Versione 1.0

09/01/2023

Regolamento Kumite UNDER 14

Karate a Contatto

Sommario

Kumite a contatto FIK, regolamento unificato UNDER 14 2
Introduzione 2
Linee generali del regolamento 2
Area di gara 2
L'atleta 2
Divisa dell'atleta 2
Posizionamento dell'atleta 2
Il Coach 3
Ruolo del coach 3
Posizionamento del coach 3
Figure arbitrali 3
Posizionamenti e ruoli 3
Divisa arbitrale 4
Categorie degli atleti 4
Protezioni e classi 4
Durata degli incontri 5
Punteggio 6
Ippon 6
Wazaari 6
Yuko 6
KO tecnico 6
Ritiro dall'incontro 7
Criteri decisionali 7
Comportamenti scorretti che comportano sanzioni o concedono punteggi all'avversario 7
Azioni consentite e vietate 8
Uchi waza 8
Tegumi (lotta) e shimeru (clinch) 9
Nage waza 9
Garami, hishigi e jime 9
Ne waza 9
Gestualità e comandi d'arbitraggio 9
Inizio dell'incontro 9
Assegnazione di punti e vittoria 10
Segnalazione e assegnazione di sanzioni 11
Reclami ..... **Errore. Il segnalibro non è definito.**

Kumite a contatto FIK, regolamento unificato UNDER 14

Introduzione

Il settore a contatto della Federazione Italiana Karate prevede due specialità diverse per il kumite, una denominata “Jssen” e una denominata “Kyokushin”. La specialità del Jissen è regolamentata in modo da poter fornire un regolamento globale per tutti quegli stili di karate a pieno contatto che comprendono anche le fasi di lotta in piedi (nage waza, tegumi, shimeru), a terra (ne waza), oltre che a tutte le tecniche di percossa portate anche alla testa. La specialità del Kyokushin è regolamentata in modo da poter fornire un regolamento globale per tutti quegli stili di karate a pieno contatto che si concentrano esclusivamente sulle tecniche di percossa in piedi e non prevedono gli attacchi alla testa portati con le braccia.

Il regolamento unificato UNDER 14 si pone l’obiettivo di fornire un set di regole unico per il settore giovanile che risulti essere un punto di incontro tra le specialità del Jissen e del Kyokushin.

Lo scopo è quello di far sviluppare ai bambini e agli adolescenti le abilità di base prima di scegliere di specializzarsi in una delle due specialità, o di proseguire competendo in entrambe.

Linee generali del regolamento

Il regolamento unificato UNDER 14 è un regolamento a contatto che comprende anche la lotta in piedi limitata a tempo. Gli atleti vestono tutte le protezioni necessarie per tutelare la loro incolumità e il KO non è previsto; tutto ciò al fine di promuovere un confronto sportivo sicuro, equo e a contatto per avvicinare i più giovani alle competizioni e all’agonismo.

Area di gara

L’area di gara consiste in un quadrato con il lato che misura 8 m, composta da materassine ad incastro dallo spessore minimo di 3 cm. La penultima fila perimetrale di materassine in prossimità del bordo esterno deve essere di colore diverso per segnalare visivamente all’atleta la sua posizione presso il limite dell’area di gara. Sono inoltre segnalate tramite materassine di colore diverso le posizioni di partenza degli atleti in prossimità del centro dell’area di gara e tra di loro equidistanti.

Tutte le figure presenti nell’area di gara (atleti, ufficiali di gara, coach, manager, dirigenti) e chiunque altro sia collegabile ai concorrenti (parenti, amici, compagni di squadra), devono seguire gli ideali sportivi di lealtà, impegno, educazione, autocontrollo e spirito del Karate Do.

L’atleta

Divisa dell’atleta

L’atleta deve vestire il karategi di colore bianco sul quale è possibile esporre i colori di appartenenza allo stile o alla scuola che debbono essere sobri. Non sono ammesse scritte pubblicitarie o altri distintivi. Al momento della chiamata che precede l’inizio dell’incontro l’atleta deve presentarsi in ordine indossando già tutte le protezioni previste per la sua classe (vedi sezione “Protezioni e classi”).

Posizionamento dell’atleta

Quando l’atleta si presenta all’area di gara gli verrà assegnato dallo staff arbitrale un colore che può essere “aka” (rosso) o “shiro” (bianco).

Lo staff arbitrale consegnerà all’atleta un sistema di riconoscimento che, a seconda dell’organizzazione della gara, può consistere in un drappo rosso da mettere sulla cintura lato schiena (per identificare in questo caso solamente chi dei due è aka, l’altro per esclusione sarà shiro), oppure fornendo delle cinture colorate (una bianca e l’altra rossa) che gli atleti dovranno indossare al posto della propria.

L’atleta identificato dal colore aka (rosso) si va a posizionare alla sinistra dell’arbitro centrale in prossimità del centro sul punto di partenza segnato sull’area di gara e dopo aver fatto l’inchino prima di accedere al tatami; l’atleta shiro (bianco) si va a posizionare alla destra dell’arbitro centrale con la stesa modalità.

Il Coach

Il coach dell’atleta deve essere riconoscibile indossando i colori della società e il coach-pass fornito da FIK.

Ruolo del coach

Il coach ha il compito di accompagnare gli atleti in gara, di provvedere a loro e di fornire le indicazioni di supporto durante lo svolgimento degli incontri. Il coach può decidere l’abbandono dall’incontro o dalla competizione dei suoi atleti. Il coach deve mantenere un contegno consono allo spirito della competizione e con un linguaggio appropriato. Nel caso il coach manifesti comportamenti contrari al dovuto fair play i quali inficino l’ordine, il decoro, l’immagine e la reputazione della Federazione e che non permettano il normale svolgimento della competizione, esso verrà allontanato dall’area di gara dal responsabile della stessa previa autorizzazione degli ufficiali di gara.

Posizionamento del coach

Il coach si posiziona dietro il box federale fornito dall’organizzazione e posto a bordo tatami. In mancanza del box esso si posizionerà a bordo tatami dove gli verrà indicato dagli ufficiali di gara.

Figure arbitrali

Gli ufficiali di gara addetti all’arbitraggio possono essere in numero variabile che va da 3 a 8 e devono essere riconoscibili tramite l’apposita divisa arbitrale federale.

Posizionamenti e ruoli

Arbitro centrale

L’arbitro centrale parte al centro dell’area di gara e ha libertà di movimento all’interno di essa. Ha la facoltà di interagire verbalmente con gli atleti: dirige l’incontro dando il via e lo stop alle azioni, determina l’assegnazione di punti, di richiami, l’attribuzione di penalità e proclama il vincitore.

Arbitro di sedia

Sono previsti 2 o 4 arbitri di sedia. Se gli arbitri di sedia sono due, essi si posizionano agli angoli opposti rispetto alla diagonale dell’area di gara per poter avere la migliore visuale possibile sulle azioni degli atleti. Nel caso in cui gli arbitri di sedia siano 4, essi si posizionano agli angoli dell’area di gara. L’arbitro di sedia è in possesso del proprio personale fischietto e riceve in dotazione due bandierine, una bianca e l’altra rossa, per l’identificazione degli atleti aka (rosso) e shiro (bianco). Gli arbitri di sedia hanno il compito di segnalare i punti e le irregolarità con le modalità descritte nella sezione “Gestualità e comandi d’arbitraggio”.

Arbitro di giuria

Gli arbitri di giuria sono 2 e sono posizionati seduti dietro al tavolo di giuria situato a bordo di uno dei lati dell’area di gara. Gli arbitri di giuria sono dotati di timer e segnapunti. Il compito degli arbitri di giuria è quello di far partire il timer e di fermarlo, di tenere traccia dei punti e delle infrazioni assegnate agli atleti, di segnalare azioni significative e non riportate dal resto dello staff arbitrale, segnalare la fine del round o dell’incontro tramite gong o altro sistema idoneo, fischiare la fine del tempo a disposizione per risolvere quelle situazioni che richiedono lo stop del timer durante l’incontro.

Capo dell’area di gara

Il capo dell’area di gara è il responsabile in carica che si occupa di supervisionare che tutto lo staff arbitrale svolga al meglio le proprie mansioni. La figura del capo dell’area di gara può, per necessità di organizzazione, coincidere con l’arbitro centrale o con l’arbitro di giuria.

Divisa arbitrale

La Federazione Italiana Karate prevede per gli ufficiali di gara del settore a contatto la divisa composta nel seguente modo:

- Scarpa nera da uso interno o scarpetta nera per la pratica delle arti marziali
- Calzini neri
- Pantalone grigio e cintura nera
- Camicia bianca a maniche corte e munita di taschino
- Cravatta federale
- Giacca blu navy con distintivo federale
- Porta fischietto federale

Solo per l'arbitro centrale:

- Guanti in lattice

Dotazione di fischietto personale, bandierine colorate fornite dall'organizzazione. È proibito indossare qualsiasi oggetto metallico.

Categorie degli atleti

CLASSI	MASCHILE	FEMMINILE
Bambini (fino ai 7 anni)	Kg -25, -30, -35, -40, +40	Kg -30, -35, +45
Ragazzi (8-9 anni)	Kg -30, -35, -40, -45, +45	Kg -35, -40, +40
Speranze (10-11 anni)	Kg -35, -40, -45, -50, +50	Kg -37, -42, +42
Esordienti (12-13 anni)	Kg -45, -50, -55, -60, +60	Kg -42, -47, +47

È ammessa una tolleranza di differenza di peso dovuta al karategi di 0,5 kg, se il controllo del peso viene fatto in biancheria la tolleranza è di 0,1 kg.

Nelle situazioni in cui sia necessario accorpare delle categorie, o in caso di parità assoluta tra gli atleti (non solo di punteggio ma anche di iniziativa d'attacco dimostrata), la vittoria va all'atleta che pesa di meno. Per tanto gli ufficiali di gara al tavolo devono essere forniti di bilancia.

Protezioni e classi

CLASSI	PROTEZIONI
Bambini Ragazzi Speranze Esordienti	• Caschetto chiuso • Paradenti • Corpetto (sotto al karategi) • Guanti a dita libere da 4 once • Conchiglia/sospensorio (maschi e femmine) • Paratibie a calza con parapiede

Per chiarezza vengono riportate le immagini di esempio sulla tipologia di protezioni ammesse. Marchio e colore sono a scelta dell'atleta.

Caschetto chiuso	Paradenti	Corpetto
		
Guanti a dita libere	**Conchiglia (M e F)**	**Paratibie a calza**
		

Durata degli incontri

CLASSI	DURATA
Bambini (fino ai 7 anni)	1,5 minuti
Ragazzi (8-9 anni)	
Speranze (10-11 anni)	
Esordienti (12-13 anni)	2 minuti

I tempi esposti in tabella sono da considerarsi nel totale, ovvero il timer non viene fermato per gli interventi arbitrali a meno che non venga reputato necessario, come nel caso di valutazioni mediche o altre eccezioni decise dagli arbitri.

In caso di un infortunio per il quale è richiesto l'intervento dei paramedici il timer viene fermato. Il tempo a disposizione per poter dichiarare se l'atleta è in grado o meno di proseguire l'incontro è di 2 minuti.

In base a come viene organizzata la gara è possibile:

1) Sostenere un unico round che in caso di parità decreta il vincitore per giudizio arbitrale, oppure vedi punto 3)
2) Proseguire fino a due round della stessa durata indicata in tabella e alla fine dei quali si decreta il vincitore facendo la somma dei punteggi. Il tempo di recupero concesso tra i round è di 1 minuto.

In caso di parità la vittoria è decretata tramite giudizio arbitrale. Il numero di round ammessi oltre al primo nella specifica classe deve essere deciso dagli ufficiali di gara anticipatamente

3) Sia al punto 1) che al punto 2) è possibile, in caso di parità, proseguire con un extra round senza limiti di tempo che assegna la vittoria al primo atleta in grado di portare a segno una tecnica valida ai fini del punteggio

Vige sempre e comunque quanto specificato nella sezione "Categorie degli atleti" e nella sezione "Punteggio" per quanto riguarda i casi di parità e scelta del vincitore tramite giudizio arbitrale, ovvero: "Nelle situazioni in cui sia necessario accorpare delle categorie, in caso di parità tra gli atleti la vittoria va all'atleta che pesa di meno".

Il formato della gara è a scelta tra eliminatorie o girone all'italiana con aggiunta di finale, la scelta spetta all'organizzazione.

Punteggio

La modalità con la quale vengono portate le tecniche è il semi-contact, ovvero: le tecniche di percossa vengono eseguite in modo esplosivo, a massima velocità e con impatto vigoroso, avendo cura di evitare di portare tecniche che provochino il KO dell'avversario; il KO è altresì evitato grazie all'utilizzo delle protezioni descritte (vedi sezione "Protezioni e classi") e dagli arbitri che premieranno anche tecniche più leggere se queste sono eseguite con la dovuta correttezza. Nel caso dovesse verificarsi il KO, l'atleta che l'ha provocato perde l'incontro.

I punteggi sono così contraddistinti:

1. Ippon = 3 punti
2. Wazaari = 2 punti
3. Yuko = 1 punto

Ippon

Un Ippon dal valore di 3 punti viene assegnato quando una tecnica viene eseguita sulla base dei seguenti criteri:

- Calcio jodan (alla testa) non parato e vistosamente accusato

Wazaari

Un Wazaari dal valore di 2 punti viene assegnato quando vengono portati:

- Calci, ginocchiate e tecniche di braccia chudan (al corpo) o gedan (alle gambe) non parati e parzialmente accusati
- Renraku waza (combinazioni di braccia e/o di gamba) non parate e parzialmente accusate

Yuko

Uno Yuko dal valore di 1 punto viene assegnato quando vengono portati:

- Atterramenti tramite nage waza (proiezioni o spazzate)

KO tecnico

Le seguenti situazioni determinano il KO tecnico dell'atleta e pongono fine all'incontro passando alla proclamazione del vincitore:

- Se l'avversario si gira di schiena e si allontana per recuperare dal colpo subito
- Tecniche chudan (al corpo) o gedan (alle gambe) che non permettono di proseguire con l'incontro

- Mubobi, ovvero manifesta inferiorità rispetto all'avversario che si verifica quando, prima dello scadere del tempo a disposizione per il round, l'atleta è sotto di almeno 6 punti rispetto al suo avversario.

Ritiro dall'incontro

L'atleta può decidere di ritirarsi dall'incontro in qualsiasi momento, anche restando fuori a bordo tatami nel momento in cui l'arbitro lo invita a prendere posizione. Questo comporta la sconfitta automatica per quel incontro, ma non il ritiro dall'intera competizione e pertanto potrà sostenere gli incontri successivi ove previsti.

Criteri decisionali

Allo scadere del tempo previsto per l'incontro, il vincitore viene proclamato in base al totale del punteggio conseguito a meno che non ci siano stati un ritiro o una squalifica.

Nel caso di pareggio:

Sarà possibile sostenere ulteriori round di spareggio previa decisione dell'organizzazione della gara su come essa debba essere svolta. Vedi capitolo "Durata degli incontri".

Il vincitore viene decretato tramite Hantei, ovvero tramite preferenza arbitrale espressa per alzata di bandierina (vedi sezione "Gestualità e comandi d'arbitraggio – Assegnazione di punti e vittoria) tenendo conto dei seguenti criteri:

- Eventuali accorpamenti di classe, accorpamenti di grado, evidente differenza di peso con conseguente pesata tramite bilancia al tavolo di giuria (vedi la sezione "Categorie degli atleti)
- Viene prediletto per alzata di bandierina l'atleta che ha dimostrato maggiore iniziativa, tecnica e resistenza. I criteri determinanti sono:
    - Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati
    - La superiorità delle tattiche e delle tecniche adottate
    - L'efficacia dei colpi e la continua azione offensiva (chi ha attaccato di più dominando l'incontro)
    - Eventuali ammonizioni e sanzioni
    - Un eventuale unico Chui (richiamo formale) non è influente ai fini della decisione sulla preferenza da assegnare

Comportamenti scorretti che comportano sanzioni o concedono punteggi all'avversario

Tipologia di richiami

1. Jogai: uscita dal tatami, alla quarta uscita l'atleta è considerato non in grado di sostenere l'incontro
2. Chui - richiamo semplice: richiamo formale ininfluente nel decretare il vincitore
3. Kenten Ichi – primo richiamo: richiamo ufficiale lieve, a parità di punteggio comporta la sconfitta e può concedere yuko all'avversario
4. Kenten Ni – secondo richiamo: richiamo ufficiale medio e assegnazione di wazaari all'avversario
5. Kenten San – terzo richiamo: richiamo ufficiale grave e assegnazione di ippon
6. Shikkaku: squalifica dell'atleta

Le sanzioni sono divise in due categorie come riportato nelle seguenti tabelle:

Categoria 1, iniziando dal meno grave

SANZIONI DI CATEGORIA 1	
Azione	Penalità
1. Uscita accidentale o occasionale dal tatami 2. Spintoni a due mani 3. Azioni di spinta a una mano, trazione a una mano fini a se stesse senza che siano seguite da alcuna tecnica 4. Frequenti uscite dal tatami per incapacità di gestire il combattimento 5. Afferrare il corpetto, il caschetto o i guanti 6. Non obbedire alle disposizioni degli arbitri o dei giudici	Da Jogai a Kenten Ni per azione scorrette ripetute
7. Comportamenti scorretti o irrispettosi nei conforti degli Ufficiali di Gara; nei confronti dell'avversario (come parlare o provocare); mancanze nel seguire la ritualità prevista; o altre violazioni di etichetta da parte dell'atleta, del suo coach, del suo staff o del suo pubblico di supporto	Assegnazione di punti all'avversario (escluso il primo Jogai e il primo Chui) da Yuko a Wazaari

Categoria 2

SANZIONI DI CATEGORIA 2	
Azione	Penalità
1. L'atleta non si presenta sul tatami quando viene chiamato 2. Colpire le articolazioni 3. Tecniche che portano la mano, il pugno, il gomito, a contatto con il viso, la testa o la gola 4. Hiza geri jodan (ginocchiata alla testa) 5. Attaccare ai genitali 6. Colpire con la testa 7. Colpire l'atleta a terra e se l'atleta a terra cerca di colpire quello in piedi 8. Tentare di strangolare 9. Provocale il KO	Da Kenten Ni a Shikkaku (espulsione) Punto all'avversario: Wazaari o Ippon

Nel caso in cui l'arbitro reputi il ripetersi del comportamento scorretto può proseguire con l'assegnazione di richiami sempre più gravi.

Nel caso in cui l'arbitro abbia già assegnato un Chui, ma non reputi che il ripetersi del comportamento scorretto aumenti di gravità o sia intenzionale, può decidere di esprimere un semplice richiamo verbale.

Azioni consentite e vietate

Uchi waza

Sono ammesse tutte le tecniche di percossa con le braccia: pugno e mano aperta. Le tecniche di braccio possono essere portate esclusivamente al corpo.

Sono ammesse tutte le tecniche di percossa con le gambe: qualsiasi tipo di calcio o ginocchiata. Le tecniche di gamba sono ammesse anche alla testa, tranne le ginocchiate ed i calci frontali.

Bersagli vietati:

- Testa: con qualsiasi tipo di percossa con le braccia, di ginocchio e di calcio con traiettoria dritta
- Gola
- Collo
- Genitali
- Articolazioni
- Colpi a martello con le braccia sulle clavicole
- Colonna vertebrale

Sono consentite azioni di spinta o trazione al di fuori delle fasi di lotta, purché eseguite ad una sola mano e solo se seguite da una tecnica valida.

Tegumi (lotta) e shimeru (clinch)

Dal momento che i due atleti passano alla lotta (tegumi) è consentito afferrarsi in qualsiasi modo.

- La fase di lotta in piedi o clinch può avere una durata massima di 3 secondi

Allo scadere del tempo l'arbitro separerà gli atleti. Durante la fase di clinch (shimeru) è possibile portare tecniche di percossa (uchi waza) e tecniche di proiezione (nage waza).

Nage waza

A seguire sono indicate le tecniche di proiezione ammesse, le tecniche non presenti in questo elenco sono vietate:

- Tutte le proiezioni di spazzata e falciata, anche senza afferrare laddove è possibile
- Tutte le proiezioni d'anca
- Proiezioni con il collo in avvolgimento: kubi wa senza provocare torsioni al collo e senza usare il mento come leva
- Tutte le proiezioni a seguito dell'intrappolamento di un calcio avversario
- Sutemi waza e gaeshi: sono ammesse le proiezioni di sacrificio (ura nage solo facendo cadere di lato o di schiena, non sul collo o di testa) e contoproiezioni.

Garami, hishigi e jime

Non sono ammesse leve articolari o strangolamenti durante la fase di lotta in piedi.

Ne waza

Non è ammessa la lotta a terra in nessuna forma.

Gestualità e comandi d'arbitraggio

Inizio dell'incontro

1. L'arbitro centrale fa gesto agli atleti a bordo tatami di prendere posizione e utilizza il comando: "moto no ichi"
2. L'arbitro centrale fa gesto agli atleti di girarsi verso il tavolo di giuria e di porgere saluto formale con il comando: "shomen ni rei"
3. L'arbitro centrale fa gesto agli atleti di girarsi verso di lui e di porgere saluto formale con il comando: "sushin ni rei"
4. L'arbitro centrale fa gesto agli atleti di girarsi uno di fronte all'altro e di porgere saluto formale reciproco con il comando: "otagai ni rei"

5. L’arbitro centrale si mette in guardia e comanda agli atleti di fare altrettanto con il comando: “kamae”
6. L’arbitro centrale dà inizio al combattimento con il comando: “hajime”

Assegnazione di punti e vittoria

Giudici d’angolo

Alzando la bandierina colorata corrispondente all’atleta che ha segnato il punto:

- Yuko: suona il fischietto, braccio teso lateralmente in diagonale bassa
- Wazaari: suona il fischietto, braccio teso lateralmente in orizzontale
- Ippon: suona il fischietto, braccio teso in verticale verso l’alto
- Tori ma sen: se si ritiene che l’azione non porta a nessun punto, le braccia vengono tese verso il basso, incrociate per poi divaricarle
- Non ho visto: se l’arbitro di sedia non ha visto l’azione, porta le bandierine incrociate davanti al viso

Le ultime due azioni “Tori ma sen” e “Non ho visto”, sono valide anche per la sezione “Segnalazione e assegnazione di sanzioni”.

Se dopo aver segnalato un Wazaari, l’atelta non si riprende entro 3 secondi, l’arbitro di sedia cambia posizione alla bandierina e segnala un Ippon.

L’arbitro di sedia segnala le azioni scorrette che possono comportare richiami e penalità come descritto nella sezione: “Segnalazione e assegnazione di sanzioni”.

In caso di hantei (pareggio) l’arbitro di sedia esprime la sua preferenza alzando in diagonale alta la bandierina corrispondente al colore dell’atleta dopo che l’arbitro centrale ha dichiarato il pareggio e fischiato.

Arbitro centrale

Se ritiene il punto valido:

1. ferma temporaneamente l’incontro con il comando: “yame”
2. Fa riposizionare gli atleti nella posizione di partenza
3. Assegna il punto con la formula “*colore dell’atleta + tipo di tecnica e sua altezza + nome del tipo di punto*” alzando il braccio corrispondente alla posizione dell’atleta in posizione laterale orizzontale per indicarlo (per esempio: “*aka, gedan geri wazaari!*”), durante l’assegnazione del punto stende il braccio in diagonale bassa, orizzontale o in verticale alta e seconda se si tratta di yuko, wazzari o ippon
4. Tori ma sen: se si ritiene che l’azione non porta a nessun punto, le braccia vengono tese verso il basso, incrociate per poi divaricarle
5. Fa segno agli atleti di rimettersi in guardia con il comando: “kamae”
6. Fa ripartire il combattimento con il comando: “hajime”

In caso di dubbi l’arbitro centrale può richiedere la consultazione degli arbitri di sedia tramite il comando: “fukushin shugo”. Questo comando può essere utilizzato anche per valutare l’assegnazione di penalità ed è quindi valido anche per la sezione “Segnalazione e assegnazione di sanzioni”.

L’arbitro centrale assegna richiami e penalità come descritto nella sezione: “Segnalazione e assegnazione di sanzioni”.

Allo scadere del tempo l’arbitro centrale comanda agli atleti lo stop del combattimento con il comando “yame” e fa loro segno di riposizionarsi ai punti di partenza. Gli arbitri di giuria procedono con il conteggio dei punti e lo comunicano all’arbitro centrale, il quale usando la formula “*colore atleta + nogach*” indica l’atleta vincitore e poi alza il braccio teso in diagonale alta per assegnare la vittoria.

In caso di pareggio l'arbitro centrale comanda: "hantei" ed emetto un fischio, gli arbitri di sedia esprimono la loro preferenza alzando la bandierina colorata corrispondente all'atleta; la preferenza si basa sulla iniziativa dimostrata dall'atleta e dall'attuazione di tecniche o strategie più elaborate. L'arbitro centrale si schiera in linea con quanto espresso dai giudici di sedia e proclama la vittoria.

Se risulta un pareggio anche nelle preferenze espresse per alzata di bandierina, l'arbitro centrale esprime anch'esso la sua preferenza portando la mano sul petto a indicare se stesso per poi andare l'atleta e nominare il colore che gli corrisponde. L'arbitro centrale prosegue poi con la proclamazione della vittoria.

In caso di parità assoluta anche in termini di iniziativa dimostrata dagli atleti, l'arbitro centrale richiede la pesata e proclama vincitore l'atleta più leggero.

Segnalazione e assegnazione di sanzioni

Uscita dell'atleta dal tatami:

1. Il giudice d'angolo con la bandierina corrispondente al colore dell'atleta tocca ripetutamente il pavimento e suona il fischietto in modo intermettente
2. L'arbitro centrale ferma l'incontro con il comando: "yame"
3. L'arbitro centrale fa riposizionare gli atleti al punto di partenza
4. L'arbitro centrale indica con l'indice l'atleta che è uscito dal tatami e dichiara la sanzione con la formula "*colore atleta + jogai*". Dopo la prima uscita la formula diventa "*colore atleta + jogai + chui o n kenten*"
5. L'arbitro centrale comanda agli atleti di mettersi in guardia e fa ripartire il combattimento

Se quella dell'atleta è un'unica uscita occasionale, essa non comporta nessuna penalità. Se l'atleta esce dal tatami altre volte oltre alla prima, l'arbitro centrale passa al richiamo semplice "chui" e poi prosegue con l'assegnazione di kenten a gravità progressiva. Alla quarta uscita dal tatami, l'atleta è considerato non in grado di fronteggiare l'avversario e l'arbitro centrale procede proclamando il vicnitore.

Sanzioni:

1. Il giudice d'angolo con la bandierina corrispondente al colore dell'atleta la fa roteare su se stessa con la punta verso l'alto e suona il fischietto in modo intermittente
2. L'arbitro centrale ferma l'incontro con il comando "yame"
3. L'arbitro centrale fa riposizionare gli atleti al punto di partenza
4. L'arbitro centrale indica con l'indice che ha commesso l'azione scorretta e dichiara la sanzione con la formula "*colore atleta + motivo + chui*", o "*colore atleta + motivo + n kenten*" con *n* numero progressivo della sanzione
5. L'arbitro centrale comanda agli atleti di mettersi in guardia e fa ripartire il combattimento

Il richiamo "chui" è da considerarsi come richiamo formale per una scorrettezza di lieve entità e non comporta penalità ai fini del punteggio finale. Il richiamo "n kenten" denota invece azioni scorrette progressivamente più gravi che concedono punti all'avversario o portano a "shikkaku" (squalifica).

Se l'azione scorretta commessa dall'atleta è di una certa rilevanza, l'arbitro centrale può decidere di non procedere con una segnalazione a numero progressivo del richiamo chiamato kenten, ma passare direttamente ad un numero più alto e assegnare la penalità prevista (vedi tabelle nella sezione "comportamenti scorretti che comportano sanzioni o concedono punti all'avversario).

Gli arbitri al tavolo di giuria prendono nota della penalità assegnata all'atleta.

12. Articoli federali

12.1 Etichetta per atleti, coach e arbitri

Si rimanda al “Regolamento di gara karate sportivo” FIK, CAPITOLO 1, per quanto concerne i seguenti argomenti:

- ART. 4: uniformi ufficiali di gara (ufficiali di gara, atleti, coach)
- ART. 5.11 – 5.17: unghie, oggetti metallici, capelli e bendaggi
- ART. 8: reclamo ufficiale, procedure di reclamo ufficiale
- ART. 10: altro

12.2 Regolamento arbitrale

Si rimanda al “Regolamento di gara karate sportivo” FIK, CAPITOLO 2, per quanto concerne i seguenti argomenti:

- ART. 1: norme generali
- ART. 4: responsabilità e doveri degli ufficiali di gara
- ART. 5: responsabilità e doveri del responsabile di area (capo tatami)
- ART. 6: responsabilità e doveri dell’arbitro centrale (sushin)
- ART. 7: responsabilità e doveri del giudice d’angolo (fukushin)
- ART. 8: responsabilità e doveri del tavolo di giuria (presidente di giuria, cronometrista, annunciatore)