

FEDERAZIONE ITALIANA KARATE

REGOLAMENTO DI GARA

KARATE SPORTIVO

Rev. 12 Ottobre 2018

-1-

NORME GENERALI

ART. 1: STRUTTURA DELLA GARA

- 1.1. La gara FIK è divisa in due specialità, KATA e KUMITE, i concorrenti saranno divisi in categorie a seconda delle specialità, delle classi di età, del grado, del sesso e del peso.
- 1.2. **La gara di KATA** individuale sarà divisa per stili, mentre la gara di Kata a squadre sarà interstile.
- 1.3. **La gara di KUMITE** sarà divisa in:
 - SHOBU NIHON fino ai 13 anni
 - SHOBU SANBON dai 14 ai 60 anni
 - SHOBU IPPON (*Per la Gara SHOBU IPPON vedi Regolamento Tradizionale*)
- 1.4. **CLASSI DI ETÀ:** Nelle gare FIK sono previste le seguenti classi di età:
 - Bambini (fino a 7 anni), Ragazzi (8-9 anni), Speranze (10-11 anni)
 - Esordienti (12-13 anni), Cadetti (14-15 anni), Junior (16-17 anni), Senior (18-40 anni), Veterani A (41-50 anni), Veterani B (51 – 60 anni)

ART. 2: NORME PER LA PARTECIPAZIONE

- 2.1. Nelle gare individuali i partecipanti dovranno gareggiare unicamente nella propria categoria.
- 2.2. Un esordiente può gareggiare solo nelle categorie esordienti.
- 2.3. Un cadetto può gareggiare solo nelle categorie cadetti.
- 2.4. Uno junior può gareggiare solo nelle categorie junior.
- 2.5. Un senior può gareggiare solo nelle categorie senior.
- 2.6. Un veterano può gareggiare solo nelle categorie veterani. La gara di kumite veterani non prevede categorie di peso (categoria open).
- 2.7. Per le gare a squadre sono previste due categorie: GIOVANILI (14-17 anni) e ASSOLUTI (18-40 anni)
- 2.8. Ciascuna categoria sarà organizzata con un minimo di 4 concorrenti. In mancanza di questa condizione minima, la categoria sarà accorpata a quella più opportuna.
- 2.9. **SORTEGGIO DEI CONCORRENTI:**
Se in una categoria di kumite ci sono due atleti provenienti dalla stessa società, questi devono essere sorteggiati in due pool diverse (pool A e pool B).
Nel caso in cui in una categoria risultino assenti al controllo atleti almeno il 33% degli iscritti di una POOL, la categoria dovrà essere risorteggiata.
- 2.10. **CONTROLLO PESO :**
Gli atleti devono presentarsi al peso indossando i pantaloni del "GI" e la T-Shirt Bianca, la tolleranza consentita è di un massimo di 500gr. oltre il peso di appartenenza.

ART. 3: PERSONALE DI GARA

- 3.1. **Direttore di Gara:** è designato dal Consiglio Direttivo FIK. Sarà responsabile della direzione e dello svolgimento della gara ma non potrà interferire con le norme relative ai giudizi arbitrali. Sarà assistito da altro personale.
- 3.2. **Medico di Gara:** è designato dal Consiglio Direttivo 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 (vedere ART. 7.3 pag. 14).
- 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 Consiglio 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
 - Cravatta FIK
 - Pantaloni grigio chiaro
 - Calze nere
 - Scarpe da ginnastica nere.

Giudici e arbitri non possono portare orologi, bracciali, cellulari, fermacravatte o altri oggetti che possano causare lesioni.

ATLETI

- 4.3 Tutti i concorrenti devono indossare un karate-gi bianco, pulito.
Il Campione Italiano in carica può indossare lo scudetto tricolore che sarà applicato in basso, sotto la cintura, nella parte inferiore sinistra della giacca, potrà essere indossato **solamente nel periodo di possesso del titolo** fino al successivo campionato italiano;
L'Atleta Azzurro dovrà indossare lo scudetto tricolore che sarà applicato sulla giacca, all'altezza del petto, lato cuore, solo ed esclusivamente nelle competizioni internazionali alle quali sarà convocato.
- 4.4 Il distintivo della propria società di appartenenza (massimo 10 cm.²) è permesso sulla giacca del karategi, all'altezza del petto e sul lato sinistro. Lo sponsor è ammesso sulla schiena, dovrà essere posto all'altezza delle spalle e misurare un massimo di 30x15 cm.
- 4.5 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.
- 4.6 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.
- 4.7 Le maniche della giacca devono arrivare a metà dell'avambraccio e non devono oltrepassare la piega del polso. Le maniche non devono essere arrotolate.
- 4.8 I pantaloni devono essere abbastanza lunghi da coprire due terzi dello stinco e non devono raggiungere l'astragalo. I pantaloni non devono essere arrotolati.
- 4.9 Le concorrenti di religione musulmana possono indossare un foulard o un chador di colore bianco.
- 4.10 Solo le concorrenti femminili possono indossare una maglietta interamente bianca sotto la giacca del karategi.
- 4.11 Nelle gare di kata i concorrenti devono indossare la cintura del loro grado nei primi due turni. Nella semifinale e finale, dovranno indossare la cintura rossa per AKA e blu per AO..
- 4.12 Ogni concorrente può gareggiare soltanto in UNO stile di kata.
- 4.13 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 e blu per AO, al posto di quella del loro grado.
- 4.14 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

- 4.15 I coaches dovranno essere in regola con la qualifica di Insegnante Tecnico, ai fini dell'identificazione all'interno dell'area di gara dovranno indossare il Pass Federale. E'responsabilità dei Coaches munirsi del Pass utilizzando il sistema di tesseramento online.
- 4.16 Durante la gara tutti i coach devono indossare la tuta sociale (oppure pantaloni e maglietta sociale) indicante la propria associazione e il tesserino (Budopass federale) di riconoscimento. **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 non è concesso, durante la gara, di assistere i concorrenti nell'indossare o aggiustare il karategi o altro vestiario. Al bordo tatami ai coach è **assolutamente vietato** portare borse, protezioni, cinture, bevande, dispositivi elettronici, cronometro, block notes ecc.
- 4.18 Gli Ufficiali di Gara FIK, il Direttore di Gara e il servizio di sicurezza saranno tenuti a vigilare e ad allontanare i concorrenti e i coaches che non si atterrano a queste norme.

ART. 5: PROTEZIONI, EQUIPAGGIAMENTO E PRESENTAZIONE

PROTEZIONI

Nelle gare FIK sono previste le seguenti protezioni:

Guantini: per il kumite Sanbon e Nihon, blu per AO, rossi per Aka corrispondenti al colore della cintura prevista per quel turno.

- 5.2 **Paradenti** di gomma: devono essere bianchi o trasparenti. Gli atleti che non possono usare il paradenti dovranno presentare un certificato medico attestante le motivazioni che non ne consentono l'uso.
- 5.3 **Conchiglia**: deve essere indossata sotto il karategi.
- 5.4 **Paraseno**: (per il kumite femminile) deve essere bianco.
- 5.5 **Caschetto**: per i bambini nel kumite Nihon, deve essere bianco, coprire tutta la testa, anche posteriormente, e il viso tramite protezione in plexiglass.
- 5.6 **Corpetto**: per i bambini nel kumite Nihon (facoltativo nel Sanbon per Cadetti) deve essere bianco. Nelle categorie Shobu Nihon non azzurrabili può essere indossato sopra il karategi.
- 5.7 **Parastinchi** (kumite Sanbon / kumite Nihon) può essere bianco o abbinato al colore della cintura (AKA o AO). (per AKA: parapiede rosso, parastinco rosso o bianco, per AO: parapiede blu, parastinco blu o bianco)
Nello SHOBU NIHON, nelle categorie NON AZZURRABILI, è permesso indossare il parapiede BIANCO.
- 5.8 Tutte le protezioni devono essere approvate dal Consiglio Direttivo FIK.
- 5.9 **PROTEZIONI OBBLIGATORIE**
- Guantini (kumite Sanbon e Nihon)
 - Parastinco/piede (kumite Sanbon e Nihon)
 - Paradenti (kumite Sanbon)
 - Conchiglia (kumite Sanbon)
 - Corpetto (kumite Nihon)
 - Paraseno (kumite Femminile)
 - Caschetto (kumite Nihon)
- 5.10 **PROTEZIONI AMMESSE:**
- Paradenti (kumite Nihon)
 - Corpetto (Kumite Sanbon Cadetti)
 - Conchiglia (kumite Nihon)
 - E' consentito l'utilizzo di lenti a contatto morbide a proprio rischio.
 - Occhiali speciali o altro equipaggiamento, può essere indossato a proprio rischio dal contendente con l'approvazione preventiva del Consiglio Direttivo FIK.
 - Non è consentito l'uso di occhiali di materiale rigido nel kumite.
- 5.11 **UNGHIE, OGGETTI METALLICI, CAPELLI E BENDAGGI**
Tutti i concorrenti devono presentarsi con le unghie delle mani e dei piedi corte e curate in modo tale da non causare ferite o incidenti.
- 5.12 E' vietato indossare oggetti metallici o di materiale rigido in qualunque parte del corpo.
- 5.13 Tutti i concorrenti dovranno avere i capelli puliti e/o acconciati in modo ordinato e composto in modo tale da non compromettere la sicurezza e il regolare svolgimento dell'incontro.
- 5.14 E' vietato indossare hachimaki, bracciali, cavigliere, collane, o altri ornamenti di qualsiasi materiale.
- 5.15 I concorrenti possono utilizzare elastici per capelli non appariscenti, non sono consentiti fermacapelli di materiale rigido.
- 5.16 I concorrenti non possono indossare bendaggi o tutori se non con l'approvazione del Medico di Gara
- 5.17 Se un concorrente si presenta sull'area di gara non ottemperando le norme di cui sopra, l'arbitro gli concederà 1 minuto per conformarsi a quanto previsto dal regolamento FIK, dopodichè 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.
- 6.2 Kumite: L'area di gara deve essere 8 x 8 metri per le categorie Esordienti, Cadetti, Junior, Senior e Veterani e almeno 6 x 6 metri per le categorie Bambini, Ragazzi e Speranze. Si dovrà mantenere un'area di sicurezza libera della misura di un metro.
- 6.3 Kata: la grandezza dell'area dovrà essere sufficiente da permettere ai concorrenti di eseguire i kata senza alcun ostacolo.

ART. 7: ATTREZZATURA DI GARA

- 7.1 L'attrezzatura di gara sarà messa a disposizione dell'ente ospitante e dalla FIK
- 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 Cinture rosse/blu
- 7.6 E' obbligatorio l'utilizzo dei computer FIK con il relativo programma. L'Organizzatore si assicurerà che vengano trasportati senza danni e usati correttamente.
- 7.7 Fischietti, campanelli, gongs e segnalatori acustici per annunciare il tempo.

ART. 8: RECLAMI E REVISIONI DELLE DECISIONI

- 8.1 Al fine di ridurre la possibilità di errori di trascrizione ed evitare proteste, il vincitore di ciascun incontro deve confermare il proprio nome al tavolo di giuria prima di lasciare l'area di gara.
- 8.2 Per la stessa ragione, il coach può notificare ogni errore amministrativo al Capo Tatami non appena viene rilevato. 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.
- 8.3 I concorrenti non possono protestare personalmente contro una decisione arbitrale.
- 8.4 Solo il coach può protestare presso il Capo Tatami contro una decisione arbitrale, nel caso egli ritenga che la decisione arbitrale sia in contrasto o abbia violato il presente regolamento.
- 8.5 **PROCEDURE PER IL RECLAMO UFFICIALE**
- 8.6 Il coach annuncia al Responsabile di Area (Capo Tatami) che intende presentare un reclamo ufficiale.
- 8.7 Il Responsabile di Area fermerà l'incontro e informerà la Commissione Arbitrale.
- 8.8 Prima di presentare il reclamo, il coach deve pagare una tassa alla tesoreria FIK. L'importo sarà restituito in caso il reclamo sia accolto.
- 8.9 Il coach riempirà l'apposito modulo "Foglio Reclamo" e lo consegnerà al Responsabile di Area che lo sottoporrà alla Commissione Arbitrale.
- 8.10 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.
- 8.11 Nel caso in cui una decisione si evidenzia come palesemente errata, la Commissione potrà chiedere agli arbitri la revisione della stessa e la correzione dell'errore.
- 8.12 L'onere della prova a sostegno del reclamo, è a carico del coach.
- 8.13 La Commissione Arbitrale FIK, dopo l'approvazione da parte del Consiglio Direttivo, comunicherà la decisione finale al Responsabile di Area. Il Responsabile di Area informerà il coach della decisione presa.
- 8.14 La Commissione Arbitrale può penalizzare l'ufficiale o gli ufficiali di gara che hanno causato il reclamo.
- 8.15 Prove video sono ammesse SOLTANTO se sono chiaramente visibili e se non diano adito a dubbi.

ART. 9: PROVA VIDEO UFFICIALE

- 9.1 La prova video è prevista nelle gare di kumite per le categorie azzurrabili (marroni e nere) classi: Esordienti, Cadetti, Junior e Senior.
- 9.2 Ogni Coach, durante le gare di kumite avrà la possibilità di avvalersi della prova video esprimendo una singola richiesta per una specifica azione ripresa dalle telecamere ufficiali installate dalla federazione.
- 9.3 Il Coach può richiedere la Prova Video a seguito di una decisione presa dal gruppo arbitrale non condivisa.
- 9.4 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.
- 9.5 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".
- 9.6 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.
- 9.7 **PROCEDURA:**
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.
- 9.8 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 chiaramente: "PROVA VIDEO !".
- 9.9 In entrambi i casi, l'arbitro fermerà l'incontro e comunicherà subito la richiesta al Presidente di Giuria il quale impronerà 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 o il capo tatami provvederanno a chiamare il Giudice Ricorsi Gara.
- 9.10 Il Giudice Ricorsi Gara, vista la registrazione dell'azione contestata, darà la sua valutazione, che una volta espressa sarà irrevocabile.
- 9.11 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.
- 9.12 Il Giudice Ricorsi Gara comunicherà la propria decisione all'arbitro centrale il quale nel caso di un ricorso respinto annuncerà: TSUZUKETE HAJIME e farà riprendere l'incontro.
- 9.13 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.
- 9.14 Nel caso situazioni particolari lo rendessero necessario, la prova video può essere richiesta eccezionalmente dal responsabile dell'area "capo tatami" o dall'arbitrocentrale (dopo averne fatta richiesta al capo tatami), o

direttamente dalla Commissione Nazionale UdG .

ART. 10: ALTRO

- 10.1 Nel caso in cui si verificano 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.
- 10.2 La decisione dovrà essere approvata dalla Commissione Arbitri FIK e dal Consiglio Direttivo FIK. Tale decisione dovrà essere comunicata a tutti gli UdG.

-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 nell'ambito della stessa gara.
- 1.3 A tutti gli UdG, Responsabili di Area, Arbitri Centrale e Giudici d'Angolo, non è permesso arbitrare incontri in cui siano coinvolti atleti tesserati nella loro stessa associazione sportiva o arbitrare atleti verso i quali esista un vincolo di parentela.
- 1.4 Nel caso in cui si verificassero tali presupposti l'Ufficiale di Gara avrà l'obbligo di informare il Responsabile di Area il quale provvederà alla sostituzione dell'ufficiale in questione con un altro della propria area. Nel caso in cui la sostituzione non fosse possibile il Responsabile Area dovrà informare la Commissione Nazionale UdG la quale provvederà alla sostituzione con un ufficiale di gara di un'altra area o autorizzerà eccezionalmente l'arbitraggio dell'incontro.
- 1.5 Tutti i Karate-ka, compresi UdG, atleti, coach, manager, dirigenti o chiunque altro collegabile ai concorrenti, devono seguire gli ideali sportivi di lealtà, impegno, educazione, autocontrollo e spirito del Karate-Do.
- 1.6 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.

ART. 2: IL COLLEGIO ARBITRALE

- 2.1 I membri del collegio arbitrale si assicureranno che il presente regolamento trovi imparziale applicazione sul Tatami.
- 2.2 Esso è composto da: Arbitro Centrale (Sushin) e Giudici d'angolo (Fukushin).
- 2.3 Il personale del tavolo di giuria sarà composto dal Presidente di Giuria, Segnapunti, Cronometrista e Annunciatore.

ART. 3: DESIGNAZIONI

- 3.1 Il Presidente della Commissione Arbitrale è designato dal Consiglio Direttivo FIK.
- 3.2 I membri della Commissione Arbitrale saranno proposti dal Presidente della Commissione stessa e dovranno ottenere l'approvazione del Consiglio Direttivo.
- 3.3 Il Responsabile di Area degli Arbitri (Capo Tatami) e gli Arbitri per ciascun tatami, vengono designati dal Presidente della Commissione Arbitrale.
- 3.4 L'Arbitro Centrale (Sushin) e i Giudici d'angolo (Fukushin) vengono designati dal Responsabile di Area prima dell'inizio di una categoria (kumite e kata) o prima dell'inizio di un incontro (kumite).
- 3.5 Il personale addetto ai tavoli di giuria è designato dall'organizzatore e deve essere sottoposto all'approvazione del Consiglio Direttivo FIK.

ART. 4: RESPONSABILITA' E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA

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

- 4.1 Approfondire costantemente la conoscenza del regolamento di gara FIK.
- 4.2 Essere obiettivi, imparziali e corretti.
- 4.3 Mostrare rispetto e comprensione.
- 4.4 Avere una chiara scala di valutazione.
- 4.5 Tenere un comportamento dignitoso e dimostrare rispetto per gli atleti e gli altri ufficiali.
- 4.6 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.
- 4.7 Devono dedicare la loro completa attenzione alla gara, osservando accuratamente ogni atleta e giudicando correttamente ogni azione.

- 4.8 Durante il combattimento non devono parlare con nessuno, eccetto il Responsabile di Area, gli altri Giudici, gli Atleti e la Commissione Arbitrale.
- 4.9 Gli esiti delle prove video costituiranno un elemento di valutazione dell'operato arbitrale.

ART. 5: RESPONSABILITA' E DOVERI DEL RESPONSABILE DI AREA (CAPO TATAMI)

- 5.1 Il Responsabile di Area dirige, coordina e vigila l'operato del collegio arbitrale.
- 5.2 Gestisce, coordina e supervisiona tutte le attività che si svolgono nell'area di competenza e nello spazio circostante.
- 5.3 Il Responsabile di Area è la figura arbitrale che si rapporta direttamente con i coaches al fine di mantenere l'ordine e il contegno, per dare informazioni e chiarimenti, per consentire il normale sviluppo della gara, per risolvere eventuali problematiche, controversie, o reclami.
- 5.4 Il Responsabile di Area è la figura arbitrale che si rapporta direttamente con la Commissione Nazionale UdG nei casi previsti dal regolamento.
- 5.5 Il Responsabile di Area deve saper adottare tutti gli accorgimenti necessari affinché gli incontri e le categorie affidate alla propria area scorrano nel modo più professionale, fluido e veloce possibile.
- 5.6 Egli ha la responsabilità definitiva del giudizio.
- 5.7 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.
- 5.8 Egli consiglia e dirige arbitri e giudici.
- 5.9 Designa l'Arbitro Centrale e i Giudici d'angolo prima di ogni categoria o incontro.
- 5.10 Qualora si rendesse necessario sostituire uno di essi durante un incontro, il Responsabile di Area dovrà fermare immediatamente l'incontro e scegliere un sostituto.
- 5.11 Il Responsabile di Area è subordinato alla Commissione Nazionale UdG.
- 5.12 Il Responsabile di Area può fermare l'incontro e può chiedere al collegio arbitrale di correggere un errore amministrativo o una decisione presa in contrasto con il regolamento.
- 5.13 Egli non può interferire nelle valutazioni degli ufficiali di gara, ma deve intervenire immediatamente in caso di errori amministrativi o qualora il regolamento non fosse correttamente applicato.
- 5.14 Redige un rapporto giornaliero dettagliato sull'operato degli Ufficiali di Gara a lui sottoposti e sugli incidenti eventualmente occorsi sul suo tatami.

ART. 6: RESPONSABILITA' E DOVERI DELL'ARBITRO CENTRALE (SUSHIN)

L'Arbitro Centrale ha il potere di:

- 6.1 Condurre l'incontro.
- 6.2 Annunciare le decisioni prese dal collegio arbitrale.
- 6.3 Spiegare, quando necessario, le ragioni che hanno portato a tali decisioni.
- 6.4 Annunciare falli e comminare ammonizioni (prima, durante e dopo l'incontro).
- 6.5 Intraprendere altre azioni disciplinari (es. squalificare/sospendere un contendente dall'incontro).
- 6.6 Ottenere segnalazioni e informazioni dai Giudici d'angolo.
- 6.7 Decidere la vittoria a maggioranza basandosi sulla tabella di giudizio del regolamento.
- 6.8 Estendere la durata dell'incontro.
- 6.9 Consultare il Responsabile di Area ogni qualvolta incontri difficoltà a prendere una decisione.
- 6.10 Gestire la Richiesta della Prova Video.

ART. 7: RESPONSABILITA' E DOVERI DEL GIUDICE D'ANGOLO (FUKUSHIN)

- 7.1 Assistere, aiutare e informare l'Arbitro Centrale.
- 7.2 Esercitare il proprio diritto di voto nelle decisioni prese durante un incontro.
- 7.3 Valutare le prestazioni degli atleti.
- 7.4 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:
 - 7.5 Quando notino che l'atleta abbia subito una lesione o abbia un malessere, prima che lo noti l'Arbitro.
 - 7.6 Quando rilevino un'azione che potrebbe portare all'assegnazione di un Ippon o di un Wazari.
 - 7.7 Quando un contendente sembra stia per commettere o abbia commesso un'azione e/o tecnica proibita.
 - 7.8 Quando uno o entrambi i contendenti escono dall'area di gara.
 - 7.9 In ogni caso in cui sia necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro.
- 7.10 Ciascun giudice dovrà valutare costantemente l'eccellenza e la sportività degli atleti segnalare la propria opinione, in modo indipendente e nelle modalità indicate.

ART. 8: RESPONSABILITA' E DOVERI DEL TAVOLO DI GIURIA

Presidente di Giuria, Segnapunti, Cronometrista, Annunciatore.

- 8.1 Il Presidente di Giuria dovrà essere una persona qualificata, con buone capacità e che conosca il regolamento di gara FIK.
- 8.2 Il tavolo di giuria annuncia il nome di ciascun concorrente ad ogni turno e si assicura che sul tatami si presenti l'atleta giusto.
- 8.3 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.

- 8.4 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.
- 8.5 Deve allegare il « Foglio Infortuni » al verbale di ciascuna categoria, rivedendolo ad ogni turno.

ART. 9: TERMINOLOGIA E GESTUALITA'

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

- 9.1 SHOBU SANBON HAJIME (o SHOBU NIHON HAJIME): inizio del combattimento. L'Arbitro è in piedi sulla sua linea. dopo l'annuncio fa un passo indietro.
- 9.2 SHOBU HAJIME: inizio dell'estensione dell'incontro. L'Arbitro è in piedi sulla sua linea, dopo l'annuncio fa un passo indietro.
- 9.3 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"
- 9.4 YAME: temporanea sospensione dell'incontro. L'Arbitro avanzando porta una mano di taglio verso il basso. Il cronometrista ferma il tempo.
- 9.5 TSUZUKETE: Continuare a combattere. Si invita a riprendere il combattimento nel caso in cui ci sia stata un'interruzione non autorizzata.
- 9.6 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.
- 9.7 SOREMADE: Fine dell'incontro. L'Arbitro mostra il palmo di una mano davanti a sé, tra i due atleti, col braccio disteso.
- 9.8 MOTONOICHI: Posizione originale. Gli atleti, l'arbitro e il giudice tornano ciascuno sulla propria linea.
- 9.9 SHUGO: Vengono chiamati i giudici. L'Arbitro con un cenno delle braccia chiama i giudici.
- 9.10 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.
- 9.11 IPPON: Un punto. L'Arbitro distende il braccio lateralmente in alto a 45° in direzione del concorrente che ha messo a segno il punto.
- 9.12 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.
- 9.13 AWASETE IPPON: Due Waza-ari riconosciuti come un Ippon.
- 9.14 AIUCHI: Tecniche simultanee. Non viene assegnato nessun punto. L'Arbitro unisce i pugni frontalmente davanti al petto.
- 9.15 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.
- 9.16 AKA (AO) NO KACHI: Vittoria del rosso (blu). L'Arbitro solleva il braccio lateralmente in alto a 45° in direzione del vincitore.
- 9.17 ENCHOSEN: Estensione. L'Arbitro annuncia l'estensione pronunciando "Enchosen, Shobu Hajime",
- 9.18 TORIMASEN:
 - 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.
 - Annullamento della decisione: Quando l'arbitro deve annullare l'ultima decisione presa, si rivolge all'atleta interessato ed esegue la gestualità del torimasen.
- 9.19 INFRAZIONE CATEGORIA C1:
L'Arbitro incrocia le mani aperte all'altezza del petto, sovrapponendo i polsi, verso il trasgressore.
(Seguirà l'annuncio di ATENAI, oppure KEIKOKU, HANSOKU CHUI o HANSOKU)
- 9.20 INFRAZIONE CATEGORIA C2:
L'Arbitro punta il dito indice verso il viso del trasgressore mantenendo il braccio piegato.
(Seguirà l'annuncio di CHUKOKU, oppure KEIKOKU, HANSOKU CHUI o HANSOKU)
- 9.21 ATENAI: Prima **ammonizione** per categoria 1, Non prevede ulteriori gestualità oltre quella della categoria. L'arbitro dopo aver indicato il tipo di categoria pronuncia "ATENAI" mantenendo il gesto. Questa ammonizione non deve essere presa in considerazione in caso di Hantei.
- 9.22 CHUKOKU: Prima **ammonizione** per categoria 2. Non prevede ulteriori gestualità oltre quella della categoria. L'arbitro dopo aver indicato il tipo di categoria pronuncia "CHUKOKU" mantenendo il gesto. Questa ammonizione non deve essere presa in considerazione in caso di Hantei.
- 9.23 KEIKOKU: Seconda **ammonizione** per categoria 1 o 2. L'Arbitro dopo aver indicato il tipo di categoria punta l'indice in basso verso il trasgressore con un'angolazione di 45° e annuncia l'ammonizione. Questa ammonizione non deve essere presa in considerazione in caso di Hantei.
- 9.24 HANSOKU CHUI: Terza infrazione per categoria 1 o 2: **Penalità**. L'Arbitro dopo aver indicato il tipo di categoria punta l'indice orizzontalmente verso il trasgressore e annuncia la penalità. Questa penalità deve essere presa in considerazione in caso di Hantei.

- 9.25 HANSOKU: Quarta infrazione per categoria 1o 2: **Squalifica**. L'Arbitro dopo aver indicato il tipo di categoria punta l'indice in alto verso il trasgressore con un'angolazione di 45° annuncia la squalifica e di seguito la vittoria dell'avversario.
- 9.26 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 del petto. (C1)
- 9.27 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. (C2)
- 9.28 MUBOBI: Ammonizione per mancanza di riguardo verso la propria incolumità. L'Arbitro punta il dito indice verso il viso del trasgressore mantenendo il braccio piegato. (C2)
- 9.29 SIMULAZIONE O ESAGERAZIONI: L'Arbitro porta entrambe i palmi al viso. (C2)
- 9.30 EVITARE IL COMBATTIMENTO: L'Arbitro ruota l'indice in basso descrivendo un cerchio. (C2)
- 9.31 AFFERRARE, SPINGERE: L'Arbitro chiude i pugni verso le spalle o spinge in avanti i palmi aperti. (C2)
- 9.32 ATTACCHI INCONTROLLATI: L'arbitro esegue il gesto di passare con il pugno chiuso al lato della testa. (C2)
- 9.33 UKE IMASU: Tecnica bloccata. Una mano aperta tocca il gomito del braccio opposto.
- 9.34 NUKETE IMASU: Tecnica mancata. Un pugno passa davanti al corpo.
- 9.35 YOWAI: Tecnica troppo debole. Una mano aperta scende verso terra.
- 9.36 HAYAI: Il più veloce/primo al bersaglio. Una mano tocca il palmo dell'altra con la punta delle dita.
- 9.37 MAAI: Cattiva distanza. Entrambe le mani sono aperte, parallele al suolo, una di fronte all'altra.
- 9.38 KIKEN: Abbandono. L'Arbitro punta l'indice in basso verso il concorrente con un'angolazione di 45°.
- 9.39 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. 10: DECISIONI

- 10.1 Nella specialità kumite la decisione viene presa rispettando sempre il principio della maggioranza.
- 10.2 Si applicherà la seguente TABELLA CASISTICHE E MAGGIORANZE:

TABELLA CASISTICHE E MAGGIORANZE

		SIGNAL	SIGNAL	DECISION MAY BE:					
		J1	J2						
1		AOWAZAR I	AOWAZAR I	AOWAZ ARI					
2		AKAWAZA RI	AKAWAZA RI	AKAWAZ ARI					
3		AOWAZAR I	AKAWAZA RI	AOWAZ ARI	AKAWAZ ARI	T			
4		MIENAI	AKAWAZA RI	AOWAZ ARI	AKAWAZ ARI	T	C1	C2	
5		MIENAI	AOWAZAR I	AOWAZ ARI	AKAWAZ ARI	T	C1	C2	
6		MIENAI	MIENAI	AOWAZ ARI	AKAWAZ ARI	T	C1	C2	
7		T	AKAWAZA RI	AKAWAZ ARI	T				
8		T	AOWAZAR I	AOWAZ ARI	T				
9		T	MIENAI	AOWAZ ARI	AKAWAZ ARI	T	C1	C2	
10		T	T	T					
11		C1	AKAWAZA RI	C1	AKAWAZ ARI	T			
12		C1	AOWAZAR I	C1	AOWAZ ARI	T			
13		C2	AKAWAZA RI	C2	AKAWAZ ARI	T			
14		C2	AOWAZAR I	C2	AOWAZ ARI	T			
15		C1	C1	C1					
16		C2	C2	C2					
17		MIENAI	C1	AOWAZ ARI	AKAWAZ ARI	T	C1	C2	
18		MIENAI	C2	AOWAZ ARI	AKAWAZ ARI	T	C1	C2	
19		T	C1	T	C1				
20		T	C2	T	C2				
21		C1	C2	T	C1	C2			
22		AKAIPPON	AKAIPPON	AKAIPPO N					
23		AKAWAZA RI	AKAIPPON	AKAWAZ ARI	AKAIPPO N				

- 3 -

KUMITE

PARTE GENERALE

ART. 1: NORME GENERALI

- 1.1 La gara di kumite si svolge ad eliminazione diretta per le categorie Bambini, Ragazzi Speranzee Veterani di qualsiasi grado (da bianca a nera) e per le categorie cinture colorate delle classi Esordienti, Cadetti, Junior, Senior.
- 1.2 La gara si svolge con ripescaggio per le categorie azzurrabili: Esordienti, Cadetti, Junior e Senior cinture marroni e nere.

ART. 2: INIZIO, SOSPENSIONE, FINE DI UN INCONTRO DI KUMITE

- 2.1 Gli atleti devono allinearsi all'inizio del turno in prossimità del margine dell'area di gara e dalla parte opposta al tavolo di giuria. Eventuali assenti verranno chiamati due volte al microfono, nel caso persistesse l'assenza gli assenti saranno dichiarati perdenti per Kiken.
- 2.2 All'inizio di una categoria (o all'inizio di una finale) il collegio arbitrale si posizionerà di fronte agli atleti e si procederà con il saluto Shomen ni Rei rivolgendosi al tavolo dei Dirigenti Federali, e con il saluto Otagai ni Rei scambiato tra UdG e Atleti, a seguire l'Arbitro Centrale farà un passo indietro, i Giudici, ruoteranno verso di lui e si effettuerà il saluto tra i componenti del Collegio.
- 2.3 Dopo gli inchini formali, l'Arbitro Centrale inviterà i 2 Giudici d'angolo a prendere ciascuno il proprio posto.
- 2.4 Al comando "Aka, Ao, Nagae!", l'Arbitro centrale e gli atleti entreranno nell'area di gara. L'incontro inizia quando l'Arbitro Centrale annuncia "Shobu Sanbon (o Nihon) Hajime".
- 2.5 Per sospendere temporaneamente l'incontro l'Arbitro pronuncerà "Yame" e ordinerà agli atleti di tornare alle loro posizioni di partenza.
- 2.6 Per riprendere il combattimento, l'Arbitro dirà "Tszukete Hajime".
- 2.7 A 30 secondi dalla fine il cronometrista emetterà un segnale forte e deciso col fischietto o con altro segnale acustico per indicare il tempo residuo, l'Arbitro centrale pronuncerà chiaramente ad alta voce: "Atoshi Baraku!".
- 2.8 Quando il tempo è terminato il cronometrista emetterà due segnali forti e decisi con il fischietto (o con altro segnale acustico). Dopo aver fermato l'incontro (Yame), l'Arbitro Centrale ne decreterà la fine annunciando "Soremade". Poi controllerà il punteggio e le penalità insieme al presidente di giuria dopodiché annuncerà il verdetto.
- 2.9 Al termine di una categoria (o alla fine di una finale) Il Collegio Arbitrale e gli atleti ripeteranno le formalità del saluto, gli atleti si schiereranno in prossimità del margine dell'area di gara ed i fronte agli UdG. Si procederà con il saluto Otagai ni Rei scambiato tra UdG e Atleti, e con il saluto Shomen ni Rei rivolgendosi al tavolo dei Dirigenti Federali, a seguire l'Arbitro Centrale farà un passo indietro, i Giudici, ruoteranno verso di lui e si effettuerà il saluto tra i componenti del Collegio.

ART. 3: CRITERI PER DETERMINARE UN IPPON O UN WAZA-ARI

- 3.1 **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:
 - a) buona forma (tecnica, sincronia, posizione e bilanciamento)
 - b) forte vigore (kime)
 - c) buona attitudine
 - d) zanshin
 - e) buon tempo
 - f) distanza corretta
- 3.2 Devono essere considerate come **Ippon** le tecniche valide, portate a segno alle seguenti condizioni:
 - a) tecnica d'incontro, ovvero portata con tempo perfetto nel momento in cui l'avversario attacca.
 - b) tecnica portata immediatamente nel momento in cui l'avversario è stato sbilanciato
 - c) combinazione di due o più tecniche valide
 - d) combinazione valida di tecniche di gambe e di braccia.
 - e) combinazione di tecniche di gambe, braccia e NAGE (proiezioni)
 - f) quando l'avversario ha perso il suo spirito combattivo e volge la schiena girandosi
 - g) per tecniche valide portate su parti completamente indifese dell'avversario
 - h) per tecniche valide di gambe Jodan
 - i) per tecniche di gamba Chudan particolarmente vigorose e precise.
- 3.3 **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.
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. 4: BERSAGLI E TECNICHE VALIDE

- 4.1 I bersagli validi devono essere limitati a: **Testa, Viso, Collo (non è permesso alcun contatto alla gola), Petto, Addome, Fianchi, Schiena** (escluse le spalle).
- 4.2 Tecniche a mano aperta circolari, come haito uchi o shuto uchi, sono ammesse purchè raggiungano la parte esterna della testa (in prossimità delle orecchie).
- 4.3 Restano assolutamente vietate le tecniche a mano aperta in direzione della parte frontale del viso (diretti a: occhi, naso, bocca, zigomi).
- 4.4 Una tecnica valida portata simultaneamente al segnale di fine incontro deve essere contata nel punteggio.
- 4.5 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.
- 4.6 Le tecniche portate a segno al di fuori dell'area di gara non sono valide.
- 4.7 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.
- 4.8 Tecniche ugualmente valide portate a segno contemporaneamente da entrambi i contendenti non portano all'assegnazione del punto (Aiuchi).
- 4.9 Nel caso di contemporaneità di due tecniche, entrambe andate a bersaglio e dunque meritevoli di assegnazione del punto, la terna arbitrale deve assegnare il punto all'atleta che ha costruito l'azione e, comunque, che è in fase di attacco.
- 4.10 Le tecniche di braccia eseguite indietreggiando non saranno valide, saranno considerate valide le tecniche di braccia (specie quelle tirate con il braccio anteriore come uraken e kizami zuki) in cui sia presente e visibile lo spostamento della massa corporea verso il bersaglio.
- 4.11 Al fine di incrementare e promuovere l'uso dei calci chudan (maegeri, mawashigeri, ushirogeri, yokogeri), il collegio arbitrale assegnerà ippon o waza-ari anche per tecniche che non corrispondano appieno ai criteri previsti per l'assegnazione del punto.

ART. 5: VITTORIA O SCONFITTA

Devono essere determinate in base a:

- 5.1 Vittoria per raggiungimento di Sanbon o Nihon.
- 5.2 Vittoria per decisione arbitrale (Hantei).
- 5.3 Sconfitta per fallo, con squalifica (Hansoku).
- 5.4 Sconfitta per abbandono (Kiken).

5.1 VITTORIA PER SANBON o NIHON

- 5.1.1 L'atleta che mette a segno per primo, tre Ippon (o sei Waza-ari o una combinazione di Ippon e Waza-ari) nello Shobu Sanbon, ovvero 2 Ippon (o 4 waza-ari o una combinazione di Ippon e Wazari) nello Shobu Nihon, sarà dichiarato vincitore.

5.2 VITTORIA PER DECISIONE ARBITRALE (HANTEI)

- 5.2.1 Nello Shobu Nihon e Sanbon, nel caso in cui un contendente riporti un **Waza-ari in più del suo avversario, sarà automaticamente dichiarato vincitore (Kachi), indipendentemente da eventuali penalità C1 o C2 comminate.**
- 5.2.2 Nell'incontro individuale, in caso di parità (stesso punteggio) **dopo la fine del tempo, l'arbitro annuncerà direttamente l'Hikiwake e quindi il minuto supplementare (Encho-sen), senza chiamare l'Hantei.**
- 5.2.3 **Al termine dell'Enchosen**, nel caso persistesse la parità, il verdetto dell'incontro sarà deciso per decisione arbitrale (Hantei) in base ai seguenti criteri elencati in ordine decrescente di importanza:

CRITERI DECISIONALI PER HANTEI

- a) Se sono state comminate penalità (HANSOKU CHUI).
- b) Numero di uscite dall'area di gara (Jogai).
- c) Eccellenza e attitudine al combattimento.
- d) Superiore capacità tattica, tecnica e stilistica espressa.
- e) Livello di potenza e di spirito combattivo.
- f) Numero degli attacchi portati.
- g) Migliore strategia messa in atto.
- h) Correttezza sportiva (fair play).

- 5.2.4 PROCEDURA: Al fine di prendere una decisione per Hantei, l'arbitro centrale annuncerà: "Hantei!", a seguire emetterà un primo segnale acustico lungo circa un secondo, per allertare gli arbitri, a cui seguirà un fischio forte e breve, in quel momento gli arbitri esprimeranno all'unisono e con vigore la propria decisione; dopo aver mantenuto il proprio giudizio per circa due secondi, l'arbitro emetterà il terzo fischio, forte e breve in cui il collegio arbitrale abbasserà all'unisono le braccia. L'Arbitro Centrale a questo punto assegnerà la vittoria.

5.3 SCONFITTA PER FALLO – SQUALIFICA (Hansoku C1 – C2)

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

- 5.3.1 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.
- 5.3.2 Nel caso in cui un contendente rifiuti di obbedire agli ordini dell'arbitro.
- 5.3.3 Nel caso in cui un contendente appaia talmente sovraeccitato da rappresentare, a parere dell'arbitro, un pericolo per sé e per l'avversario.
- 5.3.4 Quando un contendente metta in atto con malizia, azioni vietate, violando intenzionalmente il regolamento che le proibisce.
- 5.3.5 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.
- 5.3.6 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 agli occhi, al viso, al naso, agli arti superiori o inferiori, ecc.

5.4 SCONFITTA PER ABBANDONO (Kiken)

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

ART. 6: AZIONI/TECNICHE PROIBITE, AMMONIZIONI E PENALITA'

Atti, azioni e tecniche proibite sono divise in 2 categorie:

- 1^ CATEGORIA (C1)
- 2^ CATEGORIA (C2)

6.1 1^ CATEGORIA (C1)

Questa categoria si applica sostanzialmente ai contatti e agli infortuni e comprende le seguenti casistiche:

- 6.1.1 tecniche portate con eccessivo contatto in rapporto al bersaglio consentito;
- 6.1.2 colpi con contatto agli arti superiori e inferiori, alle anche, alle ginocchia, al collo del piede e agli stinchi;
- 6.1.3 colpi all'inguine;
- 6.1.4 qualsiasi contatto alla gola, anche se leggero;
- 6.1.5 proiezioni eseguite senza controllo che causino danno all'avversario.
- 6.1.6 **Annuncio**

L'arbitro, voltandosi verso Aka o Ao, tramite la gestualità prevista, annuncerà la penalità.

Le penalità possibili sono:

- a) Prima ammonizione: ATENAI
- b) Seconda ammonizione: KEIKOKU
- c) Penalità: HANSOKU CHUI
- d) Squalifica: HANSOKU

6.2 2^ CATEGORIA (C2)

Questa categoria si applica sostanzialmente ai comportamenti scorretti o non consentiti e comprende le seguenti casistiche:

- 6.2.1 **TECNICHE NON CONSENTITE E POTENZIALMENTE PERICOLOSE**
- 6.2.2 **MUBOBI**
- 6.2.3 **JOGAI**
- 6.2.4 **COMPORAMENTI SCORRETTI**

6.2.1 TECNICHE NON CONSENTITE E POTENZIALMENTE PERICOLOSE

- a) attacchi non controllati (che oltrepassino il bersaglio);
- b) tecniche consentite e controllate ma portate su bersagli non consentiti.
- c) tecniche non consentite ad esempio tecniche saltate (Yoko Tobi Geri o Tobi Uraken uchi), hiza geri, empi uchi, atama uchi, kaiten uraken, nukite zuki, ecc...
- d) afferrare, spingere, lottare (a meno che non si esegua immediatamente una tecnica) Le proiezioni possono essere eseguite afferrando l'avversario con una SOLA mano;
- e) proiezioni potenzialmente pericolose;
- f) spazzate di gamba pericolose, ashi barai non seguito da una tecnica, spazzate col piede troppo alte sulla gamba che potrebbero causare lesioni al ginocchio.

6.2.2 MUBOBI

Con "Mubobi" si intende una mancanza di riguardo verso la propria incolumità e ricadono in questa casistica:

- a) combattere senza riguardo per la propria incolumità, combattere senza guardia, fermarsi durante il combattimento privi di difensiva, girare le spalle all'avversario con atteggiamento non combattivo.

- b) attacchi effettuati senza seguire il bersaglio con gli occhi;
- c) girarsi dopo un attacco al fine di attirare l'attenzione dell'arbitro ostentando il presunto punto o per sfuggire ad eventuali contrattacchi.

6.2.3 JOGAI

Con "Jogai" si intende il toccare l'esterno dell'area di gara con una qualunque parte del corpo. In caso di Jogai, l'arbitro DEVE SEMPRE IMPORRE UNA PENALITÀ, eccetto nel caso previsto al successivo punto e).

- a) E' jogai ogni uscita effettuata prima o contestualmente al segnale "Yame". L'uscita che avvenga dopo il segnale "Yame" non potrà essere comminata.
- b) Un' uscita che avvenga contestualmente allo scadere del tempo e prima dello Yame sarà considerata Jogai;
- c) Un' uscita che avvenga dopo dello scadere del tempo dell'incontro non sarà considerata infrazione, indipendentemente da quando venga annunciato lo Yame.
- d) è jogai in OGNI caso, ogni qualvolta un concorrente tocchi l'esterno dell'area di gara per effetto di una tecnica valida prima che l'arbitro annunci lo Yame (sospensione temporanea dell'incontro).
- e) NON è jogai SOLAMENTE quando un concorrente viene fisicamente afferrato e/o spinto fuori dall'area di gara con una o due mani, o una gamba, da un gesto non tecnico. In tal caso, non verrà imposto jogai, bensì una penalità all'avversario che ha commesso l'infrazione;
- f) Non è jogai se Aka (o Ao) mette a segno una tecnica di gamba e poi esce immediatamente dopo. Il punto sarà assegnato.
- g) E' jogai se Aka (o Ao) mette a segno una tecnica di braccia e poi esce immediatamente dopo. Il punto non sarà assegnato.
- h) se Aka (o Ao) mette a segno il punto e, contestualmente o conseguentemente all'azione, Ao (o Aka) esce dall'area di gara, allora verrà assegnato punto ad Aka e Jogai ad Ao (ad esempio, nello stesso istante in cui Ao appoggia il piede all'esterno Aka va a segno con una tecnica valida, oppure Aka va a segno con un calcio chudan e Ao per effetto della tecnica esce dall'area);
- i) se Ao (o Aka), esce dal tatami dopo aver subito un punto da Aka (o Ao), il Jogai di Ao non deve essere rilevato solo nel caso in cui sia stato chiamato lo yame prima dell'uscita.
- j) Se Aka (o Ao) commette un'infrazione di Categoria C1 e immediatamente esce dall'area di gara, gli verranno comminate le infrazioni di entrambe le Categorie (C1 e C2);
- k) **NELLO SHOBU SANBON**, il contendente COL PUNTEGGIO PIU' ALTO, che esce dall'area di gara dopo l'ATOSHI BARAKU incorrerà nella penalità minima di HANSOKU CHUI;
- l) ha una penalità di HANSOKU CHUI prima dell'Atoshi Baraku, sarà punito con HANSOKU.

6.2.4 COMPORAMENTI SCORRETTI

Rientrano in questa casistica:

- a) perdere tempo. Questo comprende: rifiutarsi di combattere, correre via dall'avversario, lottare e interrompere ripetutamente l'incontro per contatti corpo a corpo non necessari;
- b) Atteggiamenti antisportivi (azioni e comportamenti scortes e incresciosi, fare gesti osceni od offensivi, imprecare, provocare o esternare senza necessità);
- c) **esagerare reazioni, ostentare dolore e fingere complicazioni a seguito di una tecnica:**
Così come gli arbitri devono tutelare l'incolumità dei contendenti, allo stesso modo devono tutelare la dignità del combattimento. Pertanto essi devono immediatamente sanzionare ogni comportamento che possa essere ricondotto a reazioni esagerate, lamenti inappropriate e finzione di dolore a seguito di una tecnica. Nel caso in cui una tecnica sia considerata valida (oppure ammonizione), e venga riconosciuta una reazione esagerata e/o poco dignitosa da parte del contendente, **gli arbitri dovranno obbligatoriamente assegnare sia il punto (o l'ammonizione) al concorrente che ha eseguito la tecnica, sia l'ammonizione all'atleta che ha commesso infrazione per esagerazione.**
- d) qualsiasi comportamento che possa portare discredito al Karate (questo include i coach, i dirigenti sociali e chiunque sia collegabile al contendente);
- e) tutte le azioni irrispettose e non necessarie sono strettamente vietate (gettare a terra i guanti, rifiutarsi di partecipare al saluto a fine combattimento, ecc.);
- f) evitare il combattimento.

6.2.5 Annuncio:

L'arbitro, voltandosi verso Aka o Ao, tramite la gestualità prevista, annuncerà la penalità.

Le penalità possibili sono:

- a) Prima ammonizione: CHUKOKU
- b) Seconda ammonizione: KEIKOKU
- c) Ammonizione ufficiale: HANSOKU CHUI
- d) Squalifica: HANSOKU

6.3 La scaletta delle penalità è soggetta a incremento per ogni successiva infrazione.

6.4 Se un concorrente perde due combattimenti per squalifica (HANSOKU C1 oppure HANSOKU C2) non può più combattere in tutta la gara.

ART. 7: LESIONI E INCIDENTI

- 7.1 In caso di lesioni a un concorrente, l'arbitro dovrà fermare il combattimento immediatamente, assistere l'infortunato e allo stesso tempo chiamare il medico di gara.
- 7.2 In caso di incidente all'arbitro non è consentito toccare il concorrente in alcun caso, neanche se si sospetti abbia subito una lesione.
- 7.3 Il medico di gara può prendere decisioni **SOLTANTO** in merito a quanto segue:
 - a) se c'è stata una lesione o meno;
 - b) se un concorrente può continuare a combattere o no.
- 7.4 Qualunque altra decisione deve essere presa dal collegio arbitrale.
- 7.5 Una tecnica che provochi una lesione anche minima all'avversario, non porterà all'assegnazione di alcun punto.

ART. 8: VITTORIA O SCONFITTA PER INFORTUNIO O INCIDENTE – REGOLE E LIMITI

- 8.1 Quando un concorrente è dichiarato dal medico di gara, **tramite certificato medico scritto, non più in grado di combattere** per lesioni causategli dall'avversario, quegli sarà dichiarato vincitore di quel combattimento, ma **NON POTRÀ** più combattere in tutta la gara.
- 8.2 Un concorrente che **vinca per la seconda volta** a seguito della squalifica dell'avversario per lesioni, **NON POTRÀ** più combattere in tutta la gara.
- 8.3 Un concorrente che **perda per la seconda volta** per squalifica (HANSOKU C1 o HANSOKU C2), **NON POTRÀ** più combattere in tutta la gara.
- 8.4 Quando un concorrente che abbia subito una lesione di minore entità che non gli impedisca di continuare l'incontro si rifiuta di combattere o chiedi il permesso di abbandonare l'incontro, sarà dichiarato perdente con Kiken.

ART. 9: SHIKKAKU

- 9.1 Questa è la maggiore penalità prevista nella FIK. Consiste nella squalifica del contendente dall'intera competizione ed è comminata nei seguenti casi:
- 9.2 quando il/i contendente/i non obbedisca agli ordini dell'arbitro;
- 9.3 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;
- 9.4 quando vengano compiuti gesti osceni o offensivi;
- 9.5 quando l'arbitro ritenga che il contendente agisca con malizia, senza riguardo della sicurezza dell'avversario.
- 9.6 **L'annuncio**
L'arbitro annuncerà "Aka/Ao – SHIKKAKU".
Per poter imporre lo Shikkaku l'arbitro deve prima consultare il Responsabile di Area il quale poi si rivolgerà alla Commissione Arbitrale. Il concorrente a cui viene comminato lo Shikkaku perderà tutte le posizioni conquistate precedentemente nella classifica della categoria.
- 9.7 Il concorrente (o la squadra) a cui viene comminato lo SHIKKAKU, non riceverà nessuna medaglia.

- 4 -

KUMITE SHOBU SANBON

ART. 1: INCONTRO INDIVIDUALE

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

ART. 2: CATEGORIE AMMESSE

CATEGORIA	ETA'	MASCHI	FEMMINE
CADETTI	14-15	Up to 52kg.	Up to 47 kg.
		57kg.	55 kg.
		63kg.	+55 kg.
		70kg.	
		+70	

JUNIOR	16-17	Up to 55 kg.	Up to 50 kg.
		61 kg.	58 kg.
		68 kg.	+58 kg.
		75 kg.	
		+75 kg.	
SENIOR	18-40	Up to 62 kg.	Up to 55 kg.
		68 kg.	63 kg.
		74 kg.	+63 kg.
		80 kg.	
		+80 kg.	
VETERANI A	41-50	OPEN	OPEN
VETERANI B	51-60	OPEN	OPEN

ART. 3: DURATA DELL'INCONTRO INDIVIDUALE

- 3.1 Senior maschili **3 min.** effettivi
- 3.2 Senior femminili **2 min.** effettivi
- 3.3 Cadetti / Junior / Veterani (maschili e femminili) **2 min.** effettivi
- 3.4 A ogni comando "Yame" il tavolo di giuria deve fermare il tempo e a ogni comando "Tsuzukete hajime" deve farlo ripartire.
- 3.5 Il Consiglio Direttivo FIK può modificare la durata degli incontri prima dell'inizio della competizione.

ART. 4: PAREGGIO E ESTENSIONE DELL'INCONTRO

- 4.1 PAREGGIO: Nell'incontro individuale, in caso di parità (stesso punteggio) dopo la fine del tempo, l'arbitro **annuncerà direttamente l'Hikiwake e quindi il minuto supplementare (Encho-sen), senza chiamare l'Hantei;**
- 4.2 ESTENSIONE DELL'INCONTRO (Encho-Sen): L'arbitro darà il via all'estensione con "Encho-Sen! Shobu Hajime!";
- 4.3 La durata dell'estensione è di 1 minuto, (30 Sec. Atoshi Baraku);
- 4.4 Durante l'estensione il concorrente che metterà a segno la prima tecnica valida sarà dichiarato vincitore.
- 4.5 Sia il punteggio sia le penalità dell'incontro precedente rimangono valide.
- 4.6 Se alla fine dell'Encho-Sen dovesse persistere la parità, l'esito dell'incontro avverrà per decisione arbitrale (Hantei)
- 4.7 Al momento dell'Hantei, dopo l'Encho-Sen, non sarà possibile segnalare HIKIWAKE, ma tutti i giudici (Centrale, e Giudici d'angolo), dovranno votare AKA o AO.

- 5 -

KUMITE SHOBU SANBON A SQUADRE

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

ART. 1: CATEGORIE AMMESSE:

CATEGORIA	ETA'	MASCHI	FEMMINE
GIOVANILI	14-17	OPEN	OPEN
ASSOLUTI	18-40	OPEN	OPEN

ART. 2: LA GARA SANBON A SQUADRE

- 2.1 Prima dell'inizio dell'incontro a squadre, un rappresentante della squadra dovrà consegnare al tavolo di giuria una lista ufficiale con i nomi dei contendenti e l'ordine con il quale combatteranno.
- 2.2 L'ordine di combattimento può essere cambiato a ogni turno, ma una volta notificato non potrà più essere cambiato per quel turno.
- 2.3 L'uso della riserva equivale a un cambio nell'ordine di combattimento.
- 2.4 Se si effettua un cambio nell'ordine di combattimento senza notificarlo al tavolo di giuria prima dell'inizio dell'incontro, la squadra sarà squalificata.
- 2.5 Gli incontri individuali di ciascuna squadra si eseguiranno in base all'ordine dichiarato dai coaches.

ART.3: I MEMBRI DELLA SQUADRA

- 3.1 La squadra sarà composta da 3 atleti e 1 riserva in tutte le categorie.
- 3.2 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.
- 3.3 All'inizio del turno soltanto i membri della squadra, senza la riserva, si allineeranno sull'area di gara.
- 3.4 Una squadra che non abbia 2 atleti all'inizio del 1° turno di gara non sarà ammessa a gareggiare e sarà dichiarata perdente (Kiken).
- 3.5 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):
 - a) numero di vittorie;
 - b) numero totale dei punti messi a segno (Ippon e Waza-ari vengono sommati);
 - c) numero di Ippon messi a segno (la squadra vincente è quella che ha totalizzato più Ippon);
 - d) 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

- 5.1 In caso di parità in un incontro di una gara a **squadre**, si annuncerà **direttamente HIKIWAKE, senza chiamare l'Hantei**. Non si procederà con l'Encho-Sen, eccetto quanto previsto al successivo punto 5.3.
- 5.2 Nel caso in cui, dopo aver considerato i criteri al punto 4.2.a.b.c di cui sopra, la parità dovesse persistere, si dovrà procedere a un incontro supplementare tra un rappresentante di ciascuna squadra che sarà scelto dai coaches.
- 5.3 Se anche l'incontro supplementare risultasse in parità, si procederà **direttamente** 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 dovesse persistere la parità, si dovrà arrivare al verdetto per Hantei. A questo punto, l'arbitro e i 2 giudici non potranno dare Hikiwake, ma dovranno decidere se votare per Aka o Ao.

- 6 -

KUMITE

SHOBU 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 fino ai 13 anni di età, l'età si riferisce al giorno della gara.

ART. 1: CATEGORIE AMMESSE

CATEGORIA	ETA'	MASCHI	FEMMINE
BAMBINI	Fino a 7 anni	- 25 kg.	- 30 kg.
		- 30 kg.	- 35 kg.
		- 35 kg.	+35 kg.
		- 40 kg.	
		+40 kg.	
RAGAZZI	8-9 anni	- 30 kg.	- 35 kg.
		- 35 kg.	- 40 kg.
		- 40 kg.	+40 kg.
		- 45 kg.	
		+ 45 kg.	
SPERANZE	10-11anni	- 35 kg.	- 37 kg.
		- 40 kg.	- 42 kg.
		- 45 kg.	+ 42 kg.
		- 50 kg.	
		+ 50 kg.	
ESORDIENTI	12-13	Up to 45 kg.	Up to 42 kg.
		50 kg.	47 kg.
		55 kg.	+47 kg.
		60 kg.	
		+60 kg.	

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

ART. 2: DURATA DELL'INCONTRO

- 2.1 Bambini, Ragazzi e Speranze (maschi / femmine) **1.30 min.** (effettivi)
 Esordienti (maschi / femmine) **2.00 min.** (effettivi)

ART. 3: PROTEZIONI

- 3.1 Protezioni obbligatorie: caschetto, corpetto, guantini, parastinco/piede.
 3.2 Protezioni permesse: paradenti, conchiglia.

ART. 4: CONTATTO E TECNICHE PROIBITE

- 4.1 Contatto eccessivo al viso o al casco;
 4.2 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 dovrà imporre una penalità.
 4.3 Contatto eccessivo (impatto) al petto.
 4.4 Proiezioni e tecniche di spazzata (Nage waza e Ashi Barai)
 4.5 Se a seguito di un contatto al corpo l'atleta dovesse presentare segni evidenti, l'arbitro dovrà assegnare la penalità prevista.

- 7 -

KATA

PARTE GENERALE

ART. 1: STILIE SISTEMA ARBITRALE

- 1.1 La gara di KATA individuale sarà divisa nelle seguenti categorie di stile: **Shotokan, Goju-Ryu, Shito-Ryu, Wado-Ryu, e Rengokai**, la categoria Rengokai comprende gli stili: Goju Usa, Shorin-Ryu Kyudokan, Shorin Ryu Okinawa te, Uechi ryu. La gara di Kata a squadre sarà interstile.
- 1.2 La gara di kata individuale e quella a squadre, per le cinture marroni e nere da Esordienti a Veterani, sarà giudicata con sistema misto punteggio-bandierine, tutte le altre categorie con il sistema a punteggio. Il Consiglio Direttivo FIK si riserva la possibilità di cambiare il sistema di arbitraggio da misto a solo punteggio o a sole bandierine.
- 1.3 I membri della squadra saranno tre, è prevista 1 riserva.
- 1.4 E' prevista la gara a squadre solamente per le categorie GIOVANILI (14-17 anni) e ASSOLUTI (18-40)

ART. 2: GIUDIZIO DI UN INCONTRO

- 2.1 Il collegio arbitrale sarà composto (interamente o parzialmente, a seconda della disponibilità degli arbitri) da membri praticanti lo stesso stile di karate che saranno chiamati ad arbitrare.
- 2.2 Nelle categorie cinture marroni e nere da Esordienti a Veterani il collegio arbitrale sarà composto da 5 (o 7) UdG.
- 2.3 Nelle categorie Bambini, Ragazzi e Speranze di qualsiasi grado (da bianca a nera) e nelle categorie cinture colorate delle classi Esordienti, Cadetti, Junior, Senior e Veterani, il collegio arbitrale potrà essere composto da 3 o da 5 Ufficiali di Gara.
- 2.4 L'arbitro centrale e ciascun giudice deve avere a disposizione un tabellone per i voti e due bandierine (una rossa e una blu). 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 dovranno comunicare il nome del kata che eseguiranno ai Presidenti di Giuria preposti, affinché vengano registrati sul verbale di gara.
- 3.2 I concorrenti non potranno ripetere un kata effettuato nei turni precedenti ad eccezione dei gradi fino ad arancio di qualsiasi classe di età.
- 3.3 Appena verrà chiamato, il concorrente dovrà immediatamente entrare nell'area di gara, effettuerà il saluto e dichiarerà in modo forte e chiaro il nome del kata che andrà ad 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 ripeterà il saluto ed aspetterà la decisione dei giudici.
- 3.6 Tutte le squadre di kata dovranno adottare la formazione "a triangolo" (il capitano è in linea con l'arbitro centrale).

ART. 4: ESECUZIONE DEL KATA - FINE

- 4.1 Nei turni a punteggio, dopo aver completato il kata, l'arbitro centrale chiamerà 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, o le bandierine. L'annunciatore leggerà i voti ad alta voce partendo da quello dell'arbitro centrale per poi procedere con gli altri in senso orario.
- 4.2 Il verbalizzatore registrerà i voti nel modulo preposto e calolerà il punteggio finale come segue: dei cinque voti espressi saranno eliminati il più alto e il più basso e i rimanenti tre verranno sommati insieme.
- 4.3 Nel caso in cui il collegio arbitrale sia composto da 3 arbitri, dei tre voti espressi saranno eliminati il più basso e il più alto e verrà annunciato il rimanente.
- 4.4 L'annunciatore dovrà annunciare chiaramente il punteggio totale della prestazione, dopo aver annunciato il punteggio totale, il/i concorrente/i si inchineranno all'arbitro centrale e lasceranno l'area di gara.
- 4.5 Per le semifinali e finali nelle quali sia previsto l'arbitraggio a bandierine, l'arbitro centrale chiamerà l'Hantei per determinare la decisione dei giudici. Al segnale del fischietto, immediatamente e in simultanea con l'arbitro centrale, i giudici d'angolo alzeranno le bandierine esprimendo la preferenza per AKA o AO.
- 4.6 Successivamente l'arbitro centrale alzerà nuovamente la bandierina del colore del vincitore per decretarne la vittoria ottenuta per maggioranza.

KATA

CATEGORIE AZZURRABILI

❖ ESORDIENTI, CADETTI, JUNIOR, SENIOR E VETERANI CINTURE MARRONI E NERE

ART. 1: CATEGORIE E CLASSI DI ETA'

1.1 GARA INDIVIDUALE:

CATEGORIA	ETA'	GRADO
ESORDIENTI	12-13	Marrone e Nera
CADETTI	14-15	Marrone e Nera
JUNIOR	16-17	Marrone e Nera
SENIOR	18-40	Marrone e Nera
VETERANI A	41-50	Marrone e Nera
VETERANI B	51-60	Marrone e Nera

1.2 GARA A SQUADRE:

CATEGORIA	ETA'	GRADO
GIOVANILI	14-17	Marrone e Nera
ASSOLUTI	18-40	Marrone e Nera

ART. 2: TURNI, SISTEMA ARBITRALE E KATA AMMESSI

2.1 La gara di kata si svolge in quattro turni, sia per gli individuali sia per le squadre: Turno 1, Turno 2, Turno 3 (semifinali), Turno 4 (finale).

2.2 Turno 1:

Sistema: a Punteggio (5.0 – 7.0) con eliminazione del voto più alto e del voto più basso.

Kata ammessi: Tutti i kata presenti nella lista ufficiale FIK del proprio stile.

Eliminatoria: 12 concorrenti col punteggio più alto accederanno al 2° Turno.

In presenza di un numero di atleti inferiore a 12, il primo turno sarà omesso e si passerà direttamente al secondo turno. Tutti i voti espressi dagli arbitri saranno registrati. Il voto più alto e il voto più basso saranno scartati e i rimanenti saranno sommati al fine di determinare la classifica del turno.

2.3 Turno 2:

Sistema: a Punteggio (6.0 – 8.0) con eliminazione del voto più alto e del voto più basso.

Kata ammessi: Tutti i kata presenti nella lista ufficiale FIK del proprio stile, diverso dai precedenti.

Eliminatoria: I 4 concorrenti col punteggio più alto accederanno al 3° Turno (semifinali).

L'ordine di chiamata sul tatami sarà lo stesso del primo turno. Al termine del secondo turno **il punteggio del Primo turno e del Secondo turno andranno sommati per determinare la classifica provvisoria, i 4 atleti che riporteranno il punteggio più alto** disputeranno le semifinali. Nel caso di categorie **con meno di 5 atleti** si svolgerà **comunque l'eliminatoria a punteggio** (secondo turno con punteggio 6.0 – 8.0) la quale determinerà la classifica per lo svolgimento delle fasi semifinali e della finale.

2.4 Turno 3: Semifinali:

Sistema: a Bandierine.

Kata ammessi: Tutti i kata presenti nella lista ufficiale FIK del proprio stile, diverso dai precedenti.

Eliminatoria: I vincenti delle semifinali accederanno al 4° Turno (Finale).

Si eseguiranno le due semifinali, I Semifinalisti indosseranno la cintura rossa e blu.

Primo incontro (1 vs 4): il 1° classificato nella classifica provvisoria, AKA, incontrerà il 4° classificato della classifica provvisoria, AO.

Secondo incontro (2 vs 3): il 2° classificato nella classifica provvisoria, AKA, incontrerà il 3° classificato della classifica provvisoria, AO.

2.5 Turno 4: Finale:

Sistema: a Bandierine

Kata ammessi: Tutti i kata presenti nella lista ufficiale FIK del proprio stile, diverso dai precedenti.

Decreta il vincitore della categoria.

Si incontreranno i vincitori delle due semifinali. Il vincitore della prima semifinale indosserà la cintura rossa (AKA), mentre il vincitore della seconda semifinale indosserà la cintura blu (AO).

- 2.6 Nel caso di contendenti che entrino nella classifica provvisoria dopo aver riportato una squalifica, questi non potranno sostenere la semifinale e risulteranno direttamente classificati al terzo posto nella classifica finale. Nel caso entrambi i contendenti di una stessa semifinale vengano squalificati, questi risulteranno entrambi classificati al terzo posto nella classifica finale.

ART. 3: PAREGGIO

3.1 **PRIMO TURNO:**

3.2 In caso di parità nel **primo turno**, al fine di determinare la lista dei concorrenti che accederanno al secondo turno, si sommerà al punteggio ottenuto, il più basso dei 3 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.

3.3 Se, dopo questa operazione la parità persiste, si aggiungerà il più alto dei 3 voti validi ottenuti in quel turno.

3.4 Nel caso in cui la parità continui, i concorrenti dovranno eseguire un kata di spareggio, diverso da quello effettuato precedentemente.

3.5 Se, nonostante questo ancora non si riesce a determinare il vincitore, il collegio arbitrale dovrà prendere una decisione (Hantei), in base all'esecuzione dell'ultimo kata. L'arbitro centrale e tutti i giudici useranno le bandierine per determinare il vincitore.

3.6 **SECONDO TURNO:**

3.7 **Il punteggio del Primo turno e del Secondo turno andranno sommati.**

3.8 Nel caso in cui al termine del Secondo turno, **dopo aver sommato i punteggi delle due prove eseguite** risulti una parità, al fine di determinare la classifica provvisoria dei **4** concorrenti che accederanno al terzo turno, si aggiungerà al punteggio ottenuto **la somma dei voti validi più bassi del Primo e del Secondo turno.**

3.9 Se, dopo questa operazione la parità persiste, si aggiungerà **la somma dei voti validi più alti del Primo e del Secondo turno.**

3.10 Se necessario, si procederà come da articoli 3.4 e 3.5.

3.11 Nel caso in cui, invece, nella classifica provvisoria risulti una parità di punteggio tra i contendenti che comunque saranno impegnati nella stessa semifinale (2° e 3°), gli stessi non effettueranno il kata di spareggio e nella semifinale si rispetterà il sorteggio iniziale per decidere l'ordine di entrata.

3.12 I punti eliminati non saranno usati per determinare alcun risultato in alcun turno. Soltanto i tre punti rimasti validi saranno usati a questo scopo.

- 9 -

KATA

CATEGORIE NON AZZURRABILI:

❖ **BAMBINI, RAGAZZI E SPERANZE
TUTTI I GRADI (DA BIANCA A NERA)**

❖ **ESORDIENTI, CADETTI, JUNIOR, SENIOR, E VETERANI
CINTURE COLORATE.**

ART. 1: CATEGORIE E CLASSI DI ETA'

1.1 **GARA INDIVIDUALE:**

CATEGORIA	ETA'	GRADO		
BAMBINI	Fino a 7 anni	Fino ad Arancio	Verde e Blu	
RAGAZZI	8-9	Fino ad Arancio	Verde e Blu	Marrone e Nera
SPERANZE	10-11	Fino ad Arancio	Verde e Blu	Marrone e Nera
ESORDIENTI	12-13	Fino ad Arancio	Verde e Blu	
CADETTI	14-15	Fino ad Arancio	Verde e Blu	

JUNIOR	16-17	Fino ad Arancio	Verde e Blu	
SENIOR	18-40	Fino ad Arancio	Verde e Blu	
VETERANI A	41-50	Fino ad Arancio	Verde e Blu	
VETERANI B	51-60	Fino ad Arancio	Verde e Blu	

1.2 **GARA A SQUADRE:**

CATEGORIA	ETA'	GRADO
GIOVANILI	14-17	Fino a Blu
ASSOLUTI	18-40	Fino a Blu

ART. 2: TURNI, SISTEMA ARBITRALE E KATA AMMESSI

- 2.1 La gara si svolgerà nel seguente modo:
Primo turno: eliminatoria, (punteggio: 6.0 – 8.0) con eliminazione del voto più alto e del voto più basso. Vengono selezionati gli **8 atleti con il punteggio più alto** che passeranno al secondo turno. Nel caso in cui gli atleti non siano maggiori di 8 il primo turno sarà omissso e la gara partirà direttamente dal secondo turno.
- 2.2 **Secondo turno:** finale, (punteggio 7.0 – 9.0) con eliminazione del voto più alto e del voto più basso. La chiamata degli atleti sul tatami seguirà l'ordine di sorteggio del turno precedente. Queste categorie potranno essere arbitrate da 5 o 3 UDG.
- 2.3 I partecipanti da cintura bianca ad arancione possono ripetere lo stesso kata. I partecipanti da cintura verde in poi devono eseguire kata diversi per ogni turno o in caso di spareggio.
- 2.4 Al termine del secondo turno, **il punteggio del Primo turno e del Secondo turno andranno sommati** per determinare la classifica finale.

TABELLA SPECIFICA PER CATEGORIE:

CATEGORIA	CLASSE	GRADO	1° TURNO	2° TURNO	Può ripetere il kata
BAMBINI	fino a 7 anni	fino ad arancio	Shitei	Shitei	si
BAMBINI	fino a 7 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei	no
RAGAZZI	da 8 a 9 anni	fino ad arancio	Shitei	Shitei	si
RAGAZZI	da 8 a 9 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei	no
RAGAZZI	da 8 a 9 anni	marrone e nera	Shitei, Sentei, Tokui	Shitei, Sentei, Tokui	no
SPERANZE	da 10 a 11 anni	fino ad arancio	Shitei	Shitei	si
SPERANZE	da 10 a 11 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei	no
SPERANZE	da 10 a 11 anni	marrone e nera	Shitei, Sentei, Tokui	Shitei, Sentei, Tokui	no
ESORDIENTI	da 12 a 13 anni	fino ad arancio	Shitei	Shitei	si
ESORDIENTI	da 12 a 13 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei	no
CADETTI	da 14 a 15 anni	fino ad arancio	Shitei	Shitei	si
CADETTI	da 14 a 15 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei, Sentei	no
JUNIOR	da 16 a 17 anni	fino ad arancio	Shitei	Shitei	si
JUNIOR	da 16 a 17 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei, Sentei	no
SENIOR	da 18 a 40 anni	fino ad arancio	Shitei	Shitei	si
SENIOR	da 18 a 40 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei, Sentei	no
VETERANI	da 41 a 60 anni	fino ad arancio	Shitei	Shitei	si
VETERANI	da 41 a 60 anni	da verde a blu	Shitei	Shitei, Sentei	no

ART. 3: PAREGGIO.

- 3.1 **PRIMO TURNO, ELIMINATORIA:**
- 3.2 In caso di parità nel **primo turno**, al fine di determinare la lista dei concorrenti che accederanno alla finale, si sommerà al punteggio ottenuto, il più basso dei 3 voti ottenuti in quel turno.
- 3.3 Se, dopo questa operazione la parità dovesse persistere, si aggiungerà il più alto dei 3 voti ottenuti in quel turno.
- 3.4 Nel caso in cui la parità continui, i concorrenti dovranno eseguire un kata di spareggio, diverso da quello effettuato precedentemente, le cinture fino al grado di arancione potranno ripetere lo stesso kata.
- 3.5 Se, nonostante questo ancora non si riesce a determinare il vincitore, il collegio arbitrale dovrà prendere una decisione (Hantei), in base all'esecuzione dell'ultimo kata. L'arbitro centrale e tutti i giudici useranno le bandierine per determinare il vincitore.
- 3.6 **SECONDO TURNO, FINALE:**
- 3.7 **Il punteggio del Primo turno e del Secondo turno andranno sommati.**
- 3.8 Nel caso in cui al termine del Secondo turno, **dopo aver sommato i punteggi delle due prove eseguite** risulti una parità, al fine di determinare la classifica finale si aggiungerà al punteggio ottenuto **la somma dei voti più bassi del Primo e del Secondo turno.**
- 3.9 Se, dopo questa operazione la parità dovesse persistere, si aggiungerà **la somma dei voti più alti del Primo e del Secondo turno.**
- 3.10 Se necessario, si procederà come da articoli 3.4 e 3.5.

- 3.11 Nel sistema di arbitraggio a 5 arbitri i punti eliminati non verranno presi in considerazione durante la procedura dello spareggio, **nel caso di sistema di arbitraggio a 3 arbitri si prenderanno in considerazione i voti eliminati.**

- 10 -

KATA

CRITERI DECISIONALI

ART. 1: ESECUZIONE BASE

In una gara di kata ogni esecuzione sarà valutata avvalendosi di criteri decisionali oggettivi ben precisi:

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 diminuito in questi casi:

- 3.1 Per una esitazione momentanea nell'esecuzione del kata, subito corretta, si decurterà **0.1** dal voto finale.
- 3.2 Per una momentanea ma visibile pausa, si decurterà **0.2**.
- 3.3 Per una momentanea perdita di equilibrio subito rimediata, si decurterà **0.1 – 0.2**.
- 3.4 Per la mancanza di un kiai si decurterà **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. Solo l'arbitro centrale alzerà il voto.
- 4.7 Nelle categorie fino a cintura blu in tutte le classi di età, in caso di squalifica verrà assegnato il punteggio minimo. Tutti gli UdG alzeranno il voto.

LISTA UFFICIALE FIK DEI KATA:

Per i concorrenti di ogni classe di età e fino a cintura blu sono ammessi i kata propedeutici di stile

GOJU RYU	SHITO RYU	SHOTOKAN RYU	WADO RYU
SHITEI	SHITEI	SHITEI	SHITEI
Taikyoku	Ju No Kata	Taikyoku 1.2.3	Kihon Kata
Gekisai Dai Ichi	Ju Ni No Kata	Heian Shodan	Pinan Nidan
Gekisai Dai Ni	Pinan 1.2.3.4.5	Heian Nidan	Pinan Shodan
Saifa	Naihanchin Shodan	Heian Sandan	Pinan Sandan
	Saifa	Heian Yondan	Pinan Yondan
	Aoyagi	Heian Godan	Pinan Godan
	Miojio	Tekki Shodan	
	Juroku		
SENTEI	SENTEI	SENTEI	SENTEI
Seisan	Matsumora no Rohai	Bassai Dai	Kushanku
Sanseru	Bassai Dai	Kanku Dai	Niseishi
Seiunchin	Kosokun Dai	Enpi	Jion
Shisochin	Tomari no Wanshu	Jion	Passai
	Seienchin	Hangetsu	Jitte
	Pachu		
	Niseishi		
	Chinto		
TOKUI	TOKUI	TOKUI	TOKUI
Kururunfa	Jion	Tekki Nidan	Chinto
Suparimpei	Kosokun Sho	Tekki Sandan	Naihanchi
Seipai	Sochin	Jitte	Rohai
<i>*Chatan Yara no Kushanku</i>	Matsumura no Bassai	Gankaku	Wanshu
<i>*Nipaipo</i>	Tomari no Bassai	Bassai Sho	Seishan
<i>*Hanan</i>	Sanseru	Kanku Sho	
	Shisochin	Nijushiho	
<i>* eseguibili solo in caso di categorie con stili accorpati.</i>	Tomari no Chinto	Sochin	
	Nipaipo	Unsu	
	Nepai	Gojushiho Dai	
	Papuren	Gojushiho Sho	
	Kururunfa	Meikyo	
	Seipai	Chinte	
	Seisan	Wankan	
	Gojushiho	Jiin	
	Unshu		
	Suparimpei		
	Hanan		
	Hanan Ni		
	Paiku		
	Heiku		
	Chatan Yara no Kushanku		

LISTA UFFICIALE STILI RENGOKAI:

GOJU USA	SHORIN RYU KYUDOKAN	SHORIN RYU OKINAWA TE	UECHI RYU
SHITEI	SHITEI	SHITEI	SHITEI
Taikyoku Jodan	Fukiu Gata Ichi	Fugyu Shodan	Kanshiva
Taikyoku Chiudan	Fukiu Gata Ni	Fugyu Nidan	Kanshu
Taikyoku Gedan	Pinan Nidan	Pinan Nidan	Sechin
Taikyoku Consolidale Ichi	Pinan Shodan	Pinan Shodan	Seryu
Taikyoku Consolidale Ni	Pinan Sandan	Pinan Sandan	SENTEI
Taikyoku Consolidale San	Pinan Yondan	Pinan Yondan	Sesan
Taikyoku Consolidale Shi	Pinan Godan	Pinan Godan	Kanchin
Taikyoku Consolidale Go	Naihanchi Shodan	Naihanchi Shodan	Sanseryu
Taikyoku Consolidale		Naihanchi Nidan	TOKUI
Soft Kata	SENTEI	Naihanchi Sandan	Kanshiva
Geki Sei	Naihanchi Nidan	Ananku	Kanshu
Geki Sei Dai Ichi	Naihanchi Sandan	Saifa (Zuo-Fa)	Sechin
Geki Sei Dai Ni	Unsu	SENTEI	Seryu
Saifa	Jion	Wankan	Sesan
Enpi Ha	Jitte	Rohai	Kanchin
Gesaku Dai	Passai Sho	Jion	Sanseryu
Hakutsuru Ichi (Gesaku Sho)	Kushanku Sho	Jitte	
SENTEI		Seienchin (Saipa)	
Seyenchin	TOKUI	Seipai	
Seysan	Passai Dai	TOKUI	
Seipai	Kushanku Dai	Kusanku	
Shisochin	Chinti	Chatanyara Kusanku	
Hangetsu	Seisan	Passai	
Sanchin	Chinto	Tomari No Passai	
Tensho	Sochin	Gojushiho	
TOKUI	Gojushiho	Wanchu	
Sanseroo		Chinto (Kyan no Chinto)	
Kururunfa		Suparimpei (Pechurin)	
Urban Kururunfa		Annan	
Suparimpei		Nipaipo	
Hanan		Unshu	
Genkaku		Paiku	
Gankaku		Heiku	
		Happoren no Kata	
		Hakutsuru no Kata	