Versione 2.5

27/01/2025

Regolamento Kumite Kyokushin

Karate a contatto



Sommario

Introduzione 3
Linee generali del regolamento 3
1. Regolamento generale 3
1.1 Punteggio 3
1.1.2 Wazaari 3
1.1.3 Ippon 3
1.2 KO tecnico 4
1.3 Azioni consentite e vietate 4
1.3.1 Uchi waza (tecniche di percossa) 4
1.3.2 Tegumi e shimeru (lotta e clinch) 4
1.5 Sanzioni e penalità 5
2. Regole specifiche di categoria 6
2.1 Classi Bambini (fino ai 7 anni) e Esordienti (12-13 anni) 6
2.2 Classi Cadetti (14-15 anni) e Juniores (16-17 anni) 6
2.3 Classe Seniores (18-40 anni) 6
2.4 Classe Veterani A e B (dai 41 anni in su) 6
3. Vittoria e criteri decisionali 6
3.1 Pareggio 6
4. Categorie atleti 7
5. Protezioni e classi 7
6. Durata degli incontri 9
7. Area di gara 10
8. L'atleta 10
8.1 Divisa dell'atleta 10
8.2 Posizionamento dell'atleta 10
9. Il coach 11
9.1 Ruolo del coach 11
9.2 Posizionamento del coach 11
10. Ufficiali di Gara (UdG) 11
10.1 Posizionamenti e ruoli 11
10.1.1 Arbitro centrale 11
10.1.2 Giudice d'angolo 11
10.1.3 Presidente di giuria 11
10.1.4 Responsabile dell'area di gara (capo tatami) 12
11. Gestualità e comandi d'arbitraggio 12

11.1 Inizio dell'incontro 12
11.2 Assegnazione di punti e vittoria 12
11.2.1 Giudici d'angolo 12
11.2.2 Arbitro centrale 12
11.3 Segnalazione e assegnazione di sanzioni 13
12. Articoli federali 14
12.1 Etichetta per atleti, coach e arbitri 14
12.2 Regolamento arbitrale 14

Introduzione

La specialità del Kyokushin ha un approccio al combattimento in linea con i più diffusi regolamenti dello stile Kyokushunkai e prevede le tecniche di percossa portate a pieno contatto con pugni, calci e ginocchiate.

Linee generali del regolamento

Lo scopo è quello di fornire un regolamento sportivo che possa far avvicinare alle competizioni anche gli atleti più giovani grazie ad un sistema a contatto progressivo e con tutte le protezioni del caso per la pratica in sicurezza, fino ad arrivare al contatto pieno con il KO ammesso per i maggiorenni.

Al tempo stesso, come da filosofia FIK, questo è un regolamento pensato per radunare tutti gli stili di karate che si sono diramati dal Kyokushinkai di Oyama Masutatsu e che prevedono regole pressoché identiche o con poche differenze (Kyokushinkai, Ashihara, Shinkyokushin, Ashigaru-ryu, Seiken-kai, Shinseikai, ecc..) affinché possano confrontarsi e condividere esperienze su un terreno comune.

1. Regolamento generale

In questo capitolo viene illustrato il regolamento di gara completo che viene applicato a partire dalla classe Seniores (18 anni – 40 anni). Nel capitolo successivo "Regole specifiche di categoria" verranno trattate le variazioni per gli atleti al di sotto della maggiore età e al di sopra dei sopra i 40 anni.

- Le tecniche di percossa in piedi vengono portate a pieno impatto
- Le tecniche di pugno sono ammesse solo a livello chudan (al corpo)
- Le tecniche di calcio e ginocchio sono ammesse a tutte le altezze, jodan compreso (alla testa)
- L'unica spazzata ammessa è ashi barai (spazzata esterna)
- Non è ammessa nessuna forma di lotta
- È possibile afferrare per "una frazione di secondo", non a scopo ostruzionistico, e solo se a seguire viene portata una tecnica valida
- È possibile spingere ad una mano sola per una "frazione di secondo", non a scopo ostruzionistico, e solo se a seguire viene portata una tecnica valida

1.1 Punteggio

I punti vengono assegnati direttamente dall'arbitro centrale, oppure segnalati dai giudici d'angolo attraverso l'uso di bandierine colorate corrispondenti ai colori associati agli atleti (aka e shiro) che dovranno essere confermati dall'arbitro centrale. Per l'assegnazione del punto l'incontro viene fermato.

1. Wazaari = ½ punto
2. Ippon = 1 punto e conclusione del match

1.1.2 Wazaari

Uno Wazaari dal valore di ½ punto viene assegnato quando vengono portati:

- Tecnica di percossa che viene accusata provocando un cedimento dell'atleta che può comunque riprendere a combattere entro 3 secondi.

1.1.3 Ippon

Un Ippon dal valore di 1 punto viene assegnato nei seguenti casi:

- Vengono messi a segno 2 Wazaari (½ + ½)
- KO
- KO tecnico
- Resa

1.2 KO tecnico

Per KO tecnico si intende l'incapacità da parte dell'atleta di sostenere il combattimento senza che abbia perso i sensi e viene assegnato dall'arbitro centrale nei seguenti casi:

- Tecnica di percossa che necessità più di 3 secondi per il recupero
- Alla quarta uscita dal tatami l'atleta è considerato non in grado di sostenere l'incontro (jogai)

1.3 Azioni consentite e vietate

1.3.1 Uchi waza (tecniche di percossa)

Sono ammesse tutte le tecniche di pugno portate esclusivamente sul busto e sulle braccia.

Sono ammesse tutte le tecniche di percossa con le gambe: qualsiasi tipo di calcio o ginocchiata.

I bersagli ammessi sono:

- Testa
- Braccia
- Busto
- Cosce

I bersagli vietati sono:

- Nuca
- Gola
- Clavicole
- Genitali
- Ginocchia
- Polpacci
- Colonna vertebrale

Le tecniche vietate sono:

- Testate
- Colpi alla testa di braccia
- Colpi di gomito
- Fumikomi (stomp kick)
- Da in piedi colpire un atleta a terra (vedi definizione)

1.3.2 Tegumi e shimeru (lotta e clinch)

È possibile afferrare per "una frazione di secondo", non a scopo ostruzionistico, e solo se a seguire viene portata una tecnica valida

L'unica spazzata ammessa è ashi barai (spazzata esterna).

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

Sono vietate le seguenti tecniche:

- Afferrare la divisa
- Afferrare le protezioni
- Lottare in piedi o proiettare
- Lottare a terra
- Sono vietate le manipolazioni delle piccole articolazioni (dita)

1.5 Sanzioni e penalità

Tipologia di richiami

1. Jogai: uscita dal tatami, alla quarta uscita l'atleta è considerato non in grado di sostenere l'incontro, dichiarato tramite la dicitura progressiva "jogai ichi, ni, san, shi – shikkaku"
2. Chui: richiamo semplice: richiamo formale ininfluente nel decretare il vincitore
3. Kenten ichi: richiamo ufficiale che a parità di punteggio comporta la sconfitta per chi lo ha subito
4. Kenten ni: richiamo ufficiale grave che comporta l'assegnazione di un wazaari all'avversario
5. Shikkaku: squalifica dall'incontro per infrazioni gravi e su decisione della commissione arbitrale può essere esteso all'intera competizione in corso

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

Categoria 1, infrazioni lievi

SANZIONI DI CATEGORIA 1	
Azione	Penalità
1. Uscita 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. Afferrare le protezioni o parti della divisa 5. Non obbedire alle disposizioni degli arbitri o dei giudici 6. Comportamenti scorretti o irrispettosi nei confronti degli UdG; 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	Jogai n° Chui Kenten ichi

Categoria 2, infrazioni gravi

SANZIONI DI CATEGORIA 2	
Azione	Penalità
1. Colpire bersagli non consentiti 2. L'atleta non si presenta sul tatami quando viene chiamato 3. Portare tecniche non consentite	Kenten ni Shikkaku (squalifica)

Nel caso in cui l'arbitro reputi il ripetersi del comportamento scorretto, può assegnare direttamente la penalità più grave senza procedere in progressione.

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.

Nel caso in cui l'arbitro reputi grave il comportamento scorretto può assegnare direttamente Shikkaku senza aver prima assegnato altri tipi di richiamo.

2. Regole specifiche di categoria

Nel caso sia necessario accorpare le classi di età, valgono le regole in riferimento agli atleti partecipanti più giovani.

2.1 Classi Bambini (fino ai 7 anni) e Esordienti (12-13 anni)

- Il KO non è consentito
- Sono vietati i calci con traiettoria dritta alla testa (mae geri e yoko geri)
- Sono vietate le ginocchiate alla testa
- Ripetute renraku waza (combinazioni di calci e/o pugni) che vanno a segno possono concedere un wazaari

2.2 Classi Cadetti (14-15 anni) e Juniores (16-17 anni)

- Il KO non è consentito
- Sono vietati i calci con traiettoria dritta alla testa (mae geri e yoko geri)
- Sono vietate le ginocchiate alla testa

2.3 Classe Seniores (18-40 anni)

A partire dal grado di cintura nera è ammesso (e quindi vietate per i gradi inferiori):

- Ginocchiata alla testa afferrando per una “frazione di secondo”

In caso di accorpamenti di gradi, viene applicato il regolamento al ribasso (per es. gialla vs nera -> ok ginocchiate alla testa, no ginocchiate alla testa afferrando).

2.4 Classe Veterani A e B (dai 41 anni in su)

- Sono vietate le ginocchiate alla testa afferrando per una “frazione di secondo”

3. Vittoria e criteri decisionali

I giudici all’angolo si occupano di segnalare con le bandierine i punti degli atleti (aka = rosso, shiro = bianco) all’arbitro centrale, il quale valuterà se confermare o meno il punto fermando il combattimento.

Allo scadere del tempo previsto per l’incontro a seconda della classe, l’arbitro centrale proclamerà vincitore l’atleta in vantaggio con il punteggio.

3.1 Pareggio

Nel caso di pareggio:

Sarà possibile sostenere ulteriori round di spareggio previa decisione della commissione arbitrale sul come svolgere la competizione.

Decretare il vincitore tramite Hantei, ovvero preferenza arbitrale espressa dai giudici d’angolo tramite alzata di bandierina con l’arbitro centrale che si esprime la propria preferenza solo in caso di pareggio alle bandierine. La preferenza arbitrale è espressa tenendo conto dei seguenti criteri:

- Eventuali accorpamenti di classe, accorpamenti di grado, evidente differenza fisica con conseguente pesata tramite bilancia al tavolo di giuria (vedi al sezione “categorie degli atleti”)
- Viene prediletto 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) è minimamente influente ai fini della decisione sulla preferenza da assegnare

In caso di pareggio assoluto, quindi anche sui parametri di performance, si procede alla pesata con la bilancia in dotazione al tavolo di giuria e si decreta vincitore l'atleta più leggero.

4. Categorie atleti

Intervalli di età con estremi compresi.

CLASSI	MASCHILE	FEMMINILE
Bambini (fino ai 7 anni)	Kg -25, -30, -35, -40, +40	Kg -30, -35, +35
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
Cadetti (14-15 anni)	Kg -52, -57, -63, -70, +70	Kg -47, -55, +55
Juniores (16-17 anni)	Kg -55, -61, -68, -75, +75	Kg -50, -58, +58
Seniores Kyu (18-40 anni)	Kg -62, -68, -74, -80, +80	Kg -55, -63, +63
Seniores Dan (18-40 anni)	Kg -62, -68, -74, -80, +80	Kg -55, -63, +63
Veterani A (41-50 anni)	Open	Open
Veterani B (+51 anni)	Open	Open

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.

Dove necessario l'organizzazione può decidere di non fare distinzione tra Kyu e Dan nella classe Seniores.

Nelle situazioni in cui sia necessario accorpare delle categorie, in caso di parità assoluta tra gli atleti la vittoria va all'atleta che pesa di meno. Per tanto gli Ufficiali di Gara al tavolo devono essere forniti di bilancia.

Siccome il sistema di cinture colorate degli stili della famiglia Kyokushin è diverso rispetto a quello classico dello Shotokan, a seguire la tabella di conversione dei gradi in riferimento alla divisione presente in FIK:

Cinture Kyokushin	Divisioni categorie FIK
10° kyu arancione 9° kyu arancione graduata	Fino ad arancioni
8° kyu blu 7° kyu blu graduata 6° kyu gialla 5° kyu gialla graduata 4° kyu verde 3° kyu verde graduata	Vedi e blu
2° kyu marrone 1° kyu marrone graduata N° dan nera	Marroni e nere

5. Protezioni e classi

CLASSI	PROTEZIONI
Bambini Ragazzi Speranze Esordienti	• Caschetto chiuso • Paradenti • Corpetto leggero

(Fino ai 13 anni compresi)	• Guanti a dita libere (4 once) • Conchiglia/sospensorio (maschi e femmine) • Paratibie a calza con parapiede
Cadetti e Juniores (Dai 14 ai 17 anni compresi)	• Caschetto chiuso • Paradenti • Para seno a coppe separate (femmine) • Guanti a dita libere (4 once) • Conchiglia/sospensorio (maschi e femmine) • Paratibie a calza con parapiede
Seniores Kyu “fino ad arancioni”	• Caschetto aperto • Paradenti • Para seno a coppe separate (femmine) • Conchiglia/sospensorio (maschi e femmine) • Paratibie a calza con parapiede
Seniores Kyu Seniores Dan Seniores Open (Dai 18 anni ai 40 anni compresi)	• Paradenti • Para seno a coppe separate (femmine) • Conchiglia/sospensorio (maschi e femmine)
Veterani A (dai 41 ai 50 anni) Veterani B (dai 51 anni in su)	• Paradenti • Para seno a coppe separate (femmine) Conchiglia/sospensorio (maschi e femmine)

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

Caschetto chiuso (under 18)	Caschetto aperto	Paradenti

		
Corpetto leggero (under 14)	Guanti da 4 once (under 18)	Guanti alternativi (under 18)
		
Conchiglia (M e F)	Praseno (over 14)	Paratibie a calza (under 18)
		

6. Durata degli incontri

CLASSI	DURATA
Bambini (fino ai 7 anni) Ragazzi (8-9 anni) Speranze (10-11 anni)	1,5 minuti
Esordienti (12-13 anni) Cadetti (14-15 anni) Juniores (16-17 anni) Seniores (18-40 anni) Seniores (18-40 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 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.

Numero di round:

1. Le fasi eliminatorie si svolgono su 1 round
2. Le finali di categoria si svolgono su 2 round

Vige sempre e comunque quanto specificato nella sezione "categorie degli atleti" e nella sezione "Punteggio" per quanto riguarda i casi di parità e la 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".

7. 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.

8. L'atleta

8.1 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. 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").

Solo le concorrenti femminili possono indossare una maglietta interamente bianca sotto la giacca del karategi.

Le concorrenti di religione musulmana possono indossare un foulard o un chador di colore bianco.

8.2 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.

9. Il coach

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

9.1 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.

9.2 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.

10. Ufficiali di Gara (UdG)

Gli UdG addetti all'arbitraggio possono essere in numero variabile che va da 4 a 8 e devono essere riconoscibili tramite l'apposita divisa arbitrale federale.

- 1 arbitro centrale
- 2 o 4 giudici d'angolo
- 1 o 2 arbitri al tavolo di giuria
- 1 responsabile dell'area (capo tatami) che può coincidere con una delle figure precedenti

10.1 Posizionamenti e ruoli

10.1.1 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 richiami, l'attribuzione di penalità, salvaguarda l'incolumità degli atleti ove possibile e proclama il vincitore.

10.1.2 Giudice d'angolo

Sono previsti 2 o 4 giudici d'angolo. Se i giudici d'angolo 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 i giudici d'angolo siano 4, essi si posizionano agli angoli dell'area di gara. Il giudice d'angolo è in possesso di una bandierina rossa, di una bianca e di un fischietto per segnalare le azioni dei corrispondenti atleti (aka e shiro).

10.1.3 Presidente di giuria

I presidenti di giuria possono essere 2 o 1 e sono posizionati seduti dietro al tavolo di giuria situato a bordo di uno dei lati dell'area di gara. I presidenti di giuria sono dotati di timer e segnapunti. Il compito dei presidenti di giuria è quello di far partire il timer e di fermarlo, di tenere traccia delle infrazioni assegnate agli atleti e i punti da detrarre a causa di penalità, di segnalare azioni significative e non riportate dal resto dello staff arbitrale, fischiare lo scadere del tempo per le azioni di lotta a terra, 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, fare il conteggio dei punti a fine round (nel caso i giudici d'angolo siano 4, il punteggio per singolo atleta viene determinato facendo la media dei punteggi annotati dai due arbitri assegnati al singolo atleta) per poi comunicare il vincitore all'arbitro centrale.

10.1.4 Responsabile dell'area di gara (capo tatami)

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

11. Gestualità e comandi d'arbitraggio

11.1 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"

11.2 Assegnazione di punti e vittoria

11.2.1 Giudici d'angolo

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

- 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.

11.2.2 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.

11.3 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 vincitore.

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’atletAG 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’atlet.

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)