



Centro Olimpico Federale – Via dei Sandolini, 79 – 00122 Lido di Ostia/RM – Tel. 06/56434513-515– Fax 06/56434527



# World Karate Federation

FEDERAZIONE MONDIALE KARATE

01/01/2018

**REGOLAMENTO D'ARBITRAGGIO**

**PER LE GARE DI KARATE**

**INTEGRATO CON IL REGOLAMENTO FIJLKAM**

## INDICE

REGOLAMENTO DI KUMITE  
ARTICOLO 1: AREA DI GARA  
ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE  
ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE  
ARTICOLO 4: GRUPPO ARBITRALE  
ARTICOLO 5: DURATA DEL COMBATTIMENTO  
ARTICOLO 6: PUNTEGGIO  
ARTICOLO 7: CRITERI DECISIONALI  
ARTICOLO 8: COMPORTAMENTI PROIBITI  
ARTICOLO 9: AVVERTIMENTI E PENALITÀ  
ARTICOLO 10: LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA  
ARTICOLO 11: PROTESTE UFFICIALI  
ARTICOLO 12: POTERI E DOVERI  
ARTICOLO 13: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN COMBATTIMENTO

REGOLAMENTO DI KATA  
ARTICOLO 1: AREA DI GARA  
ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE  
ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE  
ARTICOLO 4: GRUPPO ARBITRALE  
ARTICOLO 5: CRITERI DECISIONALI  
ARTICOLO 6: OPERAZIONI DI GARA  
ARTICOLO 7: PROTESTE UFFICIALI

### APPENDICI

APPENDICE 1: TERMINOLOGIA  
APPENDICE 2: GESTI E SEGNALI DELL'ARBITRO E DEI GIUDICI  
ANNUNCI E GESTI DELL'ARBITRO  
SEGNALI CON LE BANDIERE DEI GIUDICI  
APPENDICE 3: CRITERI GUIDA PER ARBITRI E GIUDICI  
APPENDICE 4: TABELLA DEI PUNTI  
APPENDICE 5: PIANTA E MISURE DELL'AREA DI GARA DI KUMITE  
APPENDICE 6: PIANTA E MISURE DELL'AREA DI GARA DI KATA  
APPENDICE 7: IL KARATE-GI  
APPENDICE 8: CAMPIONATI MONDIALI: CONDIZIONI E CATEGORIE  
APPENDICE 9: GUIDA AI COLORI DEI PANTALONI DI ARBITRI E GIUDICI  
APPENDICE 10: COMPETIZIONI DI KARATE PER GLI UNDER 14  
APPENDICE 11: REGOLAMENTO REVISIONE VIDEO  
APPENDICE 12: MODULO PER PROTESTE UFFICIALI NELLE COMPETIZIONI WKF  
APPENDICE 13: PROCEDURE PER IL PESO  
APPENDICE 14: ESEMPI DI GIRONE ALL'ITALIANA (ROUND ROBIN)

## AVVERTENZA

**Nel presente testo il genere maschile viene usato anche in riferimento a termini di genere femminile. Alla scopo di facilitarne la lettura, si evidenzia che la “base” del Regolamento WKF è scritta in colore nero e carattere Arial.  
Le “regole aggiuntive” FIJLKAM sono scritte in colore blu e carattere Arial. E' opportuno consultare sempre il Programma dell'Attività Agonistica Federale dell'anno in corso.**

# REGOLAMENTO DI KUMITE

---

## ARTICOLO 1: AREA DI GARA

---

1. L'area di gara deve essere piana e priva di asperità.
2. L'area di gara è formata da una superficie quadrata, del tipo approvato dalla WKF, 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.
- 2 Bis:** Nelle gare Fijlkam l'area di gara deve essere un tappeto di m. 10 x 10 protezione compresa ed incorporata, costituito da materassini di gomma con uno spessore di almeno cm 2. Nel caso in cui vengano utilizzati tappeti sopraelevati, le loro dimensioni saranno di metri 12 X 12, protezione compresa ed incorporata.
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 si posiziona 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 blu.
6. Il Supervisore del Combattimento è seduto fuori dall'area di sicurezza, dietro l'Arbitro, a sinistra o a destra di quest'ultimo. Egli ha in dotazione una bandierina rossa e un fischietto.
7. L'addetto alla supervisione dei punti 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.
9. Il bordo di un metro deve essere di un colore diverso rispetto a quello dell'area di gara.

NOTA: Si guardi anche l'APPENDICE 5: PIANTA E MISURE DELL'AREA DI GARA DI KUMITE

### **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. Essi devono essere approvati dalla WKF.*

---

## ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE

---

1. Atleti e Allenatori devono indossare la divisa ufficiale di seguito descritta.
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 e in tutti i corsi.
2. La divisa ufficiale è la seguente:  
Giacca blu marino ad un petto con due bottoni argentati.  
Camicia bianca a maniche corte.  
Cravatta ufficiale, indossata senza fermacravatta.  
Cordoncino discreto di colore bianco per il fischietto.  
Pantaloni color grigio chiaro senza risvolti. (V. Appendice 9).  
Calzini di color blu scuro o nero, scarpe nere senza lacci 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 approvato dalla WKF.  
Arbitri e Giudici possono indossare la fede nuziale.
3. Per i Giochi Olimpici, i Giochi Olimpici Giovanili, i Giochi Continentali e altri eventi che prevedono la presenza di più discipline sportive, in cui agli Arbitri viene fornita dal Comitato Olimpico Locale un'unica divisa per i diversi sport con la "personalizzazione" realizzata per l'evento in questione, è possibile sostituire la divisa ufficiale degli Arbitri con la divisa adottata per l'evento, a condizione che l'organizzatore dell'evento ne faccia richiesta per iscritto alla WKF e che tale richiesta riceva l'approvazione formale da parte della WKF.

## ATLETI

1. Gli Atleti devono indossare un Karate-gi bianco senza strisce, decori o ricami personali. L'emblema o la bandiera nazionale del rispettivo Paese deve essere portato sulla parte anteriore sinistra della giacca e non deve superare complessivamente la misura di 12 cm per 8 cm (V. Appendice 7). Solo le etichette originali del fabbricante possono apparire sul Gi. Inoltre, sulla parte posteriore sarà apposto un numero di identificazione rilasciato dal Comitato Organizzatore. Una cintura rossa viene indossata da un Atleta, una cintura blu dall'altro. 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.
- 1 Bis** [Nelle gare Fijlkam E' consentita l'applicazione – sul lato sinistro in alto della giacca del Karate-gi -dello scudetto sociale di stoffa della dimensione di cm 12x8 o 10x10 \(V. Appendice 7 bis\).](#)  
[Gli Atleti devono presentarsi sul tappeto forniti di cintura rossa o di cintura blu da indossare a seconda che siano chiamati per primi \(AKA\) o per secondi \(AO\). Ciascun Atleta deve indossare una sola cintura e, pertanto, non deve essere indossata quella che indica il grado.](#)
2. In deroga al precedente paragrafo 1, il Comitato Esecutivo può autorizzare l'esposizione di speciali etichette o marchi di sponsor autorizzati.
  3. La giacca una volta stretta intorno alla vita con la cintura deve ricadere sui fianchi per una lunghezza minima sufficiente a ricoprirla, ma non può superare la lunghezza di tre quarti della coscia. Le Atlete possono indossare una T-shirt bianca sotto la giacca del Karate-gi. I lacci della giacca devono essere legati. Non possono essere usate giacche prive di lacci.
  4. 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.
  5. I pantaloni devono essere sufficientemente lunghi da coprire almeno due terzi della tibia, ma non devono essere più lunghi della cavaglia e non possono essere arrotolati.

6. 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.
7. Le Atlete possono indossare per motivi religiosi il copricapo approvato dalla WKF: sciarpa di tessuto monocromatico nero omologata dalla WKF a copertura dei capelli, ma non della gola
8. Gli Atleti devono avere le unghie delle mani corte e non indossare oggetti metallici, poiché questi potrebbero ferire i loro avversari. L'uso di apparecchi metallici per i denti deve essere approvato dall'Arbitro e dal Medico Ufficiale. L'Atleta si assume la piena responsabilità di ogni lesione che dovesse subire a causa dell'apparecchio.

**8 Bis:** Nelle gare Fijlkam è consentito, sotto la diretta responsabilità degli Atleti interessati (se maggiorenni) o dei loro Dirigenti Sociali (se minorenni), l'uso di apparecchi ortodontici fissi e di lenti a contatto del tipo morbido.

9. Le seguenti protezioni sono obbligatorie:
  1. Guantini approvati dalla WKF, un Atleta indossa guantini rossi e l'altro guantini blu;
  2. Paradenti;
  3. Corpetto approvato dalla WKF (per tutti gli Atleti/e) e paraseno per le Atlete;
  4. Paratibia approvati dalla WKF, un Atleta di colore rosso e l'altro di colore blu;
  5. Parapiedi approvati dalla WKF, un Atleta di colore rosso e l'altro di colore blu;

La conchiglia non è obbligatoria, ma, se indossata, deve essere del tipo approvato dalla WKF.

**9 Bis:** Nelle gare Fijlkam l'uso della conchiglia è obbligatorio. Gli Atleti della classe Esordienti (corrispondente alla classe WKF Under 14), oltre alle protezioni indicate nel punto 9 che precede, devono altresì indossare la maschera facciale approvata dalla WKF. Il corpetto, contrariamente a quanto previsto per le altre classi d'età, deve essere indossato sopra la giacca del Karate-gi. Tutte le protezioni devono essere del tipo omologato dalla Federazione Mondiale Karate (WKF) ovvero dalla FIJLKAM. Gli inadempienti, se non provvederanno entro 1 minuto, saranno squalificati (Kiken).

10. Non è consentito l'uso di occhiali. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio dell'Atleta.
11. Non è consentito indossare indumenti o dispositivi proibiti.
12. Tutti i dispositivi di protezione devono essere omologati dalla W.K.F.
13. E' compito del Supervisore del Combattimento di assicurarsi prima di ogni combattimento che gli Atleti indossino l'equipaggiamento approvato. (In caso di Campionati di Federazioni Continentali, Internazionali, o Nazionali, l'equipaggiamento approvato dalla WKF deve essere accettato e non può essere rifiutato).
14. L'uso di bende, ovatta o supporti in seguito a lesioni deve essere autorizzato dall'Arbitro che si servirà della consulenza del Medico Ufficiale.

## **ALLENATORI**

1. Gli/le Allenatori/Allenatrici, per tutta la durata della gara, devono indossare la tuta ufficiale della loro Federazione e devono esporre il loro accredito ufficiale, ad eccezione degli incontri per le medaglie negli eventi ufficiali WKF, 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 dalla WKF che è consentito indossare agli Arbitri e Giudici di sesso femminile.

#### **SPIEGAZIONE:**

- I. *L'Atleta deve indossare una cintura. Questa è rossa per AKA e blu per AO. Durante il combattimento non possono essere utilizzate cinture corrispondenti al proprio grado.*
  - II. *Il paradenti deve aderire perfettamente.*
  - III. *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.*
- III. Bis:** *Nelle gare Fijlkam 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 provvederà entro il termine sopra indicato verrà squalificato (Hansoku).*
- IV. *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 e in una gara Individuale. 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 lo schema descritto nell'APPENDICE 14.
3. Le procedure relative al peso degli Atleti sono descritte nell'APPENDICE 13.
4. Nelle gare individuali nessun Atleta può essere sostituito da un altro dopo che è stato effettuato il sorteggio.
5. 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.
6. Le Squadre Maschili sono composte da sette Atleti, con cinque concorrenti per incontro. Le Squadre Femminili sono composte da quattro Atlete, con tre concorrenti per incontro.

**6 Bis:** *Nelle gare Fijlkam il Campionato Italiano Assoluto a Squadre Sociali si svolge nella modalità "Open" con un peso minimo di Kg. 67 per il maschile e un peso minimo di Kg. 55 per la femminile.*

*Le Squadre maschili devono essere composte di 5 Atleti (minimo 3 di cui 2 tesserati per la Società Sportiva nella quale gareggiano), quelle femminili di 3 Atlete (minimo 2 di cui 2 tesserate per la Società Sportiva nella quale gareggiano).*

*E' consentito utilizzare fino a 2 riserve per le Squadre maschili e fino a 1 riserva per quelle femminili.*

**Il Campionato Italiano Giovanile a Squadre Sociali si svolge nelle categorie di peso di seguito elencate:**

Giovanile Maschile	Giovanile Femminile
1- fino a 50	1- fino a 53
2- fino a 55	2- fino a 59
3- fino a 61	3- oltre 59
4- fino a 68	
5- oltre 68.	

Le Squadre maschili devono essere composte di 5 Atleti (minimo 3 di cui 2 tesserati per la Società Sportiva nella quale gareggiano), uno per ciascuna categoria di peso, quelle femminili di 3 Atlete (minimo 2 di cui 2 tesserate per la Società Sportiva nella quale gareggiano), una per ciascuna categoria di peso.

**Il Campionato Italiano a Squadre a Rappresentative Regionali** si svolge nelle categorie di peso di seguito elencate:

Assoluto M	Assoluto F	Giovanile M	Giovanile F
1- Fino a 60	1- fino a 61	1- fino a 50	1- fino a 53
2- Fino a 67	2- fino a 68	2- fino a 55	2- fino a 59
3- Fino a 75	3- .oltre 68	3- fino a 61	3- oltre 59
4- Fino a 84		4- fino a 68	
5- Oltre 84		5- .oltre 68	

Le Rappresentative maschili devono essere composte da 5 Atleti (minimo 3), uno per ciascuna categoria di peso, quelle femminili di 3 Atlete (minimo 2), una per ciascuna categoria di peso.

Solo nel Campionato Italiano Assoluto a Rappresentative Regionali gli Atleti/e - **eccezionalmente** - possono gareggiare nella categoria di peso immediatamente superiore.

7. 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. Sia gli Atleti che il loro ordine di combattimento 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 (**SHIKKAKU**) 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:**

- I. *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.*
- II. *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.*
- III. *L'uso dei nomi degli Atleti può causare problemi di pronuncia e identificazione. Si dovrebbe ricorrere all'assegnazione e all'uso di numeri identificativi WKF.*
- IV. *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*

- V. *Per gareggiare, le Squadre Maschili devono presentare almeno tre Atleti e le Squadre Femminili almeno due Atlete. Se una Squadra dovesse presentare un numero inferiore di Atleti, perderà l'incontro (Kiken).*
- VI. *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/Ao no Kiken; successivamente assegna la vittoria (Kachi) all'avversario.*
- VII. *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 i numeri loro assegnati devono essere inclusi nel modulo, che deve essere firmato dall'Allenatore o da persona delegata.*
- VIII. *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.*
- IX. *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 Supervisore del Combattimento (KANSA), che vengono designati dal Commissario di Tappeto o dall'Assistente Commissario di Tappeto.
2. Gli Arbitri, i Giudici e il Supervisore del Combattimento (KANSA) non devono avere la stessa nazionalità, o appartenere alla stessa Federazione Nazionale di alcuno degli Atleti in gara.

**2 Bis:** Nelle gare Fijlkam gli Ufficiali di Gara non possono arbitrare gli Atleti della stessa Provincia nelle gare regionali, salvo comprovati motivi di forza maggiore, e della stessa Regione (anche se si tratta di Atleti in "Divisa") nelle gare interregionali e nazionali.

3. Distribuzione degli Arbitri e Giudici e selezione del gruppo arbitrale:  
Per le fasi eliminatorie il Segretario della Commissione Arbitrale (CA) fornirà all'addetto al software che gestisce il sorteggio elettronico un elenco degli Arbitri e Giudici assegnati a ciascun Tappeto. Questo elenco viene preparato dal Segretario della 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 il sorteggio degli Arbitri, l'addetto al software inserirà l'elenco nel sistema e, su ciascun Tappeto, 4 Giudici, 1 Arbitro e un Supervisore del Combattimento saranno selezionati casualmente come Gruppo arbitrale per ogni combattimento.

Per i combattimenti valevoli per l'assegnazione delle medaglie, ciascun Commissario di Tappeto fornirà al Presidente e al Segretario della Commissione Arbitrale un elenco contenente 8 Ufficiali di Gara selezionati dal proprio Tappeto al termine dell'ultimo combattimento delle fasi eliminatorie. A seguito dell'approvazione da parte del Presidente della Commissione Arbitrale l'elenco sarà consegnato all'addetto al software per l'inserimento nel sistema. Il sistema selezionerà casualmente il Gruppo Arbitrale, che sarà composto solo da 5 degli 8 Ufficiali di Gara previamente indicati da ciascun Commissario di Tappeto.



4. In aggiunta, per facilitare le operazioni di gara, si deve procedere alla designazione di 2 Commissari di Tappeto, 1 Assistente Commissario di Tappeto, 1 Supervisore del Punteggio e 2 Segnapunti. Un'eccezione è rappresentata dai Giochi Olimpici dove ci sarà solo 1 Commissario di Tappeto.

#### **SPIEGAZIONE:**

- I. *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.*
- II. *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.*
- III. *Quando l'intero Gruppo Arbitrale cambia, gli Ufficiali di Gara che escono (ad eccezione del Supervisore del Combattimento) riprendono le posizioni assunte prima dell'inizio del combattimento, effettuano il saluto e insieme abbandonano l'area di gara.*
- IV. *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.*
- V. *Nelle gare a Squadre, se il Gruppo Arbitrale ha le qualifiche necessarie, l'Arbitro e i Giudici ruotano la loro posizione ad ogni combattimento.*

---

### **ARTICOLO 5: DURATA DEL COMBATTIMENTO**

---

1. La durata di un combattimento è pari a tre minuti per il Kumite Maschile Classe Seniores (sia di Squadra che Individuale). Per il Kumite Femminile Classe Seniores è di due minuti. La durata di un combattimento per gli Atleti della Classe Under 21 è pari a tre minuti per i maschi e due minuti per le femmine. La durata di un combattimento per le Classi Cadetti e Juniores è di due minuti.  
**1 Bis:** [Nelle gare Fijlkam](#) la durata dei combattimenti è di 1 minuto e 30" effettivi continui per gli Esordienti maschili e femminili, di 2 minuti effettivi continui per le restanti Classi femminili, per i Cadetti, per gli Juniores, per il Campionato Italiano Giovanile a Squadre Sociali, per il Campionato Italiano Giovanile a Rappresentative Regionali, per il Campionato Nazionale Master, e per tutte quelle gare che si concludono con la Finale Regionale. Per il Campionato Italiano Individuale Assoluto maschile, per il Campionato Nazionale Universitario maschile, per la Coppa Italia Under 21/Juniores maschile, per il Campionato Italiano Assoluto a Squadre Sociali maschile, per il Campionato Italiano Assoluto a Rappresentative Regionali maschile, la durata del combattimento è di 3 minuti effettivi continui.
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 acustico 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. L'unica eccezione si verifica quando l'Atleta deve cambiare il colore del proprio equipaggiamento, nel qual caso il tempo di riposo è allungato a cinque minuti

---

## 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 Sportivo;
  - 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, può portare all'assegnazione del punto se eseguita quando i due Atleti si trovano fuori dall'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.

### **SPIEGAZIONE:**

Una tecnica, per essere valida, deve essere portata in un'area utile per il punteggio, come stabilito dal paragrafo 6. La tecnica deve essere adeguatamente controllata rispetto all'area attaccata e deve soddisfare tutti e 6 i criteri prescritti per l'assegnazione dei punti, come stabilito dal paragrafo 2.

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

- I. *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 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, il kani waza, ecc. Dopo l'esecuzione di una proiezione, l'atleta deve immediatamente tentare di eseguire una tecnica da punto.*
- II. *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.*
- III. *Una tecnica eseguita con "**Buona Forma**", secondo il concetto tradizionale del Karate, è considerata efficace.*
- IV. *"**L'Atteggiamento Sportivo**" 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.*
- V. *L"**Applicazione Vigorosa**" definisce la potenza e la velocità della tecnica e la volontà concreta che la tecnica vada a segno.*
- VI. *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 esegue una tecnica e continua a mantenere la propria attenzione sull'avversario anche dopo aver concluso la tecnica.*
- VII. *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.*
- VIII. *"**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.*
- IX. *La **Distanza** si riferisce anche al punto in cui la tecnica completata si arresta o si avvicina al bersaglio. Se una tecnica di braccio o di gamba arriva in un punto tra contatto epidermico e 5 centimetri dal viso, dalla testa o dal collo, può essere considerata una*

*tecnica eseguita alla corretta distanza. 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 all'assegnazione di un punto, a patto che la tecnica soddisfi tutti gli altri criteri. Nei combattimenti delle Classi Cadetti e Juniores non è ammesso alcun contatto alla testa, al viso e al collo, ma è consentito un contatto molto leggero (definito "skin touch") per i calci Jodan e la distanza per assegnare il punto aumenta fino a 10 cm.*

- X. *Una tecnica senza valore è tale indipendentemente da come e dove viene messa a segno. Una tecnica che non risponde al criterio della "Buona Forma", o che manca di "Potenza", non porta all'assegnazione del punto.*
- XI. *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.*
- XII. *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-omeroale.*
- XIII. *Il segnale acustico 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 Legale e Disciplinare.*
- XIV. *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.*
- XV. *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, indipendentemente dal fatto che il pugno sia arrivato prima, perché il punto per la tecnica di calcio ha un valore più alto.*

**Nelle gare Fijlkam i CRITERI ed i PARAMETRI di VALUTAZIONE sono i seguenti:**

**Nel combattimento la tecnica risolutiva, ovvero la tecnica che viene valutata in termini di punteggio, risulta strutturata come segue:**

**Zanshin (iniziale).** Consiste in un atteggiamento o comportamento di massima attivazione del sistema percettivo, cognitivo e motorio che gli Atleti adottano al fine di individuare la situazione più favorevole all'effettuazione della tecnica di attacco. In questa fase il dinamismo motorio può essere più o meno elevato ed è caratterizzato da una gamma di movimenti che preparano l'azione. L'attenzione è massima ed è orientata a cogliere nel contesto situazionale -determinato dall'interazione motoria con l'avversario- gli elementi che consentono l'esecuzione dell'azione risolutiva sul bersaglio, che, se effettuata con successo, determina l'assegnazione del punteggio da parte dell'Arbitro.

**Tecnica (coordinazione specifica).** Si tratta di un programma motorio che determina l'organizzazione dei segmenti del corpo nello spazio e nel tempo, secondo i vincoli operanti (biomeccanici e modelli) e in funzione dell'obiettivo prefissato a livello di processi decisionali.

La sequenza di reclutamento delle unità motorie interessate è determinata dal programma motorio che realizza il movimento, cioè dall'automatismo che scaturisce dalle abilità dell'Atleta. L'automatismo è un patrimonio che viene acquisito in allenamento e perfezionato in gara.

Ogni tecnica deve essere appresa ed espressa in conformità ai modelli della specialità e non può prescindere dal vincolo posturale. Nel Karate la gestualità, come è noto, è costituita da azioni di gamba, di braccio e di atterramento (proiezione) concluse da tecniche di pugno o di calcio e, pertanto, i modelli di riferimento devono essere sufficientemente precisi; il Regolamento di Gara ne determina poi le modalità di attuazione. Va, tuttavia, tenuto presente che nel Kumite il regolamento ha sempre lasciato ampio spazio a tecniche di tutti i tipi, a condizione che possano essere autocontrollate dall'Atleta che le effettua. Ovviamente, si tratta di tecniche praticate di consueto nelle sedute di allenamento.

A differenza della specialità Kata, dove la codificazione della «gestualità storica» è abbastanza precisa, nel Kumite non vengono posti limiti all'utilizzazione della tecnica, ma ne vengono limitate le valenze (controllo) in funzione della sicurezza degli Atleti.

L'unico vincolo esistente, che risponde alla necessità di salvaguardare l'identità del Karate, è espresso dal seguente criterio di valutazione:

**Buona forma = buona coordinazione dell'azione**, consentendo, così, di premiare l'Atleta più abile.

Questo criterio, tuttavia, introduce un elemento di incertezza nella valutazione, perché assegna alla soggettività dell'Arbitro il compito di stabilire se la tecnica espressa dispone dei requisiti minimi per l'assegnazione del punteggio. In assenza di un criterio assoluto fondato sul risultato dell'azione (K.O.), vi possono essere, infatti, apprezzamenti diversi sulla stessa azione.

Nel Karate, come in molte altre discipline, esistono tecniche che hanno differenti livelli di complessità coordinativa e, quindi, differenti livelli di difficoltà esecutiva, specie su un bersaglio mobile e abilmente difeso. Logica conseguenza di questa realtà è la differenziazione dei punteggi che vanno a premiare l'azione eseguita con successo. Pertanto, si sono resi indispensabili tre livelli di punteggio, ancorati al concetto di difficoltà esecutiva. Infatti, eseguire una tecnica di pugno su un qualsiasi bersaglio è sicuramente più facile che eseguirne una di calcio (Atleta in equilibrio monopodale).

Invece, una tecnica perfettamente controllata di calcio al viso è sicuramente più difficile di quella portata al torace. Come non vi è dubbio che una combinazione di azioni costituita da proiezione e attacco finale sia di gran lunga più complessa da realizzare.

**Potenza.** Nelle espressioni sportive è di fondamentale importanza il concetto di potenza, vale a dire le componenti forza e tempo impiegate per compiere un'azione finalizzata a un determinato scopo. Poiché nell'apparato locomotore umano la contrazione muscolare (forza, F) genera il movimento (spostamento di leve), e il movimento ha una rapidità di esecuzione (velocità, v), ne consegue che la forza e la velocità sono di fondamentale importanza. Infatti, l'espressione della potenza che interessa il Karate è:

$$P = F \times v$$

Esiste un collegamento tra il concetto di forza e quello di energia cinetica ( $E_c$ ), che viene così espresso:

$$E_c = 1/2 m \times v^2 \quad (m = \text{massa})$$

in quanto, nel Karate, lo scopo del movimento è di ottenere la massima quantità di  $E_c$ , imprimendo elevatissime accelerazioni (velocità all'impatto) agli arti. In pratica, l'espressione rapida della forza consente, per mezzo delle leve (articolazioni) messe in azione nella catena cinetica aperta, di accelerare mani, piedi o altre parti del corpo alla massima velocità e, quindi, di ottenere valori elevati di  $E_c$  da dirigere sul bersaglio. La potenza di una tecnica sarà, perciò, tanto maggiore quanto maggiore sarà l' $E_c$  prodotta dal movimento realizzato, che, come si è potuto constatare, ha nella componente velocità un fattore molto importante.

Nel corso del combattimento l'effettuazione di azioni in tempi minimi è di fondamentale importanza, in quanto consente di avere un'alta percentuale di probabilità di arrivare al bersaglio, in caso di attacco, o di intercettare un attacco (parate), in caso di difesa. L'elevata velocità degli attacchi crea notevoli difficoltà al sistema percettivo/cognitivo e riduce il tempo a disposizione per attivare una risposta adeguata.

Le azioni rapide sono le più difficili da coordinare, in quanto le masse in movimento determinano inerzie maggiori. In conseguenza di ciò, è necessario, ai fini della valutazione,

tenere presente che movimenti molto potenti espressi con elevata rapidità, e perfettamente coordinati, sono indicatori di maestria del gesto Tecnico. La capacità di effettuare azioni molto complesse su un bersaglio mobile e difeso, che esprimono un livello elevato di integrazione tra la perfetta coordinazione (buona forma) e l'elevata potenza, è il risultato di un'ottimale realizzazione delle operazioni cognitive e di un'adeguata capacità del sistema effettore.

La scienza ha mostrato che i movimenti rapidi sono realizzati dalle unità motorie veloci, che mettono in azione masse da gestire con programmi motori molto raffinati. Le catene cinetiche complesse creano più difficoltà di realizzazione sul piano coordinativo che su quello condizionale. Infatti, molto spesso la scarsità di potenza è determinata dalle dispersioni di energia dovute a una coordinazione difettosa o ad errati modelli biomeccanici della tecnica.

Nei muscoli coinvolti nella realizzazione della catena cinetica si può efficacemente sviluppare la componente condizionale *forza rapida*, che consente di aumentare la rapidità del gesto -a parità di ampiezza- a patto che si adegui la coordinazione, al fine di gestire efficacemente il dinamismo delle masse. Ciò significa che a ogni incremento della forza rapida e, quindi, della rapidità di esecuzione consegue un aumento delle inerzie, che richiede una ridefinizione dei parametri coordinativi per mantenere stabile la qualità del movimento. In estrema sintesi, in un'azione finalizzata la potenza ha una componente forza rapida, che dipende dalle unità motorie veloci, ed una componente velocità, che è condizionata fortemente dai vincoli biomeccanici e dalla coordinazione. Tramite l'incremento della forza rapida e il perfezionamento della coordinazione e, dunque, è possibile produrre incrementi di potenza.

**Distanza.** La componente distanza è di fondamentale importanza, tanto che, con un paradosso, si

potrebbe affermare che senza distanza non c'è combattimento. Infatti, in un combattimento, portare colpi che non arrivano al bersaglio non ha alcuna rilevanza, equivale a sparare con un cannone dalla gittata insufficiente e, quindi, non ha senso.

Si tratta di un errore percettivo di valutazione dello spazio che separa il mezzo dal bersaglio, oppure di un errore di valutazione sulle valenze del mezzo. Anche una distanza inferiore alla lunghezza dell'arto al momento in cui arriva sul bersaglio è da considerarsi errata e controproducente, perché la catena cinetica viene interrotta prima di svilupparsi completamente, risultando deficitaria nella potenza e nella buona forma. Entrambi i casi vengono segnalati dall'Arbitro con gesti convenzionali e, ovviamente, non danno luogo ad assegnazione di punteggio.

Nell'ambito del combattimento si tratta, comunque, di episodi gravi che riguardano la sfera cognitiva e hanno conseguenze molto negative sul consumo energetico e sul piano tattico perché determinano una situazione di vulnerabilità. Infatti, le azioni di contrattacco dell'avversario scattano quando è stato neutralizzato un tentativo di attacco o in presenza di un errore. Si determina, così, una situazione di inferiorità tattica, ovvero di elevato rischio, che, se opportunamente sfruttato dall'avversario, si traduce in punteggio negativo.

Va sottolineato il fatto che da oltre un decennio la distanza di combattimento è stata tarata in funzione delle esigenze della tattica. Storicizzando il problema, rileviamo che in passato gli Atleti utilizzavano distanze di combattimento diverse a seconda dell'intenzione di usare tecniche di gamba o di braccio. Nelle fasi che precedevano l'attacco, per le azioni di calcio veniva scelta la distanza maggiore e per le azioni di pugno quella minore: il che equivaleva a rivelare l'intenzione.

In termini di comportamento tattico questo stato di cose risultava irrazionale e fortemente dannoso per chi li adottava, determinando insuccessi in gran numero.

Due decenni or sono, per onorare il primo "comandamento" della tattica: «Non permettere che il tuo comportamento lasci trasparire le tue intenzioni all'avversario», decisi di utilizzare una sola distanza nelle fasi che preparano l'attacco, vale a dire che la distanza usata per i calci doveva essere la stessa anche per i pugni. Ciò comportò una rivoluzione completa nel modo di combattere e di sviluppare le capacità motorie (coordinative e condizionali). Infatti, fu necessario usare in modo ottimale gli arti inferiori incrementandone al massimo la mobilità articolare -per aumentare il campo d'azione-, tarare tutto il sistema percettivo/cognitivo alla nuova distanza di combattimento e ridefinire i parametri coordinativi delle tecniche di gamba.

Lo stesso processo fu compiuto per le tecniche di braccio, ovvero con l'incremento della forza rapida nei muscoli estensori degli arti inferiori -allo scopo di imprimere accelerazioni

elevate alla massa corporea da una distanza maggiore, con conseguente modificazione dei programmi motori che determinano l'effettuazione della tecnica -, nonché con la taratura del sistema percettivo/cognitivo in funzione di un'efficace integrazione delle maggiori capacità del sistema.

Può stupire che l'argomento non sia stato trattato nell'ambito della tecnica, ma una ragione c'è: siamo di fronte al tipico caso in cui un'esigenza che riguarda la sfera della tattica -nella fattispecie quella collegata al campo d'azione (distanza)- determina profonde modificazioni nella struttura della tecnica stessa. Infatti, l'uso razionale del campo d'azione ha dato luogo a tre tipi di Gyaku Tsuki, che comportano programmi motori sensibilmente differenti. Nelle varie esecuzioni dell'attacco, le catene cinetiche sono strutturate diversamente per oltre il 50 per cento.

In conclusione, il parametro distanza va interiorizzato correttamente, altrimenti il sistema percettivo/cognitivo viene seriamente disturbato, con la conseguenza che tutti i processi decisionali e i programmi motori risultano inadeguati. Ciò accade quando, per esempio, un Atleta si allena usando una distanza inferiore a quella di gara e poi finisce nei guai perché in combattimento un avversario esperto gliene impone una superiore. La distanza si riferisce anche al punto in cui la tecnica completata si arresta o si avvicina al bersaglio. Se una tecnica di braccio o di gamba arriva in un punto tra non contatto e 5 centimetri dal volto nelle Classi Juniores e Seniores Maschili e Femminili, può essere considerata una tecnica eseguita alla corretta distanza. Tuttavia, i colpi Jodan, che arrivano a una distanza ragionevole rispetto al bersaglio e che l'avversario non tenta di bloccare o evitare portano alla messa a segno di un punto, a patto che la tecnica soddisfa tutti gli altri criteri. Nei combattimenti delle classi Esordienti B e Cadetti non è ammesso nessun contatto a testa, viso e collo (o maschera), ma è consentito un leggero contatto epidermico per i calci Jodan e la distanza per assegnare un punteggio aumenta fino a 10 cm.

**Controllo.** La sicurezza, la salute e il benessere psicofisico dei praticanti e degli Atleti sono i massimi valori ai quali si ispira lo sport.

Questi stessi valori sono a fondamento del Karate contemporaneo.

Il sistema sport ha preso forma e si è creato una dimensione che interagisce con altre dimensioni del sociale per il conseguimento di obiettivi che sono funzionali alla collettività. Poiché le fondamenta motivazionali sulle quali si regge lo sport sono il gioco e l'agonismo, non è possibile accettare nessuna forma di competizione sportiva ove siano strutturalmente presenti gravi rischi per la salute, altrimenti verrebbero meno i presupposti che rendono la motricità sportiva socialmente utile.

Uno sport è socialmente accettabile soltanto quando è portatore di benefici psicofisici e salvaguarda l'incolumità dei praticanti. Il rischio grave o il danno alla salute collidono drammaticamente con i

principi informatori del sistema sport, le cui finalità si armonizzano perfettamente con altre nel processo di educazione permanente.

Non è, dunque, pensabile che milioni di praticanti subiscano traumi con danni più o meno gravi alla salute.

A fondamento del Karate vi è una regola che esprime alcuni valori fondanti della società moderna: il rispetto degli altri. Nella pratica si traduce in autocontrollo dei comportamenti, rispetto delle regole e soprattutto controllo dei colpi. La regola cardine del combattimento di Karate è che le *azioni non devono nuocere alla salute dell'avversario*. Ciò avviene attraverso il controllo dei colpi (inibizione cinetica), che trasferisce l' *azione-attacco* dal piano *reale* a quello *simbolico*.

L'azione deve esprimere un'effettiva quantità di Ec, che deve comunque essere inibita (controllo) prima del contatto, in caso contrario scattano sanzioni di varia entità. L'Atleta deve, quindi, effettuare sul bersaglio azioni motorie che realizzino una situazione che esprima nel contempo realtà (potenza) e simbolicità (inibizione/controllo).

Poiché, come detto, la linea di demarcazione tra *successo dell'azione* e *azione fallosa*, con conseguenti sanzioni, è molto sottile, è necessario adottare misure di tutela tali da consentire all'Atleta di esprimersi sempre al meglio, all'interno del rapporto tra *realismo* e *simbolismo*.

L'insieme delle competenze motorie utilizzate in gara è costituito da azioni di gamba, di braccio e di proiezione, e il concetto di controllo deve essere applicato a tutte le tecniche utilizzate dagli Atleti. Come si è ampiamente sottolineato, il momento del «controllo dell' attacco» costituisce una linea di demarcazione tra il lecito e l'illecito: si tratta di una specie di bivio, che da un lato porta al premio (azione controllata) e dall'altro porta al castigo/sanzione (azione non controllata).

Noi sappiamo quanto sia elevata la presenza di entropia in un sistema imperniato sulla *simbolica realtà* delle azioni e quanto sia, perciò, essenziale la conservazione del sistema di regole imperniato sul *controllo* che *determina la collocazione* del combattimento sul piano del *simbolico realismo*.

**Zanshin (finale).** Azione che viene realizzata dall'Atleta al termine della tecnica effettuata o della combinazione di tecniche, con lo scopo di dimostrare l'intenzionalità e la perfetta gestione dell'azione in tutte le sue fasi, compresa quella conclusiva. Nel caso specifico si traduce in recupero della distanza in assetto e guardia per uscire dal campo d'azione dell'avversario. Tale comportamento ha anche la funzione di contrastare efficacemente ogni prevedibile reazione, nel caso in cui l'Arbitro non fermi il combattimento per l'assegnazione del punteggio. Lo Zanshin, in ultima analisi, rappresenta l'attitudine del combattente a risolvere a proprio vantaggio il confronto, mobilitando le proprie risorse psicofisiche fino all'ultimo istante.

## PRESTAZIONE E VALUTAZIONE

Nel momento in cui l'Atleta effettua la tecnica, il Gruppo Arbitrale verifica la presenza contemporanea dei requisiti richiesti per la valutazione e, in caso affermativo, l'Arbitro ferma il combattimento e procede all'assegnazione del punteggio. Qualora anche uno solo dei parametri sia insufficiente, non ci può essere valutazione positiva.

Molto spesso gli Atleti pongono poca attenzione alla buona forma, ovvero alla tecnica ben coordinata, dando così origine a contenziosi avvilenti con gli Arbitri. L'esperienza di competizioni di alto livello gioca un ruolo molto importante nella interiorizzazione dei parametri coordinativi corretti da parte di Arbitri, Atleti e Tecnici. Come in tutti gli sport dove la componente formale prevede dei modelli di riferimento, pur in presenza di una certa quota di soggettività nelle valutazioni, se l'azione non rispetta i canoni previsti, viene considerata difettosa e, nella fattispecie, non dà luogo a punteggio.

Una coordinazione inadeguata influenza negativamente anche il parametro potenza. Infatti, quando la catena cinetica non viene realizzata correttamente si verifica una produzione di energia in varia misura insufficiente. Quando questo parametro è inadeguato, un gesto specifico comunica la decisione negativa dell'Arbitro.

Essendo la struttura della prestazione quella emersa dall'analisi effettuata, il Regolamento Arbitrale assume il difficile compito di fornire ad Arbitri, Atleti e Tecnici criteri e parametri, ovvero le «regole del gioco», che consentono la valutazione della tecnica e di ogni altro comportamento nella competizione.

La prestazione finora espressa dagli Atleti, salvo alcune eccezioni, nelle gare internazionali era unanimemente considerata insoddisfacente rispetto all'identità del Karate così come è stata dichiarata e, comunque, di gran lunga al di sotto sia del potenziale presente nella multiforme gestualità del Karate, sia delle capacità psicofisiche umane. Ciò era dovuto principalmente all'inadeguatezza dei Regolamenti, che non premiavano adeguatamente i valori Tecnici e non penalizzavano comportamenti eccessivamente «catenacciari» che eludevano la sfida sportiva, con il risultato che la prestazione veniva appiattita verso il basso. In tutto ciò vi era anche una responsabilità oggettiva degli Insegnanti Tecnici che non formavano gli Atleti secondo il modello di prestazione coerente con l'identità del Karate.

Malgrado ciò, da almeno un ventennio in Italia e in alcuni altri Paesi si è intrapresa la via della valorizzazione di tutta la gestualità del Karate attraverso allenamenti che consentono all'Atleta di interiorizzare ed esprimere in gara competenze motorie di differente struttura (tecniche di gambe, di braccia, di proiezione). Ciò ha dimostrato inequivocabilmente che l'unico modo di affermare e valorizzare l'identità del Karate è esprimere valori Tecnici elevati, che meritano di essere guardati, quindi, «spettacolari» secondo l'accezione latina del termine, non secondo quella hollywoodiana.

Già con il Regolamento 2012 sono stati affermati i valori fondanti dello Sport in proiezione olimpica:

- 1) La tecnica è l'espressione dell'identità della disciplina, è la sola che può essere premiata ed indica il valore, in termini numerici, delle abilità degli Atleti;
- 2) Fair Play: i comportamenti trasgressivi dell'Atleta vengono richiamati e sanzionati, ma seguono percorsi specifici (C1-C2). E' stato reciso il legame tra Fair Play e tecnica, che



aveva portato all'adozione di comportamenti aventi lo scopo di far prendere sanzioni all'avversario per beneficiare di un premio in punteggio. L'introduzione contemporanea di sanzioni per passività e l'eliminazione del Sai Shiai esigono da parte degli Atleti comportamenti molto attivi per poter avere un Hantei favorevole in caso di parità;

- 3) Questo nuovo cammino ricolloca nelle Società Sportive la tecnica al centro del percorso formativo degli Atleti.

Ogni Regolamento è costituito da un insieme di norme che codificano, indirizzano, delimitano, controllano e valutano la prestazione che viene espressa dagli Atleti in gara.

Ovviamente, attraverso le norme che codificano la gestualità, il Regolamento consegue lo scopo di salvaguardare l'identità della disciplina, mentre attraverso altre regole indirizza la prestazione verso la comprensibilità di eventi che durano pochi decimi di secondo; così come attraverso norme specifiche salvaguarda la salute degli Atleti o contrasta comportamenti antisportivi.

Le norme che fissano i criteri di valutazione hanno la duplice funzione di impedire, da un lato, che la gestualità degeneri verso un confuso agitarsi di membra con parvenza di Karate, mentre dall'altro che il *simbolico realismo* causi lesioni agli Atleti.

È il Regolamento a determinare il tipo di prestazione che apparirà sui quadrati di gara, ed esercitare un forte condizionamento sul modello di prestazione che verrà espresso dagli Atleti meglio allenati. La profonda conoscenza del Regolamento sta a monte di qualsiasi elaborazione progettuale o programmatica dell'allenamento e ad ogni variazione significativa delle regole deve necessariamente conseguire un adattamento del modello, con relative ripercussioni sulla programmazione. Sostanzialmente, le regole prefigurano un modello di prestazione (abilità cognitive/tattiche, abilità motorie specifiche, risorse energetiche) al quale Tecnici e Atleti daranno concretezza e visibilità sui quadrati di gara.

Spesso accade che gli Atleti vengano allenati dai Tecnici sulla base di convinzioni personali che magari collidono con il Regolamento vigente, o che non tengono conto della modificazione di alcune regole. Ovviamente, le energie profuse in questo modo sono destinate a disperdersi inutilmente. Ciò genera contenziosi in sede di gara, che si potrebbero tranquillamente evitare nell'interesse di tutti.

Accade anche che in allenamento non vengano monitorati con adeguata attenzione e continuità i parametri relativi ad alcune componenti strutturali della prestazione, con conseguenze che sono sotto gli occhi di tutti: Atleti globalmente validi che mancano il successo per l'inadeguatezza di alcuni parametri che il Regolamento, invece, valuta con precisione.

In conclusione, si può affermare che senza un approccio di tipo sistemico all'interno della progettazione, programmazione e conduzione dell'allenamento, si va inesorabilmente verso l'impossibilità di gestire efficacemente tutti i fattori che concorrono alla realizzazione di una prestazione vincente.

---

## 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 SENSHU.
2. 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" (SENSHU), 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.

3. Se l'Atleta al quale è stato assegnato il SENSU riceve un richiamo di Categoria 2 per aver evitato il combattimento attraverso i seguenti comportamenti: uscire dall'area di gara, scappare, trattenere, spingere, lottare o 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 (TORIMASEN) ed annunciando "AKA/AO 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 video 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".

4. 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. Se ad un Atleta viene assegnato un punto (yuko, waza-ari, ippon) che lo porta ad avere un vantaggio di otto punti sull'avversario, detto punto deve essere registrato e conteggiato per intero (es.: se un Atleta sta vincendo il combattimento 7-0, e successivamente gli viene assegnato un ippon, il punteggio finale sarà 10-0).
5. 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 qualunque componente della stessa allo scopo di disputare il combattimento di spareggio, 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.

**5 Bis: Nelle gare Fijlkam** a Squadre ove sia prevista la suddivisione degli Atleti in categorie di peso (Campionato Italiano Giovanile a Squadre Sociali e Campionato Italiano Giovanile a Rappresentative Regionali), qualora l'incontro tra due Squadre termini in parità, anche dopo il conteggio dei punti Tecnici, il Presidente di Giuria Coordinatore procederà, in presenza dei due Dirigenti Sociali responsabili, al sorteggio di una categoria di peso ed il risultato del relativo combattimento sarà determinante ai fini della vittoria della Squadra.

6. 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.
7. Qualora entrambi gli Atleti, AKA ed AO, 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.

**7 Bis: Nelle gare Fijlkam**

- 1) Due Atleti squalificati entrambi per Hansoku nello stesso combattimento, andranno ad occupare in classifica la medesima posizione a secondo del turno eliminatorio in cui stavano combattendo:

ATLETI	TERZULTIMO TURNO E PRECEDENTI	PENULTIMO TURNO	ULTIMO TURNO (FINALE DI POULE)
AKA	11° POSTO	7° POSTO	5° POSTO
AO	11° POSTO	7° POSTO	5° POSTO

- 2) Per determinare i recuperati nel caso dell'ultimo turno eliminatorio si adotteranno i seguenti criteri:
- l'Atleta che aveva il maggior numero di punti al momento dell'interruzione del combattimento.
  - in caso di parità l'Atleta che ha ottenuto il maggior numero di punti nell'incontro del turno eliminatorio precedente.
  - in caso di ulteriore parità si continuerà ad andare a ritroso finché non verrà individuato l'Atleta che abbia realizzato più punti dell'altro nello stesso turno.
  - laddove il caso di parità di punti persista in tutti gli incontri effettuati dai due Atleti, i recuperati saranno determinati tra coloro che hanno gareggiato con il più giovane dei due.
- 3) Entrambi gli Atleti squalificati non partecipano ai recuperi e sono classificati al 5° posto.

#### **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 alcuna tecnica da punto prima del segnale. Qualora entrambi gli Atleti realizzino tecniche da punto prima del segnale, 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.**

- Le tecniche che hanno un contatto eccessivo, in considerazione dell'area attaccata, e le tecniche che hanno un contatto con la gola.
- Attacchi alle braccia o alle gambe, all'inguine, alle articolazioni o al collo del piede.
- Attacchi al viso con tecniche a mano aperta.
- Tecniche di proiezione pericolose o vietate.

## 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. Trattenere, 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. Tecniche che per loro natura non possono essere controllate e costituiscono un rischio per la sicurezza dell'avversario, e attacchi pericolosi e incontrollati.
10. Attacchi simulati con la testa, le ginocchia o i gomiti.
11. Parlare o provocare l'Avversario, senza obbedire agli ordini dell'Arbitro, comportamenti scortesi nei confronti degli Arbitri o altre violazioni dell'etichetta.

### SPIEGAZIONE:

- I. *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. Particolare attenzione deve essere posta durante le competizioni per Cadetti e Juniores.*
- II. **CONTATTO CON IL VISO — SENIORES:** *Per gli Atleti della Classe Seniores sono consentiti leggeri e controllati contatti con il viso, la testa e il collo (ma non la gola) che non provochino lesioni. Se un contatto viene giudicato dall'Arbitro troppo forte, ma non tanto da diminuire le possibilità di vittoria dell'Avversario, può essere imposto un richiamo (CHUKOKU). Un secondo contatto avvenuto nelle stesse circostanze viene punito con KEIKOKU. Un terzo contatto viene sanzionato con HANSOKU CHUI. Qualsiasi ulteriore contatto, anche se non abbastanza significativo da diminuire le possibilità di vittoria dell'Avversario, viene penalizzato con HANSOKU.*
- III. **CONTATTO CON IL VISO — CADETTI E JUNIORES:** *Per gli Atleti delle Classi Cadetti e Juniores non è ammesso alcun contatto con tecniche di braccia alla testa, viso o collo. Qualsiasi contatto, non importa quanto leggero, viene penalizzato come descritto nel paragrafo II, a meno che non sia causato dallo stesso Atleta che l'ha subito (MUBOBI). I calci Jodan possono toccare leggermente ("skin touch") e ottenere punto. Se il contatto è più che epidermico, l'Atleta sarà passibile di richiamo o penalità a meno che non sia causato dallo stesso Atleta che l'ha subito (MUBOBI). Per gli Under 14 si veda l'APPENDICE 10 per ulteriori restrizioni.*
- IV. *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.*
- V. *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, il Commissario di Tappeto 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.

- VI. *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.*
- VII. *Simulare una lesione che non esiste rappresenta una violazione grave del Regolamento. L'Atleta che simula una lesione viene penalizzato con lo SHIKKAKU; 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.*
- VIII. *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.*
- IX. *Gli Atleti cui viene imposto lo SHIKKAKU per aver simulato un infortunio vengono immediatamente sottoposti a visita da parte della Commissione Medica della WKF. Prima della fine della gara, la Commissione Medica presenterà la propria relazione alla Commissione Arbitrale, che a sua volta, presenterà la propria relazione al Comitato Esecutivo nel caso in cui ritenga debbano essere applicate ulteriori sanzioni. Agli Atleti che simulano una lesione verranno imposte delle severe punizioni, fino a rischiare l'espulsione a vita se la violazione viene ripetuta.*
- X. *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.*
- XI. *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 seoi 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 valuterà se comminare una sanzione.*
- L'Atleta può afferrare il braccio o il karate-gi 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.*
- XII. *Le tecniche a mano aperta al viso sono vietate perché costituiscono un pericolo per gli occhi dell'Avversario.*
- XIII. *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". In ogni caso, se mancano meno di 15 secondi alla fine del combattimento, l'Arbitro commina all'autore della violazione come minimo un HANSOKU CHUI.

- XIV. Se un Atleta esegue una tecnica valida 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.
- XVI. Se AO esce immediatamente dopo un attacco valido di AKA, lo "Yame" si considera chiamato sul punto di AKA e l'uscita di AO non verrà sanzionata. Se AO esce contemporaneamente alla tecnica valida di AKA (con AKA all'interno dell'area), ad AKA verrà assegnato il punto e ad AO verrà comminato un avvertimento per il Jogai.
- XVI. E' importante capire che "evitare il combattimento" si riferisce a una situazione in cui l'Atleta cerca di evitare che l'Avversario porti a segno una tecnica, 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 avvertimenti di Categoria 2, l'Arbitro commina CHUKOKU. Se c'è stato un precedente richiamo di Categoria 2, l'Arbitro commina KEIKOKU. Tuttavia, se mancano meno di 15 secondi alla fine del combattimento, l'Arbitro commina direttamente HANSOKU CHUI (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.
- XVII. La PASSIVITÀ si riferisce a situazioni in cui entrambi gli Atleti non tentano di effettuare tecniche per un periodo di tempo prolungato.
- XVIII. 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 o una penalità e non commina alcuna sanzione all' Avversario.
- XIX. Ogni comportamento scortese da parte di un Membro di una Delegazione Ufficiale può portare 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, ma non comporta immediatamente una penalizzazione.*
- 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).*

- 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).
- 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).
- IX. *Qualsiasi Atleta* cui venga comminato un *HANSOKU* per aver provocato una lesione, e che secondo l'opinione del Gruppo Arbitrale e del Commissario di Tappeto abbia agito in modo imprudente e pericoloso, e che sia ritenuto incapace di controllare le abilità necessarie per gareggiare in tornei WKF, 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.
- 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.

**1 Bis:** [Nelle gare Fijlkam:](#)

- 1) Gli Atleti o le Squadre che senza giustificato motivo non si presentano al momento della chiamata, saranno squalificati dalle rispettive gare (*Kiken* Volontario – “K”), e pertanto non verranno né (eventualmente) recuperati né classificati.
  - 2) Nel caso in cui la mancata presenza al momento della chiamata, il ritiro o l'abbandono siano giustificati (intervento medico, decisione arbitrale, necessità dell'Atleta di immediato rientro in sede, imperfetto funzionamento dell'impianto audio/video, ecc.), l'Atleta sarà squalificato dalla gara, non verrà (eventualmente) recuperato, ma sarà comunque inserito in classifica (*Kiken* medico - “KM” o *Kiken* Giustificato “KK”).
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 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 infortunato, che il Medico Ufficiale dichiara non in grado di combattere, non può continuare a combattere in quella gara.
4. Un Atleta infortunato, 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 subisce un infortunio, 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. Se durante un combattimento un Atleta necessita dell'intervento medico a causa di un infortunio, vengono concessi tre minuti per le cure del caso. Se il tempo concesso non è sufficiente per prestare le cure necessarie, l'Arbitro decide se l'Atleta deve essere dichiarato non in grado di continuare a combattere (Articolo 13, paragrafo 8d), o se deve essere concesso altro tempo.
7. Ogni Atleta che cade, viene atterrato, o messo al tappeto, e non si rialza completamente in piedi entro dieci secondi, viene considerato non in grado di continuare a combattere ed è automaticamente ritirato dalle gare di Kumite del torneo. Se un Atleta cade, viene atterrato o messo al tappeto e non si rialza immediatamente, l'Arbitro chiama il Medico, e allo stesso tempo inizia a contare fino a 10 in inglese, 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.

#### **SPIEGAZIONE:**

- I. *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.*
- II. *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.*
- III. *Se un Atleta ha subito un infortunio e ha bisogno di cure mediche, l'Arbitro deve chiamare il Medico Ufficiale alzando il braccio e dicendo ad alta voce "Dottore".*
- IV. *L'Atleta infortunato, se è fisicamente in grado di muoversi, deve essere esaminato o curato a bordo del tappeto.*
- V. *Il Medico è obbligato a dare suggerimenti in materia di sicurezza solo se questi si riferiscono al trattamento della particolare lesione in oggetto.*
- VI. *Il Gruppo Arbitrale decide il vincitore a seconda dei casi con HANSOKU, KIKEN, o SHIKKAKU.*
- VII. *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). Il Commissario di Tappeto dovrebbe essere immediatamente messo a conoscenza dell'errore amministrativo.
4. La protesta deve essere consegnata al Rappresentante della Giuria d'Appello. La Giuria procede al riesame delle circostanze che hanno portato alla decisione impugnata. Una volta considerati tutti i fatti a disposizione, la Giuria d'Appello redige un rapporto e si riserva 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. L'Allenatore chiederà al Commissario di Tappeto il modulo ufficiale per presentare la protesta e avrà a disposizione quattro minuti per compilarlo, firmarlo e presentarlo al Commissario di Tappeto medesimo unitamente alla quota da versare. Il Commissario di Tappeto consegnerà immediatamente il modulo per la protesta al rappresentante della Giuria d'Appello. 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 dal Comitato Esecutivo WKF, e questa insieme alla protesta deve essere consegnata al Rappresentante della Giuria d'Appello.
7. **Composizione della Giuria d'Appello:**  
La Giuria d'Appello è composta da tre Arbitri senior designati dalla Commissione Arbitrale. Non possono essere designati 2 Arbitri che appartengono alla stessa Federazione Nazionale. La Commissione Arbitrale può designare in aggiunta tre Membri aggiuntivi, ai quali viene attribuito un numero da 1 a 3, che automaticamente rimpiazzeranno quelli tra i titolari che dovessero trovarsi in conflitto di interessi perché in possesso della stessa nazionalità o di relazioni familiari di sangue o di diritto con una delle parti in causa, inclusi tutti i Membri del Gruppo Arbitrale coinvolti nella decisione impugnata.
8. **Valutazione del Processo d'Appello:**  
Colui che riceve la protesta ha la responsabilità di convocare la Giuria d'Appello e depositare la tassa prescritta presso il Tesoriere.  
Una volta convocata, la Giuria d'Appello 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.
9. **Proteste respinte**  
Se una protesta non ha fondamento, la Giuria d'Appello 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 Giuria d'Appello. La documentazione sarà depositata presso il Tesoriere che la trasmetterà al Segretario Generale.
10. **Proteste accolte**  
Se la protesta è accolta, la Giuria d'Appello si metterà in contatto col Comitato Organizzatore e con la Commissione Arbitrale per 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;
- Chiedere alla Commissione Arbitrale che gli Arbitri coinvolti vengano sanzionati.

E' responsabilità della Giuria d'Appello 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 Giuria d'Appello 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 Giuria d'Appello.

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 Giuria d'Appello 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 Giuria d'Appello e inoltrato al Segretario Generale.

12. **Potere e limitazioni**

La decisione della Giuria d'Appello è definitiva, e può essere superata solo da una decisione del Comitato Esecutivo.

La Giuria d'Appello non può imporre sanzioni o penalità. La sua funzione è quella di giudicare in merito ad una protesta e richiedere un'azione da parte della Commissione Arbitrale e del Comitato Organizzativo per rimediare a qualsiasi procedura arbitrale che contravviene alle regole.

**12 Bis: Nelle gare Fijlkam Le Società Sportive che durante lo svolgimento di una gara si ritengono danneggiate possono presentare al Presidente di Giuria reclamo firmato dal Dirigente Sociale responsabile o dall'Insegnante Tecnico, accompagnato dalla prescritta quota di € 50, che sarà restituita in caso di accoglimento.**

Se si tratta di gara regionale, la quota viene incamerata dal Comitato Regionale; se, invece, si tratta di Finale Nazionale, la quota deve essere allegata agli Atti Ufficiali della gara a cura del Presidente di Giuria "Coordinatore".

I reclami possono riguardare unicamente errori di fatto o di applicazione dei Regolamenti o posizioni irregolari di Società Sportive e/o di Atleti. Non sono, quindi, ammessi reclami per presunti errori di valutazione tecnica.

Tutti i reclami devono essere annunciati immediatamente al Presidente di Giuria e presentati entro quindici minuti. Il reclamo annunciato sospende la gara limitatamente alla categoria di peso (Kumite) o al turno (Kata) interessato. Il Presidente di Giuria, sentite le parti interessate (il Presidente di Giuria "Coordinatore", i Rappresentanti delle Società Sportive/Rappresentative Regionali, l'Osservatore Federale e il Commissario di Tappeto) decide in merito con provvedimento scritto, da allegare agli Atti Ufficiali della gara. Nessuno dei suddetti (con esclusione dei Rappresentanti delle Società Sportive/Rappresentative Regionali) può partecipare alla discussione, se direttamente interessato.

13. **Disposizione speciale per l'utilizzo del sistema video.**

NOTA: Questa disposizione speciale deve essere interpretata come separata e indipendente dalle altre disposizioni di questo articolo 11, e dalle relative spiegazioni.

Nei Campionati Mondiali Seniores WKF, nei Giochi Olimpici, nei Giochi Olimpici Giovanili, nei Giochi Continentali, nei World Games e nei giochi multidisciplinari della stessa natura, è obbligatorio l'utilizzo del sistema di riesame video. Lo stesso è anche raccomandato nelle altre competizioni, se possibile. La procedura per il riesame video è descritta nell'APPENDICE XI.

## **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 Giuria d'Appello, che esaminerà le prove presentate a sostegno. La Giuria d'Appello potrà esaminare anche materiale video e sentire il Gruppo Arbitrale allo scopo di verificare con obiettività la validità della protesta.*
- III. *Se la Giuria d'Appello 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 Giuria d'Appello ritiene che la protesta non sia valida, la respinge e la tassa di protesta viene incamerata dalla WKF.*
- V. *I combattimenti successivi non devono subire ritardi anche se si sta preparando una protesta ufficiale. Rientra nella responsabilità del Supervisore del Combattimento far sì che il combattimento sia condotto in accordo con il Regolamento della gara.*
- VI. *In caso di violazione di carattere amministrativo nel corso di un combattimento, l'Allenatore può comunicare il fatto direttamente al Commissario di Tappeto 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. Designare i Commissari di Tappeto e gli Assistenti Commissari di Tappeto per le rispettive aree e prendere le misure necessarie in seguito a quanto riscontrato dagli stessi.
3. Controllare e coordinare l'operato generale degli Ufficiali di Gara.
4. Nominare i sostituti degli Ufficiali di Gara, nel caso ciò si renda necessario.
5. 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.

### **COMMISSARIO DI TAPPETO E ASSISTENTE COMMISSARIO DI TAPPETO**

I poteri e i doveri dei Commissari di Tappeto sono i seguenti:

1. Delegare, designare e supervisionare Arbitri e Giudici, per tutti i combattimenti che si svolgono nelle aree sotto il loro controllo.
2. Sorvegliare l'operato di Arbitri e Giudici nelle loro aree, e assicurarsi che gli Ufficiali di Gara designati siano in grado di eseguire tutti i compiti loro assegnati.
3. Ordinare all'Arbitro di fermare il combattimento quando il Supervisore del Combattimento segnala una violazione delle regole di gara.
4. Redigere un rapporto scritto giornaliero sulla prestazione di ciascun Arbitro sotto la loro responsabilità, unitamente a eventuali raccomandazioni, da consegnare alla Commissione Arbitrale.
5. Designare 2 Arbitri quali Supervisor del Riesame Video.

## **SUPERVISORI DEGLI ALLENATORI**

I doveri dei Supervisor di Allenatori sono descritti nell'APPENDICE 11 – REVISIONE VIDEO.

## **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 in base alle decisioni dei Giudici.
3. Interrompere l'incontro quando si nota un infortunio, un 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. Spiegare al Commissario di Tappeto, alla Commissione Arbitrale o alla Giuria d'Appello, se necessario, le motivazioni che lo hanno indotto a dare un giudizio.
10. Imporre avvertimenti e penalità basandosi sulle indicazioni dei Giudici.
11. Annunciare e dare inizio al combattimento di spareggio quando richiesto negli incontri a Squadre.
12. Dirigere la votazione del Gruppo Arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato.
13. Risolvere le parità.
14. Annunciare il vincitore.
15. 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
16. Dare tutti i comandi e fare tutti gli annunci.

## **GIUDICI**

I poteri dei Giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti:

1. Segnalare punti, e Jogai di loro iniziativa.
2. Esprimere il proprio giudizio sugli avvertimenti e sulle penalità proposti dall'Arbitro.
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 l'Arbitro gli chiede di esprimere un giudizio su ogni altra infrazione.

## **SUPERVISORE DEL COMBATTIMENTO**

Il Supervisore del Combattimento (KANSA) assiste il Commissario di Tappeto sorvegliando il combattimento in corso di svolgimento. Se le decisioni dell'Arbitro e/o dei Giudici non dovessero essere conformi al Regolamento di gara, il Supervisore del Combattimento solleverà immediatamente la bandiera rossa e userà il fischietto. Il Commissario di Tappeto chiederà all'Arbitro di interrompere il combattimento e di rimediare all'irregolarità.

I verbali del combattimento vengono sottoposti all'approvazione ufficiale del Supervisore del Combattimento.

Prima dell'inizio del combattimento egli deve assicurarsi che le protezioni ed il Karate-gi degli Atleti siano conformi al Regolamento di gara WKF. Anche se l'organizzazione ha già

effettuato un controllo dell'equipaggiamento prima che l'Atleta entri nell'area di gara, è comunque responsabilità del Kansa assicurarsi che esso sia conforme al Regolamento. Il Supervisore del Combattimento non ruoterà durante gli incontri a squadre.

## LINEE GUIDA

### **Nelle situazioni seguenti il Kansa solleverà la bandiera rossa e 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 il Kansa 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.
- Il Kansa 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 il Supervisore del Punteggio a utilizzare il suo fischietto e non il Kansa.

## SUPERVISORI DEL PUNTEGGIO

I Supervisor del punteggio provvedono separatamente a registrare i punti assegnati dall'Arbitro e al tempo stesso sorvegliano le azioni dei Cronometristi e dei Segnapunti 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, il Supervisore del Combattimento 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 segnalano la loro opinione e l'Arbitro rende ufficiale la decisione per la quale ci sia accordo tra due o più Giudici.*

- 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.*
- III. *Se per un Atleta viene segnalato un punto, un avvertimento o una penalità da più Giudici, ma il valore del punto o della penalità sono diversi fra i Giudici, viene assegnato il punto o l'avvertimento più basso, sempre che non ci sia, di fatto, una maggioranza effettiva per lo stesso livello di punto o di avvertimento.*
- IV. *Se c'è una maggioranza, ma dissenso fra i Giudici per il livello del punto o dell'avvertimento, l'opinione della maggioranza prevale sul principio di assegnare il punto o l'avvertimento più bassi.*
- V. *In caso di HANTEI i quattro Giudici e l'Arbitro hanno un voto ciascuno.*
- VI. *Il ruolo del Supervisore del Combattimento 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*
- VII. *Se l'Arbitro non sente il segnale di fine combattimento, il Supervisore del Punteggio suona il fischietto.*
- VIII. *Al momento di spiegare le motivazioni di un giudizio dopo il combattimento, il Gruppo Arbitrale può conferire con il Commissario di Tappeto, con la Commissione Arbitrale o con la Giuria d'Appello. Non è tenuto a dare spiegazioni a nessun altro.*
- IX. *L'Arbitro, basandosi esclusivamente sul proprio giudizio, può allontanare dall'area di gara l'Allenatore che abbia una condotta inappropriata o che interferisca con l'ordinato svolgersi del combattimento, posticipandone la ripresa fino a quando l'Allenatore non si conformi. 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 AO), 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 "AO (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 "AO (AKA) NO KACHI". Il combattimento termina in quel momento.
7. In caso di parità, la decisione è presa dal Gruppo Arbitrale (l'Arbitro e i quattro Giudici) all'HANTEI.
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 infortuni, 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 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 dal Commissario di Tappeto.

#### **SPIEGAZIONE:**

- I. 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.*
- III. Gli Atleti si inchinano fra di loro all'inizio e alla fine di ogni combattimento.*



## REGOLAMENTO DI KATA

---

### ARTICOLO 1: AREA DI GARA

---

1. L'area di gara sarà identica a quella usata per la competizione di Kumite, ma i tappeti capovolti per contrassegnare in rosso le posizioni iniziali degli Atleti di Kumite devono essere nuovamente capovolti per ottenere una superficie di colore uniforme.

---

### ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE

---

1. Atleti e Giudici devono indossare la divisa ufficiale descritta nell'Articolo 2 del Regolamento di Kumite.
2. Chiunque non si conformi a queste disposizioni può essere allontanato.

#### **SPIEGAZIONE:**

- I. Il Karate-gi non può essere tolto durante l'esecuzione dei Kata.*
- II. Agli Atleti che si presentano abbigliati in maniera inappropriata verrà concesso un minuto di tempo per rimediare.*

*II.Bis: **Nelle gare Fijlkam** 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 provvederà entro il termine sopra indicato verrà squalificato (Hansoku).*

---

### ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

---

1. La competizione di Kata può articolarsi in una gara a Squadre ed in una gara Individuale. Gli incontri a Squadre sono quelli che si disputano tra diverse Squadre composte ciascuna di tre Atleti. Ogni Squadra deve essere esclusivamente maschile, o esclusivamente femminile. Gli incontri Individuali consistono in prove individuali eseguite da Atleti suddivisi in categorie maschili o femminili.

**1 Bis:** **Nelle gare Fijlkam** nei Campionati Italiani a Squadre Sociali ciascuna Società Sportiva può utilizzare Atleti di nazionalità straniera o di nazionalità italiana ceduti in via temporanea da altre Società Sportive che non partecipano ai Campionati stessi e nella stessa specialità (sia nella Fase Regionale di qualificazione che nella Finale Nazionale), come specificato di seguito:

**KATA: Maschile: 1; Femminile: 1.**

2. Si applica il sistema ad eliminazione diretta con recupero a meno che non sia stabilito diversamente per la competizione. Quando viene usato il sistema round-robin (girone all'italiana) si segue lo schema descritto nell'Appendice XIV.
3. Sono consentite leggere variazioni secondo lo stile (Ryu-ha) dell'Atleta.
4. Prima dell'inizio del turno, al tavolo della Giuria viene comunicato il Kata prescelto.

**4 Bis: Nelle gare Fijlkam** gli Atleti/Squadre/Rappresentative devono presentarsi sul tappeto forniti di cintura rossa o di cintura blu da indossare a seconda che siano chiamati per primi (AKA) o per secondi (AO). Ciascun Atleta deve indossare una sola cintura e, pertanto, non deve essere indossata quella che indica il grado.

Sia nelle gare Individuali che in quelle a Squadre/Rappresentative ciascuno dei due Atleti/Squadre/Rappresentative, all'atto della chiamata, deve presentare in busta chiusa al Presidente di Giuria il nome del kata che intende eseguire.

5. Gli Atleti devono eseguire un Kata diverso per ogni turno. Una volta eseguito, un Kata non può essere ripetuto.
6. Nel caso in cui il proprio avversario si ritiri dopo che l'Atleta ha iniziato la sua prova, quest'ultimo potrà nuovamente eseguire lo stesso kata in un turno successivo in quanto questa situazione è considerata come una vittoria per Kiken.
7. Gli Atleti o le Squadre che non si presentano quando sono chiamati vengono squalificati (KIKEN). La squalifica per KIKEN comporta l'esclusione dell'Atleta dalla gara in questione, sebbene ciò non gli impedisca di all'altra gara di Kata (individuale o a Squadre) o alla competizione di Kumite.
8. Negli incontri che assegnano le medaglie nelle Gare a Squadre di Kata, le Squadre devono eseguire il Kata scelto. Devono successivamente eseguire una dimostrazione del significato del Kata (BUNKAI). Il tempo consentito per l'esecuzione del KATA e la dimostrazione (BUNKAI) è di sei minuti complessivi. Il Cronometrista Ufficiale inizia il conto alla rovescia quando gli Atleti della squadra eseguono il saluto all'inizio del kata e il tempo viene fermato sul saluto alla fine del BUNKAI. Una squadra che non esegue il saluto all'inizio e al termine della prova, o che supera il tempo permesso di sei minuti, viene squalificata. Non è consentito usare armi tradizionali, equipaggiamento ausiliario o abbigliamento supplementare.

**8 Bis: Nelle gare Fijlkam** a Squadre Sociali ed a Rappresentative Regionali al Kata, seguirà, l'"applicazione" (Bunkai). La modalità consigliata è che uno dei componenti della Squadra (Tori) ripete la prova precedentemente eseguita, mentre gli altri due esercitano la funzione di partner (uke); è comunque consentita l'alternanza dei componenti della Squadra nei ruoli di "Tori" e "Uke"

#### **SPIEGAZIONE:**

1. *Il numero di Kata richiesti dipende dal numero di Atleti o Squadre iscritti, come mostra la seguente tabella. I passaggi per sorteggio sono contati come Atleti o Squadre.*

<b>Atleti o Squadre</b>	<b>Kata necessari</b>
<b>65-128</b>	<b>7</b>
<b>33-64</b>	<b>6</b>
<b>17-32</b>	<b>5</b>
<b>9-16</b>	<b>4</b>
<b>5-8</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>2</b>

---

#### **ARTICOLO 4: GRUPPO ARBITRALE**

---

1. Il Gruppo Arbitrale, composto da cinque Giudici per ogni incontro, viene designato dal Commissario di Tappeto o dall'Assistente Commissario di Tappeto
2. I Giudici di un incontro di Kata non devono avere la stessa Nazionalità degli Atleti o appartenere alla stessa Federazione Nazionale.

**2 Bis:** Nelle gare Fijlkam gli Ufficiali di Gara non possono arbitrare gli Atleti della stessa Provincia nelle gare regionali, salvo comprovati motivi di forza maggiore, e della stessa Regione (anche se si tratta di Atleti in “Divisa”) nelle gare interregionali e nazionali.

3. Distribuzione dei Giudici e selezione del gruppo arbitrale:  
Per le fasi eliminatorie il Segretario della Commissione Arbitrale (CA) fornirà all’addetto al software che gestisce il sorteggio elettronico un elenco dei Giudici assegnati a ciascun Tappeto. Questo elenco viene preparato dal Segretario della Commissione Arbitrale una volta completato il sorteggio degli Atleti e al termine del Briefing arbitrale. L’elenco deve contenere solo i Giudici presenti al Briefing e seguire i criteri indicati in precedenza. Per il sorteggio dei Giudici, l’addetto al software inserirà l’elenco nel sistema e, su ciascun Tatami, 5 Giudici saranno selezionati casualmente come Gruppo arbitrale per ogni incontro. Per gli incontri per le medaglie, ciascun Commissario di Tappeto fornirà al Presidente e al Segretario della Commissione Arbitrale un elenco contenente 8 Ufficiali di Gara selezionati dal proprio Tappeto al termine dell’ultimo incontro delle fasi eliminatorie. A seguito dell’approvazione da parte del Presidente della Commissione Arbitrale l’elenco sarà consegnato all’addetto al software per l’inserimento nel sistema. Il sistema selezionerà casualmente il Gruppo Arbitrale, che sarà composto solo da 5 degli 8 Ufficiali di Gara previamente indicati da ciascun Commissario di Tappeto.
4. Inoltre, verranno designati Cronometristi, Segnapunti e Annunciatori.

#### **SPIEGAZIONE:**

- I. *Il Giudice 1 siede fuori dall’area di gara, in posizione centrale di fronte agli Atleti. Gli altri quattro Giudici sono seduti agli angoli dell’area di gara.*
- II. *Ogni Giudice riceve una bandiera rossa e una blu o, se viene usato un tabellone elettronico, un terminale per l’immissione dati.*

---

### **ARTICOLO 5: CRITERI DECISIONALI**

---

#### **Lista ufficiale dei kata**

Solo i Kata della lista ufficiale possono essere eseguiti:

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 (Gekisai) 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.

Valutazione:

I Giudici valuteranno la prestazione degli Atleti o delle Squadre basandosi su due criteri principali di uguale importanza (prestazione tecnica, prestazione atletica).

La prestazione è valutata dal saluto iniziale al saluto finale del kata. Negli incontri a Squadre per le medaglie la prestazione, così come il conto alla rovescia, inizia con il saluto iniziale del kata e finisce con il saluto alla fine del Bunkai.

Ad entrambi i criteri principali deve essere riconosciuta la stessa importanza nella valutazione della prestazione.

Al Bunkai deve essere riconosciuta la stessa importanza del kata

<b>Esecuzione del kata</b>	<b>Esecuzione del Bunkai</b> (applicabile negli incontri a squadre per le medaglie)
<b>1. Prestazione Tecnica:</b> a. Posizioni b. Tecniche c. Movimenti di Transizione/Traslazione d. Scelta del tempo/Sincronizzazione e. Respirazione Corretta f. Messa a Fuoco (Kime) g. difficoltà tecnica h. Conformità: Consiste nell'esecuzione del kihon dello stile (ryu-ha) del kata	<b>1. Prestazione Tecnica:</b> a. Posizioni b. Tecniche c. Movimenti di Transizione/Traslazione d. Scelta di Tempo e. Controllo f. Messa a Fuoco (Kime) g. difficoltà tecnica dimostrata h. Conformità (al kata): Usare gli stessi movimenti eseguiti nel kata
<b>2. Prestazione Atletica</b> a. Forza b. Velocità c. Equilibrio d. Ritmo	<b>2. Prestazione Atletica</b> a. Forza b. Velocità c. Equilibrio d. Scelta di Tempo

**1 Bis:** [Nelle gare Fijlkam](#) i **CRITERI** ed i **PARAMETRI** di **VALUTAZIONE** sono i seguenti:

- Criteri** - Per valutare la prestazione di un Atleta, di una Squadra o di una Rappresentativa devono essere applicati i seguenti criteri sulle componenti strutturali della prestazione stessa:

- a) **La Tecnica** - Ogni singola azione motoria prende forma nello spazio e nel tempo ed è il risultato di una partecipazione coordinata di tutti i segmenti dell'Atleta. La tecnica viene eseguita in base a un modello ottimale.  
Criterio di valutazione - Durante l'esecuzione, ogni singola tecnica va osservata e valutata nella sua globalità coordinativa. L'attenzione del Giudice è orientata a valutare la qualità del movimento (l'azione della parte superiore del corpo non deve in nessun modo creare grandezze di disturbo alla parte inferiore) e la gestione dell'equilibrio dinamico e statico. La stabilità della postura (zenkutsu, kiba, shiko, neko, ecc..) è data dall'assenza di pattinamenti degli appoggi e di vibrazioni degli arti inferiori, non determinati dall'azione degli stessi per imprimere movimento al bacino nelle tecniche di braccia (gyaku tsuki, parate, ecc..). La perdita più o meno grave dell'equilibrio è da considerare un grave errore di coordinazione e, quindi, della tecnica.
- b) **La Potenza** - Ogni singola azione tecnica è determinata da un insieme di contrazioni muscolari che mettono in movimento segmenti, o l'intera massa corporea, determinando la produzione di energia cinetica, che nel Karate è indirizzata contro l'avversario. La potenza della tecnica è data dalla formula  $P = F \times v$  (forza x velocità). La potenza della tecnica, ovvero l'energia cinetica prodotta dall'azione, è una componente essenziale in quanto ne determina in gran parte l'efficacia.  
Criterio di valutazione: Durante l'esecuzione di ogni singola tecnica, ove sia richiesto dalla codificazione, il Giudice deve osservare questo parametro essenziale (Potenza), avendo ben presente che la forza e la velocità sono tra loro integrate, ma che è l'alta velocità dell'azione a determinare in maggior misura la potenza. Quindi, maggiore è la velocità della massa d'impatto, maggiore è l'efficacia della tecnica. Va, inoltre, tenuto presente che mantenere la perfetta coordinazione alle alte velocità richiede una grande maestria di movimento.
- c) **Il Kime** - Ogni singola azione tecnica, ove sia richiesto dalla codificazione, si deve concludere con una contrazione muscolare isometrica breve (kime), che è una specifica che identifica il Karate e, nel medesimo tempo, lo differenzia da altre specialità similari. Il kime, insomma, è una componente strutturale del Karate.  
Criterio di valutazione - Durante l'esecuzione di ogni singola tecnica, ove sia richiesto dalla codificazione, l'attenzione del Giudice deve essere orientata alla verifica che il kime venga espresso correttamente. Un' espressione imprecisa di questa componente tecnica, o la sua assenza, provoca fusioni tra una tecnica e l'altra e denota una scarsa maestria del gesto.
- d) **Il Ritmo** - La combinazione in successione di un insieme di tecniche motorie di differente significato, ampiezza e velocità (codificazione) determina il ritmo. Trattandosi di un insieme di tecniche codificate, esso è quasi completamente determinato dall'ampiezza e rapidità del movimento, dagli intervalli di tempo dovuti alla durata del kime e dal significato che lega tra loro gruppi di azioni diverse.  
Criteri di valutazione - Durante l'esecuzione del Kata nel suo insieme, e durante le fasi parziali (gruppi di tecniche), l'attenzione del Giudice deve essere orientata a verificare la presenza di un ritmo che scaturisca da razionali legami di significato tra le varie tecniche e che dia realismo e forza di espressione alla comunicazione gestuale. Al termine della prova, la valutazione del Giudice sul ritmo espresso dall'Atleta dovrà essere di tipo globale.
- e) **L'Espressività** - L'Atleta in azione, tramite il movimento (posture e tecniche codificate), entra in comunicazione con chi guarda, gli trasmette significati, qualità di movimenti, quantità di energie espresse, ecc.. che, nel caso del kata, sono comprensibili a coloro che sono in grado di decodificarli, vale a dire di comprenderne i contenuti. In questo sistema di comunicazione, la personalità e l'energia interiore di chi comunica imprimono al movimento una caratteristica personale, soggettiva, ben percepibile che ne determina la forza e l'efficacia della comunicazione. Questa capacità non va confusa con l'assunzione di atteggiamenti di tipo "cinematografico".  
Criterio di valutazione - Durante l'azione del Kata, l'attenzione del Giudice deve essere orientata a percepire la capacità e la forza della comunicazione gestuale dell'Atleta, ovvero la capacità di rappresentare una situazione di combattimento reale, anche in assenza di avversari, senza assumere atteggiamenti artificiosi.

- f) **La Sincronizzazione** - Nelle prove di Kata a Squadre è richiesta la sincronizzazione nell'esecuzione delle tecniche. Questa capacità è fondamentale nelle competizioni riservate a Squadre di individui che effettuano lo stesso esercizio e consiste nella capacità da parte di ognuno dei componenti di aderire a comuni parametri esecutivi della tecnica e del ritmo, di interiorizzarli e di esprimerli in gara.

Criteri di valutazione - Durante l'esecuzione del Kata, l'attenzione del Giudice deve essere orientata a percepire la capacità dei componenti della Squadra di muoversi in sincronia e deve, inoltre, memorizzare eventuali perdite di sincronia da parte di uno o più Atleti.

- g) **L'applicazione (Bunkai)** - Nelle prove di Kata a Squadre dove è prevista l'applicazione, La modalità consigliata è che uno dei componenti della Squadra (tori) ripete la prova precedentemente eseguita, mentre gli altri due esercitano la funzione di partner (uke); è comunque consentita l'alternanza dei componenti la Squadra nei ruoli di "Tori" e "Uke". Dall' inizio alla fine della prova non devono trascorrere più di 6 minuti.

La prova consiste nell'esprimere una situazione di combattimento e mantenere un'elevata precisione ed efficacia della tecnica. L'applicazione deve esprimere correttamente i parametri di distanza, scelta di tempo ed efficacia degli attacchi e delle difese. E' consentito agli Atleti adattare il ritmo degli attacchi o le direzioni alle esigenze dell'applicazione, a condizione che l'applicazione sia aderente all'esecuzione precedentemente realizzata nella prova di sincronizzazione.

E' opportuno precisare che il Bunkai rappresenta l'esplicitazione del significato degli schemi posturali (Zenkutsudachi, Shikodachi, ecc.) e delle azioni finalizzate ad uno scopo (attacchi, parate, proiezioni, ecc.), realizzate in funzione di una situazione che deve rappresentare il combattimento contro più avversari. Il Bunkai, in sostanza, rende percepibile e comprensibile il significato di ogni azione e consente allo spettatore di seguire e capire la narrazione di eventi di combattimento precedentemente rappresentata a vuoto.

Pertanto, bisogna escludere assolutamente quelle forme incoerenti e gratuite di acrobazia ed ogni altro genere di azioni prive di significato, poiché non sono funzionali al concetto di combattimento e, soprattutto, non rappresentano l'identità del Karate.

Criteri di valutazione - Durante la prova di applicazione, l'attenzione del Giudice deve essere orientata a verificare il realismo delle situazioni di combattimento espresse (distanza, scelta di tempo, potenza, efficacia, ecc.) e la qualità delle tecniche effettuate dai tre componenti della Squadra.

**Commento:**

I criteri sono una regola per scegliere, decidere e valutare. I criteri di valutazione, dunque, orientano l'attenzione del Giudice verso le componenti strutturali della prestazione. Durante l'osservazione della prova di gara i criteri vanno usati per individuare e valutare con precisione le abilità che vengono espresse dall'Atleta in azione. I criteri vengono stabiliti dal Regolamento e devono essere applicati con precisione.

2. **Parametri** - Per quantificare in punteggio la prestazione di un Atleta o di una Squadra devono essere applicati i seguenti parametri sulle componenti strutturali della prestazione tecnica:

Ottimo	= requisiti espressi al massimo grado;
Buono	= imprecisione di alcuni requisiti;
Discreto	= imprecisione alquanto diffusa;
Sufficiente	= imprecisione molto diffusa;
Insufficiente	= prevalgono i requisiti non validamente espressi;
Modesto	= requisiti espressi in maniera totalmente negativa

**Commento:**

Trattandosi di una prestazione non misurabile con strumenti di precisione e di una competizione di tipo Tecnico, al Giudice è assegnato il compito di esprimere una valutazione previo giudizio di tipo sintetico (insufficiente, sufficiente, discreto, buono e ottimo).

- a) **La tecnica (Juniores/Seniores)**

Giudizio sintetico:

Ottimo	= 0,5 (tecnica perfetta);
Buono	= 0,4 (tecnica quasi perfetta);
Discreto	= 0,3 (tecnica con qualche imprecisione);

Sufficiente = 0,2 (tecnica con diverse imprecisioni o instabilità);  
Insufficiente = 0,1 (tecnica con troppe imprecisioni e instabilità).

**Commento:**

La tecnica deve essere considerata nel suo insieme (codificazione posturale, che riguarda tutto il corpo, e azione finalizzata di parata o attacco, che riguarda gli arti superiori). Le imperfezioni sono generalmente posturali, determinate da esasperazioni o dai movimenti del tronco e degli arti superiori.

**b) La potenza (Juniores/Seniores)**

Giudizio sintetico:

Ottimo = 0,4 (potenza espressa in modo ottimale);  
Buono = 0,3 (potenza espressa in modo quasi ottimale);  
Discreto = 0,2 (potenza di valore non elevato);  
Sufficiente = 0,1 (potenza di valore basso).

**Commento:**

La potenza ( $P = F \times v$ ) deve essere espressa per mezzo di movimenti rapidi e la capacità di contrazione e decontrazione dei distretti muscolari è determinante. Un'azione prodotta con contrazioni che non rispettano questi meccanismi fisiologici produce scarsa potenza e il movimento appare "pesante", come fosse frenato.

**c) Il kime (Juniores/Seniores)**

Giudizio sintetico:

Ottimo = 0,4 (kime espresso correttamente e in tutte le azioni ove richiesto);  
Buono = 0,3 (kime espresso in modo quasi ottimale talvolta non effettuato);  
Discreto = 0,2 (kime talvolta non effettuato);  
Sufficiente = 0,1 (Kime più volte non effettuato).

**Commento:**

Il Kime dal punto di vista biomeccanico è una contrazione muscolare isometrica breve all'impatto e, nelle azioni a "vuoto", viene mantenuto per il tempo necessario, che è in funzione del significato e del ritmo. Le imperfezioni sono generalmente dovute a fusioni, vale a dire mancate chiusure della tecnica che, perciò, si fonde con l'inizio di quella successiva. Questo fatto influenza in modo negativo anche il ritmo.

**d) Il ritmo (Juniores/Seniores)**

Giudizio sintetico:

Ottimo = 0,4 (ritmo espresso in modo ottimale);  
Buono = 0,3 (ritmo espresso con qualche imperfezione);  
Discreto = 0,2 (ritmo espresso con imperfezioni varie);  
Sufficiente = 0,1 (ritmo espresso con molte imperfezioni).

**Commento:**

Il ritmo è determinato da un insieme di fattori (ampiezza delle azioni e rapidità dell'esecuzione, significato, codificazioni, ecc.) ed il risultato che ne scaturisce è perfettamente percepibile in termini di comunicazione gestuale. Le imperfezioni sono generalmente dovute a disarmonie (eccessiva lentezza in alcuni passaggi, azioni troppo affrettate, affaticamento dell'Atleta, ecc.) o a parti del Kata non scandite correttamente all'interno dell'insieme.

**e) L'espressività (Juniores/Seniores)**

Giudizio sintetico:

Ottimo = 0,3 (comunicazione gestuale ottimale);  
Discreto = 0,2 (comunicazione gestuale incerta);  
Sufficiente = 0,1 (comunicazione gestuale molto incerta).

**Commento:**

L'espressività dell'Atleta è determinata dalla sua capacità di comunicare con il corpo e, quindi, per mezzo di tecniche, stati mentali e significati collegati alla situazione di combattimento. Negli Atleti che hanno forte personalità ed esperienza ciò è chiaramente percepibile. Le imperfezioni sono generalmente dovute ad insufficienti tempi di maturazione dell'Atleta nella specialità.

**f) La sincronizzazione**

Giudizio sintetico:

Ottimo = 0,3 (sincronizzazione ottimale);

Discreto = 0,2 ( pochi anticipi o ritardi compensati);

Sufficiente = 0,1 ( vari anticipi o ritardi).

**Commento:**

La sincronizzazione è il risultato di una perfetta integrazione tra gli Atleti componenti la Squadra. Le imperfezioni sono generalmente dovute ad “anticipazioni o ritardi” in alcuni movimenti o a differenze strutturali della tecnica.

g) **L'applicazione (Bunkai)**

**Commento:**

L'applicazione dimostra “l'efficacia” delle azioni eseguite dagli Atleti. L'efficacia dipende dalla scelta di tempo, dalla corretta distanza di attacchi e difese, dalla combinazione e dalla potenza delle tecniche effettuate. Le imperfezioni sono generalmente dovute ad errori nell'esecuzione delle tecniche, a sbilanciamenti, a scarsa potenza e precisione.

**In conclusione:**

Sostanzialmente non cambia nulla nella “formulazione” finale del giudizio rispetto alle modalità operative note. Cambia, invece, la “costituzione” dei giudizi. Infatti, il risultato è “motivato” da una precisa valutazione su tutte le componenti strutturali della prestazione. Ciò consente di formulare responsabilmente la graduatoria di merito che determina il podio ed, infine, consente ai Tecnici e agli Atleti di comprendere con precisione l'evento e di poter in seguito lavorare nella giusta direzione.



KATA FEDERALE											
INDIVIDUALE						A SQUADRE/RAPPRESENTATIVE					
Esordienti		Cadetti		Junior/Senior		Giovanile a Squadre		Assoluto a Squadre		Bunkai	
T	da 1 a 6	T	da 1 a 6	T	da 1 a 5	T	da 1 a 6	T	da 1 a 6	T	da 1 a 7
P	da 1 a 4	P	da 1 a 4	P	da 1 a 4	P	da 1 a 4	P	da 1 a 4	E	da 1 a 7
K	da 1 a 4	K	da 1 a 4	K	da 1 a 4	K	da 1 a 4	K	da 1 a 4	C	da 1 a 6
R	da 1 a 3	R	da 1 a 3	R	da 1 a 4	R	da 1 a 3	R	da 1 a 3		
E	da 1 a 3	E	da 1 a 3	E	da 1 a 3	S	da 1 a 3	S	da 1 a 3		

VALORE DEI GIUDIZI											
--------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7	ottimo	6	ottimo	5	ottimo	4	ottimo	3	ottimo
6	buono	5	buono	4	buono	3	buono	2	discreto
5	discreto	4	discreto	3	discreto	2	sufficiente	1	insufficiente
4	sufficiente	3	sufficiente	2	sufficiente	1	insufficiente		
3	mediocre	2	insufficiente	1	insufficiente				
2	insufficiente	1	modesto						
1	modesto								

LEGENDA		PENALITA'	
KATA			
T	TECNICA		
P	POTENZA		
K	KIME		
R	RITMO		
E	ESPRESSIVITA'	Lieve perdita di equilibrio subito corretta: - 1	
S	SINCRONISMO	Esitazione (breve vuoto di memoria) durante l'esecuzione: - 1	
BUNKAI		Lieve perdita di sincronizzazione: - 1	
		Mancato controllo durante l'esecuzione del Bunkai: - 1	
		Evidente perdita di sincronizzazione: - 2	
		Posizioni esasperate e antifisiologiche: - 3	
		Segnali acustici: - 1	
		Grave perdita di equilibrio o caduta: - 5	
T	TECNICA		
E	EFFICACIA (Realismo/Potenza Distanza/Controllo)		
C	CREATIVITA' (Originalità della composizione)		

### **Squalifica:**

Un Atleta od una Squadra possono essere squalificati per una delle seguenti ragioni:

1. Eseguire un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria o annunciare un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria.
2. Non eseguire il saluto di inizio e fine kata.
3. Effettuare una pausa evidente o fermarsi durante l'esecuzione del Kata.
4. Interferire con la funzione dei Giudici (come costringere un Giudice a spostarsi per ragioni di sicurezza o arrivare a contatto con un Giudice).
5. Far cadere la cintura durante la performance.
6. Superare il limite di tempo di 6 minuti per l'esecuzione del Kata e del Bunkai.
7. Eseguire una tecnica di forbice al collo durante il Bunkai (Kami Basami).
8. Non seguire le istruzioni del capo dei Giudici, o porre in essere altri comportamenti illeciti.

### **Errori**

I seguenti errori, se evidenti, devono essere considerati nella valutazione in accordo con i criteri di cui sopra:

- a) Piccola perdita di equilibrio.
- b) Esecuzione di un movimento in modo non corretto o incompleto, così come, ad esempio, non completare una parata, oppure eseguire un pugno fuori bersaglio.
- c) Effettuare un movimento asincrono, come eseguire una tecnica prima che il movimento di transizione/traslazione del corpo sia completato o, in caso di kata a squadre, non avere un movimento sincronizzato.
- d) I segnali acustici (da chiunque provengano, compresi gli altri Membri della squadra) o teatrali, come battere i piedi o colpire il petto, le braccia, o il karate-gi, o respirazione inappropriata, devono essere tenuti in considerazione dai Giudici nella loro valutazione come errori molto seri e penalizzati allo stesso modo in cui si penalizzerebbe una temporanea perdita di equilibrio.
- e) Cintura che si allenta scendendo dai fianchi durante l'esecuzione.
- f) Perdita di tempo, inclusa la marcia prolungata, gli inchini eccessivi o le pause prolungate prima dell'inizio della prova.
- g) Distrarre i Giudici muovendosi intorno mentre l'avversario sta eseguendo la sua prova.
- h) Provocare una ferita a causa di una tecnica non controllata durante il Bunkai.

### **SPIEGAZIONE:**

- I. Il Kata non è una danza o una rappresentazione teatrale. Deve essere eseguito nel rispetto di valori e principi tradizionali. Deve essere realistico in termini di combattimento e mostrare concentrazione, potenza e potenziale impatto in ogni tecnica. Deve dimostrare forza, potenza e velocità, come anche grazia, ritmo ed equilibrio.*
- II. Nel Kata a Squadre, tutti e tre i componenti della Squadra devono iniziare il Kata rivolgendosi nella stessa direzione, vale a dire verso il Giudice Centrale.*
- III. I Membri della Squadra devono dimostrare competenza in tutti gli aspetti della prestazione, compresa la sincronizzazione.*
- IV. Spetta esclusivamente all'Allenatore o all'Atleta assicurarsi che il Kata notificato al tavolo sia appropriato per quel particolare turno*
- V. Sebbene l'esecuzione di una tecnica di forbice al collo (Kani Basami) durante il Bunkai sia proibita, è comunque permessa l'esecuzione di tecniche di forbice al corpo.*

---

**ARTICOLO 6: OPERAZIONI DI GARA**


---

1. All'inizio di ogni incontro, in risposta all'annuncio dei loro nomi, i due Atleti o Squadre, uno con la cintura rossa (AKA) l'altro con la cintura blu (AO), si dispongono all'esterno dell'area di gara con il volto rivolto al Giudice 1. Dopo aver eseguito un inchino alla volta del Gruppo Arbitrale ed uno tra di loro, AO indietreggia fino ad uscire dall'area di sicurezza. Dopo essersi mosso verso la posizione d'avvio, Aka effettua il saluto ed annuncia il nome del Kata da eseguire, quindi comincia. Dopo il saluto di fine Kata, AKA lascia l'area di gara per attendere l'esecuzione di AO. Una volta conclusasi l'esecuzione di AO, che dovrà svolgersi con le stesse modalità, entrambi si dispongono nuovamente all'esterno dell'area di gara e attendono la decisione del Gruppo Arbitrale.
2. Se il Giudice 1 è dell'opinione che un Atleta dovrebbe essere squalificato, può chiamare gli altri Giudici per raggiungere un verdetto.
3. Se un Atleta viene squalificato, il Giudice 1 incrocia e allontana le bandiere, e quindi solleva la bandiera indicante il vincitore.
4. Terminata l'esecuzione di entrambi i Kata, gli Atleti si dispongono fianco a fianco fuori dall'area di gara. Il Giudice 1 annuncia la decisione (HANTEI) e usa il fischietto per emettere un suono a due toni. Quindi, i Giudici procedono con la votazione. Nel caso in cui entrambi, AKA ed AO, siano squalificati nello stesso incontro, l'avversario previsto per il turno successivo vincerà di diritto (nessuno risultato verrà annunciato) Se la squalifica di entrambi gli Atleti viene comminata durante gli incontri valevoli per l'assegnazione delle medaglie, si dovrà comunque procedere all'assegnazione della vittoria per Hantei.

**4Bis: Nelle gare Fijlkam**

- 1) Due Atleti squalificati entrambi per Hansoku nello stesso incontro, andranno ad occupare in classifica la medesima posizione a secondo del turno eliminatorio in cui stavano combattendo:

ATLETI	TERZULTIMO TURNO E PRECEDENTI	PENULTIMO TURNO	ULTIMO TURNO (FINALE DI POULE)
AKA	11° POSTO	7° POSTO	5° POSTO
AO	11° POSTO	7° POSTO	5° POSTO

- 2) Per determinare i recuperati nel caso dell'ultimo turno eliminatorio si adotteranno i seguenti criteri:
  - a) l'Atleta che ha ottenuto il maggior numero di bandierine nell'incontro del turno eliminatorio precedente.
  - e) in caso di ulteriore parità si continuerà ad andare a ritroso finché non verrà individuato l'Atleta che abbia realizzato più bandierine dell'altro nello stesso turno.
  - b) laddove il caso di parità di bandierine persista in tutti gli incontri effettuati dai due Atleti, i recuperati saranno determinati tra coloro che hanno gareggiato con il più giovane dei due.
- 3) Entrambi gli Atleti squalificati non partecipano ai recuperi e sono classificati al 5° posto.

5. La decisione presa è a favore di AKA o di AO. Il risultato di parità non è ammesso. L'Atleta che riceve la maggioranza dei voti viene dichiarato vincitore dall'annunciatore.
6. Gli Atleti o le Squadre che non si presentano quando sono chiamati, vengono squalificati (Kiken). La squalifica per KIKEN comporta l'esclusione dell'Atleta dalla gara in questione, sebbene ciò non gli impedisca di partecipare all'altra gara di Kata (individuale o a Squadre) o alla competizione di Kumite.

**6.Bis: Nelle gare Fijlkam:**

- 1) Gli Atleti o le Squadre che senza giustificato motivo non si presentano al momento della chiamata, saranno squalificati dalle rispettive gare (Kiken Volontario – "K"), e pertanto non verranno né (eventualmente) recuperati né classificati.
  - 2) Nel caso in cui il la mancata presenza al momento della chiamata, il ritiro o l'abbandono, siano giustificati (intervento medico, decisione arbitrale, necessità dell'Atleta di immediato rientro in sede, imperfetto funzionamento dell'impianto audio/video, ecc.), l'Atleta sarà squalificato dalla gara, non verrà (eventualmente) recuperato, ma sarà comunque inserito in classifica (Kiken medico - "KM" o Kiken Giustificato "KK").
7. Quando ufficializza la squalifica per KIKEN, il Giudice 1 punta la bandierina verso la posizione di partenza dell'Atleta in questione e, successivamente, solleva l'altra bandierina a favore dell'avversario per decretarne la vittoria.
  8. Gli Atleti si inchinano l'uno verso l'altro, poi verso il Gruppo Arbitrale e, quindi, lasciano l'area di gara.

**SPIEGAZIONE:**

- I. Il punto d'avvio per l'esecuzione del Kata è all'interno dell'area di gara.*
- II Giudice 1 chiama l'HANTEI ed emette con il fischietto un suono a due toni. I Giudici sollevano le bandiere simultaneamente. Dopo aver lasciato tempo sufficiente per contare i voti (approssimativamente 5 secondi), le bandiere vengono abbassate dopo un altro breve fischio.*
- III. Se un Atleta non si presenta quando è chiamato, o se si ritira (Kiken), la vittoria viene assegnata automaticamente all'avversario, senza necessità di eseguire il Kata precedentemente notificato. In questo caso l'Atleta o la Squadra vittoriosi potranno eseguire il kata notificato per questo turno, in un turno successivo.*

---

**ARTICOLO 7: PROTESTA UFFICIALE**

---

Per le proteste ufficiali nella competizione di Kata si seguono le stesse procedure descritte nell'Articolo 10 (Protesta Ufficiale) del regolamento di Kumite

---

**APPENDICE 1: TERMINOLOGIA**


---

<b>SHOBU HAJIME</b>	Inizio dell'incontro	Dopo l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.
<b>ATOSHI BARAKU</b>	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".
<b>YAME</b>	Stop	Interruzione o fine dell'incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro muove il braccio verso il basso.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Posizione originaria	Gli Atleti e l'Arbitro tornano alle loro posizioni originarie.
<b>TSUZUKETE</b>	Combattere	Ordine di continuare il combattimento dopo un'interruzione non autorizzata.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Continuare il combattimento - Iniziare	L'Arbitro assume una posizione avanzata. Mentre dice "Tsuzukete" 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
<b>SHUGO</b>	Chiamata dei Giudici	L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per proporre Shikkaku.
<b>HANTEI</b>	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
<b>HIKIWAKE</b>	Parità	In caso di parità, l'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende con i palmi delle mani rivolti in avanti.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Rosso (Blu) vince	L'Arbitro solleva obliquamente il braccio dalla parte del vincitore.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Il Rosso (Blu) fa tre punti	L'Arbitro solleva il braccio di 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato i 3 punti.
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Il Rosso (Blu) fa due punti	L'Arbitro distende il braccio a livello della spalla dalla parte di chi ha realizzato i 2 punti.

<b>AKA (AO) YUKO</b>	Il Rosso (Blu) fa un punto	L'Arbitro distende il braccio verso il basso a 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato 1 punto.
<b>CHUKOKU</b>	Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2.
<b>KEIKOKU</b>	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.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Avvertimento per la squalifica	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice orizzontalmente verso il responsabile.
<b>HANSOKU</b>	Squalifica	L'Arbitro indica una infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta il dito indice in alto a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione, e annuncia la vittoria dell'avversario.
<b>JOGAI</b>	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.
<b>SENSHU</b>	Vantaggio per primo punto non contrastato	Dopo aver assegnato il punto nella maniera prescritta, l'Arbitro annuncia "Aka (Ao) Senshu" mantenendo sollevato l'avambraccio con il palmo della mano rivolto verso il suo viso.
<b>SHIKKAKU</b>	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.
<b>TORIMASEN</b>	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.
<b>KIKEN</b>	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.
<b>MUBOBI</b>	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.

---

## APPENDICE 2: GESTI E SEGNALI DELL'ARBITRO E DEI GIUDICI

---

### ANNUNCI E GESTI DELL'ARBITRO

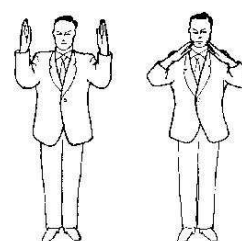
#### SHOMEN-NI-REI

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"

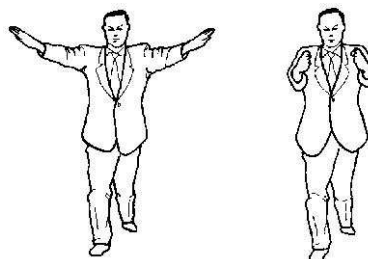
Interruzione o fine del combattimento o incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro fa un movimento di taglio con la mano verso il basso



### TSUZUKETE HAJIME

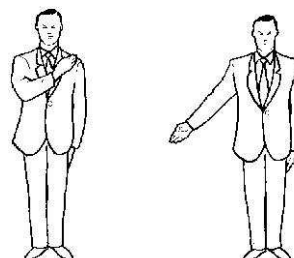
“Riprendere il combattimento - Inizio”

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.



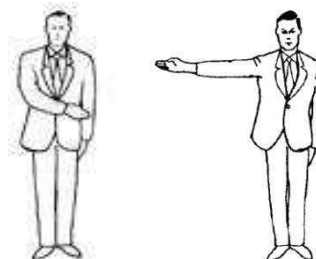
### YUKO (1 punto)

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



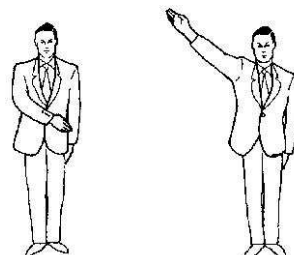
### WAZA-ARI (2 Punti)

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



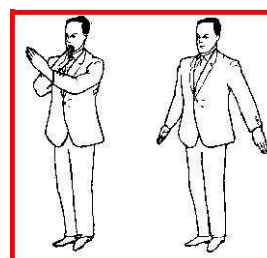
### IPPON (3 punti)

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.



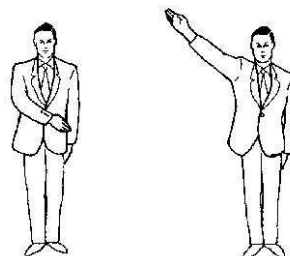


### SENSHU (Vantaggio per primo punto non contrastato)



### NO KACHI (Vittoria)

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



### KIKEN

"Rinuncia"

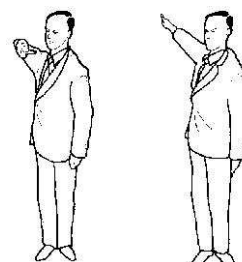
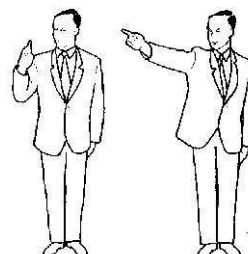
L'Arbitro punta l'indice verso l'Atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.



### SHIKKAKU

"Squalifica, allontanamento dall'area".

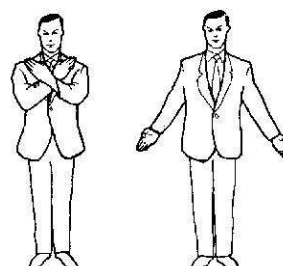
L'Arbitro prima punta l'indice in alto e a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione; poi punta l'indice all'indietro annunciando "AKA (AO) Shikkaku". Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.



### 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.



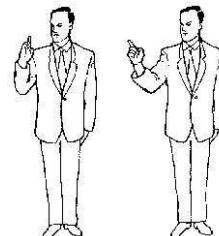
**INFRAZIONE DI CATEGORIA 1  
(senza un gesto ulteriore per CHUKOKU)**

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



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

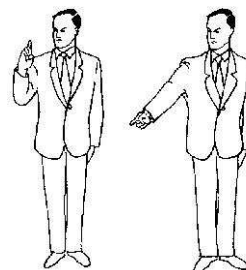
L'Arbitro punta con il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione.



**KEIKOKU**

"Avvertimento".

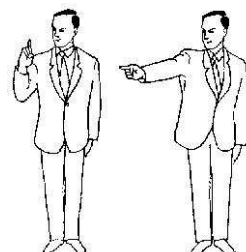
L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice in basso a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione.



**HANSOKU CHUI**

"Avvertimento per la Squalifica".

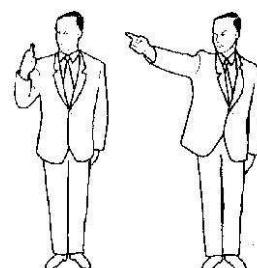
L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2 poi punta l'indice orizzontalmente nella direzione di chi ha commesso l'infrazione.



**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.



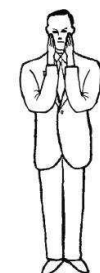
### **CONTATTO ECCESSIVO**

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



### **SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONI**

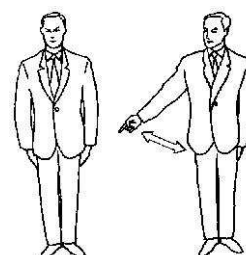
L'Arbitro porta entrambe le mani al volto per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



### **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.



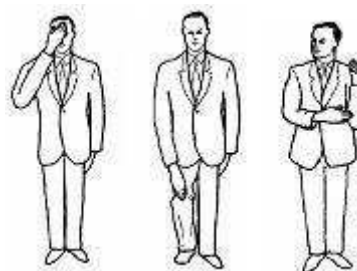
### ATTACCHI PERICOLOSI E INCONTROLLATI

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

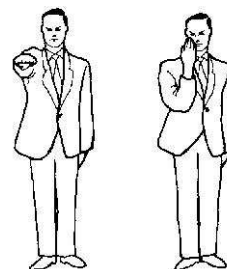
L'Arbitro porta l'indice alle labbra per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



### SHUGO

“Chiamata dei Giudici ”

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



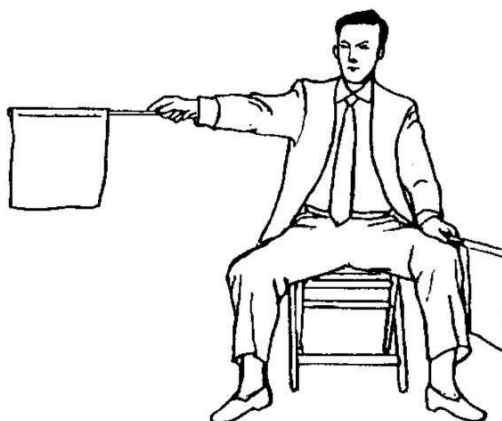
## SEGNALI DEI GIUDICI CON LE BANDIERINE

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



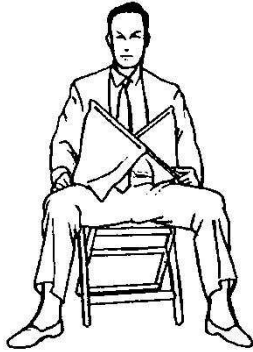
### INFRAZIONE

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**



---

### APPENDICE 3: 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 eccessivo, 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 eccessivo, 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. Un Atleta non deve essere penalizzato per essere rimasto senza fiato in conseguenza di una tecnica dell'avversario che merita il punto. Si tratta di una naturale reazione all'impatto. Agli Atleti che rimangono senza fiato a causa di una tecnica valida, deve essere concesso il tempo di recuperare prima di riprendere il combattimento.

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 un calcio Jodan vale 3 punti e che, negli incontri per le medaglie diventa più forte la tentazione di assumere comportamenti non etici, soprattutto laddove gli Atleti o le Squadre ricevano dei premi in denaro per la conquista di una medaglia. 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).



È da notare che in nessun caso verranno assegnati dei punti se una tecnica ha determinato un contatto eccessivo.

### **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 soddisfatti 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. E ciò in quanto non è consentita la riconsiderazione.

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.

## **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 AO, ponendo la bandiera blu davanti. Ciò consente all'Arbitro di riconoscere chiaramente quale Atleta è considerato come il trasgressore.

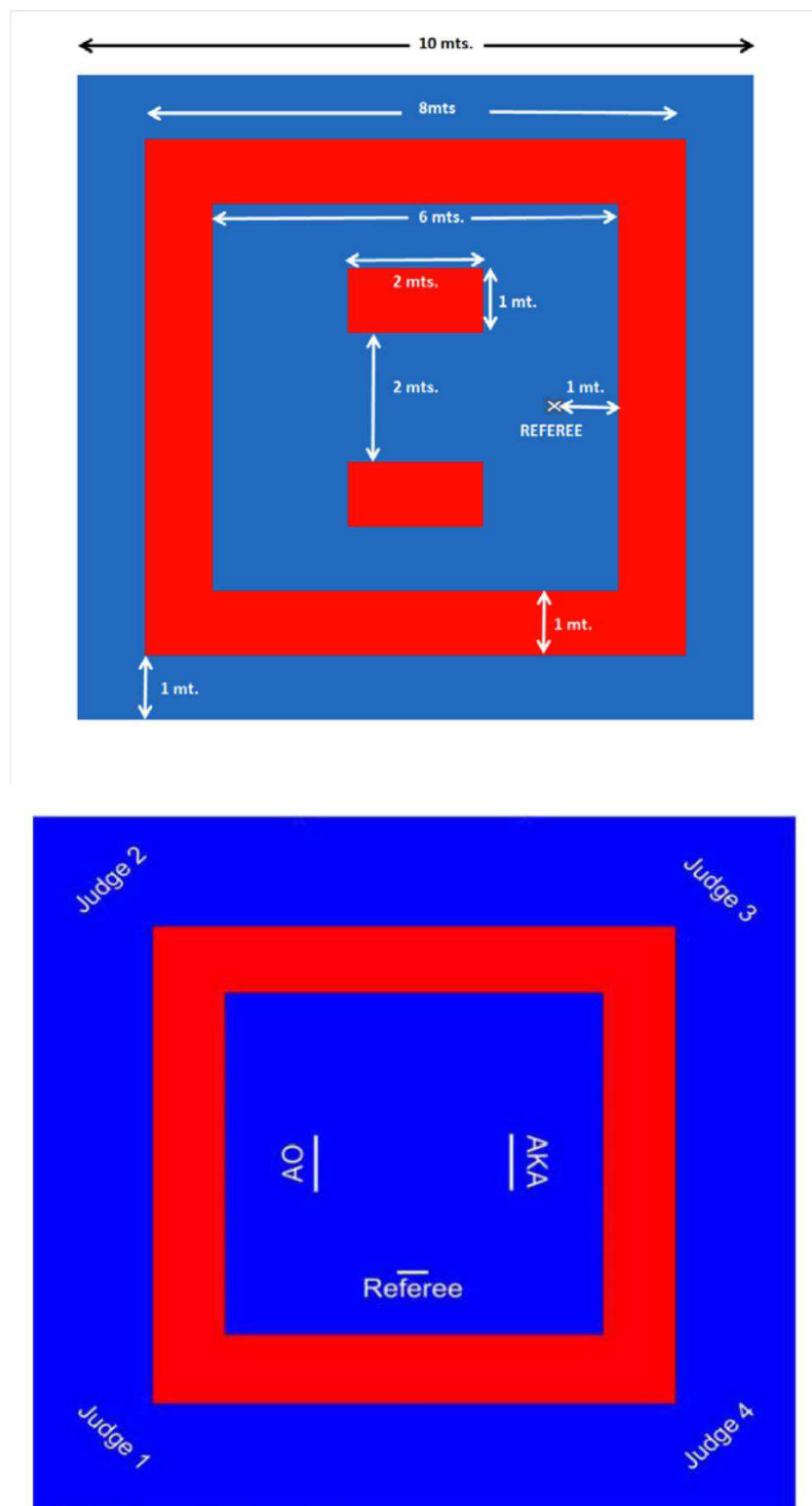
---

**APPENDICE 4: TABELLA DEI PUNTI**


---

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

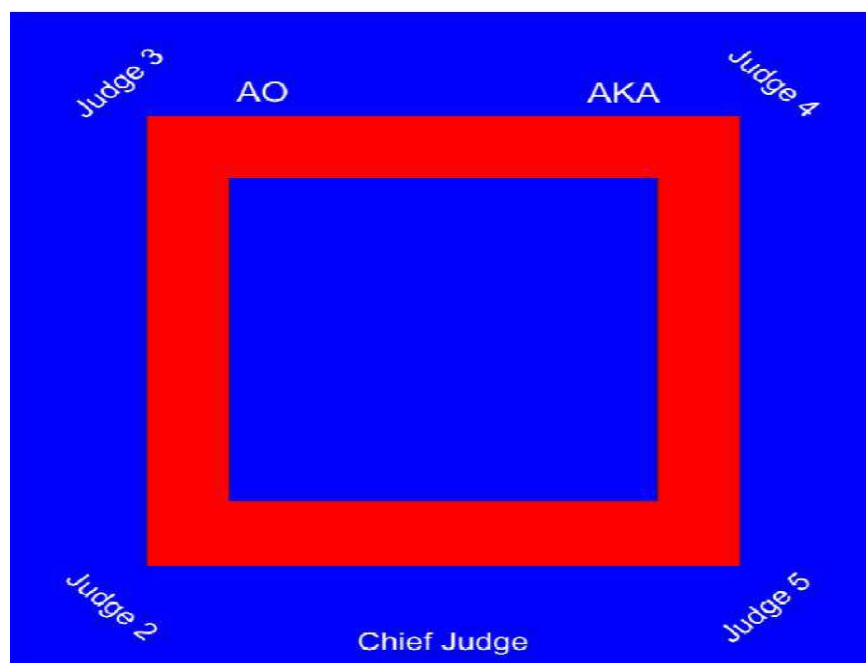
## APPENDICE 5: PIANTA E MISURE DELL'AREA DI GARA DI KUMITE



---

**APPENDICE 6: PIANTA E MISURE DELL'AREA DI GARA DI KATA**

---



---

## APPENDICE 7: IL KARATE- GI

---

Immagine della tenuta di karate omologata con pubblicità.

SPAZIO PUBBLICITARIO PER FEDERAZIONE MONDIALE KARATE, dimensioni 20 x 10 cm.

SPAZIO PUBBLICITARIO PER FEDERAZIONI NAZIONALI, dimensioni 15 x 10 cm.

SPAZIO POSTERIORE PER FEDERAZIONE ORGANIZZATRICE, dimensioni 30 x 30 cm.

EMBLEMA DELLA FEDERAZIONE NAZIONALE, dimensioni 12 x 8 cm.

SPAZI PER MARCHI COMMERCIALI, dimensioni 5 x 4 cm.

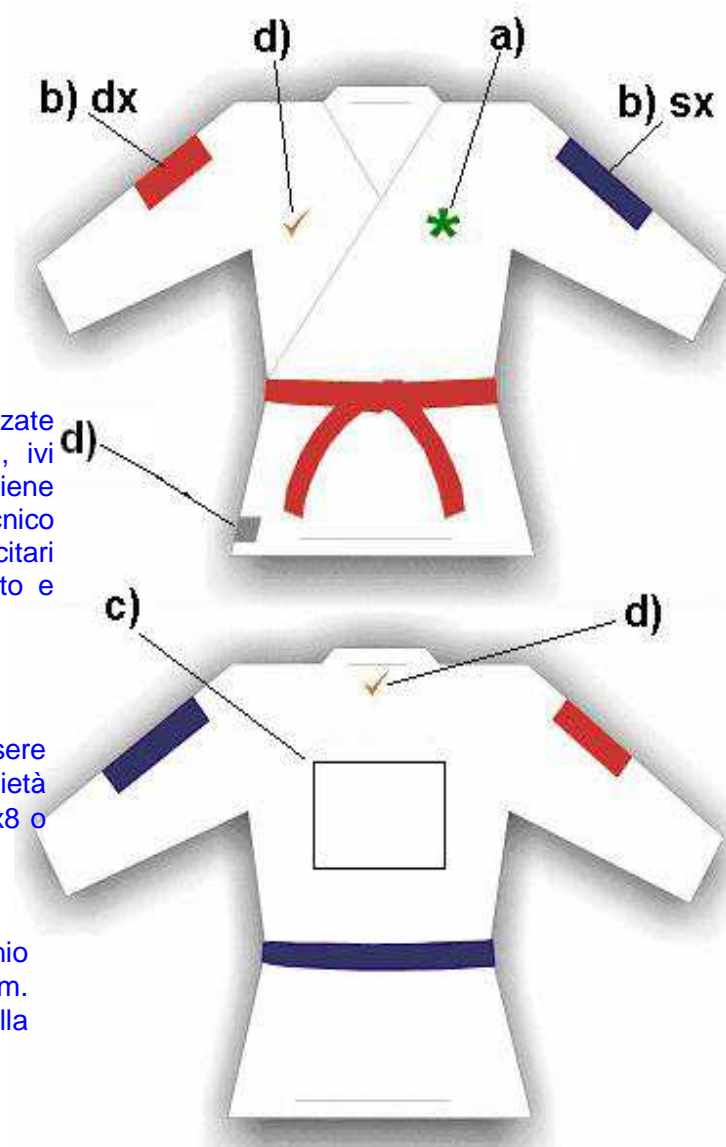
**Appendice 7 Bis: Nelle gare Fijlkam** organizzate in Italia (V. Comunicato n. 17/ 29-06-2003), ivi comprese quelle a carattere internazionale, viene autorizzata, in deroga al Regolamento Tecnico Internazionale, l'apposizione di marchi pubblicitari sul Karate-gi come appresso specificato (testo e disegni):

**a) Emblema (o colori sociali)**

Sulla parte anteriore sx della giacca può essere apposto l'emblema (o i colori) della Società Sportiva della dimensione massima di cm. 12x8 o di cm. 10x10.

**b) Pubblicità o sponsorizzazioni**

Sulla manica sx può essere apposto un marchio pubblicitario della dimensione massima di cm. 20x10 e sulla manica dx un altro marchio della dimensione massima di cm. 15x10.

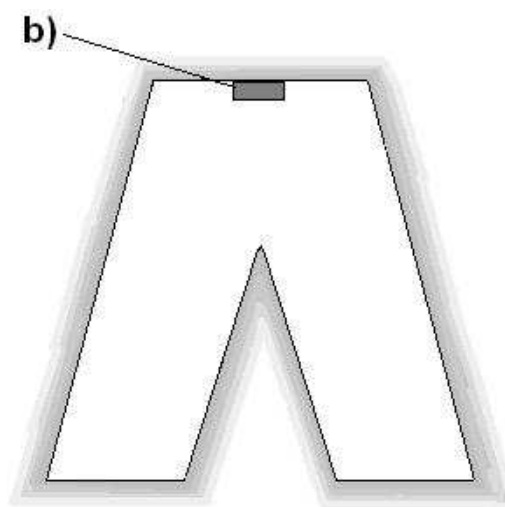


**c) Dorsale**

Sulla parte posteriore della giacca può essere apposto un dorsale della dimensione massima di cm.30x30, che può contenere diversi marchi pubblicitari.

**d) Marchio del fabbricante**

Sulla parte anteriore dx, sull'angolo in basso a dx e sulla parte posteriore centrale sotto il colletto della giacca può essere apposto il marchio del fabbricante della dimensione massima di cm. 5x4. Sui pantaloni, all'altezza della vita, può essere apposto il marchio del fabbricante della dimensione massima di cm. 5x4 o di cm. o di cm.



**APPENDICE 8: CAMPIONATI MONDIALI CONDIZIONI E CATEGORIE**

**WORLD CHAMPIONSHIPS: CONDITIONS & CATEGORIES**

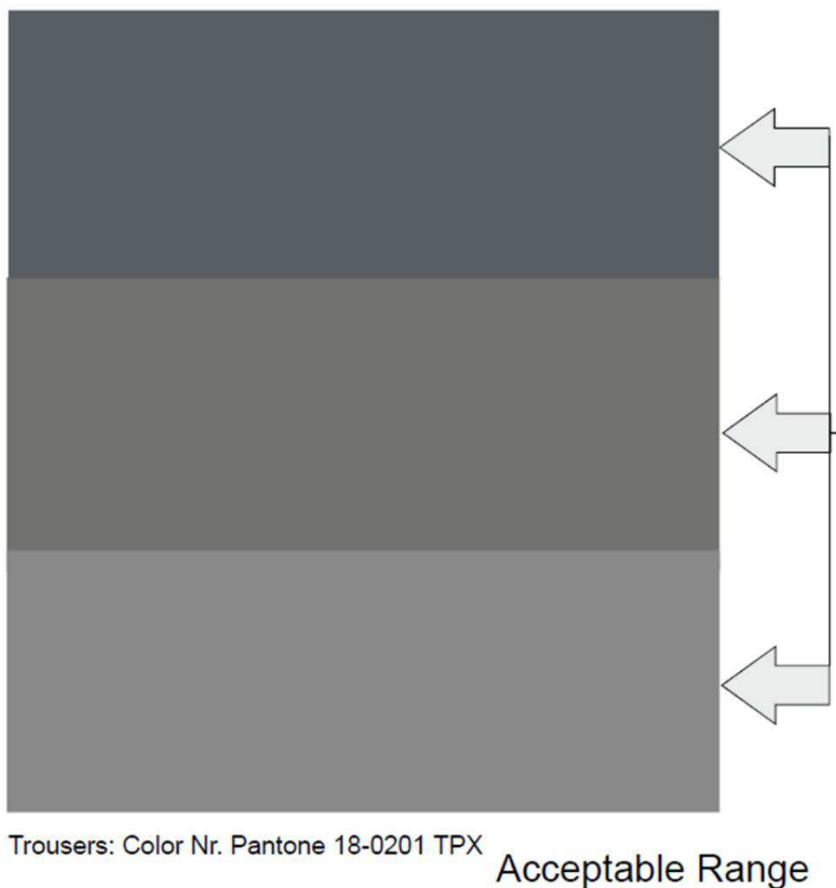
WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS		WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS			
GENERAL	CATEGORIES	GENERAL	CATEGORIES		
<ul style="list-style-type: none"> <li>The competition will last for 5 days.</li> <li>Team Kumite eliminations will be held after the individual eliminations.</li> <li>Each National Federation can register one (1) competitor per category.</li> <li>At the draw, the four finalists of the previous Championships will be split as much as possible (The competitor in the case of individual events and the National Federations in the case of team events).</li> <li>The Championships will be displayed in four (4) competition areas in line (3 days) and in one (1) elevated area for the medal bouts and the finals (2 days).</li> <li>For catering service of referees and officials specific areas and timetables must be provided.</li> <li>Kumite bouts duration will be 3 minutes for male and 2 minutes for female categories.</li> <li>Bunkai in Kata team (male &amp; female) to be performed in the final and bouts when the round is to determine the winner of a medal.</li> <li>NOTE: Allocation to age category is determined by the age of the athlete at the first day of the applicable event (i.e. the first competition day for the specific category.)</li> </ul>	<b>Individual Kata (age +16)</b> Male Female <b>Male Individual Kumite (age +18)</b> -60 Kg -67 Kg -75 Kg -84 Kg +84 Kg <b>Female Individual Kumite (age +18)</b> -51 Kg -55 Kg -61 Kg -68 Kg +68 Kg <b>Team Kata (age +16)</b> Male Female <b>Team Kumite (age +18)</b> Male Female	<ul style="list-style-type: none"> <li>The competition will last for 4 days.</li> <li>Each National Federation can register one (1) competitor per category.</li> <li>At the draw, the four finalists of the previous Championships will be split as much as possible. (The competitor in the case of individual events and the National Federations in the case of the team events)</li> <li>The Championships will be displayed in five (5) or six (6) competition areas, depending on the stadium's features.</li> <li>Kumite bouts duration will be in all cases 2 minutes for Cadet and Junior and for female under 21 and 3 minutes for male under 21.</li> <li>Bunkai in Kata team (male &amp; female) to be performed in the final and bouts when the round is to determine the winner of a medal.</li> </ul>	<b>JUNIOR</b> <b>Individual Kata (age 16/17)</b> Male Female <b>Male Individual Kumite (age 16/17)</b> -55 Kg -61 Kg -68 Kg -74 Kg +74 Kg <b>Female Individual Kumite (age 16/17)</b> -48 Kg -53 Kg -59 Kg +59 Kg <b>Team Kata (age 14/17)</b> Male Female		
	<b>CADET</b> <b>Individual Kata (age 14/15)</b> Male Female <b>Male Individual Kumite (age 14/15)</b> -52 Kg -57 Kg -63 Kg -70 Kg +70 Kg <b>Female Individual Kumite (age 14/15)</b> -47 Kg -54 Kg +54 Kg		<b>UNDER 21</b> <b>Individual Kata (age 18, 19, 20)</b> Male Female <b>Male Individual Kumite (age 18, 19, 20)</b> -60 Kg -67 Kg -75 Kg -84 Kg +84 Kg <b>Female Individual Kumite (age 18, 19, 20)</b> -50 Kg -55 Kg -61 Kg -68 Kg +68 Kg	<b>12</b>	<b>10</b>
	<b>16</b>		<b>13</b>	<b>12</b>	<b>10</b>
	<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>12</b>	<b>13</b>



---

**APPENDICE 9: GUIDA AL COLORE DEI PANTALONI DEGLI UFFICIALI DI GARA**

---



**Gradazioni Accettabili**

Jacket: Color navy blue Color Nr. 19-4023 TPX

---

## APPENDICE 10: COMPETIZIONI DI KARATE PE GLI UNDER 14

---

**Obbligatorio per la WKF Youth Camp and WKF Youth League  
Raccomandato per le Federazioni Continentali WKF e per le Federazioni Nazionali**

### Categorie Under 14

U12	Kumite maschile (10 e 11 anni):	-30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg.
U12	Kumite femminile (10 e 11 anni):	30 kg, -35 kg, -40 kg, + 45 kg.
U12	Kata maschile (10 e 11 anni)	
U12	Kata femminile (10 e 11 anni)	
U14	Kumite maschile (12 e 13 anni):	-40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg.
U14	Kumite femminile (12 e 13 anni):	-42 kg, -47kg, +47kg
U14	Kata maschile(12 e 13 anni)	
U14	Kata femminile (12 e 13 anni)	

### Regole specifiche per gli Under 14

#### **Kumite per i ragazzi tra i 12 ed i 14 anni:**

- Non è consentito alcun contatto alla testa, al viso e al collo (area Jodan).
- Qualsiasi contatto in Jodan, non importa quanto leggero, deve essere sanzionato.
- Una tecnica correttamente eseguita alla testa, al viso e al collo, in linea di principio viene considerata punto anche se portata ad una distanza superiore a 10 cm.
- La durata del combattimento è pari a un minuto e trenta secondi.
- Non è consentito l'uso di equipaggiamento che non sia approvato dalla WKF. [\(Nelle Gare Fijlkam tutte le protezioni devono essere del tipo omologato dalla Federazione Mondiale Karate \(WKF\) ovvero dalla FIJLKAM\)](#)
- Devono essere usati la maschera Facciale ed il corpetto per gli Under 14.

#### **Kumite per i ragazzi sotto i 12 anni:**

- Tutte le tecniche, sia in Jodan che in Chudan devono essere controllate.
- Qualsiasi contatto in Jodan, non importa quanto leggero, deve essere sanzionato.
- Una tecnica correttamente eseguita, qualsiasi sia l'area bersaglio attaccata, in linea di principio viene considerata punto anche se portata ad una distanza superiore a 10 cm.
- Le tecniche al corpo (area Chudan), anche se controllate, non possono portare all'assegnazione del punto se arrivano a contatto, e questo è da considerarsi più che un tocco superficiale.
- Non sono consentite tecniche di spazzata o di proiezione.
- La durata del combattimento è pari a un minuto e trenta secondi.
- L'area di gara può essere ridotta da m. 8 x 8 a m. 6 x 6 in base alle esigenze dell'organizzatore dell'evento.
- In ciascuna competizione gli Atleti partecipanti dovrebbero sostenere come minimo due combattimenti.
- Non è consentito l'uso di equipaggiamento che non sia approvato dalla WKF. [\(Nelle Gare Fijlkam tutte le protezioni devono essere del tipo omologato dalla Federazione Mondiale Karate \(WKF\) ovvero dalla FIJLKAM\)](#)
- Devono essere usati la maschera Facciale ed il corpetto per gli Under 14.

*Per i ragazzi di età inferiore ai 10 anni, le gare di Kumite sono organizzate come competizioni a coppie di Atleti durante le quali ciascuna coppia effettua una dimostrazione della durata di un*

*minuto e mezzo. Gli Atleti di ciascuna coppia effettuano degli scambi, cooperando tra loro per mostrare il bagaglio tecnico.*

*Il gruppo Arbitrale valuterà all'Hantei le performance delle due coppie, utilizzando gli stessi criteri usati normalmente per decidere all'Hantei gli incontri di kumite. La differenza è che qui la prestazione di una coppia viene confrontata con la prestazione dell'altra.*

**Competizioni di Kata per gli Under 14:**

Non sono previste specifiche deroghe al Regolamento standard, ma la lista dei kata deve essere limitata ai kata meno avanzati.

**Competizioni di Kata per gli Under 12:**

Non sono previste specifiche deroghe al Regolamento standard, ma la lista dei kata deve essere limitata ai kata meno avanzati.

Agli Atleti che non completano il loro kata dovrebbe essere data la possibilità di un secondo tentativo senza alcuna riduzione di punteggio.

---

**APPENDICE 11: RIESAME VIDEO**


---

**Regolamento per il riesame video nelle competizioni Kumite WKF**  
**(Individuali e di squadra)**

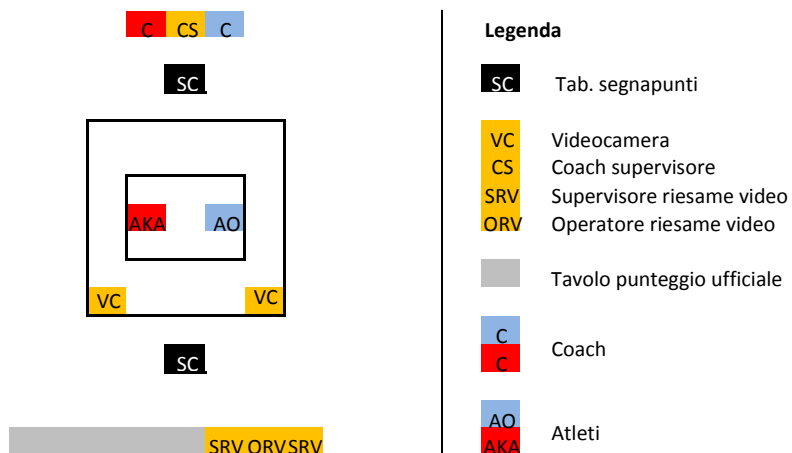
Team riesame video

<b>Definizione</b>	<b>Abbreviazione Eliminazioni</b>	<b>Incontri per le medaglie</b>
<b>Tavolo riesame video</b>	TRV	3
Supervisore riesame video	SRV	2
Operatore riesame video	ORV	1
<b>Coach supervisore</b>	CS	2

- Prima dell'inizio della competizione**, i Capo Tatami designeranno 2 Arbitri che fungeranno da Supervisor video (SRV) in ogni tatami. Entrambi i membri SRV prenderanno posto ad un tavolo con l'Operatore riesame video (ORV) tra di loro. Al Team per il riesame video (ORV + 2 SRV) viene consegnato un cartellino di colore rosso (respinto) e uno di colore verde (approvato). Solo i due Supervisor e l'operatore possono essere presenti intorno al tavolo per il Riesame Video (RV).
- Prima di ogni incontro**, il Coach supervisore (CS) consegnerà un joystick con un pulsante ad ogni coach. Il CS prenderà posto tra i due Coach durante l'incontro. Nel corso delle finali, il numero di CS raddoppierà, e a ciascun coach sarà assegnato un CS che prenderà posto accanto ai coach. Una scheda elettronica di colore arancione con le iniziali "RV" sarà visibile sul tabellone segnapunti a sinistra dei numeri che indicano il punteggio degli atleti. Il CS, l'ORV ed entrambi gli SRV avranno in dotazione una radio ricetrasmittente per comunicare. Qualora il pulsante del joystick non funzioni correttamente, si farà ricorso al sistema tradizionale di cartellini rosso (AKA) e blu (AO) per i rispettivi coach.
- La procedura per una richiesta RV trova applicazione solo quando un coach ritiene che il punto del suo atleta sia stato ignorato. Per evitare che l'incontro subisca ritardi eccessivi, è responsabilità del SRV garantire che la contestazione sia gestita in modo da non richiedere tempi troppo lunghi.
- È possibile assegnare uno o più punti solo se la tecnica, o le tecniche, di uno o di entrambi gli atleti è(sono) realizzata(e) prima che l'Arbitro interrompa l'incontro "Yame".

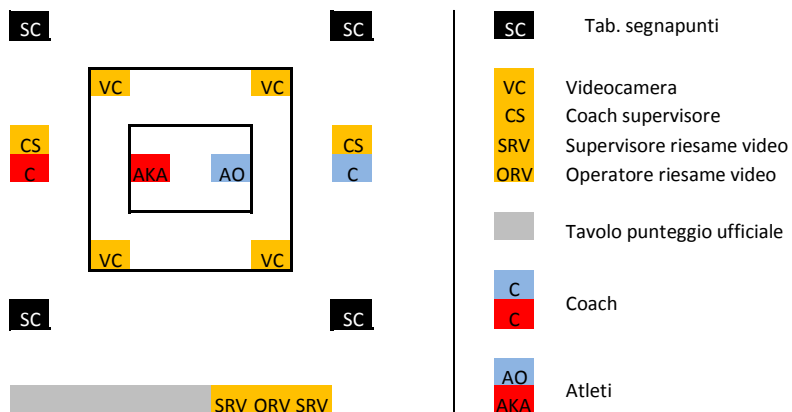
5. Ai fini del riesame video, quando un RV viene usato per più tatami, saranno utilizzate solo 2 videocamere per ogni tatami (fare riferimento all'immagine per il posizionamento delle videocamere).

### Disposizione per più tatami



In caso di utilizzo di un solo tatami (ad esempio Olimpiadi / Olimpiadi giovanili), 4 videocamere con tutte le relative attrezzature ausiliari saranno utilizzate per il tatami. Le videocamere saranno posizionate negli angoli vicino all'area di sicurezza. Un ORV si occuperà del funzionamento di questa attrezzatura.

### Disposizione per un tatami

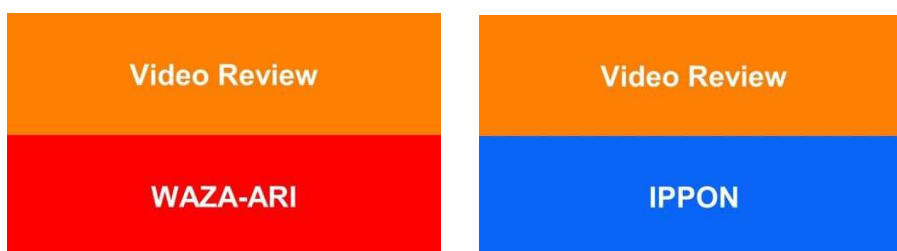


### 6. Sequenza richiesta riesame video

- Il coach che richiede un Riesame video premerà il pulsante del joystick e, contemporaneamente, dal tabellone segnapunti sarà emesso un segnale acustico, mentre la scheda RV presente sul tabellone inizierà a lampeggiare.



- L'Arbitro interromperà immediatamente l'incontro e l'ORV interromperà le riprese.
- Il CS informerà immediatamente via radio in merito all'oggetto della richiesta di RV del coach sia l'ORV che entrambi i SRV. Sul tabellone segnapunti sarà visualizzata l'azione richiesta e l'atleta interessato. In caso di doppia richiesta nello stesso momento, sul tabellone saranno visualizzate entrambe contemporaneamente.



[Riesame video]

- L'ORV riavvolgerà il nastro all'inizio della sequenza contestata.
- Il SRV prenderà in esame, analizzerà e adotterà una decisione nel più breve tempo possibile.
- La decisione per l'assegnazione di un punto deve essere presa all'unanimità altrimenti la richiesta viene considerata respinta. Ad annunciare la decisione sarà uno dei SRV che si alza in piedi e solleva il cartellino verde (SI) o rosso (NO). Se viene sollevato il cartellino verde il SRV mostrerà anche, con l'altra mano, il tipo di punto che l'Arbitro dovrebbe assegnare. Contemporaneamente la decisione sarà visualizzata sul tabellone segnapunti.



- Se la richiesta RV viene respinta la scheda arancione sul tabellone segnapunti scomparirà automaticamente e il coach non potrà richiedere il RV per tutti i restanti incontri della categoria corrispondente per l'atleta in questione.



- Qualora l'atleta perda la richiesta RV durante il girone di eliminazione ma riesca a classificarsi per un incontro per la medaglia, sarà concessa all'atleta un'ulteriore possibilità di richiedere un RV.
- 7. Quando viene usato il sistema con girone all'italiana (senza incontri per le medaglie) in caso di mancata accettazione della contestazione il coach non potrà richiedere un RV per l'atleta in questione per i restanti incontri della categoria corrispondente nel girone eliminatorio, ma potrà farlo di nuovo nel caso in cui l'atleta acceda agli incontri per le medaglie.
- 8. Il mancato accoglimento della richiesta di RV non impedisce al coach o al rappresentante della squadra di presentare una contestazione per iscritto (Articolo 11 del Regolamento competizioni Kata e Kumite WKF).
- 9. Se un atleta segnala al coach di presentare una richiesta di RV, tale condotta sarà considerata un'infrazione di categoria 2 ed è necessario assegnare un avvertimento o una penalità. In una situazione di questo tipo se il coach fa la richiesta di RV, la procedura non sarà interrotta e il RV sarà effettuata anche se l'atleta viene penalizzato con un avvertimento o una penalità di categoria 2.
- 10. Se un atleta segnala a un coach di non richiedere il RV perché la tecnica eseguita non era abbastanza valida, anche questa condotta sarà considerata un'infrazione di categoria 2 ed è necessario assegnare un avvertimento o una penalità.
- 11. Se un coach preme il pulsante del joystick e se ne pente immediatamente, la procedura non sarà interrotta ed il riesame video si svolgerà di conseguenza.
- 12. Se un coach richiede un RV e contemporaneamente due o più giudici mostrano un punteggio per lo stesso atleta, la scheda elettronica arancione dell'atleta non comparirà più sul tabellone segnapunti.



13. Se un coach richiede un RV, ma il gruppo arbitrale ritiene che la tecnica era incontrollata o troppo dura, si deve assegnare un avvertimento o una penalità di categoria 1; la scheda elettronica arancione dell'atleta non comparirà più sul tabellone segnapunti.
14. Qualora il team RV, a causa di problemi tecnici (elettricità, guasti che interessano videocamere o computer ecc.) non sia in grado di esaminare il video e di adottare una decisione, il diritto dell'atleta di richiedere un RV non verrà meno. Fare riferimento al punto 2, in caso di problemi di funzionamento per un joystick.





---

## APPENDICE 13: 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. Non vi è alcun limite al numero di volte che ciascun Atleta potrà pesarsi durante il periodo di prova.

### **Peso ufficiale**

#### **Luogo:**

Le operazioni di peso verranno effettuate sempre in un unico luogo. Potranno essere effettuate nella struttura che ospita la gara, o nell'hotel ufficiale. Gli organizzatori devono mettere a disposizione stanze separate per i maschi e per le femmine.

#### **Bilance:**

La Federazione Nazionale ospitante fornisce bilance elettroniche calibrate (come minimo 4 bilance) che mostrino un solo decimale: ad esempio 51.9 kg, 154.6 kg. La bilancia dovrebbe poggiare su un pavimento solido privo di tappeto.

#### **Tempo:**

L'orario di svolgimento delle operazioni ufficiali di peso negli eventi WKF 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 di 0,200 kg.

#### **Procedura:**

Sia per i maschi che per le femmine le operazioni di peso dovranno essere presiedute da almeno due Ufficiali di Gara WKF. Uno controlla l'accredito ed il passaporto dell'Atleta, e l'altro registra il peso esatto dell'Atleta nella lista ufficiale del peso. In aggiunta, sei membri dello staff messo a disposizione dalla Federazione nazionale ospitante, dovrebbero provvedere a gestire il flusso degli Atleti. Dovrebbero essere fornite altresì dodici sedie. 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.

1. Le operazioni di peso ufficiali devono essere effettuate categoria per categoria ed Atleta per Atleta.
2. Gli Allenatori e gli altri delegati della squadra devono lasciare la sala peso prima dell'inizio delle operazioni ufficiali di peso.
3. Agli Atleti sarà consentito pesarsi una sola volta durante le operazioni ufficiali di peso.
4. Ciascun Atleta esibirà il proprio accredito all'Ufficiale di Gara, che provvederà a controllare anche la sua identità.
5. Successivamente, l'Ufficiale di Gara inviterà l'Atleta a salire sulla bilancia
6. Gli Atleti si peseranno indossando solo biancheria intima. I calzini o qualsiasi ulteriore indumento dovranno essere tolti.
7. Agli Atleti sarà consentito sfilarsi la biancheria intima, senza scendere dalla bilancia, per essere sicuri di aver raggiunto il limite di peso minimo o massimo della categoria alla quale risultano iscritti.

8. L'Ufficiale di Gara che supervisiona le operazioni di peso, registrerà il peso esatto dell'Atleta in chilogrammi (compreso un solo decimale).
9. L'Atleta scenderà dalla bilancia.

Nota: Nella sala peso non è consentito fare fotografie o video. Ciò include l'uso del cellulare e tutti gli altri dispositivi.

---

## APPENDICE 14: ESEMPI DI GIRONE ALL'ITALIANA

---

Il sistema round-robin (girone all'italiana) è generalmente usato per la competizioni con un numero di partecipanti molto limitato.

### Esempi di competizione tra 8 Atleti per categoria:

Gli 8 Atleti sono distribuiti in due pool di 4 Atleti ciascuna.

1 medaglia d'oro, 1 medaglia d'argento e 1 medaglia di bronzo saranno assegnate come di seguito indicato:

### Turni eliminatori

6 combattimenti in ciascuna pool

### Semifinali

2 combattimenti

Il 1° della Pool A contro il 2° della Pool B

Il 1° della Pool B contro il 2° della Pool A

### Incontri per le medaglie

2 incontri

Vincitori delle semifinali: incontro per oro / argento

Sconfitti nelle semifinali: incontro per il bronzo

### Punti per ciascun incontro

#### 1. KUMITE

2 punti vengono attribuiti all'Atleta che vince l'incontro

1 punto viene attribuito a ciascun Atleta in caso di parità

0 punti vengono attribuiti all'Atleta che perde l'incontro

### Spareggi

Nel caso in cui due o più Atleti siano in parità, avendo conseguito lo stesso numero di punti totali, si applicheranno i seguenti criteri, nell'ordine sotto specificato. Ciò significa che se si riesce a stabilire il vincitore applicando un criterio, non si farà applicazione del criterio successivo.

1. Vincitore degli scontri diretti
2. Maggior numero di punti totali fatti in tutti gli incontri
3. Minor numero di punti totali subiti in tutti gli incontri
4. Maggior numero di Ippon fatti
5. Minor numero di Ippon subiti
6. Maggior numero di Waza-Ari fatti
7. Minor numero di Waza-Ari subiti
8. Maggior numero di Yuko fatti
9. Minor numero di Yuko subiti

Se ad un Atleta viene assegnato un punto (yuko, waza-ari, ippon) che lo porta ad avere un vantaggio di otto punti sull'avversario, detto punto deve essere registrato e conteggiato per intero (es.: se un Atleta sta vincendo il combattimento 7-0, e successivamente gli viene assegnato un ippon, il punteggio finale sarà 10-0).

***Se la parità dovesse persistere sarà effettuato un incontro di spareggio***

**1) KATA**

1 punto viene attribuito all'Atleta che vince l'incontro  
0 punti vengono attribuiti all'Atleta che perde l'incontro

**Spareggi**

Nel caso in cui due o più Atleti siano in parità, avendo conseguito lo stesso numero di punti totali, si applicheranno i seguenti criteri, nell'ordine sotto specificato. Ciò significa che se si riesce a stabilire il vincitore applicando un criterio, non si farà applicazione del criterio successivo.

1. Vincitore degli scontri diretti
1. Il maggior numero di punti totali fatti in tutti gli incontri (cioè il numero di bandierine ricevute a favore)
2. Il minor numero di punti totali subiti in tutti gli incontri (cioè il numero delle bandierine ricevute contro)

***Se la parità dovesse persistere, sarà effettuato un incontro di spareggio***