiten uchi.
c) Kakato Geri, od altri calci non appartenenti al karate: Scorpion Kick, ecc.
d) Tobi Waza.

Art. 10 (Bersagli validi ai fini del punteggio)

a) Jodan: testa, viso, collo (ad esclusione della gola).
b) Chudan: petto, addome, fianchi, schiena (ad esclusione delle spalle).

Art. 11 (Bersagli proibiti)

a) Inguine.
b) Gola.
c) Arti e articolazioni.

Art. 12 (Azioni proibite)

1. Le azioni non consentite sono:
   a) colpire senza controllo;
   b) eccessivo spirito agonistico reputato incontrollato;
   c) trattenere, spingere l'avversario;
   d) comportamento non sportivo e non rispettoso nei confronti dell'avversario e degli arbitri;
   e) ignorare, disubbidire, discutere con l'arbitro centrale e/o con gli arbitri;
   f) tutte quelle azioni che potrebbero ostacolare la conduzione del combattimento;
   g) spazzate di gamba pericolose, spazzate col piede troppo alte sulla gamba.
2. E' comunque consentito:
   a) spazzare al livello superiore della caviglia eseguendo immediatamente una tecnica consentita;
   b) agganciare la parte bassa della gamba dell'avversario con il proprio piede/collo del piede, al fine di squilibrare l'avversario, anche se l'azione non viene seguita da una tecnica;
   c) effettuare proiezioni a patto che il "proiettato" non superi con le proprie anche l'altezza della spalla di chi esegue la proiezione; dall'inizio della proiezione alla fine non devono passare oltre 3", se si supererà questo limite temporale l'arbitro centrale dovrà fermare l'incontro.

Art. 13 – Assegnazione dei punti e delle ammonizioni in base al principio della maggioranza

1. L'arbitro centrale, a seguito delle segnalazioni dei giudizi dei giudici di sedia, assegnerà i punti o le ammonizioni sempre in base al principio della maggioranza:
   a) Tre giudizi uguali

   Dopo lo Yame, l'arbitro centrale dovrà sempre assegnare punti e/o ammonizioni nel caso in cui almeno tre giudici abbiano espresso lo stesso giudizio. Nel caso in cui durante il combattimento almeno tre giudici esprimano lo stesso giudizio, l'arbitro centrale dovrà comunque interrompere il combattimento ed assegnare quanto segnalato. Ad esempio:

Giudice 1	Giudice 2	Giudice 3	Giudice 4	L'Arbitro Centrale dovrà assegnare:		
AKA WAZAARI	AKA WAZAARI	AKA WAZAARI	SHIRO WAZAARI		AKA WAZAARI	
AKA WAZAARI	TORIMASEN	TORIMASEN	TORIMASEN		TORIMASEN	
SHIRO IPPON	SHIRO Penalità	SHIRO Penalità	SHIRO Penalità		SHIRO Penalità	

   b) Opinione decisiva dell'Arbitro Centrale

   L'arbitro centrale potrà assegnare punti e/o penalità solamente nel caso in cui sussistano condizioni di maggioranza tra la sua opinione e i giudizi espressi dai giudici di sedia, ad esempio:

Giudice 1	Giudice 2	Giudice 3	Giudice 4	L'Arbitro Centrale potrà assegnare:		
AKA WAZAARI	AKA WAZAARI	TORIMASEN	SHIRO WAZAARI		AKA WAZAARI	TORIMASEN
AKA WAZAARI	AKA WAZAARI	SHIRO IPPON	SHIRO IPPON	AKA WAZARI	SHIRO IPPON	TORIMASEN
AKA WAZAARI	AKA Penalità	SHIRO WAZAARI	SHIRO Penalità		TORIMASEN	

c) Il Mienai

Il Mienai espresso dal giudice di sedia contribuisce alla maggioranza per le assegnazioni dell'arbitro centrale, l'arbitro centrale potrà assegnare un punto o un'ammonizione, nel caso in cui sussistano nei giudizi dei giudici, almeno un Mienai e almeno un giudizio corrispondente a quello che avrebbe intenzione di assegnare, ad esempio:

Giudice 1	Giudice 2	Giudice 3	Giudice 4	L'Arbitro Centrale potrà assegnare:		
AKA WAZAARI	MIENAI	TORIMASEN	TORIMASEN		AKA WAZAARI	TORIMASEN
MIENAI	MIENAI	TORIMASEN	TORIMASEN		TORIMASEN	
MIENAI	MIENAI	MIENAI	MIENAI		TORIMASEN	
AKA WAZAARI	MIENAI	TORIMASEN	SHIRO WAZAARI	AKA WAZAARI	TORIMASEN	SHIRO WAZAARI
AKA WAZAARI	AKA WAZAARI	MIENAI	SHIRO WAZAARI	AKA WAZAARI	TORIMASEN	SHIRO WAZAARI

2. Opinione e Riconsiderazione

All'Arbitro Centrale non è consentito esprimere la propria opinione immediatamente dopo lo Yame, in prima istanza, o comunque prima che i giudici abbiano espresso il loro giudizio. L'arbitro centrale, comunque, essendo avvantaggiato dalla sua posizione mobile, avendo la facoltà di interagire con il dottore nonché di poter ispezionare visivamente gli atleti, potrà richiedere in seconda istanza e in casi particolari, la riconsiderazione del giudizio ai giudici, ad esempio per riconsiderare la segnalazione di un Waza-ari in ammonizione, di un Waza-ari in Ippon, di un'ammonizione in Ippon. I giudici decideranno se mantenere la propria segnalazione o riconsiderare.

Art. 14 (Modalità per attribuire un Ippon)

1. Per poter assegnare un IPPON la tecnica, di braccia o di gambe, portata a segno su un bersaglio valido, dovrà avere la caratteristica di un colpo considerato potenzialmente risolutivo (*todome*). Le tecniche vanno eseguite gestendo al massimo lo squilibrio e la stabilità.
2. Saranno considerate valide soltanto le tecniche di pugno (Tsuki, Uchi) in cui sia presente e visibile uno spostamento dell'intera massa corporea verso il bersaglio.
3. Se due tecniche valide arrivano a bersaglio contemporaneamente, va assegnato il punto all'atleta che effettuando lo spostamento in avanti ha espresso maggior potenza, efficacia e controllo. Nel caso non fosse possibile stabilirlo va espresso l'Aiuchi.
4. Saranno valutate sempre IPPON le seguenti tecniche valide:
   a) Tecniche portate a segno su bersaglio indifeso.
   b) Tecniche di calcio Jodan eseguite correttamente, con ottima scelta di tempo e distanza, controllo e potenza adeguata al bersaglio.
   c) Proiezioni concluse con una tecnica valida.
   d) Tecniche eseguite dopo aver squilibrato l'avversario.

e) Tecniche eseguite in “anticipo”, ovvero portato con tempo perfetto nel momento in cui l’avversario attacca; le tecniche, di braccia o di gambe, sono considerate tali quando vengono eseguite anticipando l’intenzione dell’avversario di attaccare, togliendogli la distanza, spostando la propria massa corporea verso di lui, raggiungendolo prima o appena inizia ad avanzare e colpendolo su un bersaglio valido.

Note esplicative:

- *Gli Gyaku Tsuki Chudan devono essere eseguiti profondi e bassi.*
- *I calci Chudan vanno assegnati solo con il contatto pieno con il bersaglio.*
- *Assegnare solo tecniche certe ed efficaci, nel dubbio non assegnare.*
- *Se un atleta effettua un attacco o anticipa un attacco dell’altro in modo corretto, avanzando con la intera massa corporea e poi sposta il corpo indietro (mantenendo lo Zanshin), la tecnica è da ritenersi valida.*
- *se un atleta colpito da uno Tzuki o un Geri Chudan accusa in maniera evidente il colpo, anche rimanendo a terra, ed il medico non certifica che ha riportato danni, deve essere assegnato IPPON (non Penalità, non Waza-ari, non Torimasen).*
- *L’atteggiamento dell’atleta deve essere consono allo spirito del Karate-Do, privo di comportamenti tesi al protagonismo o allo spettacolo; l’arbitro potrà intervenire per ricondurre l’atleta allo spirito giusto.*
- *Per diminuire il rischio di incidenti l’arbitro centrale deve fermare le azioni, soprattutto quelle pericolose e prive di controllo.*

Art. 15 (Modalità per attribuire un Waza-ari)

1. Il Waza-ari viene assegnato all'atleta quando una tecnica di braccia o di gambe, Jodan o Chudan, ammessa dal regolamento è indirizzata al bersaglio, dimostra efficacia e potenza, distanza e timing e controllo corretti, ma non soddisfa totalmente i criteri per l’assegnazione di un Ippon.

Note esplicative:

- *Ad una tecnica di calcio Chudan o Jodan che non abbia le caratteristiche dell’IPPON, ma comunque ritenuta valida, va assegnato il Waza-ari.*

Art. 16 (Penalità)

1. Le penalità sono suddivise in due categorie:
   a) JOGAI (Uscite);
   b) CONTATTI, TECNICHE NON CONSENTITE, COMPORTAMENTI SCORRETTI, MUBOBI.

Art. 17 (Penalità per Jogai, uscita dall’area di gara)

1. Progressione: JOGAI-1, JOGAI-2, JOGAI-HANSOKU.
2. Gestualità: seguire quella prevista nel successivo Art. 20.
3. Il Jogai si verifica:
   a) quando un contendente esce dal perimetro del tatami;
   b) quando entrambi i contendenti escono dal perimetro del tatami e il secondo a uscire non ha eseguito una tecnica meritevole del punto.
4. Non è Jogai:
   a) se il contendente viene spinto fuori o se esce in seguito ad azioni dell’altro contendente ritenute pericolose.

b) se un atleta porta una tecnica valida e subito dopo esce dal tatami prima che l'arbitro dia lo Yame (la tecnica sarà convalidata).

Art. 18 (Penalità per Contatti, Tecniche non consentite, Comportamenti scorretti, Mubobi)

1. **Progressione**: KEIKOKU, HANSOKU CHUI, HANSOKU.
2. **Penalità per Contatto**

2.1. Gestualità: seguire quella prevista nel successivo Art. 20.

2.2. Sono comprese in questa categoria le penalità relative alle infrazioni riferibili al contatto, esso dovrà essere sempre controllato in proporzione all'area colpita e non dovrà procurare lesioni. Se una tecnica considerata valida avrà l'effetto di procurare un arrossamento della cute senza lesione, Skin touch, (è facoltativo sentire il parere medico) si procederà all'assegnazione del punto.

2.3. KEIKOKU (Prima ammonizione). L'Arbitro dopo aver segnalato il contatto punta l'indice in basso verso il trasgressore con un'angolazione di 45° e annuncia la penalità. Si assegnerà per la prima infrazione di contatto, per tecnica non controllata che colpisca in modo eccessivo o che provochi una piccola lesione a seguito di un contatto su un bersaglio valido o non valido, ma che non determina una diminuzione delle possibilità di vittoria dell'altro concorrente

2.4. HANSOKU CHUI (Seconda ammonizione, avvertimento di squalifica). L'Arbitro dopo aver segnalato il contatto punta l'indice orizzontalmente verso il trasgressore e annuncia la penalità. Sarà assegnato progressivamente per la seconda infrazione di contatto, oppure direttamente, in prima istanza, per contatto più accentuato che provochi lesione più grave che determina una diminuzione delle possibilità di vittoria dell'altro concorrente.

2.5. HANSOKU (Squalifica). L'Arbitro dopo aver segnalato il contatto punta l'indice in alto verso il trasgressore con un'angolazione di 45°, annuncia la squalifica e di seguito la vittoria dell'avversario. Si assegnerà HANSOKU progressivamente per la terza infrazione di contatto, oppure direttamente per una mancanza di controllo molto grave o nel caso in cui l'atleta infortunato venga considerato dal medico di gara "non in grado di continuare" a seguito della lesione subita.

2.6. Quando, a seguito di un'interruzione in cui un atleta risulti infortunato, il medico dichiari che un atleta non può continuare a combattere a causa della sua condizione, il collegio arbitrale, sentito il Kansa, dovrà provvedere a terminare l'incontro come segue:

a) se il motivo sia totalmente imputabile all'avversario, si procederà con Hansoku per l'atleta che ha commesso l'azione fallosa e con la conseguente vittoria per l'atleta infortunato;

b) se il motivo non sia imputabile all'avversario, si procederà con Kiken per l'atleta infortunato e con conseguente vittoria per l'avversario;

c) se il motivo sia solo parzialmente imputabile all'avversario che ha commesso l'azione fallosa, si procederà con l'ammonizione (Keikoku o Hansoku Chui) per l'atleta che ha commesso l'azione fallosa e con Kiken per l'atleta dichiarato dal medico « non in grado di continuare » e con conseguente vittoria per l'avversario.

2.7. Quando un concorrente è dichiarato dal medico di gara, tramite certificato medico scritto, "non più in grado di continuare", non potrà più gareggiare per tutta la durata della competizione, anche nei giorni successivi e in eventuali altre categorie.

2.8. I contatti tra atleti minorenni vanno valutati con estrema attenzione.

3. Penalità per Comportamenti e Azioni vietati

3.1 Gestualità: seguire quella prevista nel successivo Art. 20.

3.2 Anche queste penalità potranno essere assegnate direttamente (KEIKOKU, HANSOKU CHUI, HANSOKU), senza tener conto della progressione, in proporzione alla gravità delle infrazioni e

all'effetto negativo che producono o possono potenzialmente produrre sulle possibilità di vittoria dell'altro contendente, sulla propria incolumità, e alla mancanza di rispetto nei confronti del proprio compagno di gara, arbitri, coach, pubblico.

3.3 Le penalità relative alle infrazioni riferibili a comportamenti ed azioni vietate o pericolose sono le seguenti:

a) TSUKAMU: afferrare se non è in atto una proiezione o se non si esegue contestualmente un attacco.
b) MUBOBI: mancanza di riguardo verso la propria incolumità.
c) CHUI MUSHI: non ascoltare e ignorare l'arbitro.
d) FUKEI: atteggiamento non corretto e scarsa attitudine al kumite.
e) Attacchi incontrollati (che oltrepassano il bersaglio).
f) Tecniche consentite e controllate portate in direzione di bersagli non consentiti.
g) Tecniche non consentite.

Art. 19 (Prova Video)

1. La prova video è prevista nelle gare di kumite Shobu Ippon per le categorie azzurrabili (marroni e nere) classi: Cadetti, Juniores e Seniores, potranno richiedere la prova video solamente i coach abilitati i quali dovranno indossare il pass federale ufficiale ove risulterà l'abilitazione alla richiesta della prova video valida per la stagione in corso.
2. I Coach abilitati, durante le gare di kumite, avranno la possibilità di avvalersi della prova video esprimendo una singola richiesta per una specifica azione ripresa dalle telecamere ufficiali istallate dalla federazione.
3. Il Coach può richiedere la Prova Video a seguito di una decisione presa dalla cinquina arbitrale non condivisa.
4. Il Coach può richiedere la Prova Video durante il combattimento nel caso in cui ritenesse che una tecnica valida o un'ammonizione non siano stati assegnati.
5. Nel caso in cui il ricorso alla prova video abbia un esito positivo il coach potrà richiedere successivamente la prova per lo stesso atleta anche nello stesso incontro, per un massimo di tre volte, purché la precedente risulti "accettata".
6. Nel caso in cui il ricorso alla prova video abbia un esito negativo il coach non potrà più chiedere la prova per lo stesso atleta per tutta la categoria in corso.
7. Nel caso di una decisione arbitrale non condivisa, il coach dovrà richiedere la prova video entro pochi secondi dall'ufficializzazione della decisione da parte dell'arbitro centrale.
8. Nel caso in cui il coach ritenesse che una tecnica o un'ammonizione non siano state assegnate, dovrà effettuare la procedura di richiesta della prova video immediatamente a seguito dell'azione, si alzerà compostamente in piedi di fronte alla sedia e, sollevando l'apposita paletta con il braccio disteso in alto, pronuncerà con voce chiara e forte: "PROVA VIDEO!", se la procedura non verrà eseguita correttamente, l'arbitro centrale non potrà prendere in considerazione la richiesta.
9. In entrambi i casi, l'arbitro fermerà l'incontro e comunicherà subito la richiesta al Presidente di Giuria il quale improntera immediatamente le procedure necessarie per individuare rapidamente l'azione e si accerterà che l'atleta in questione, abbia i requisiti per poter usufruire della prova video. L'arbitro centrale si avvicinerà al coach, il quale rimarrà in piedi nella propria postazione. Il coach dovrà spiegare in modo chiaro il momento dell'azione a cui si riferisce e la sua richiesta, dopodiché l'arbitro centrale provvederà a chiamare il Giudice Ricorsi Gara.

10. Il Giudice Ricorsi Gara, vista la registrazione dell'azione contestata, darà la sua valutazione, che una volta espressa sarà irrevocabile.
11. Durante la visione dell'azione contestata, il coach rimarrà seduto nella propria postazione, gli UdG e gli atleti rimarranno anch'essi al proprio posto sul tatami; tuttavia è facoltà del Giudice Ricorsi Gara richiedere eventualmente l'affiancamento di un UdG nel caso lo ritenesse opportuno.
12. Il Responsabile Prove Video comunicherà la propria decisione all'arbitro centrale, alzando la paletta verde comunicherà l'esito positivo, alzando la paletta rossa comunicherà l'esito negativo.
13. L'arbitro centrale, nel caso di un ricorso respinto annuncerà: TSUZUKETE HAJIME e farà riprendere l'incontro.
14. Nel caso di ricorso accettato, rivolgendosi agli atleti interessati provvederà ad annullare con TORIMASEN eventuali punti o ammonizioni precedentemente assegnati e/o ad assegnare quanto deciso. Prima di riprendere l'incontro il Presidente di Giuria provvederà ad aggiornare il punteggio sul documento e sullo schermo.
15. Nel caso situazioni particolari lo rendessero necessario, la prova video può essere richiesta eccezionalmente dal responsabile dell'area "capo tatami" o dall'arbitro centrale (dopo averne fatto richiesta al capo tatami), o direttamente dalla Commissione Nazionale UdG .

Art. 20 (Terminologia e Gestualità)

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

1. SHOBU IPPON HAJIME. L'Arbitro è in piedi sulla sua linea dopo l'annuncio fa un passo indietro.
2. SHOBU HAJIME: inizio dell'estensione dell'incontro. L'Arbitro è in piedi sulla sua linea, dopo l'annuncio fa un passo indietro.
3. MUTAI YOWAI: Tecnica priva di sufficiente spostamento della massa corporea verso il bersaglio, l'arbitro centrale richiama un pugno al fianco con il braccio corrispondente all'atleta che ha eseguito l'attacco.
4. ATOSHI BARAKU: "Rimane poco tempo". Il cronometrista emetterà un segnale acustico a 30 sec. dalla fine dell'incontro e l'Arbitro Centrale annuncerà "ATOSHI BARAKU"
5. YAME: temporanea sospensione dell'incontro. L'Arbitro avanzando porta una mano di taglio verso il basso. Il cronometrista ferma il tempo.
6. TSUZUKETE: Continuare a combattere. Si invita a riprendere il combattimento nel caso in cui ci sia stata un'interruzione non autorizzata.
7. 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.
8. SOREMADE: Fine dell'incontro. L'Arbitro mostra il palmo di una mano davanti a sé, tra i due atleti, col braccio disteso.
9. MOTONOICHI: Posizione originale. Gli atleti, l'arbitro e il giudice tornano ciascuno sulla propria linea.
10. SHUGO: Vengono chiamati i giudici. L'Arbitro con un cenno delle braccia chiama i giudici.
11. 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.
12. IPPON: Un punto. L'Arbitro distende il braccio lateralmente in alto a 45° in direzione del concorrente che ha messo a segno il punto.
13. WAZA-ARI: Mezzo punto. L'Arbitro distende il braccio lateralmente in basso a 45° in direzione del concorrente che ha messo a segno il punto.
14. AWASETE IPPON: Due Waza-ari riconosciuti come un Ippon.
15. AIUCHI: Tecniche simultanee. Non viene assegnato nessun punto. L'Arbitro unisce i pugni frontalmente davanti al petto.

16. HIKIWAKE: Pareggio. L'Arbitro incrocia le braccia al petto poi distende entrambe le braccia lateralmente in basso a 45°mostrando i palmi delle mani in avanti.
17. AKA (SHIRO) NO KACHI: Vittoria del rosso (bianco). L'Arbitro solleva il braccio lateralmente in alto a 45° in direzione del vincitore.
18. ENCHOSEN: Estensione. L'Arbitro annuncia l'estensione pronunciando "Enchosen, Shobu Hajime",
19. TORIMASEN:

a) Non valido come punto: L'Arbitro incrocia le braccia al petto poi distende entrambe le braccia lateralmente in basso a 45° con i palmi delle mani verso terra.
b) Annullamento della decisione: Quando l'arbitro deve annullare l'ultima decisione presa, si rivolge all'atleta interessato ed esegue la gestualità del Torimasen.

20. JOGAI: Uscita dall'area di gara. L'Arbitro con il braccio teso punta l'indice lateralmente con un'angolazione di 45° verso il bordo del tatami, dalla parte dell'atleta che ha commesso l'uscita e annuncia "JOGAI", a seguire, spostando e piegando il braccio di lato, all'altezza della spalla, mostra il dito indice e annuncia "IKKAI", se si tratta della prima uscita, oppure, mostrando le dita indice e medio annuncia "NIKKAI" nel caso di seconda uscita, o mostrando le dita indice, medio ed anulare annuncia "SANKAI", nel caso di terza uscita alla quale seguirà la squalifica per HANSOKU.
21. CONTATTO ECCESSIVO: L'arbitro si rivolge all'atleta che ha commesso l'infrazione con il pugno chiuso corrispondente alla parte che ha offeso e con l'altra mano aperta con il palmo appoggiato sulle nocche, braccia piegate, mani all'altezza della spalla e a seguire annuncerà e assegnerà KEIKOKU, oppure HANSOKU CHUI o HANSOKU.
22. TECNICHE NON CONSENTITE, COMPORTAMENTI SCORRETTI, MUBOBI: L'Arbitro punta il dito indice verso il viso del trasgressore mantenendo il braccio piegato e a seguire annuncerà e assegnerà KEIKOKU, oppure HANSOKU CHUI o HANSOKU.
23. KEIKOKU: prima ammonizione per contatti, tecniche non consentite, comportamenti scorretti o Mubobi. L'Arbitro dopo aver specificato il tipo di penalità punta l'indice in basso verso il trasgressore con un'angolazione di 45° e annuncia l'ammonizione.
24. HANSOKU CHUI: seconda ammonizione (avvertimento di squalifica) per contatti, tecniche non consentite, comportamenti scorretti o Mubobi. L'Arbitro dopo aver specificato il tipo di penalità punta l'indice orizzontalmente verso il trasgressore e annuncia la penalità.
25. HANSOKU: (Squalifica) per contatti, tecniche non consentite, comportamenti scorretti o Mubobi. L'Arbitro dopo aver specificato il tipo di penalità punta l'indice in alto verso il trasgressore con un'angolazione di 45° annuncia la squalifica e di seguito assegna la vittoria dell'avversario.
26. SIMULAZIONE O ESAGERAZIONI: L'Arbitro porta entrambe i palmi al viso.
27. EVITARE IL COMBATTIMENTO: L'Arbitro ruota l'indice in basso descrivendo un cerchio.
28. MANCANZA DI INIZIATIVA: L'Arbitro ruota i pugni su sé stessi davanti l'addome
29. AFFERRARE, SPINGERE: l'Arbitro chiude i pugni verso le spalle o spinge in avanti i palmi aperti.
30. ATTACCHI INCONTROLLATI: L'arbitro esegue il gesto di passare con il pugno chiuso al lato della testa.
31. UKE IMASU: Tecnica bloccata. Una mano aperta tocca il gomito del braccio opposto.
32. NUKETE IMASU: Tecnica mancata. Un pugno passa davanti al corpo.
33. YOWAI: Tecnica troppo debole. Una mano aperta scende verso terra.
34. HAYAI: Il più veloce/primo al bersaglio. Una mano tocca il palmo dell'altra con la punta delle dita.
35. MAAI: Cattiva distanza. Entrambe le mani sono aperte, parallele al suolo, una di fronte all'altra.
36. KIKEN: Assenza, rinuncia, abbandono, inabilità. L'Arbitro punta l'indice in basso verso il concorrente con un'angolazione di 45°.
37. SHIKKAKU: Squalifica. L'Arbitro punta l'indice prima verso il viso del trasgressore poi, obliquamente in alto e indietro, fuori dell'area di gara.

Art. 21 (Altro)

1. Nel caso in cui si verifichino situazioni non contemplate nel presente regolamento o in caso di dubbi sull'applicazione delle stesse in situazioni particolari, gli Arbitri in carico della

competizione dovranno consultarsi tra di loro per trovare una soluzione al caso specifico.

2. La decisione dovrà essere approvata dalla Commissione Nazionale UdG FIK e dal Consiglio Federale FIK, dopo aver consultato la Commissione Tecnica Nazionale. Tale decisione dovrà essere comunicata a tutti gli UdG.