



REGOLAMENTO D'ARBITRAGGIO PER LE GARE DI KARATE

AVVERTENZA

Le “regole” differenti dal “vecchio” Regolamento UISP-DO sono scritte in colore blu.

REGOLAMENTO DI KUMITE

ARTICOLO 1: AREA DI GARA

1. L'area di gara deve essere piana e priva di asperità. L'area di gara deve essere un quadrato di **8 metri** per lato.
2. L'area di gara è formata da una superficie quadrata, i cui lati misurano otto metri (a partire dall'esterno), cui va aggiunto un altro metro su ogni lato, come area di sicurezza. E' prevista un'area di sicurezza che si estende per due metri su ogni lato. Nel caso in cui venga utilizzata un'area di gara sopraelevata, alla zona di sicurezza si deve aggiungere un altro metro su ogni lato.
3. Due materassini vengono girati sul colore rosso ad un metro di distanza dal centro del tappeto per formare un confine tra gli Atleti.
4. L'Arbitro starà centrato tra i due materassini rivolto verso gli Atleti ad una distanza di due metri dall'area di sicurezza.
5. Ogni Giudice è seduto ad un angolo del tappeto nell'area di sicurezza. L'Arbitro può muoversi su tutto il tappeto, compresa l'area di sicurezza dove sono seduti i Giudici. Ogni Giudice ha in dotazione una bandierina rossa e una **bianca**.
7. **L'Arbitrator** è seduto al tavolo ufficiale, tra il segnapunti e il cronometrista.
8. Gli Allenatori sono seduti al di fuori dell'area di sicurezza, sui rispettivi lati accanto al tappeto di fronte al tavolo ufficiale. Nel caso in cui l'area di gara sia sopraelevata, gli Allenatori saranno seduti al di fuori dell'area sopraelevata.

SPIEGAZIONE:

- I. Non è consentita la presenza di tabelloni, muri, pilastri, etc. entro un metro dal perimetro esterno della zona di sicurezza.*
- II. I materassini utilizzati devono essere antiscivolo nella parte a contatto con il pavimento, ma avere un basso coefficiente di attrito nella parte superiore. L'Arbitro deve verificare che i materassini non si separino durante la gara, poiché le fessure possono causare lesioni e costituiscono una fonte di pericolo.*

ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE

1. Atleti devono indossare il karategi, [gli Allenatori devono indossare la tuta sociale o il karategi.](#)
2. La Commissione Arbitrale può allontanare ogni Atleta o Allenatore che non dovesse conformarsi al presente Regolamento.

ARBITRI:

1. Arbitri e Giudici devono indossare la divisa ufficiale indicata dalla Commissione Arbitrale. La divisa deve essere indossata in tutte le competizioni.
2. La divisa ufficiale deve essere costituita da:
 - Giacca blu marino ad un petto con due bottoni argentati.
 - Camicia bianca.
 - Cravatta ufficiale, indossata senza fermacravatta.
 - Cordoncino discreto per il fischiotto.
 - Pantaloni color grigio chiaro senza risvolti.
 - Calzini di color blu scuro o nero, scarpe nere da usare nell'area di gara.
 Arbitri e Giudici di sesso femminile possono indossare un fermacapelli e orecchini discreti, nonché, per motivi religiosi, un copricapo del tipo conforme la loro religione.
 Arbitri e Giudici possono indossare la fede nuziale.

ATLETI:

1. Gli Atleti devono indossare un Karate-gi bianco senza strisce, decori o ricami personali. [Una cintura rossa viene indossata da uno dei due Atleti, l'altro atleta potrà indossare la cintura corrispondente al suo grado o una cintura blu.](#) Le cinture rossa e blu devono essere larghe circa cinque centimetri e sufficientemente lunghe da lasciare liberi quindici centimetri su ciascun lato del nodo, ma non devono superare la lunghezza di tre quarti della coscia. Le cinture devono essere senza ricami personali, pubblicità o altri segni oltre l'etichetta originale del fabbricante.
2. La giacca una volta stretta intorno alla vita con la cintura deve ricadere sui fianchi per una lunghezza minima sufficiente a ricoprirli, ma non può superare la lunghezza di tre quarti della coscia. Le Atlete possono indossare una T-shirt bianca sotto la giacca del Karategi. I lacci della giacca devono essere legati. Non possono essere usate giacche prive di lacci.
3. Le maniche della giacca devono essere lunghe tanto da coprire almeno metà dell'avambraccio ma non devono essere più lunghe della piega del polso. Non è consentito arrotolare le maniche della giacca. All'inizio del combattimento i lacci della giacca devono essere legati. In ogni caso, qualora dovessero rompersi durante l'incontro, all'Atleta non dovrà essere richiesto di cambiare la giacca.

4. I pantaloni devono essere sufficientemente lunghi da coprire almeno due terzi della tibia, ma non devono essere più lunghi della caviglia e non possono essere arrotolati.
5. Gli Atleti devono tenere puliti i propri capelli e tagliarli ad una lunghezza che non intralci il regolare svolgimento della gara. L'Hachimaki (benda intorno al capo) non è consentito. Se l'Arbitro ritiene che i capelli di un Atleta siano troppo lunghi e/o sporchi, può squalificarlo dal combattimento. Nel Kumite i fermacapelli sono proibiti, come anche le mollette metalliche. Nastri, perline e altre decorazioni sono proibiti. Sono consentiti uno o due elastici discreti su una singola coda di cavallo.
6. Le Atlete possono indossare per motivi religiosi il copricapo: sciarpa di tessuto monocromatico nero a copertura dei capelli, ma non della gola.
7. Gli Atleti devono avere le unghie delle mani e **dei piedi** corte, non indossare oggetti metallici, poiché questi potrebbero ferire i loro avversari. L'uso di apparecchi metallici per i denti **è permesso solo dopo parere positivo del medico di gara che ne abbia visionato i paradenti.**
8. Le seguenti protezioni sono obbligatorie:
 1. Guantini, **con il pollice scoperto di colore bianchi, rossi o blu;**
 2. Paradenti;
 3. Corpetto (per tutti gli Atleti/e) e paraseno per le Atlete;
 4. Paratibia;
 5. Parapiedi;

La conchiglia **è obbligatoria.**

9. Non è consentito l'uso di occhiali. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio dell'Atleta.
10. Non è consentito indossare indumenti o dispositivi proibiti.
11. E' compito dell'**Arbitrator** di assicurarsi prima di ogni combattimento che gli Atleti indossino l'equipaggiamento approvato.
12. L'uso di bende, ovatta o supporti in seguito a lesioni deve essere autorizzato **dal Medico Ufficiale.**

ALLENATORI:

1. Gli/le Allenatori/Allenatrici, per tutta la durata della gara, devono indossare la tuta ufficiale della loro **Società** e devono esporre il loro accredito ufficiale, durante i quali gli Allenatori devono indossare un abito scuro, camicia e cravatta - mentre le Allenatrici possono scegliere se indossare un vestito, un abito, o un completo gonna e giacca in colori scuri. Le Allenatrici possono altresì indossare, per motivi religiosi, lo stesso copricapo approvato che è consentito indossare agli Arbitri e Giudici di sesso femminile.

SPIEGAZIONE:

1. *L'Atleta primo chiamato sul tappeto dovrà indossare una cintura rossa (Aka).*
2. *Il paradenti deve aderire perfettamente.*
3. *Se un Atleta si presenta nell'area di gara abbigliato in maniera inappropriata, non verrà immediatamente squalificato, ma gli verrà dato un minuto per cambiarsi e vestirsi conformemente alle regole. [Se non provvede entro tale termine verrà squalificato per Hansoku.](#)*
4. *Se la Commissione Arbitrale acconsente, gli Arbitri possono togliersi la giacca.*

ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KUMITE

1. Un torneo di Karate può comprendere una competizione di Kumite e/o una competizione di Kata. La competizione di Kumite, a sua volta, può articolarsi in una gara individuale e in una gara a Squadre. Nella gara Individuale gli Atleti sono suddivisi in base a classi di età e categorie di peso. Ciascuna categoria di peso, infine, viene suddivisa in combattimenti. Il termine "combattimento" descrive anche gli incontri di Kumite tra Atleti appartenenti a Squadre contrapposte.
2. Si applica il sistema ad eliminazione diretta con ricupero, a meno che non sia stabilito diversamente per la competizione. Quando viene usato il sistema round-robin (girone all'italiana) si segue [l'apposito Regolamento](#).
3. Nelle gare individuali nessun Atleta può essere sostituito da un altro dopo che è stato effettuato il sorteggio.
4. Gli Atleti o le Squadre che non si presentano quando sono chiamati vengono squalificati (KIKEN). Se manca un Atleta in un incontro a Squadre, in quel combattimento il punteggio sarà di **8-0** a favore dell'altra Squadra. La squalifica per KIKEN comporta l'esclusione dell'Atleta dalla gara in questione, sebbene ciò non gli impedisca di partecipare all'altra gara di Kumite (individuale o a Squadre) o alla competizione di Kata.
5. Le Squadre Maschili sono composte da [tre Atleti, più le rispettive "riserve"](#). Le Squadre Femminili sono composte da quattro Atlete, con tre concorrenti per incontro.
6. Gli Atleti sono tutti componenti della Squadra. Non ci sono riserve fisse. Prima di ogni incontro, un Rappresentante della Squadra deve presentare al tavolo ufficiale un modulo ufficiale contenente i nomi e l'ordine di combattimento degli Atleti. [Gli Atleti possono essere modificati in ogni turno](#) a patto che la nuova formazione venga resa nota prima dell'inizio dell'incontro; una volta notificata, tuttavia, non può essere modificata sino alla fine dell'incontro medesimo. La Squadra sarà squalificata (**Hansoku**)

se uno qualsiasi dei suoi membri o il suo Allenatore dovesse modificare la composizione della squadra o l'ordine di combattimento senza darne comunicazione scritta prima dell'inizio dell'incontro. Nelle Gare a Squadre, se un Atleta subisce un Hansoku o Shikkaku, il suo punteggio è azzerato ed è assegnato un punteggio di **8-0** a favore dell'altra Squadra.

SPIEGAZIONE:

1. *Per "turno" si intende una fase distinta all'interno di una gara che porta all'individuazione dei finalisti. In una competizione di Kumite ad eliminazione diretta, un turno elimina il cinquanta per cento degli Atleti che vi hanno combattuto, compresi gli Atleti senza Avversario. In questo senso, si può parlare di turno sia nella fase eliminatoria preliminare che nei recuperi. In una competizione a matrice ("Round Robin"), detta anche "girone all'italiana", un turno consente a tutti gli Atleti di una pool di effettuare un combattimento contro ciascuno degli avversari della medesima pool.*
2. *Si noti che il termine "combattimento" si riferisce al combattimento tra due Atleti, mentre il termine "incontro" si riferisce all'insieme dei combattimenti tra i componenti di due Squadre.*
3. *L'uso dei nomi degli Atleti può causare problemi di pronuncia e identificazione. **Ove possibile** si dovrebbe ricorrere all'assegnazione e all'uso di numeri identificativi.*
4. *Durante lo schieramento, prima di un incontro, la Squadra deve presentare esclusivamente gli Atleti effettivi che combattono in quell'incontro. Gli Atleti che non sono in formazione, così come l'Allenatore, non si schierano e stanno seduti in un'area appositamente predisposta*
5. *Per gareggiare, le Squadre Maschili devono presentare almeno **due Atleti così come** le Squadre Femminili. Se una Squadra dovesse presentare un numero inferiore di Atleti, perderà l'incontro (Kiken).*
6. *Per ufficializzare la squalifica per KIKEN l'Arbitro utilizza la seguente gestualità: punta il dito verso il lato dell'Atleta o della Squadra assenti e annuncia "Aka/**Shiro** no Kiken; successivamente assegna la vittoria (Kachi) all'avversario.*
7. *La formazione con l'ordine di combattimento deve essere presentata dall'Allenatore, o da un Atleta designato dalla Squadra. Se è l'Allenatore a presentare la formazione, deve essere chiaramente identificabile come tale; altrimenti, la presentazione può essere respinta. La formazione deve includere il nome del Paese o della Squadra, il colore di cintura assegnato alla Squadra per quell'incontro e l'ordine di combattimento dei Membri della Squadra. Sia i nomi degli Atleti che **gli eventuali** numeri loro assegnati devono essere inclusi nel modulo, che deve essere firmato dall'Allenatore o da persona delegata.*

8. *L'Allenatore deve presentare il proprio accredito unitamente a quello degli Atleti della Squadra al tavolo ufficiale. L'Allenatore deve sedersi sulla sedia a lui assegnata e non può interferire, con parole o fatti, nel normale svolgimento dell'incontro.*
9. *Se per un errore gareggiano Atleti sbagliati, indipendentemente dal risultato, il combattimento interessato viene dichiarato nullo. Per evitare simili errori, il vincitore di ogni combattimento deve accertarsi che sia stata correttamente registrata la vittoria al tavolo ufficiale prima di lasciare l'area di gara.*

ARTICOLO 4: GRUPPO ARBITRALE

1. Il Gruppo Arbitrale è costituito per ogni combattimento da un Arbitro (SHUSHIN), quattro Giudici (FUKUSHIN) e un Arbitrator (KANSA), che vengono designati *dalla Commissione Arbitrale*.
2. *Gli Ufficiali di Gara non possono arbitrare, ove possibile, gli Atleti della stessa Regione e/o Provincia. Non possono arbitrare in ogni caso Atleti della propria Società.*
3. Distribuzione degli Arbitri e Giudici e selezione del gruppo arbitrale: Per le fasi eliminatorie la Commissione Arbitrale *deciderà* l'elenco degli Arbitri e Giudici assegnati a ciascun Tappeto. Questo elenco viene preparato dalla Commissione Arbitrale una volta completato il sorteggio degli atleti e al termine del Briefing arbitrale. L'elenco deve contenere solo gli Arbitri presenti al Briefing e seguire i criteri indicati in precedenza. Per ciascun Tappeto, 4 Giudici, 1 Arbitro e un Arbitrator saranno selezionati casualmente come Gruppo arbitrale per ogni combattimento.

SPIEGAZIONE:

1. *All'inizio del combattimento l'Arbitro si posiziona in piedi all'esterno dell'area di gara. Alla sinistra dell'Arbitro si trovano i Giudici 1 e 2 e alla destra si trovano i Giudici 3 e 4.*
2. *Dopo un formale scambio di saluti tra gli Atleti e il Gruppo Arbitrale, l'Arbitro fa un passo indietro, i Giudici si rivolgono verso di lui, si salutano reciprocamente e si dirigono verso le rispettive posizioni.*
3. *Quando l'intero Gruppo Arbitrale cambia, gli Ufficiali di Gara che escono (ad eccezione dell'Arbitrator) riprendono le posizioni assunte prima dell'inizio del combattimento, effettuano il saluto e insieme abbandonano l'area di gara.*
4. *Quando viene sostituito un singolo Giudice, il Giudice entrante va verso quello uscente, si inchinano l'uno verso l'altro e si scambiano i ruoli.*
5. *Nelle gare a Squadre, se il Gruppo Arbitrale ha le qualifiche necessarie, Arbitro e Giudici **possono** ruotare la loro posizione ad ogni combattimento.*

ARTICOLO 5: DURATA DEL COMBATTIMENTO

1. La durata di un combattimento sia maschile che femminile che di tutte le categorie viene di anno in anno inserita nel **Regolamento Gare UISP-DO**.
2. Il tempo di gara prende il via quando l'Arbitro dà il segnale di inizio e si interrompe ogni qualvolta l'Arbitro dà lo "YAME".
3. Il Cronometrista per mezzo di un gong o di un segnalatore acustico dà il segnale che indica "**15 secondi alla fine del combattimento**" nonché il segnale di "*tempo scaduto*". Il segnale di "*tempo scaduto*" indica che il combattimento è finito.
4. Gli Atleti hanno diritto ad un periodo di riposo tra i combattimenti pari alla durata standard del combattimento medesimo.

ARTICOLO 6: PUNTEGGIO

1. I punti sono i seguenti:
 - a) **IPPON** Tre punti;
 - b) **WAZA-ARI** Due punti;
 - c) **YUKO** Un punto.
2. I punti vengono assegnati per tecniche eseguite sulle aree bersaglio in conformità ai seguenti criteri:
 - a) Buona Forma;
 - b) Atteggiamento **Corretto**;
 - c) Applicazione Vigorosa (POTENZA);
 - d) Consapevolezza (ZANSHIN);
 - e) Corretta Scelta di Tempo (TIMING);
 - f) Distanza Corretta.
3. **IPPON** viene assegnato per:
 - a) Calci Jodan;
 - b) **Ogni tecnica valida eseguita su un Atleta caduto o proiettato.**
4. **WAZA-ARI** viene assegnato per:
 - a) Calci Chudan
5. **YUKO** viene assegnato per:
 - a) Chudan o Jodan Tsuki;
 - b) Chudan o Jodan Uchi
6. Gli attacchi sono limitati alle seguenti aree:
 - a) Testa;
 - b) Viso;
 - c) Collo;
 - d) Addome;
 - e) Petto;
 - f) Schiena;
 - g) Fianco

7. Una tecnica efficace effettuata nel momento stesso in cui viene segnalata la fine del combattimento viene considerata valida. Una tecnica, anche se efficace, ma effettuata dopo un ordine di sospensione o la fine del combattimento non viene ritenuta valida e possono essere assegnate sanzioni nei confronti dell'Atleta che ha sferrato l'attacco.
8. Nessuna tecnica, anche se corretta dal punto di vista Tecnico, porta all'assegnazione del punto se portata quando i due Atleti sono fuori dell'area di gara. Tuttavia, se uno dei due Atleti esegue una tecnica valida mentre è ancora all'interno dell'area di gara e prima che l'Arbitro dia lo "YAME", la tecnica viene ritenuta valida. **Nella situazione contraria la tecnica non sarà considerata valida.**

SPIEGAZIONE:

Una tecnica, per essere valida, deve essere portata in un'area utile per il punteggio, come stabilito dall'Articolo 6. La tecnica deve essere adeguatamente controllata rispetto al bersaglio scelto e deve soddisfare tutti e 6 i criteri prescritti per l'assegnazione dei punti, come definito dal precedente Paragrafo 2.

Terminologia	Criteri Tecnici
IPPON (3 punti) assegnato per:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calci Jodan, intendendosi con Jodan viso, testa e collo. 2. Qualsiasi tecnica utile per il punteggio portata su un Atleta proiettato, caduto per proprio conto, o che altrimenti si trovi a terra.
WAZA-ARI (2 punti) assegnato per:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calci Chudan, intendendosi con Chudan addome, petto, schiena e fianchi.
YUKO (1 punto) assegnato per:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ogni colpo (tsuki) portato a una delle sette aree bersaglio. 2. Ogni colpo (uchi) portato a una delle sette aree bersaglio.

1. *Per ragioni di sicurezza, le proiezioni in cui l'Avversario viene afferrato sotto la vita, proiettato senza essere trattenuto, le proiezioni pericolose, o quelle in cui il fulcro è sopra il livello dei fianchi, sono proibite e sanzionate con un richiamo e/o una penalità. Costituiscono delle eccezioni le spazzate*

convenzionali del Karate che non richiedono il bloccaggio dell'avversario durante l'esecuzione, come il de ashi-barai, il ko uchi gari ecc. Dopo l'esecuzione di una proiezione, l'atleta deve **immediatamente** tentare di eseguire una tecnica da punto.

2. Quando un Atleta è proiettato secondo le regole, scivola, cade o per altri ragioni ha il torso che tocca il tappeto, ed è poi raggiunto da una tecnica valida dell'avversario, **il punto sarà IPPON.**
3. Una tecnica eseguita con "**Buona Forma**", secondo il **concetto tradizionale** del Karate, è considerata efficace.
4. "**L'Atteggiamento Corretto**" costituisce una componente essenziale della buona forma; con tale termine si indica un comportamento privo di malizia, di grande concentrazione durante l'esecuzione della tecnica valida per il punteggio.
5. L"**Applicazione Vigorosa**" definisce la potenza e la velocità della tecnica e la volontà concreta che la tecnica vada a segno.
6. La "**Consapevolezza**" (**ZANSHIN**) è ciò che spesso manca durante la messa a segno di un punto. Si tratta della condizione d'impegno continuo nel quale colui che gareggia mantiene la totale concentrazione, l'osservazione e la consapevolezza della possibilità che l'avversario sferrì il contrattacco. Per esempio: **egli non si volta da un'altra parte mentre mette in atto una tecnica e continua a rivolgersi all'avversario anche dopo aver concluso la tecnica.**
7. Si parla di "**Corretta Scelta di Tempo**" (**TIMING**) quando si riesce a mettere in atto una tecnica nel momento in cui questa può avere l'effetto potenzialmente più efficace.
8. "**Distanza Corretta**" significa eseguire una tecnica alla precisa distanza in cui avrà il **massimo effetto potenziale**. Per questo, se la tecnica viene messa in atto nel momento in cui l'avversario si sta allontanando velocemente, l'effetto potenziale del colpo sarà minore.
9. La **Distanza** si riferisce anche al punto in cui la tecnica completata si arresta o si avvicina al bersaglio. Tuttavia, le tecniche Jodan, che arrivano a una distanza di 5 cm rispetto al bersaglio e che l'Avversario non tenta di parare o schivare portano alla messa a segno di un punto, a patto che la tecnica soddisfi tutti gli altri criteri. La distanza si riferisce anche al punto in cui la tecnica viene portata; per essere veramente valida la tecnica deve avere la potenza (forza per velocità), e la possibilità di penetrare a fondo nell'obbiettivo con il massimo controllo. Un braccio completamente teso possiede un blando coefficiente di penetrazione ma soprattutto una mancata capacità di controllo. La valutazione di un Arbitro deve tenere in grande considerazione questi particolari. Per esempio: una tecnica di pugno che arriva a 2/3 centimetri dal viso dell'avversario con **il braccio leggermente piegato**, è una tecnica portata con distanza corretta.

10. Una tecnica **non valida** è quella eseguita senza tener conto di tutte i criteri finora descritti; pertanto una tecnica di calcio, anche se **Jodan**, portata senza buona forma non varrà alcun punto, men che meno un **Ippon**.
11. Le tecniche che giungono a segno sotto la cintura possono portare all'assegnazione del punto, purché il bersaglio del colpo sia più in alto della zona pubica. Il collo è zona bersaglio come lo è la gola. Tuttavia, non è consentito alcun contatto con la gola anche se è possibile mettere a segno un punto se la tecnica è adeguatamente controllata e non porta ad alcun contatto.
12. Una tecnica che giunge sulla scapola può portare all'assegnazione di un punto. La parte della spalla che non dà diritto ad alcun punto è l'articolazione scapolo-omerale.
13. Il segnale di "tempo scaduto" indica il tempo oltre il quale non è possibile mettere a segno altri punti, anche se è possibile che l'Arbitro, inavvertitamente, non fermi immediatamente il combattimento. Tuttavia il segnale di "tempo scaduto" non significa che non possano essere imposte delle sanzioni. Sanzioni possono essere imposte dal Gruppo Arbitrale fino al momento in cui gli Atleti non lasciano l'area di gara. Penalità possono essere imposte anche successivamente, ma solo dalla Commissione Disciplinare.
14. Quando due Atleti eseguono tecniche valide nello stesso momento, il criterio della "Corretta Scelta di Tempo" (TIMING) non è soddisfatto e la scelta corretta sarebbe non assegnare punti. Tuttavia **entrambe le tecniche vengono assegnate, se hanno due bandierine a loro favore e i punti sono portati a segno prima dello YAME e della fine del tempo.**
15. Se un Atleta, prima che l'incontro sia fermato, porta a segno più tecniche consecutive ciascuna delle quali valida ai fini del punteggio, **verrà assegnato solo il punto con il valore più alto** indipendentemente dalla sequenza in cui le tecniche sono state eseguite. Per esempio: se una valida tecnica di pugno viene eseguita dopo una valida tecnica di calcio, il punto viene assegnato per la tecnica di calcio (Wazaari o Ippon), indipendentemente dal fatto che il pugno sia arrivato prima, perché il punto per la tecnica di calcio ha un valore più alto.

ARTICOLO 7: CRITERI DECISIONALI

All'Atleta viene assegnata la vittoria nei seguenti casi: ha riportato un netto vantaggio di otto punti sull'avversario; alla fine del combattimento ha realizzato il maggior numero di punti; ha lo stesso numero di punti dell'avversario ma gli è stato assegnato un vantaggio **per aver effettuato il primo punto incontrastato (SENSHU)**; ha ottenuto il giudizio favorevole all'HANTEI; al suo avversario è stato imposto HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN.

1. Nessun combattimento **individuale** può finire in parità. L'Arbitro potrà annunciare il pareggio (HIKIWAKE) **solo nelle gare a Squadre**, qualora un combattimento dovesse concludersi senza punti ovvero con punteggio di parità, ma senza che alcuno degli Atleti abbia ottenuto il SENSU.
2. **Il SENSU viene assegnato unicamente** quando l'atleta effettua il primo punto incontrastato, non può essere assegnato se tale punto è stato ottenuto dalla somma di ammonizioni da parte dell'avversario.
3. In ogni combattimento, se allo scadere del tempo i punti sono uguali, ma uno degli Atleti ha ottenuto il "vantaggio per il primo punto non contrastato" (**SENSU**), allora detto Atleta verrà dichiarato vincitore. Nelle gare individuali, se il combattimento termina senza punti o in parità, e nessuno degli Atleti ha ottenuto il "vantaggio per il primo punto non contrastato", la decisione sarà presa con il voto finale dei quattro Giudici e dell'Arbitro, ognuno con un voto decisivo. **La decisione a favore di uno dei due Atleti è obbligatoria**, e deve essere assunta sulla base dei seguenti criteri:
 - a) Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati;
 - b) la superiorità delle tecniche e tattiche evidenziate;
 - c) il maggior numero di azioni iniziate.
4. **Se l'Atleta al quale è stato assegnato il SENSU riceve un richiamo di Categoria 2 per aver evitato il combattimento con i seguenti comportamenti: uscire dall'area di gara, scappare, trattenere, spingere, lottare, fermarsi petto contro petto, quando rimangono meno di 15 secondi al termine del combattimento, questi perderà automaticamente questo vantaggio e l'Arbitro ufficializzerà la decisione eseguendo la gestualità prevista per l'annullamento annunciando "Aka/Shiro SENSU TORIMASEN".** In caso di annullamento del SENSU quando mancano meno di 15 secondi al termine del combattimento, **il SENSU non potrà più essere assegnato ad alcuno dei due Atleti.** Se viene assegnato il SENSU, ma a seguito dell'accoglimento di una protesta viene assegnato un punto anche all'avversario, si dovrà utilizzare la medesima procedura per l'annullamento del SENSU poiché il punto che ha portato al SENSU non può essere considerato incontrastato.
5. La Squadra vincente è quella che ha vinto il maggior numero di combattimenti. Se le due Squadre hanno riportato lo stesso numero di vittorie, allora la Squadra vincente è quella che ha ottenuto il maggior numero di punti, considerando sia i combattimenti persi che quelli vinti.
6. Se le due Squadre hanno vinto lo stesso numero di combattimenti riportando lo stesso numero di punti, allora si disputa un combattimento decisivo. Ogni Squadra può scegliere **un componente del peso sorteggiato** indipendentemente dal fatto se l'Atleta scelto abbia già combattuto o meno nell'incontro tra le due Squadre. Se nel combattimento di spareggio nessuno dei due Atleti ha realizzato più punti dell'avversario, o, in caso di parità, ha ottenuto il SENSU, la decisione è presa all'HANTEI. Il risultato dell'HANTEI per il combattimento di spareggio determina anche il risultato di tutto l'incontro.

7. Nelle gare a Squadre, quando una Squadra ha il numero di vittorie sufficienti o ha realizzato un numero di punti sufficienti per poter essere dichiarata vincitrice, l'incontro a quel punto termina e non ci saranno altri combattimenti.

Nelle gare individuali qualora entrambi gli Atleti, Aka e Shiro, siano squalificati per Hansoku nello stesso combattimento, l'avversario del turno successivo verrà dichiarato vincitore per diritto (nessun risultato annunciato). Qualora la squalifica di entrambi gli Atleti venga comminata durante i combattimenti validi per l'assegnazione delle medaglie, si dovrà comunque procedere all'assegnazione della vittoria per Hantei.

SPIEGAZIONE:

- I. *Quando l'esito di un combattimento si decide ai voti (HANTEI), l'Arbitro esce dall'area di gara e annuncia "HANTEI"; il comando sarà seguito da un duplice suono del fischietto. I Giudici indicano la loro decisione mediante le bandierine in dotazione, mentre l'Arbitro indica il proprio voto sollevando il braccio verso l'Atleta prescelto. L'Arbitro emette un breve suono con il fischietto, torna alla sua posizione iniziale, annuncia la decisione ed indica il vincitore con la prescritta gestualità.*
- II. *La situazione di "vantaggio per il primo punto non contrastato" (SENSHU) si verifica quando un Atleta ha effettuato la prima tecnica da punto sull'avversario, senza che questi abbia a sua volta realizzato contemporaneamente alcuna tecnica da punto. Qualora entrambi gli Atleti realizzino contemporaneamente tecniche da punto, non si procede all'assegnazione del "vantaggio per il primo punto non contrastato" ed entrambi gli Atleti mantengono la possibilità di ottenere il **Senshu** più avanti nel combattimento.*

ARTICOLO 8: COMPORTAMENTI PROIBITI

Ci sono due categorie di comportamenti proibiti: la Categoria 1 e la Categoria 2.

CATEGORIA 1.

1. Le tecniche che hanno un contatto eccessivo e le tecniche che hanno anche un minimo contatto con la parte **Jodan** del corpo.
2. Attacchi alle braccia o alle gambe, all'inguine, alle articolazioni o al collo del piede.
3. Attacchi al viso con tecniche a mano aperta.
4. Tecniche di proiezione pericolose o vietate.
5. *Tecniche che per loro natura non possono essere controllate e costituiscono un rischio per la sicurezza dell'avversario, e attacchi incontrollati.*

CATEGORIA 2.

1. Simulare o esagerare lesioni.
2. Uscite dall'area di gara (JOGAI) non causate dall'Avversario.
3. Comportamenti che mettono a repentaglio se stessi, che espongono l'Atleta a lesioni da parte dell'Avversario, o comportamenti caratterizzati da inadeguate misure di auto-protezione (MUBOBI).
4. Evitare il combattimento per ostacolare la messa a segno di punti da parte dell'Avversario.
5. **Passività – non ingaggiare il combattimento (non può essere assegnata negli ultimi 15 secondi dell'incontro).**
6. Trattenerne, spingere, lottare o fermarsi petto contro petto, senza tentare una proiezione o un'altra tecnica.
7. **Afferrare l'avversario con entrambe le mani per qualsiasi ragione che non sia eseguire una proiezione afferrando la gamba con cui l'avversario ha sferrato un calcio.**
8. **Afferrare il braccio o il karate-GI dell'avversario con una mano senza tentare immediatamente una proiezione o una tecnica da punto.**
9. Attacchi simulati con la testa, le ginocchia o i gomiti.
10. Parlare o provocare l'Avversario, senza obbedire agli ordini dell'Arbitro, comportamenti scortesi nei confronti degli Arbitri o altre violazioni dell'etichetta.

SPIEGAZIONE:

1. *Il Karate agonistico è una disciplina sportiva e, perciò, alcune delle tecniche più pericolose sono proibite e tutte le tecniche devono essere controllate. Gli Atleti allenati possono assorbire colpi relativamente forti sulle regioni coperte da muscolatura, come l'addome, ma rimane il fatto che la testa, il viso, il collo, l'inguine e le articolazioni sono punti particolarmente esposti alle lesioni. Pertanto, qualsiasi tecnica che provochi una lesione deve essere sanzionata, a meno che questa non sia stata causata dallo stesso Atleta che l'ha subita. Gli Atleti devono eseguire tutte le tecniche mantenendo il controllo e la buona forma. In caso contrario, sono sanzionati con un richiamo o una penalità, qualunque sia la tecnica usata impropriamente.*
2. **CONTATTO CON IL VISO:** *Non sono consentiti contatti anche leggeri alla parte Jodan del corpo anche se non provocano lesioni. Se si verifica un contatto Jodan (o un colpo non adeguatamente controllato Chudan) l'Arbitro dopo consulto con il medico di gara, può imporre un richiamo (CHUKOKU). Un secondo contatto avvenuto nelle stesse circostanze viene punito con KEIKOKU e assegna **uno Yuko all'avversario**. Un terzo contatto viene sanzionato con HANSOKU CHUI e un **Waza-ari all'avversario**. Qualsiasi ulteriore contatto, anche se non abbastanza significativo da diminuire le possibilità di vittoria dell'Avversario, viene penalizzato con HANSOKU. Ciò non significa che a un primo contatto di una certa rilevanza non possa essere assegnata una penalità più grave del CHUKOKU.*

3. *L'Arbitro deve continuare a osservare l'Atleta infortunato fino alla ripresa del combattimento. Ritardare lievemente la decisione consente ai sintomi della lesione, ad esempio l'epistassi, di manifestarsi. L'osservazione rivela anche gli eventuali sforzi dell'Atleta di far sembrare più grave un lieve infortunio al fine di ottenere dei vantaggi. Esempi sono l'atto di soffiarsi violentemente il naso o sfregarsi la faccia.*
4. *Infortuni preesistenti possono produrre sintomi sproporzionati rispetto all'entità del contatto subito e i Giudici devono tenere conto anche di ciò nel momento in cui comminano sanzioni per quello che sembrerebbe un contatto eccessivo. Ad esempio, quello che sembra un contatto relativamente lieve può rendere l'Atleta incapace di proseguire a causa di un infortunio subito in un precedente combattimento. Prima dell'inizio di una gara l'Arbitrator deve esaminare la documentazione medica e assicurarsi che gli Atleti siano idonei al combattimento. L'Arbitro deve essere informato se un Atleta è stato curato per eventuali infortuni.*
5. *Gli Atleti che mostrano una reazione eccessiva per un lieve contatto, per fare in modo che i Giudici puniscano il loro Avversario, ad esempio tenersi la faccia e barcollare, o cadere senza motivo, saranno immediatamente sanzionati.*
6. *Simulare una lesione che non esiste rappresenta una violazione grave del Regolamento. L'Atleta che simula una lesione viene penalizzato con l'HANSOKU; questo avviene, ad esempio, quando atti come il cadere e il rotolarsi sul pavimento non sono giustificati dalla presenza di un infortunio riscontrato dal Medico Ufficiale.*
7. *Esagerare l'effetto di una lesione rappresenta un comportamento meno grave ma viene comunque considerato un comportamento inaccettabile e quindi il primo caso di esagerazione viene sanzionato con un avvertimento minimo di HANSOKU CHUI. Esagerazioni più gravi come barcollare, cadere, rialzarsi e cadere di nuovo e così via, vengono penalizzati direttamente con HANSOKU in considerazione della gravità della violazione.*
8. *Gli Atleti cui viene imposto l'HANSOKU per aver simulato un infortunio vengono immediatamente sottoposti a visita da parte della Commissione Medica. Prima della fine della gara, la Commissione Medica presenterà la propria relazione alla Commissione Arbitrale.*
9. *La gola rappresenta una zona particolarmente vulnerabile e anche il più leggero contatto è sanzionato con richiami o penalità, a meno che la responsabilità sia da attribuire all'Atleta che l'ha subito.*
10. *Le tecniche di proiezione sono di due tipi. Le "tradizionali" tecniche di spazzata, come ashi barai, ko uchi gari, ecc., in cui l'Avversario viene fatto cadere perché perde l'equilibrio o viene proiettato a terra senza essere prima afferrato, e le proiezioni in cui l'avversario deve essere afferrato o trattenuto durante l'esecuzione della tecnica. L'unico caso in cui la proiezione può essere eseguita trattenendo l'avversario con*

entrambe le mani è una proiezione a seguito della presa della gamba dell'avversario che stava eseguendo un calcio. Il fulcro della proiezione, non deve essere sopra il livello dell'anca e l'Avversario deve essere trattenuto durante tutta l'azione per consentire una caduta sicura. Sono espressamente vietate le proiezioni sopra le spalle, come seio nage, kata guruma, ecc. e le cosiddette proiezioni "sacrificio", come tomoe nage, sumi gaeshi, ecc. E' altresì proibito afferrare l'avversario sotto la vita, alzarlo e proiettarlo, ovvero afferrargli le gambe dal basso. Se un Atleta si infortuna per effetto di una tecnica di proiezione, il Gruppo Arbitrale dovrà comminare una sanzione.

11. *L'Atleta può afferrare il braccio o il karategi dell'avversario con una mano allo scopo di eseguire una proiezione o una tecnica diretta – **ma non può continuare a trattenere per eseguire tecniche in serie.** Trattenere con una mano è consentito quando si esegue immediatamente una tecnica da punto o una proiezione, o per fermare una caduta. Trattenere con due mani è consentito solo se si afferra la gamba, con la quale l'avversario ha sferrato un calcio, con lo scopo di eseguire una proiezione.*
12. *Le tecniche a mano aperta al viso sono vietate perché costituiscono un pericolo per gli occhi dell'Avversario.*
13. *JOGAI si riferisce alla situazione in cui il piede dell'Atleta, o qualsiasi altra parte del corpo, tocca il suolo fuori dall'area di gara. Un'eccezione si ha quando l'Atleta viene fisicamente spinto o proiettato fuori dall'area di gara dall'Avversario. Da notare che un avvertimento deve essere comminato per il primo caso di JOGAI. La definizione di JOGAI non è più "uscite ripetute", ma semplicemente "uscita non provocata dall'Avversario".*
14. ***Se un Atleta esegue una tecnica valida per il punteggio ed esce dall'area di gara prima che l'Arbitro chiami "Yame", gli verrà assegnato il punto e non gli verrà comminato un avvertimento per il Jogai. Se la tecnica non è valida, l'uscita verrà considerata come un Jogai.***
15. *Se SHIRO esce immediatamente dopo un attacco valido di AKA e viene dato lo "Yame" contemporaneamente alla messa a segno di una tecnica, l'uscita di SHIRO non verrà considerata. Se SHIRO esce o è uscito sul punto di AKA (con AKA all'interno dell'area), allora il punto verrà assegnato ad AKA e contemporaneamente verrà comminato un avvertimento ad SHIRO per il Jogai.*
16. *E' importante capire che "evitare il combattimento" si riferisce a una situazione in cui l'Atleta cerca di evitare che l'Avversario segni un punto, con comportamenti scorretti come la perdita di tempo. L'Atleta che continua a indietreggiare costantemente senza contrattaccare efficacemente, che effettua trattenute immotivate o che deliberatamente esce dall'area di gara per non consentire all'Avversario di mettere a segno un punto, deve essere sanzionato con un richiamo o una penalità. Ciò si verifica spesso nei secondi finali di un combattimento. Se l'infrazione avviene quando mancano **15 secondi** o più dalla fine del combattimento, e l'Atleta non ha precedenti richiami di Categoria 2, l'Arbitro commina un avvertimento di CHUKOKU. Se c'è stato un*

precedente richiamo di Categoria 2, viene sanzionato con **KEIKOKU assegnando uno Yuko all'avversario**. Tuttavia, se mancano meno di 15 secondi alla fine del combattimento, l'Arbitro commina direttamente **HANSOKU CHUI assegnando un Waza-ari all'avversario** (sia che ci sia stata, o meno, una precedente ammonizione di **KEIKOKU** di Categoria 2). Se l'Atleta ha già **HANSOKU CHUI** di Categoria 2, l'Arbitro penalizza l'Atleta con **HANSOKU** e assegna la vittoria all'Avversario. L'Arbitro deve assicurarsi che il comportamento dell'Atleta non rappresenti una misura difensiva di fronte a un attacco pericoloso dell'Avversario; in questo caso l'Atleta in fase d'attacco viene ammonito o penalizzato.

17. La **PASSIVITÀ** si riferisce a situazioni in cui entrambi gli Atleti non tentano di effettuare tecniche per un periodo di tempo prolungato (*circa 15 sec.*).
18. Un esempio di **MUBOBI** si ha quando l'Atleta sferra un attacco senza curarsi della sicurezza personale. Alcuni Atleti si lanciano in attacchi eccessivamente profondi, e sono pertanto incapaci di parare i contrattacchi dell'avversario. Questi attacchi aperti costituiscono esempi di Mubobi e non sono validi ai fini del punteggio. Come mossa tattica teatrale, alcuni Atleti si voltano immediatamente esibendo un atteggiamento di dominio per dimostrare di aver messo a segno un punto. In quel momento abbassano la guardia e perdono la consapevolezza dell'Avversario. Lo scopo è quello di attirare l'attenzione dell'Arbitro sulla loro tecnica. Si tratta anche di una chiara azione di Mubobi. Se l'Atleta subisce un contatto eccessivo e/o subisce una ferita e la responsabilità ricade su di lui, l'Arbitro assegna un richiamo di Categoria 2 e/o una penalità e non commina alcuna sanzione all' Avversario.
19. Ogni comportamento scortese da parte **del Coach** e/o di un Membro di una Delegazione Ufficiale può portare ad una sanzione o alla squalifica dal torneo di un Atleta, dell'intera Squadra o della Delegazione.

ARTICOLO 9: AVVERTIMENTI E PENALITÀ

- CHUKOKU:** E' l'avvertimento imposto per l'infrazione minore di Categoria 1 e Categoria 2.
- KEIKOKU:** E' l'avvertimento imposto per la seconda infrazione realizzata nell'ambito della stessa categoria o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU-CHUI.
- HANSOKU-CHUI:** E' l'avvertimento ("avviso di squalifica") che viene generalmente imposto in caso di infrazioni per le quali, nello stesso combattimento, sia già stato comminato KEIKOKU, anche se può essere imposto direttamente in caso di violazioni più gravi che non meritino HANSOKU.

HANSOKU: E' la squalifica che viene comminata per una infrazione molto grave o quando è già stato comminato HANSOKU CHUI. Negli incontri a Squadre, il punteggio dell'Atleta squalificato viene **azzerato** e quello dell'avversario viene portato ad otto punti.

SHIKKAKU: È la squalifica dall'intero torneo, compresa qualsiasi ulteriore competizione (Kumite/Kata) o gara (Individuale o a Squadre) a cui possa essere iscritto l'Atleta che se ne renda responsabile. SHIKKAKU può essere comminato quando un Atleta non obbedisce agli ordini dell'Arbitro, agisce con malizia, o commette un atto che lede il prestigio e l'onore del Karate, o quando si considerano altre azioni che violino le regole e lo spirito della gara. Negli incontri a Squadre, il punteggio dell'Atleta penalizzato viene azzerato e quello dell'avversario viene portato ad otto punti.

SPIEGAZIONE:

- I. *Ci sono tre livelli di avvertimento: CHUKOKU, KEIKOKU e HANSOKU CHUI. Un avvertimento consiste in un richiamo all'Atleta che ha violato il Regolamento di gara, e comporta immediatamente una penalizzazione nel caso del Keikoku uno Yuko e nel caso dell'Hansoku Chui un Waza-ari.*
- II. *Ci sono due tipi di penalità: HANSOKU e SHIKKAKU. La conseguenza per l'Atleta è la squalifica dal combattimento (HANSOKU), o dall'intera gara (SHIKKAKU). In caso di SHIKKAKU ulteriori sanzioni possono essere imposte dalla Commissione Legale e Disciplinare a seguito dell'esito delle denunce.*
- III. *Gli avvertimenti di Categoria 1 e Categoria 2 non si sommano tra loro.*
- IV. *Un avvertimento può essere comminato direttamente per una violazione del Regolamento ma, una volta dato, la ripetizione dello stesso tipo di infrazione comporta l'imposizione di un avvertimento più severo o della squalifica. Non è possibile, ad esempio, dare un avvertimento per un contatto eccessivo e poi dare un altro avvertimento dello stesso grado per un secondo caso di contatto eccessivo.*
- V. *CHUKOKU è normalmente comminato in caso di violazione non grave del Regolamento, quando cioè le probabilità di vittoria dell'Avversario non vengono compromesse dal fallo commesso dall'Avversario.*
- VI. *KEIKOKU viene generalmente comminato quando le probabilità di vittoria dell'Avversario vengono leggermente diminuite dal fallo commesso dall'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale sentito il medico).*
- VII. *HANSOKU CHUI può essere comminato direttamente, o successivamente a KEIKOKU, e vi si ricorre quando le possibilità di vittoria di un Atleta vengono seriamente compromesse dal fallo commesso dall'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale sentito il medico).*

- VIII. *HANSOKU* viene imposto per cumulo di avvertimenti, ma può essere imposto anche direttamente per gravi violazioni del Regolamento. Viene comminato quando le possibilità di vittoria di un Atleta vengono ridotte a zero dal fallo dell'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale [sentito il medico](#)).
- IX. *Qualsiasi Atleta* cui venga comminato un *HANSOKU* per aver provocato una lesione, e che secondo l'opinione del Gruppo Arbitrale abbia agito in modo imprudente e pericoloso, e che sia ritenuto incapace di controllare le abilità necessarie per gareggiare, viene deferito alla Commissione Arbitrale. La Commissione Arbitrale decide se l'Atleta deve essere sospeso per il resto della gara e/o per le gare successive.
- X. *SHIKKAKU* può essere comminato direttamente senza avvertimenti di nessun tipo. Se l'Arbitro ritiene che un Atleta abbia agito con predeterminazione, causando o meno una lesione fisica, la penalità giusta da imporre è lo *Shikkaku* e non l'*Hansoku*.
- XI. Quando l'Arbitro ritiene che un Allenatore stia interferendo con il combattimento in corso, fermerà il combattimento (*YAME*), si avvicinerà all'Allenatore e mostrerà il segnale di comportamento scortese. L'Arbitro disporrà quindi la ripresa del combattimento (*TSUZUKETE HAJIME*). Qualora l'allenatore continui a interferire, l'Arbitro interromperà il combattimento, si avvicinerà di nuovo all'Allenatore e gli chiederà di lasciare l'area di gara. L'Arbitro non farà riprendere il combattimento fino a quando l'Allenatore non si sarà allontanato dall'area di gara. Questa non viene ritenuta una situazione da *SHIKKAKU* e l'espulsione dell'Allenatore interessa solo il combattimento o l'incontro in questione con conseguente penalizzazione o squalifica del proprio atleta.
- XII. *Lo Shikkaku* deve essere annunciato pubblicamente.

ARTICOLO 10: LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA

1. *KIKEN* o abbandono è il provvedimento preso quando un Atleta o gli Atleti non si presentano al momento della chiamata, non sono in grado di continuare la gara, abbandonano o si ritirano per ordine dell'Arbitro. I motivi dell'abbandono possono includere lesioni non riconducibili alle azioni eseguite dall'Avversario. L'abbandono per *KIKEN* significa che gli atleti sono squalificati da quella gara, tuttavia, ciò non impedisce la partecipazione all'altra gara di Kumite (individuale o a Squadre) o alla competizione di Kata.
2. Se entrambi gli Atleti si infortunano, o soffrono per gli effetti di un infortunio subito in precedenza, e vengono dichiarati dal Medico Ufficiale non in grado di continuare il combattimento, la vittoria viene assegnata all'Atleta che ha realizzato il maggior numero di punti fino a quel momento. Negli Incontri Individuali se il punteggio è in parità, allora l'esito del combattimento è deciso all'*HANTEI*, a meno che ad uno degli Atleti non sia stato assegnato il *SENSHU*. Negli incontri a Squadre, l'Arbitro annuncia il risultato di parità

(HIKIWAKE), a meno che ad uno degli Atleti non sia stato assegnato il SENSHU. Se tale situazione si verifica durante il combattimento di spareggio in un incontro a Squadre, l'esito sarà deciso all'HANTEI, a meno che ad uno degli Atleti non sia stato assegnato il SENSHU.

3. Un Atleta ferito, che il Medico Ufficiale dichiara non in grado di combattere, non può continuare a combattere in quella gara.
4. Un Atleta ferito, che vince grazie alla squalifica dell'avversario che gli ha provocato l'infortunio, non può continuare la gara senza l'autorizzazione del Medico Ufficiale.
5. Quando un Atleta è ferito, l'Arbitro interrompe immediatamente il combattimento e chiama il Medico Ufficiale, il quale è autorizzato soltanto a fare una diagnosi e a curare la lesione.
6. Ad un Atleta ferito durante un combattimento in corso di svolgimento che necessiti dell'intervento medico vengono concessi tre minuti per le cure del caso. Se il tempo concesso non è sufficiente per prestare le cure richieste, l'Arbitro decide se l'Atleta deve essere dichiarato non in grado di continuare a combattere, o se deve essere concesso altro tempo per le cure necessarie.
7. Qualsiasi concorrente che subisca un **KO non potrà più continuare la competizione**, gara o torneo per tutto il resto della giornata. Un concorrente, che subendo una tecnica non controllata, dovesse cadere a terra, avrà 10 secondi di tempo per rialzarsi; in caso contrario egli verrà cancellato dal tabellone di gara come se avesse subito un KO.

Commento

- *Al momento della caduta di un concorrente colpito da una tecnica non controllata o da altra qualsiasi situazione, l'Arbitro chiama il medico ed inizia a contare fino a 10, mostrando altresì un dito per ogni secondo. In tutti i casi in cui sono partiti i 10 secondi viene chiesto al Medico di esaminare l'Atleta prima che il combattimento riprenda. Per gli incidenti che rientrano nella regola dei 10 secondi, l'Atleta può essere esaminato sul tappeto.*
- *L'atleta caduto non dovrà necessariamente tornare al proprio posto sul tatami, ma dovrà dimostrare la propria volontà a riprendere l'incontro tentando, almeno, di riassumere la posizione eretta.*
- *Se l'atleta dovesse alzarsi prima dello scadere del 10° secondo, verranno, valutate solo le effettive conseguenze provocate dalla tecnica non controllata, per comminare l'adeguata penalità. Su consiglio medico l'atleta potrà, successivamente, ridistendersi il tempo utile per le eventuali medicazioni occorrenti.*
- *Qualora trascorsi tutti i 10 secondi l'atleta non si fosse ancora rialzato, il medico di gara dovrà valutare la portata effettiva della tecnica non*

*controllata; nel caso in cui essa non avesse provocato un **KO** effettivo ma solo danni lievi o moderati ed il medico avesse dato il suo parere positivo per far continuare l'incontro all'atleta colpito, questi verrà immediatamente considerato perdente per "**Kiken**" e paragonato ad un **KO** non potrà più proseguire la competizione (compresa una eventuale successiva competizione a squadre).*

- *Nel caso testé considerato non bisogna dimenticare di comminare la penalità adeguata all'atleta colpevole prima di dichiararlo vincitore a **8 Ippon**; ciò può risultare importantissimo in una competizione a squadre.*
- *Nel caso in cui l'atleta fosse impossibilitato a rialzarsi dopo i 10 secondi, anche su consiglio medico, per aver subito un **KO** effettivo, vincerà per "**Hansoku**" ma verrà escluso dalla Competizione (compresa una eventuale successiva competizione a squadre).*

SPIEGAZIONE:

1. *Se il Medico Ufficiale dichiara che l'Atleta non può continuare a combattere, bisogna inserire questa informazione nella Licenza dell'Atleta. Gli altri Gruppi Arbitrali devono essere informati dell'inidoneità dell'Atleta.*
2. *Un Atleta può vincere per squalifica dell'Avversario dovuta al cumulo di infrazioni minori di Categoria 1. E' possibile che il vincitore non abbia subito gravi lesioni.*
3. *Se un Atleta ha subito lesioni e ha bisogno di cure mediche, l'Arbitro deve chiamare il Medico Ufficiale alzando il braccio e dicendo ad alta voce "Dottore".*
4. *L'Atleta ferito, se è fisicamente in grado di muoversi, deve essere esaminato o curato a bordo del tappeto.*
5. *Il Medico è obbligato a dare suggerimenti in materia di sicurezza solo se questi si riferiscono al trattamento della particolare lesione in oggetto.*
6. *Il Gruppo Arbitrale decide il vincitore a seconda dei casi con HANSOKU, KIKEN, o SHIKKAKU.*
7. *Negli incontri a Squadre, se l'Atleta di una Squadra riceve un KIKEN, o è squalificato per HANSOKU o SHIKKAKU, il punteggio eventualmente ottenuto viene azzerato e quello dell'Avversario viene portato a otto punti.*

ARTICOLO 11: PROTESTE UFFICIALI

1. Nessuno può protestare contro il giudizio espresso dal Gruppo Arbitrale.
2. Se si ritiene che una procedura arbitrale abbia violato il Regolamento, l'Allenatore o il Rappresentante Ufficiale dell'Atleta sono gli unici a poter presentare una protesta.
3. La protesta deve assumere la forma di un rapporto scritto, da presentare immediatamente al termine del combattimento durante il quale si è verificata la situazione contestata (L'unica eccezione si ha quando la protesta concerne un errore amministrativo). [L'Arbitrator](#) dovrebbe essere immediatamente messo a conoscenza dell'errore amministrativo.
4. La protesta deve essere consegnata al Responsabile di Gara. La Commissione Arbitrale procede al riesame delle circostanze che hanno portato alla decisione impugnata. Una volta considerati tutti i fatti a disposizione, redigerà un rapporto e si riserverà la facoltà di intraprendere le azioni che ritiene opportune.
5. Ogni protesta che riguardi l'applicazione del regolamento deve essere annunciata dall'Allenatore entro un minuto dalla conclusione del combattimento e avrà a disposizione quattro minuti per firmarlo e presentarlo [all'Arbitrator](#) medesimo unitamente alla quota da versare. [L'Arbitrator](#) consegnerà immediatamente il modulo per la protesta alla Commissione Arbitrale. Questa, a sua volta, avrà a disposizione cinque minuti per prendere una decisione.
6. Chi inoltra il reclamo deve depositare la tassa di protesta stabilita, e questa insieme alla protesta deve essere consegnata al Tesoriere.
7. **Valutazione del Processo d'Appello:** Colui che riceve la protesta ha la responsabilità di convocare la Commissione Arbitrale e depositare la tassa prescritta presso il Tesoriere.
Una volta convocata, la Commissione Arbitrale svolgerà immediatamente le opportune indagini al fine di valutare, nel merito, la fondatezza o meno della protesta. Ognuno dei tre Membri è obbligato a dare il suo verdetto per rendere valida la decisione. Le astensioni non sono ammesse.
8. **Proteste respinte:** Se una protesta non ha fondamento, la Commissione Arbitrale designerà uno dei suoi Membri affinché notifichi al ricorrente che la protesta è stata respinta. Prima che ciò avvenga, sui documenti originali verrà apposta la parola "RESPINTA", sottoscritta da ogni Membro della Commissione Arbitrale. La documentazione sarà depositata presso il Tesoriere che la trasmetterà al Segretario Generale.
9. **Proteste accolte:** Se la protesta è accolta, la Commissione Arbitrale dovrà prendere le misure necessarie affinché la situazione non si ripeta, incluse le seguenti possibilità:
 - Rivedere i giudizi che contravvengono le regole;

- Annullare il risultato dei combattimenti successivi, se influenzati dalla violazione;
- Ripetere i combattimenti che sono stati interessati dalla violazione;

E' responsabilità della Commissione Arbitrale esercitare limitazioni e intraprendere azioni che evitino di snaturare il programma della gara in modo significativo.

Ripetere le eliminatorie è l'ultima opzione per assicurare un risultato equo.

La Commissione Arbitrale designerà uno dei suoi Membri affinché notifichi al ricorrente che la protesta è stata accolta. Prima che ciò avvenga, sui documenti originali verrà apposta la parola "ACCOLTA", sottoscritta da ogni Membro della Commissione Arbitrale.

La documentazione sarà depositata presso il Tesoriere che la trasmetterà al Segretario Generale. Il Tesoriere restituirà la tassa di protesta al reclamante.

11. **Rapporto sull'incidente:** Successivamente all'analisi dell'incidente nei modi scritti in precedenza, la Commissione Arbitrale dovrà riunirsi e redigere un rapporto che contenga una descrizione dell'esito della protesta e l'esposizione delle ragioni per le quali la protesta è stata "respinta" o "accolta". Il rapporto deve essere firmato da tutti e tre i Membri della Commissione Arbitrale e inoltrato al Segretario Generale.
11. **Potere e limitazioni:** La decisione della Commissione Arbitrale Giuria è definitiva. La Commissione Arbitrale non può imporre sanzioni o penalità. La sua funzione è quella di giudicare in merito ad una protesta e agire per rimediare a qualsiasi procedura arbitrale che contravviene alle regole.

SPIEGAZIONE:

- I. *Nella protesta devono essere indicati i nomi degli Atleti, il Gruppo Arbitrale in carica e i dettagli precisi dell'oggetto della protesta. Non saranno ammesse contestazioni di tipo generico. Il reclamante ha l'onere di provare i fatti su cui la protesta si fonda.*
- II. *La protesta viene esaminata dalla Commissione Arbitrale, che esaminerà le prove presentate a sostegno; potrà esaminare anche materiale video e sentire il Gruppo Arbitrale allo scopo di verificare con obiettività la validità della protesta.*
- III. *Se la Commissione Arbitrale ritiene che la protesta sia fondata, intraprende le azioni adeguate. Inoltre, vengono prese tutte le misure per evitare il ripetersi di quanto accaduto nelle future gare. La quota versata a titolo di tassa di protesta viene restituita dal Tesoriere.*
- IV. *Se la Commissione Arbitrale ritiene che la protesta non sia valida, la respinge e la tassa di protesta viene incamerata.*

- V. *I combattimenti successivi non devono subire ritardi anche se si sta preparando una protesta ufficiale. Rientra nella responsabilità dell'Arbitrator far sì che il combattimento sia condotto in accordo con il Regolamento della gara.*
- IV. *In caso di violazione di carattere amministrativo nel corso di un combattimento, l'Allenatore può comunicare il fatto direttamente all'Arbitrator che, a sua volta, ne dà notizia all'Arbitro.*

ARTICOLO 12: POTERI E DOVERI

COMMISSIONE ARBITRALE

I poteri e i doveri della Commissione Arbitrale sono i seguenti:

1. Garantire la corretta preparazione di ogni gara consultandosi con il Comitato Organizzatore in merito all'allestimento dell'area di gara, alla predisposizione e messa a disposizione di tutte le attrezzature necessarie, alle operazioni di gara, al controllo, alle misure di sicurezza, ecc.
2. Controllare e coordinare l'operato generale degli Ufficiali di Gara.
3. Nominare i sostituti degli Ufficiali di Gara, nel caso ciò si renda necessario.
4. Emettere un giudizio definitivo su questioni di natura tecnica che dovessero insorgere durante un combattimento e per le quali non ci siano indicazioni nel Regolamento.

ARBITRI

I poteri degli Arbitri ("SHUSHIN") sono i seguenti:

1. Dirigere il combattimento, annunciandone l'inizio, la sospensione e la fine.
2. Assegnare i punti **tenendo conto** delle decisioni dei Giudici.
3. Interrompere l'incontro quando si nota una ferita, malore, o che comunque l'Atleta non è in grado di continuare il combattimento.
4. Interrompere il combattimento se a suo giudizio è stato realizzato un punto, è stata commessa un'infrazione, o per garantire la sicurezza degli Atleti.
5. Interrompere l'incontro quando due o più Giudici indicano un punto o Jogai.
6. Segnalare infrazioni riscontrate (compreso JOGAI) e richiedere il supporto dei Giudici.
7. Chiedere la conferma del verdetto ai Giudici nei casi in cui a suo parere ci siano i motivi per riconsiderare il giudizio espresso in merito ad un avvertimento o ad una penalità.
8. Consultare i Giudici (SHUGO) per assegnare uno Shikkaku.
9. Imporre avvertimenti e penalità basandosi sulle indicazioni dei Giudici..
10. Annunciare e dare inizio al combattimento di spareggio quando richiesto negli incontri a Squadre.
11. Dirigere la votazione del Gruppo Arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato.
12. **Risolvere le parità: in caso di assegnazione del grado di penalità e inoltre può assegnare un punteggio nei casi in cui i Giudici indichino: "una**

bandierina Aka, una Shiro e due Mienai” oppure “ una Aka, una Shiro, una Mienai e una Torimasen”.

13. Annunciare il vincitore.
14. L'autorità dell'Arbitro non è confinata solo all'area di gara, ma si estende anche al suo immediato perimetro. E' tenuto a controllare la condotta degli Allenatori, degli Atleti, e di ogni altro membro della loro delegazione, presenti sul parterre
15. Dare tutti i comandi e fare tutti gli annunci.
16. Fermare l'incontro se ci sono almeno due bandierine dello stesso colore che assegnino un punto.

GIUDICI

I poteri dei Giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti:

1. Segnalare punti, **contatti** e Jogai di loro iniziativa.
2. **Esprimere il proprio giudizio con l'apposita gestualità sugli avvertimenti e/o sulle penalità da assegnare.**
3. Esprimere il proprio voto su ogni decisione da prendere.

I Giudici devono osservare attentamente le azioni degli Atleti e segnalare la loro opinione all'Arbitro nei seguenti casi:

- a) Quando viene messo a segno un punto;
- b) Quando entrambi o uno degli Atleti sono usciti dall'area di gara (Jogai);
- c) **Quando notano una infrazione da parte di uno od entrambi gli Atleti.**
- d) **Quando ritengono che non ci siano state tecniche valide: Torimasen (specificando le motivazioni: *debole, distante etc.*) e/o non hanno visto l'azione eseguita dagli Atleti: Mienai.**

ARBITRATOR

L'Arbitrator (KANSA) sorveglia il combattimento in corso di svolgimento. Se le decisioni dell'Arbitro e/o dei Giudici non dovessero essere conformi al Regolamento di gara, l'Arbitrator userà il **fischietto** chiederà all'Arbitro di interrompere il combattimento e di rimediare all'irregolarità.

Prima dell'inizio del combattimento egli deve assicurarsi che le protezioni ed il Karate-gi degli Atleti siano conformi al Regolamento di gara. Anche se l'organizzazione ha già effettuato un controllo dell'equipaggiamento prima che l'Atleta entri nell'area di gara, è comunque responsabilità dell'Arbitrator assicurarsi che esso sia conforme al Regolamento.

LINEE GUIDA

Nelle situazioni seguenti l'Arbitrator userà il fischietto:

- L'Arbitro dimentica di indicare il Senshu.
- L'Arbitro assegna un punto all'Atleta sbagliato.
- L'Arbitro assegna un avvertimento/penalità all'Atleta sbagliato.
- L'Arbitro assegna un punto a un Atleta e un'esagerazione di Cat. 2 all'altro.
- L'Arbitro assegna un punto a un Atleta e Mubobi all'altro.

- L'Arbitro assegna un punto per una tecnica eseguita dopo lo Yame o a tempo scaduto.
- L'Arbitro assegna un punto realizzato da un Atleta mentre si trova all'esterno dell'area di gara.
- L'Arbitro assegna un avvertimento o una penalità per passività durante l'Atoshi Baraku.
- L'Arbitro assegna un avvertimento o una penalità di Cat. 2 sbagliati durante l'Atoshi Baraku.
- L'Arbitro non interrompe il combattimento in presenza di due o più bandiere che indichino punto o Jogai per lo stesso Atleta.
- L'Arbitro non interrompe il combattimento a seguito della richiesta di Riesame Video da parte di un Allenatore.
- L'Arbitro non segue la maggioranza delle bandiere.
- L'Arbitro non richiede l'intervento del medico in una situazione che richiede l'applicazione della regola dei 10 secondi.
- L'Arbitro annuncia Hantei/Hikiwake ma è stato assegnato il Senshu.
- Uno o più giudici tengono le bandiere nelle mani sbagliate.
- Il tabellone segnapunti non indica le informazioni corrette.
- La tecnica richiesta dall'Allenatore è stata eseguita dopo lo Yame o a tempo scaduto.

Nelle situazioni seguenti l'Arbitrator non sarà coinvolto nella decisione del Gruppo Arbitrale:

- I Giudici non segnalano il punto con la bandierina.
- I Giudici non segnalano il Jogai con la bandierina.
- I Giudici non supportano la richiesta dell'Arbitro di un avvertimento o di una penalità di Cat. 1 o 2.
- Il livello di contatto di Cat. 1 deciso dal gruppo arbitrale.
- Il livello di avvertimento o penalità di Cat. 2 deciso dal gruppo arbitrale.
- **l'Arbitrator** non ha alcun voto o autorità nelle questioni che riguardano le decisioni in merito alla validità o meno di un punto.
- Qualora l'Arbitro non senta il segnale che indica la fine del combattimento, sarà **l'Arbitrator** a utilizzare il suo fischiotto.

SUPERVISORI DEL PUNTEGGIO (Arbitrator)

I Supervisor del punteggio provvedono separatamente a registrare i punti assegnati dall'Arbitro e al tempo stesso sorvegliano le azioni dei Presidenti di Giuria designati.

SPIEGAZIONE:

- I. Quando due o più Giudici segnalano un punto o un Jogai per lo stesso Atleta, l'Arbitro ferma il combattimento e assegna il punto o l'avvertimento/penalità in conformità a quanto segnalato dai Giudici. Se l'Arbitro non ferma il combattimento, l'Arbitrator solleva la bandiera rossa e fischia. Quando l'Arbitro decide di fermare il combattimento per qualsiasi altra ragione che non sia una segnalazione di due o più Giudici, dice "YAME" utilizzando l'apposita gestualità. I Giudici dovranno segnalare, con l'apposita gestualità, la loro opinione all'Arbitro che prenderà una decisione di conseguenza.*
- II. Nel caso in cui entrambi gli Atleti ricevano da due Giudici la segnalazione di un punto, un richiamo o una penalità, verranno assegnati ad entrambi gli Atleti i punti, gli avvertimenti o le penalità rispettivamente loro segnalati.*

- VII. *Se per un Atleta viene segnalato un avvertimento o una penalità da più Giudici, ma il valore della penalità sono diversi fra i Giudici, viene assegnato l'avvertimento di livello più basso, sempre che non ci sia, di fatto, una maggioranza effettiva per lo stesso livello di avvertimento.*
- VIII. *Se c'è una maggioranza, ma dissenso fra i Giudici per il livello dell'avvertimento, l'opinione della maggioranza prevale sul principio di assegnare l'avvertimento più bassi.*
- IX. *In caso di HANTEI i quattro Giudici e l'Arbitro hanno un voto ciascuno.*
- X. *Il ruolo dell'**Arbitrator** è quello di garantire che il combattimento sia condotto conformemente al Regolamento di gara. Pertanto, egli non svolge la funzione di Giudice aggiuntivo, non ha potere di voto, né ha l'autorità in materia di giudizio, quali la validità o meno di un punto o il verificarsi o meno di un JOGAI. La sua unica responsabilità è relativa alle questioni procedurali. Il Supervisore del Combattimento non ruota durante gli incontri a Squadre.*
- XI. *Se l'Arbitro non sente il segnale di fine combattimento, **l'Arbitrator** suona il fischiotto.*
- XII. *Al momento di spiegare le motivazioni di un giudizio dopo il combattimento, il Gruppo Arbitrale può conferire con la Commissione Arbitrale. Non è tenuto a dare spiegazioni a nessun altro.*
- XIII. ***L'Arbitro, basandosi esclusivamente sul proprio giudizio, può richiamare con la corretta gestualità ed eventualmente allontanare, dall'area di gara, l'Allenatore che continui ad avere una condotta inappropriata o che interferisca con l'ordinato svolgersi del combattimento, comportarsi come da art. 9 comma XI pag. 20. L'autorità dell'Arbitro si estende anche agli altri membri della delegazione dell'Atleta presenti sul parterre.***

ARTICOLO 13: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN COMBATTIMENTO

1. I termini e la gestualità che devono essere usati da Arbitro e Giudici durante il combattimento sono specificati nelle Appendici 1 e 2.
2. L'Arbitro e i Giudici si dispongono nelle posizioni prescritte e dopo l'inchino tra gli Atleti - che si posizionano ad un metro di distanza dal centro dell'area di gara sui materassini rossi loro rispettivamente assegnati - l'Arbitro annuncia "SHOBU HAJIME!" ed il combattimento ha inizio.
3. L'Arbitro ferma il combattimento annunciando "YAME". Se necessario, l'Arbitro ordina agli Atleti di riprendere le loro posizioni iniziali (MOTO NO ICHI).
4. Quando l'Arbitro torna alla sua posizione, i Giudici indicano la loro opinione con l'apposita gestualità. Nel caso in cui debba essere assegnato un punto,

l'Arbitro identifica l'Atleta (AKA o **SHIRO**), l'area attaccata (Chudan o Jodan), e quindi assegna il punto corrispondente utilizzando la gestualità prescritta. Successivamente fa ripartire il combattimento annunciando "TSUZUKETE HAJIME".

5. Quando un Atleta si trova in vantaggio di **otto punti** durante il combattimento, l'Arbitro dà lo "YAME" e ordina agli Atleti di tornare alle loro posizioni iniziali. L'Arbitro a quel punto indica il vincitore sollevando il braccio verso il suo lato ed annunciando "**SHIRO** (AKA) NO KACHI". Il combattimento termina in quel momento.
6. Scaduto il tempo, viene dichiarato vincitore l'Atleta che ha realizzato il maggior numero di punti. L'Arbitro indica il vincitore sollevando il braccio verso il suo lato ed annunciando "**SHIRO** (AKA) NO KACHI". Il combattimento termina in quel momento.
7. **In caso di parità, (nessun incontro individuale può finire in parità) la decisione è presa dal Gruppo Arbitrale (l'Arbitro e i quattro Giudici) all'HANTEI ove non presente il Senshu.**
8. Nelle seguenti situazioni, l'Arbitro dà lo "YAME" e sospende temporaneamente il combattimento:
 - a. Quando uno o entrambi gli Atleti si trovano al di fuori dell'area di gara;
 - b. quando ordina all'Atleta di sistemare il Karate-gi e/o le protezioni;
 - c. quando un Atleta viola le regole;
 - d. quando ritiene che uno o entrambi gli Atleti non possono proseguire il combattimento a causa di ferite, malori, o altre cause. Ascoltato il parere del Medico, l'Arbitro decide se riprendere o meno il combattimento;
 - e. quando un Atleta afferra l'Avversario e non esegue immediatamente una tecnica, o una proiezione;
 - f. quando uno o entrambi gli Atleti cadono o vengono proiettati e nessuna tecnica viene eseguita immediatamente;
 - g. quando uno o entrambi gli Atleti si afferrano o vanno in clinch senza eseguire nell'immediato una proiezione o un'altra tecnica;
 - h. quando entrambi gli Atleti stanno petto contro petto senza tentare di eseguire immediatamente una proiezione o un'altra tecnica;
 - i. quando entrambi gli Atleti si trovano a terra a causa di una caduta o di una tentata proiezione, e cominciano a lottare;
 - j. **quando un punto, un contatto o un JOGAI sono segnalati da due o più Giudici per lo stesso Atleta;**
 - k. quando a suo giudizio è stato realizzato un punto o è stata commessa un'infrazione, o la situazione richiede che il combattimento venga fermato per motivi di sicurezza;
 - l. quando gli viene richiesto dall'**Arbitrator**.

SPIEGAZIONE:

1. *Quando ha inizio un combattimento, l'Arbitro chiama gli Atleti perché si dispongano lungo la linea di partenza. Se un Atleta entra prematuramente nell'area, questo deve essere invitato ad uscire. Gli Atleti devono inchinarsi*

l'uno verso l'altro in maniera appropriata. Un inchino appena accennato viene considerato scortese e insufficiente. L'Arbitro può richiedere che venga eseguito un inchino quando questo non viene effettuato volontariamente, utilizzando la gestualità illustrata nell'Appendice 2 del Regolamento.

II. Prima di far ripartire il combattimento, l'Arbitro deve controllare che gli Atleti si trovino nelle loro rispettive posizioni ed assumano un atteggiamento composto. Atleti che saltano su e giù o mostrano irrequietezza devono essere calmati prima di disporre la ripresa del combattimento. L'Arbitro deve fare ripartire il combattimento con il minimo di ritardo.

II. Gli Atleti si inchinano fra di loro all'inizio e alla fine di ogni combattimento.

LINEE GUIDA OPERATIVE PER ARBITRI E GIUDICI

La presente Appendice rappresenta un contributo per Arbitri e Giudici nei casi in cui il Regolamento o le Spiegazioni non forniscano direttive precise.

CONTATTO ECCESSIVO

Se un Atleta esegue un tecnica utile per il punteggio, immediatamente seguita da un'altra che determina un contatto [Jodan o un contatto eccessivo Chudan](#), il Gruppo Arbitrale non aggiudica il punto ma commina un avvertimento o una penalità di Categoria 1 (salvo il caso in cui la responsabilità ricada su colui che ha subito il contatto).

CONTATTO ECCESSIVO ED ESAGERAZIONE

Il Karate è un'arte marziale e ci si aspetta un comportamento corretto dagli Atleti. E' inaccettabile che gli Atleti, che ricevono un contatto leggero, si strofinino il volto, barcollino, si pieghino, sputino il paradenti e fingano che il contatto sia eccessivo per convincere l'Arbitro ad assegnare un avvertimento/penalità all'Avversario. Questo tipo di comportamento non è lecito e danneggia il nostro sport e deve essere subito penalizzato.

Quando un Atleta simula un contatto [Jodan o un contatto eccessivo Chudan](#), mentre il Gruppo Arbitrale ritiene invece che la tecnica in questione sia stata controllata e soddisfi tutti e sei i criteri previsti per l'assegnazione del punto, verrà assegnato il punto e comminata una penalità di Categoria 2 per simulazione. La penalità che deve essere comminata per la simulazione, quando il Gruppo Arbitrale ha deciso di assegnare il punto, è come minimo Hansoku, e nei casi più gravi Shikkaku.

Situazioni più difficili si verificano quando un Atleta riceve un contatto più forte e cade, si rialza (per fermare i 10 secondi) e poi cade di nuovo. Arbitri e Giudici devono tener presente che, negli incontri per le medaglie diventa più forte la tentazione di assumere comportamenti non etici,. E' importante riconoscere tali comportamenti e comminare gli appropriati avvertimenti o penalità.

MUBOBI

Viene sanzionato con un richiamo o una penalità di Mubobi l'Atleta **che è stato colpito o ferito per propria colpa o negligenza**. Ciò si verifica quando il Concorrente rivolge le spalle all'avversario; attacca con un gyaku tsuki chudan lungo e basso senza prestare attenzione al contrattacco in jodan dell'Avversario; smette di combattere prima che l'Arbitro annunci "Yame"; abbassa la guardia o

perde la concentrazione; non è in grado o rifiuta ripetutamente di parare gli attacchi dell'Avversario. La Spiegazione XVIII dell'Articolo 8 recita:

"...Se un Atleta subisce un contatto eccessivo o un infortunio, l'Arbitro comminerà un avvertimento o una penalità di Categoria 2 e non sanzionerà l'avversario".

L'Atleta che viene colpito per propria colpa, e poi ne esagera gli effetti per ingannare il Gruppo Arbitrale, può essere sanzionato con un richiamo o una penalità per Mubobi e ricevere un ulteriore avvertimento o penalità per esagerazione, e ciò in quanto sono state commesse due infrazioni (si assegna prima il Mubobi e poi l'Esagerazione).

E' da notare che in nessun caso verranno assegnati dei punti se una tecnica ha determinato un contatto [Jodan](#) o un [contatto eccessivo Chudan](#).

ZANSHIN

Zanshin viene descritto come uno stato di costante attivazione in cui il concorrente mantiene totale concentrazione, osservazione e consapevolezza del potenziale contrattacco dell'avversario. Alcuni Atleti, dopo aver eseguito la tecnica, girano parzialmente il corpo ma continuano ad osservare l'avversario e sono pronti a continuare l'interazione. Il Gruppo Arbitrale deve saper distinguere tra tale stato di prontezza e la situazione in cui l'Atleta si è completamente voltato, ha abbassato la guardia, non è più concentrato, e in effetti ha smesso di combattere.

AFFERRARE UN CALCIO CHUDAN

[Il Gruppo Arbitrale deve assegnare il punto quando un Atleta esegue un calcio Chudan e l'avversario afferra la gamba prima che questa possa essere retratta?](#)

[Se l'Atleta che porta il calcio mantiene lo ZANSHIN, non vi è ragione per non premiarlo](#), sempre che soddisfi tutti gli altri criteri previsti per l'assegnazione del punto. In teoria, si deve ritenere che in un combattimento reale un calcio eseguito con la massima forza impedirebbe la reazione dell'avversario e quindi la gamba non verrebbe afferrata. Il controllo adeguato, il raggiungimento di un'area bersaglio consentita, e l'esecuzione della tecnica in conformità ai sei criteri, costituiscono i fattori determinanti per l'assegnazione del punto.

PROIEZIONI E LESIONI

Poiché afferrare e proiettare l'Avversario è consentito, gli Allenatori sono tenuti ad assicurarsi che i loro Atleti siano allenati e in grado di eseguire le tecniche di proiezione in modo sicuro.

Un Atleta che intende eseguire una tecnica di proiezione deve osservare le condizioni previste negli Articoli 6 e 8. Se un Atleta proietta l'Avversario rispettando in pieno le condizioni prescritte e ne deriva un infortunio dovuto all'incapacità dell'Avversario di effettuare correttamente la caduta in appoggio, l'Atleta infortunato sarà ritenuto responsabile, mentre non verrà sanzionato l'Atleta che ha eseguito la proiezione. Lesioni autoindotte si verificano quando un Concorrente proiettato dall'Avversario, invece di cadere in appoggio, cade su un braccio disteso o su un gomito, o trattiene l'Avversario, trascinandolo sopra di sé.

Una situazione potenzialmente pericolosa si verifica quando un Atleta afferra entrambe le gambe per schienare l'avversario. L'Articolo 8, *Spiegazione X* recita che " ... l'avversario deve essere trattenuto durante tutta l'azione, affinché possa cadere in modo sicuro." Poiché è difficile assicurare una caduta sicura, una proiezione come questa rientra nella categoria proibita.

PUNTEGGIO SULL'AVVERSARIO CADUTO

Quando un Atleta viene spazzato o proiettato, e viene raggiunto da una tecnica valida quando il torso (parte superiore del corpo o tronco) si trova a terra, il punto che viene assegnato è IPPON.

Quando un Atleta è colpito da una tecnica mentre sta cadendo, i Giudici devono considerare la direzione della caduta. E ciò in quanto, se l'Atleta si allontana dalla tecnica mentre sta cadendo, questa deve essere considerata inefficace e quindi non potrà portare all'assegnazione del punto.

Se la parte superiore del corpo non è a terra, i punti si assegnano come specificato dall'Articolo 6. Pertanto le tecniche effettuate su un Atleta che sta cadendo, che è seduto, in ginocchio, in piedi, mentre salta, o **in tutte le situazioni in cui il torso non è a terra** saranno valutate come segue:

Calci Jodan = tre punti (IPPON)

Calci Chudan = due punti (WAZA ARI)

Tzuki e Uchi = un punto (YUKO)

PROCEDURE DI VOTO

Quando l'Arbitro ferma l'incontro, annuncia YAME e utilizza la gestualità prescritta. Appena l'Arbitro torna sulla linea di partenza, i Giudici segnalano le loro opinioni riguardo punti e Jogai e, se richiesto dall'Arbitro, segnalano la loro opinione riguardo altri comportamenti proibiti. L'Arbitro ufficializzerà la decisione presa dai Giudici. Poiché l'Arbitro è l'unico che si muove sull'area di gara, si avvicina direttamente agli Atleti e parla con il medico, i Giudici devono tenere in seria considerazione ciò che l'Arbitro comunica prima di prendere la loro decisione.

Nelle situazioni dove ci sono più motivi per fermare il combattimento, l'Arbitro affronterà le situazioni con ordine. Ciò si verifica, ad esempio, quando un Atleta ha portato una tecnica da punto e l'altro una tecnica con contatto eccessivo; oppure nei casi in cui si è verificata una situazione di MUBOBI e un'esagerazione da parte dello stesso Atleta.

Quando viene utilizzato il sistema di revisione video, i Supervisor Video potranno modificare la decisione presa dal Gruppo Arbitrale solo se entrambi sono d'accordo. Dopo aver rivisto l'azione, comunicheranno immediatamente la loro decisione all'Arbitro che annuncerà, se del caso, la modifica della decisione originariamente presa.

JOGAI

Quando indicano Jogai, i Giudici devono battere sul tappeto con la bandiera corrispondente. Quando l'Arbitro interrompe l'incontro e riprende la posizione, i Giudici devono indicare una infrazione di Categoria 2.

COMBATTIMENTO IN PARITA'

Nessun combattimento Individuale può finire in parità (**non c'è più l'Enchosen**). L'Arbitro potrà annunciare il pareggio (HIKIWAKE) solo nelle gare a Squadre, qualora un combattimento dovesse concludersi senza punti ovvero con punteggio di parità, ma senza che alcuno degli Atleti abbia ottenuto il SENSU. La decisione a favore di uno dei due Atleti è obbligatoria, e deve essere assunta sulla base dei seguenti criteri:

- a) Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati;
- b) la superiorità delle tecniche e tattiche evidenziate;
- c) il maggior numero di azioni iniziate.

ATOSHI BARAKU: Viene portato da 30" a 15" dalla fine

INDICAZIONE DELLE VIOLAZIONI AL REGOLAMENTO

Per le infrazioni di Categoria 1, i Giudici devono distendere le bandiere incrociate allo loro sinistra per AKA, ponendo la bandiera rossa davanti, e alla loro destra per SHIRO, ponendo la bandiera bianca davanti. Ciò consente all'Arbitro di riconoscere chiaramente quale Atleta è considerato come il trasgressore.

APPENDICE 4: TABELLA DEI PUNTI

● ○	IPPON	Tre punti
●	WAZA-ARI	Due punti
○	YUKO	Un punto
✓	SENSHU	Vantaggio per primo punto non contrastato
	KACHI	Vincitore
X	MAKE	Perdente
△	HIKIWAKE	Parità
C1W	Fallo di Categoria 1 — Richiamo	Avvertimento
C1K	Fallo di Categoria 1 — Keikoku	Avvertimento
C1HC	Fallo di Categoria 1 — Hansoku Chui	Preavviso di Squalifica
C1H	Fallo di Categoria 1 — Hansoku	Squalifica
C2W	Fallo di Categoria 2 — Richiamo	Avvertimento
C2K	Fallo di Categoria 2 — Keikoku	Avvertimento
C2HC	Fallo di Categoria 2 — Hansoku Chui	Preavviso di Squalifica
C2H	Fallo di Categoria 2 — Hansoku	Squalifica
KK	KIKEN	Rinuncia
S	SHIKKAKU	Squalifica grave

REGOLAMENTO DI KATA

Articolo 1 - Competizione

1. L'area di competizione deve essere piatta e priva di pericoli. Di principio il pavimento dovrebbe essere in legno.
2. L'area di competizione non ha una larghezza fissa. Tuttavia deve essere grande a sufficienza da permettere una corretta esecuzione del Kata, l'optimum sarebbe **10x10**.

Articolo 2 - Divisa ufficiale

Concorrenti, Arbitri e Giudici devono indossare l'uniforme ufficiale come stabilito nell'Appendice 1 delle regole di Kumite. Qualsiasi persona che non rispetti queste regole può essere espulsa dalla competizione.

Commento

1. *Le divise dei concorrenti dovranno essere chiare, bianche, pulite ed in buono stato. Può essere applicato il distintivo del proprio Club. La giacca del GI non può essere tolta durante la gara in quanto questo rappresenterebbe una perdita di tempo e potrebbe falsare il punteggio.*
2. *I concorrenti che si presentino vestiti non correttamente, hanno 1 minuto di tempo per rimediare a questa situazione; ciò non comporterà alcuna detrazione nel punteggio che verrà loro assegnato.*

Articolo 3 - Organizzazione delle gare

1. La competizione di Kata si articola in gara a squadre ed in gara individuale. La gara a squadre consiste in una competizione con 3 concorrenti per squadra; ogni squadra è esclusivamente maschile o esclusivamente femminile. La gara individuale consiste in una competizione separata per maschi e femmine.
2. Ai concorrenti spetta eseguire, nel corso della competizione, i Kata tratti dalle tabelle loro spettanti.

Commento

1. *I kata devono essere eseguiti secondo i dettami delle scuole riconosciute in Giappone (leggesi Stili). Variazioni personali non sono ammesse.*
2. *Durante l'esecuzione di un kata a squadre i concorrenti devono porsi a triangolo di fronte all'Arbitro centrale.*
3. *Nella Finale del Kata a squadre l'applicazione sarà libera senza la possibilità di uso di armi della tradizioni orientali.*

Articolo 4 - I Giudici

1. Il Capo Arbitri designa prima di ogni gara un gruppo di **5 Giudici**.
2. In aggiunta, allo scopo di facilitare le operazioni di svolgimento della competizione di Kata, vengono designati i Presidenti di Giuria.

Commento

1. *I Giudici di Kata siedono agli angoli del quadrato di gara in quanto questa posizione permette una migliore visione dell'esecuzione.*

Articolo 5 - Il punteggio

1. Il risultato di una competizione è determinato dalla somma dei punti accumulati dai concorrenti durante il o i turni finali dell'incontro.
2. La competizione di Kata è suddivisa in turni come da regolamento gare.
3. Ogni Giudice di Kata darà i punti per mezzo di un'apposita cartella segnapunti. La cartella dovrà essere tenuta nella mano destra. Il punteggio dovrà essere sempre compreso tra il 6.0 e l'8.0, compresi i decimali, per tutti i turni.
4. Quando il Presidente di Giuria somma i punteggi dei concorrenti ad ogni turno, il punteggio massimo e quello minimo saranno scartati. In caso di parità tra uno o più concorrenti, sarà presa in considerazione la somma dei punteggi minimi scartati nei vari turni.
5. Qualora la situazione persistesse si prenderà in esame la somma dei punteggi massimi; nel casi in cui si riscontrasse un'ulteriore pareggio, i concorrenti dovranno eseguire un altro kata a loro scelta.

Commento

1. Gli spareggi vengono risolti con un Kata supplementare. In tal caso i Giudici non potranno dare lo stesso punteggio a ciascuno dei contendenti. Se la parità dovesse persistere ulteriormente, il caso sarà risolto con una decisione a maggioranza semplice della giuria. Buona norma, quando lo spareggio riguarda due concorrenti, può essere l'utilizzo delle bandierine ciò al fine di evitare l'uso della maggioranza semplice.

2. Nel caso che più di due contendenti abbiano pareggiato, coloro che avranno il punteggio più basso saranno eliminati (in relazione a quanti devono passare il turno).

Articolo 6 – Criteri di valutazione

1. Partendo dal presupposto che il Kata nella sua espressione principale racchiude un immaginario combattimento, e partendo dal concetto che la parola Kata significa "forma", già questo dà una coordinata di quello che l'Arbitro deve analizzare.

- Tecnica
- Kime
- Potenza
- Ritmo
- Espressione del Kata
- Espressività gestuale

- a) **TECNICA** Per tecnica si intende l'esecuzione di un'azione che tende ad evidenziare in modo inequivocabile la volontà d'espressione di quel gesto

specifico proprio della disciplina stessa. E' chiaro che nell'analisi della valutazione della tecnica il Kime, la potenza, sono componenti fondamentali di questa azione. Nel momento di valutare una tecnica i punti fondamentali da analizzare sono: la corretta postura del corpo, delle posizioni e l'equilibrio.

- b) KIME e POTENZA** Nella valutazione della potenza, dobbiamo fare attenzione alla velocità di esecuzione della tecnica confortata dalla postura che determina l'espressione della forza muscolare. Il Kime non è altro che la contrazione muscolare della tecnica nel momento di un ipotetico impatto sul bersaglio, in più, dato importante, un'espressione di concentrazione.
- c) RITMO** Il ritmo è determinato dall'applicazione del kata nel suo insieme, cioè è l'esatta espressione del combattimento e del suo evolversi. Una corretta respirazione esprimerà una giusta esecuzione.
- d) COMPrensione DEL KATA** E' fondamentale riuscire a valutare la capacità di espressione gestuale che ogni atleta ha sia dal punto di vista mentale nella comprensione dinamica del Kata, sia la sua volontà di ottenere il massimo dalle proprie potenzialità.
2. Un concorrente viene squalificato se interrompe o varia il Kata, se esegue un Kata diverso da quello che ha annunciato o per una totale perdita di equilibrio (caduta).
 3. Nelle competizioni di Kata la cinquina arbitrale riunita (Fukushin Shugo) per discutere su eventuali errori e/o problematiche inerenti la prova appena vista, non dovrà discutere in termini di punteggio da assegnare ma solo in termini di valutazione tecnica.
 4. Nelle competizioni di Kata le penalità da assegnare verranno decise a maggioranza e verranno defalcate dal punteggio finale in un'unica soluzione. Ciò visto la cinquina arbitrale dovrà quindi giudicare il Kata, che verrà poi penalizzato, come se fosse stato eseguito senza alcun errore da parte del concorrente. Queste poi verranno annunciate al pubblico dallo speaker. (*vedi commento*)

Commento

1. *Nello stabilire quanti punti devono venire detratti per un errore, bisogna tenere presente i seguenti punti:*
2. *Per una leggera esitazione, subito rimediata, nell'esecuzione del Kata, devono venire detratti punti **0,1**;*
3. *Per una pausa più evidente **0,2** punti;
per un'interruzione molto evidente vi è la **squalifica**;
per un piccolo squilibrio subito rimediato da **0,1** a **0,3** punti;
per uno squilibrio più grave, subito rimediato, si detrairà da **0,2** a **0,4** punti;*
4. *Se il concorrente perde completamente l'equilibrio viene **squalificato**.*
Bisogna considerare che all'interno del karate esistono varie scuole o stili e proprio nel rispetto di ciò, l'analisi che l'Arbitro deve fare, è partire principalmente da questo punto per determinare se l'esecuzione del Kata esprima i

concetti fondamentali che il Karate-do dello stile praticato dall'atleta. Si è valutato, inoltre, il crescendo di errori, "vizi", furbizie etc. che rischiano di minare l'**integrità sostanziale** del kata in sede di gara. Dovranno pertanto essere ripristinati gli aspetti fondanti del karate come ad esempio le posizioni, il ritmo, il senso stesso del kata etc.

Il kata non può essere ridotto solamente ad una asettica esecuzione ginnica, prescindendo dal fatto che ogni kata propone un tema, dall'uso del corpo all'energia. Verranno ritenuti errori anche:

1. **Posizioni errate**
2. **Cambio di tecnica (errore tecnico)**
3. **Cambio di ritmo**

commento

1. un errato posizionamento del peso nell'esecuzione di una specifica posizione (es. peso centrale nel Kokutsu dachi dello Shotokan o posizioni similari negli altri stili) e/o un errato posizionamento dei piedi nell'effettuazione di una determinata posizione (es. un Kiba dachi che assomiglia ad uno Shiko dachi e/o effettuare posizioni di stili diversi all'interno dello stesso kata) sono da considerarsi **posizioni errate**. (**N.B.** L'errore episodico di una posizione durante l'intera esecuzione del kata va considerato errore di "**forma**" e ove questo fosse grave può portare alla detrazione di punti **0,1**; se l'errore fosse ripetuto verrà considerato **errore tecnico** con la detrazione di punti **0,2**).
2. Se all'interno del kata dovesse venir effettuata una o più tecniche non pertinenti al kata stesso (es. effettuare nel kata Shotokan Enpi "gyaku tsuki jodan" invece di "gyaku age tsuki", effettuare in Gojusho sho "nukite" in vece di shuto etc.), è da considerarsi **errore tecnico** e quindi verranno detratti punti **0,2**; ciò varrà anche per gli altri stili ove verranno effettuati cambi di tecnica non coerenti all'esecuzione del kata.
3. Il ritmo va considerato come da capoverso **C** di questo articolo come: *espressione del combattimento e del suo evolversi*; quindi sono da penalizzare le pause eccessivamente lunghe ed immotivate nonché l'allungamento di passaggi tra una tecnica e l'altra in maniera ingiustificata o l'interruzione/indebolimento del giusto climax cinetico. Per **cambi di ritmo** evidenti verranno detratti punti **0,1**.

*Se Arbitro e Giudici decidono di detrarre **0,1, 0,2 o più** punti per una o più infrazioni commesse nell'esecuzione del kata, questa quantità **non** deve venir detratta da ogni Giudice dal proprio punteggio, ma verranno tolti dalla somma finale dei punteggi assegnati (quindi **solo 0,1, 0,2 o più** punti). Alla luce di questo principio Arbitro e Giudici dovranno valutare il kata come se fosse stato eseguito in maniera corretta.*

N.B. *Un Kata di spareggio non deve essere il medesimo eseguito in quel turno o in quello precedente. Tuttavia il Kata di spareggio potrà essere eseguito **nuovamente** nel turno successivo, ma non più in qualità di altro eventuale Kata di spareggio. Questa norma evidentemente non è proponibile per le categorie delle cinture **Gialle!Arancio** che possono eseguire **sempre** lo stesso Kata.*

Lista ufficiale dei kata (per la UISP-DO vedere le liste nel regolamento Gare)

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1-5
Ananko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichan
Chinto	Kyan No Wanshu	Seichin
Enpi	Kyan No Chinto	Seienchin
Fukyugata 1-2	Kururunfa	Seipai
Gankaku	Kusanku	Seiryu
Garyu	Matsumura Rohai	Seisan
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsukaze	Shiho Kousokun
Gojushiho	Matsumura Bassai	Shinpa
Gojushiho Dai	Meikyo	Shinsei
Gojushiho Sho	Myojo	Shisochin
Hakucho	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Sochin
Hangetsu	Nijushiho	Suparinpei
Haufa	Nipaipo	Tekki 1-3
Heian 1-5	Niseishi	Tensho
Heiku	Ohan	Tomari Bassai
Ishimine Bassai	Oyadomari No Passai	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Useishi (Gojushiho)
Jiin	Paiku	Wankan
Jion	Papuren	Wanshu
Jitte		

Nota: *In alcuni casi un kata può essere conosciuto con un nome differente da stile (Ryu-ha) a stile ed in casi eccezionali lo stesso nome viene utilizzato per kata diversi nei diversi stili.*

APPENDICE 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Inizio dell'incontro	Dopo l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.
ATOSHI BARAKU	Segnala che l'incontro sta per terminare	Il cronometrista indica con un segnale acustico che mancano 15 secondi al termine dell'incontro e l'Arbitro annuncia "Atoshi Baraku".
YAME	Stop	Interruzione o fine dell'incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro muove il braccio verso il basso.
MOTO NO ICHI	Posizione originaria	Gli Atleti e l'Arbitro tornano alle loro posizioni originarie.
TSUZUKETE	Combattere	Ordine di continuare il combattimento dopo un'interruzione non autorizzata.
TSUZUKETE HAJIME	Continuare il combattimento - Iniziare	L'Arbitro assume una posizione avanzata. Mentre dice "Tszukete" distende le braccia, i palmi delle mani verso l'esterno in direzione degli Atleti. Mentre dice "Hajime" ruota i palmi delle mani e porta le mani rapidamente l'una verso l'altra. Immediatamente dopo fa un passo indietro
SHUGO	Chiamata dei Giudici	L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per proporre Shikkaku.

HANTEI	Decisione	L'Arbitro chiede la decisione (del Gruppo Arbitrale) alla fine di un combattimento terminato in parità. Dopo un breve suono col fischietto, i Giudici esprimono il loro voto con le bandierine mentre l'Arbitro indica il suo voto sollevando il braccio
HIKIWAKE	Parità	In caso di parità, l'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende con i palmi delle mani rivolti in avanti.
AKA (SHIRO) NO KACHI	Rosso (Bianco) vince	L'Arbitro solleva obliquamente il braccio dalla parte del vincitore.
AKA (SHIRO) IPPON	Il Rosso (Bianco) fa tre punti	L'Arbitro solleva il braccio di 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato i 3 punti.
AKA (SHIRO) WAZA-ARI	Il Rosso (Bianco) fa due punti	L'Arbitro distende il braccio al livello della spalla dalla parte di chi ha realizzato i 2 punti.
AKA (SHIRO) YUKO	Il Rosso (Bianco) fa un punto	L'Arbitro distende il braccio verso il basso a 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato 1 punto.
CHUKOKU	Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2.
IKOKU	Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice verso il basso a 45 gradi in direzione del responsabile.
HANSOKU-CHUI	Avvertimento per la squalifica	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice orizzontalmente verso il responsabile.
HANSOKU	Squalifica	L'Arbitro indica una infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta il dito indice in alto a 45° verso chi ha commesso l'infrazione, e da la vittoria dell'avversario.

JOGAI	Uscita dall'area di gara non causata dall'avversario	L'Arbitro punta il dito indice verso l'esterno dalla parte di chi ha commesso il fallo, per indicare ai Giudici che il concorrente è uscito dall'area.
SENSHU	Vantaggio per primo punto non contrastato	Dopo aver assegnato il punto nella maniera prescritta, l'Arbitro annuncia "Aka (Shiro) Senshu" mantenendo sollevato l'avambraccio con il palmo della mano rivolto verso il suo viso.
SHIKKAKU	Squalifica "Lasciare l'area di gara"	L'Arbitro punta l'indice prima in alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione, poi indica fuori e indietro con l'annuncio "AKA (AO) Shikkaku!" Quindi assegna la vittoria all'avversario.
TORIMASEN	Annullamento	Il punto o la decisione vengono annullati. L'Arbitro o il Giudice 1 (Kata) incrociano le mani/bandierine e poi le allontanano con un movimento verso il basso.
KIKEN	Rinuncia	Per il Kumite l'Arbitro punta l'indice in basso a 45 gradi in direzione dell'Atleta o della Squadra. Nel Kata il Giudice 1 fa lo stesso gesto usando la bandierina.
MUBOBI	Mettersi in pericolo – Autolesionismo.	L'Arbitro si tocca il volto e poi voltando la mano verso l'esterno, la muove lateralmente per indicare ai Giudici che l'Atleta si è reso responsabile di autolesionismo.

GESTI E SEGNALI DELL'ARBITRO E DEI GIUDICI

ANNUNCI E GESTI DELL'ARBITRO

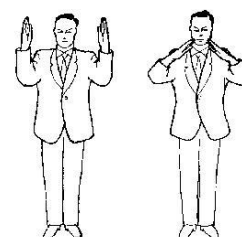
SHOMEN-NI-REI

L'Arbitro distende in avanti le braccia con i palmi rivolti in avanti.



OTAGAI-NI-REI

L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi.



SHOBU HAJIME

"Inizia il combattimento"

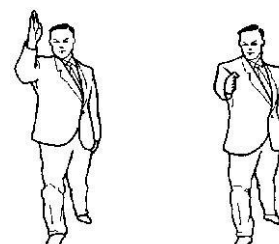
Dopo aver dato l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.



YAME

"Stop"

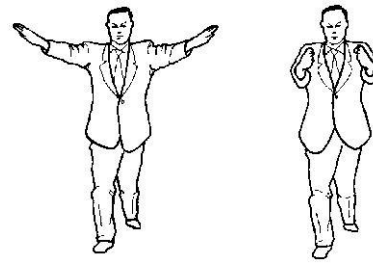
Interruzione o fine del combattimento o incontro.
Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro fa un movimento di taglio con la mano verso il basso



TSUZUKETE HAJIME

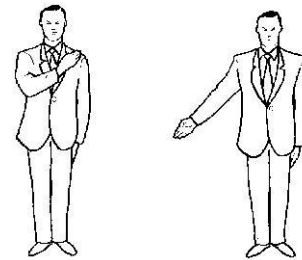
“Riprendere il combattimento - Inizio”

Mentre dice “Tsuzukete” con un piede in avanti, l’Arbitro distende le braccia con i palmi delle mani rivolti verso gli Atleti. Mentre dice “Hajime” ruota i palmi delle mani e li porta rapidamente l’uno verso l’altro; immediatamente dopo fa un passo indietro.



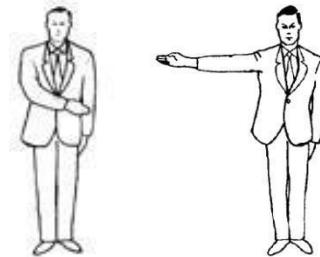
YUKO (1 punto)

L’Arbitro distende il braccio verso il basso a 45 gradi in direzione del concorrente a cui viene assegnato 1 punto



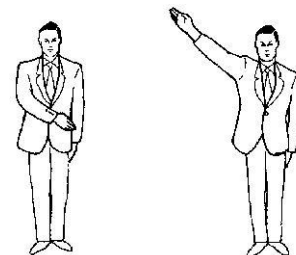
WAZA-ARI (2 Punti)

L’Arbitro distende il braccio all’altezza della spalla in direzione dell’Atleta a cui vengono assegnati i 2 punti.



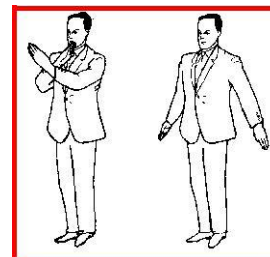
IPPON (3 punti)

L’Arbitro distende il braccio verso l’alto a 45 gradi in direzione il lato dell’Atleta a cui vengono assegnati i 3 punti.



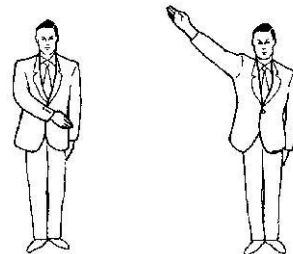
TORIMASEN / ANNULLAMENTO DELLA DECISIONE

Quando viene erroneamente assegnato un punto, un avvertimento o una penalità, l’Arbitro si gira verso l’Atleta, annuncia “AKA” o “AO”, incrocia le braccia, poi le allarga con i palmi delle mani rivolti verso il basso, ad indicare che l’ultima decisione è stata annullata.



SENSHU (Vantaggio per primo punto non contrastato)**NO KACHI (Vittoria)**

Al termine dell' incontro, annunciando "AKA (o SHIRO), no Kachi", l'Arbitro distende il braccio verso l'alto a 45 gradi in direzione del vincitore.

**KIKEN**

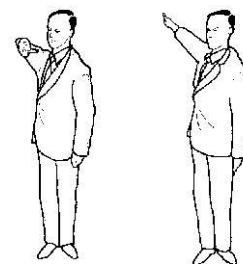
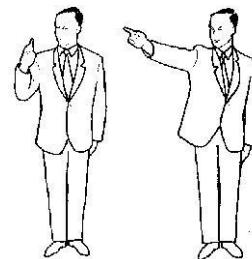
"Rinuncia"

L'Arbitro punta l'indice verso l'Atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.

**SHIKKAKU**

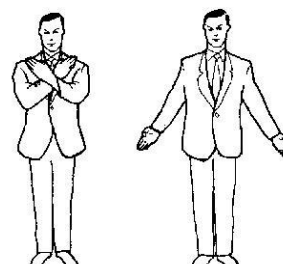
"Squalifica, allontanamento dall'area".

L'Arbitro prima punta l'indice in alto e a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione; poi punta l'indice all'indietro annunciando "AKA (SHIRO) Shikkaku". Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.

**HIKIWAKE**

"Parità" (solamente per gli incontri a Squadre).

In caso di parità o quando nessun Atleta ha ottenuto punti, l'Arbitro prima incrocia le braccia davanti al petto e poi le distende mostrando il palmo delle mani.



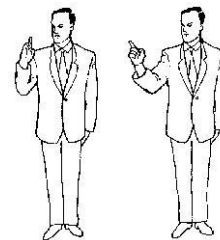
INFRAZIONE DI CATEGORIA 1
(senza un gesto ulteriore per CHUKOKU)

L'Arbitro incrocia le mani aperte all'altezza del petto.



INFRAZIONE DI CATEGORIA 2
(senza un gesto ulteriore per CHUKOKU)

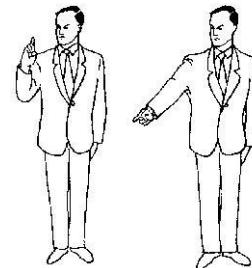
L'Arbitro punta con il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione.



KEIKOKU

"Avvertimento".

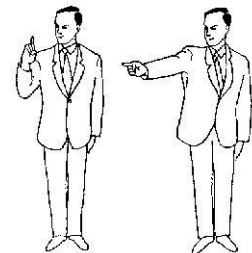
L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice in basso a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione.



HANSOKU CHUI

"Avvertimento per la Squalifica".

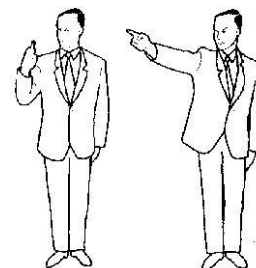
L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2 poi punta l'indice orizzontalmente nella direzione di chi ha commesso l'infrazione.



HANSOKU

"Squalifica"

L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2 quindi punta l'indice in alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione e assegna la vittoria all'avversario.



PASSIVITA'

L'Arbitro ruota un pugno intorno all'altro davanti al petto per indicare un'infrazione di Categoria 2.

**CONTATTO ECCESSIVO**

L'Arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo o un'altra infrazione di Categoria 1

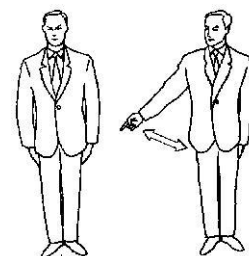
**SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONI**

L'Arbitro porta entrambe le mani al volto per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.

**JOGAI**

“Uscita dall'area di gara”

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con l'indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione.

**MUBOBI (Autolesionismo)**

L'Arbitro si tocca il viso poi rivolge la mano verso l'esterno, la muove lateralmente di fronte al viso per indicare ai Giudici che l'Atleta ha mancato di riguardo alla sua incolumità.



EVITARE IL COMBATTIMENTO

L'Arbitro fa un movimento circolare con l'indice rivolto in basso per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



SPINGERE, AFFERRARE, O STARE PETTO CONTRO PETTO SENZA TENTARE IMMEDIATAMENTE UNA TECNICA O UNA PROIEZIONE

L'Arbitro tiene entrambi i pugni chiusi all'altezza delle spalle o spinge in avanti con le mani aperte per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



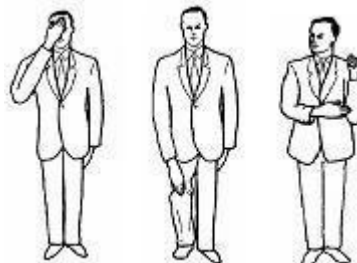
ATTACCHI PERICOLOSI E INCONTROLLATI

L'Arbitro porta il pugno chiuso al lato della testa per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



ATTACCHI SIMULATI CON LA TESTA, LE GINOCCHIA, O I GOMITI

L'Arbitro si tocca la fronte, il ginocchio o il gomito con la mano aperta per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



AFFRONTARE VERBALMENTE O DERIDERE L'AVVERSARIO E ATTEGGIAMENTI ANTISPORTIVI

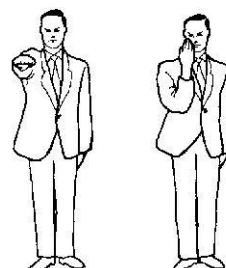
L'Arbitro porta l'indice alle labbra per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2



SHUGO

“Chiamata dei Giudici ”

L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per proporre lo Shikkaku.



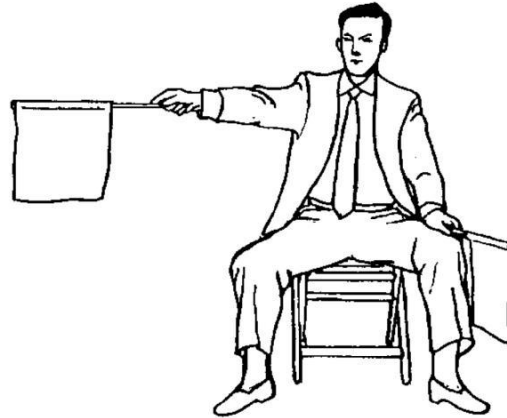
SEGNALI DEI GIUDICI CON LE BANDIERINE

Nota che i Giudici 1 e 4 hanno la bandierina rossa nella mano destra, mentre i Giudici 2 e 3 nella mano sinistra. Per il Kata i Giudici 1, 2, e 5 hanno la bandierina rossa nella mano destra, mentre i Giudici 3 e 4 nella sinistra.

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



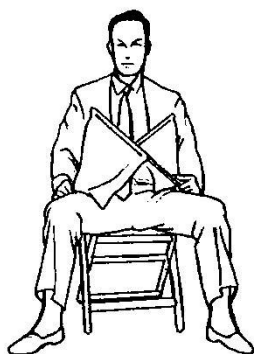
INFRAZIONE

Richiamo per infrazione. La relativa bandiera viene agitata in senso circolare e viene dato il segnale di Categoria 1 o 2



INFRAZIONE DI CATEGORIA 1

Le bandiere vengono incrociate e distese verso AKA (AO), in considerazione di chi ha commesso l'infrazione



INFRAZIONE DI CATEGORIA 2

il Giudice punta la bandiera con il braccio piegato.



JOGAI

Il Giudice tocca il tappeto con la bandiera corrispondente.

**KEIKOKU****HANSOKU CHUI****HANSOKU****OPERAZIONI DI PESO*****Prove peso***

Agli Atleti sarà consentito effettuare delle prove peso sulle bilance ufficiali (che saranno usate per le operazioni di peso ufficiali) sin da un'ora prima che dette operazioni abbiano inizio.

Peso ufficiale**Luogo:**

Le operazioni di peso verranno effettuate sempre in un unico luogo. Saranno effettuate nella struttura che ospita la gara. Gli organizzatori devono mettere a disposizione stanze separate per i maschi e per le femmine.

Bilance:

La ASD ospitante deve fornire bilance calibrate (come minimo 2 bilance). La bilancia dovrebbe poggiare su un pavimento solido privo di tappeto.

Tempo:

L'orario di svolgimento delle operazioni ufficiali di peso negli eventi deve essere indicato sul bollettino. Per ogni altro evento, questa informazione deve essere fornita in anticipo attraverso i canali di comunicazione del Comitato Organizzatore. E' responsabilità dell'Atleta venire a conoscenza di questa informazione. L'Atleta che non dovesse presentarsi in tempo alle operazioni di peso, o che superasse i limiti di peso previsti per la categoria in cui è iscritto, sarà squalificato (KIKEN).

Tolleranza:

La tolleranza ammessa per ciascuna categoria è come [da Regolamento gare UISP-DO](#).

Procedura:

Sia per i maschi che per le femmine le operazioni di peso dovranno essere presiedute da almeno due Ufficiali di Gara. Uno controlla la tessera ed il Budopass dell'Atleta, e l'altro registra il peso esatto dell'Atleta nella lista ufficiale del peso. In aggiunta, membri dello staff messo a disposizione dalla [Società](#) ospitante, dovrebbero provvedere a gestire il flusso degli Atleti. Per proteggere la privacy degli Atleti, gli Ufficiali di Gara, così come i membri dello staff che presiedono alle operazioni di peso, devono essere dello stesso sesso degli Atleti.