



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



WORLD KARATE FEDERATION REGOLAMENTO DI GARA DI KATA

Valido dal 1.1.2024

INTEGRATO CON IL REGOLAMENTO FIJLKAM

INDICE

INTRODUZIONE

ARTICOLO 1:	AREA DI GARA DI KATA	- 3 -
ARTICOLO 2:	ABBIGLIAMENTO UFFICIALE	- 4 -
ARTICOLO 3:	ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KATA	- 8 -
ARTICOLO 4:	IL GRUPPO ARBITRALE	- 13 -
ARTICOLO 5:	VALUTAZIONE	- 14 -
ARTICOLO 6:	OPERAZIONE DI GARA	- 19 -
ARTICOLO 7:	PROTESTE UFFICIALI	- 21 -
ARTICOLO 8:	IDONEITA' A GAREGGIARE	- 24 -
ARTICOLO 9:	ADATTAMENTI LOCALI DEL REGOLAMENTO	- 26 -
ARTICOLO 10:	QUESTIONI NON SPECIFICAMENTE REGOLAMENTATE	- 27 -
APPENDICE 1:	LISTA UFFICIALE DEI KATA	- 28 -
APPENDICE 2:	CATEGORIE DELLA COMPETIZIONE DI KATA	- 29 -
APPENDICE 3:	MODULO PER PROTESTA UFFICIALE	- 30 -
APPENDICE 4:	TABELLA RIEPILOGATIVA DEI CRITERI PER L'ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA E PER LA RISOLUZIONE DELLE PARITA'	- 31 -

AVVERTENZA

Allo scopo di facilitare la lettura del presente testo, si evidenzia che la "base" del Regolamento WKF è scritta in colore nero e carattere Calibri.

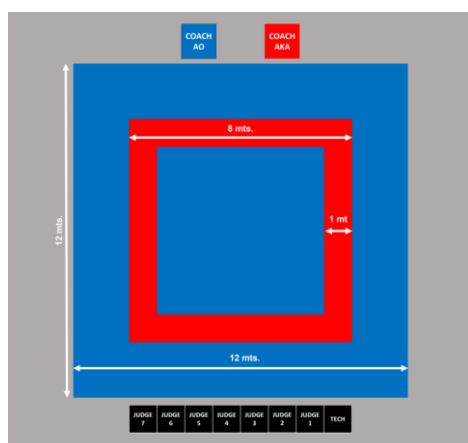
Le "regole aggiuntive" FIJKAM sono scritte in colore blu e carattere Calibri. È opportuno consultare sempre il Programma dell'Attività Agonistica Federale dell'anno in corso.

INTRODUZIONE

Lo scopo del presente Regolamento è quello di fornire regole standardizzate per tutte le competizioni promosse o riconosciute dalla Federazione Mondiale di Karate (WKF), dalle Federazioni Continentali WKF e dalle Federazioni Nazionali affiliate alla WKF. Il Regolamento ha lo scopo di garantire che tutte le questioni relative alle competizioni siano condotte in modo sicuro, equo e ordinato.

ARTICOLO 1: AREA DI GARA PER IL KATA

- 1.1 L'area di gara deve essere un quadrato formato da materassini approvati dalla WKF, con lati di otto metri (misurati dall'esterno). È prevista un'area di sicurezza che si estende per due metri su ogni lato.
- 1.1 Bis: [Nelle gare Fijikam](#) l'area di gara deve essere un Tappeto di m. 10 x 10 protezione compresa e 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 14 X 14, protezione compresa ed incorporata.
- 1.2 I Giudici siedono dietro un tavolo rivolto verso il centro del tappeto, avendo AO alla sinistra e AKA alla destra.
- 1.3 Non possono essere presenti insegne pubblicitarie, cartelli, totem, ecc. entro un metro dal perimetro esterno dell'area di sicurezza.
- 1.4 I Coach staranno seduti fuori dall'area di sicurezza, sui rispettivi lati del Tappeto, rivolti verso il tavolo ufficiale. Nel caso in cui la logistica lo impedisca, i Coach potranno essere collocati su ciascun lato del tavolo ufficiale.
- 1.5 L'illustrazione che segue mostra il posizionamento intorno all'area di gara.



ARTICOLO 2: ABBIGLIAMENTO UFFICIALE

2.1 Giudici

2.1.1 La divisa ufficiale è la seguente:

- a) Giacca ad un petto di colore blu scuro (codice colore 19-4023 TPX)
- b) Pantaloni lisci di colore grigio chiaro senza risvolti (codice colore 18-0201 TPX)
- c) Camicia bianca a maniche corte
- d) Calzini lisci blu scuri o neri e scarpe nere senza lacci da usare sull'area di gara
- e) Cravatta ufficiale indossata senza fermacravatta
- f) Fischietto nero con un cordoncino bianco non appariscente

2.1.2 Sono ammessi in aggiunta all'abbigliamento sopra indicato:

- a) La fede nuziale
- b) Un copricapo indossato per motivi religiosi e omologato WKF
- c) Un fermacapelli ed orecchini non appariscenti
- d) I capelli devono essere acconciati al di sopra delle spalle ed il make-up deve essere sobrio
- e) Non sono ammessi con la divisa scarpe con tacchi di lunghezza superiore ai 4 cm

È severamente proibito per gli Arbitri indossare smartwatch e utilizzare dispositivi elettronici privati sul parterre.

2.1.3 Arbitri e Giudici devono indossare la divisa ufficiale in occasione di ogni gara, briefing e corso.

2.1.4 In occasione di eventi sportivi multidisciplinari, laddove sia prevista un'unica uniforme per gli Arbitri delle differenti discipline sportive, la divisa arbitrale ufficiale potrà essere sostituita con quella uniforme comune a carico del Comitato Organizzatore Locale per quell'evento particolare, a patto che la richiesta sia stata preventivamente presentata dall'organizzatore dell'evento per iscritto alla WKF e da quest'ultima approvata ufficialmente.

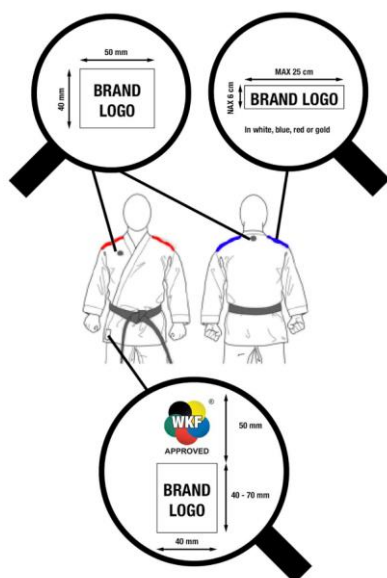
2.1.5 Se il Responsabile degli Arbitri lo concede, i Giudici sono autorizzati ad arbitrare senza giacca.

2.1.6 La Commissione Arbitrale o il Responsabile degli Arbitri può impedire la partecipazione di qualunque Arbitro che non rispetti queste disposizioni.

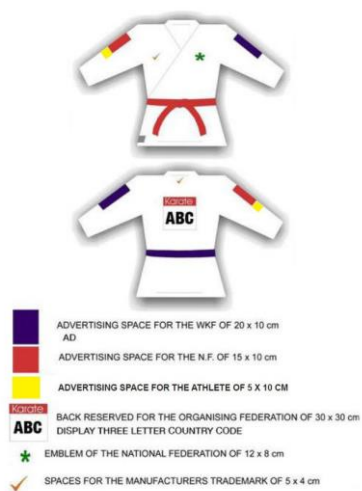
2.2 Atleti

2.2.1 I Concorrenti devono indossare un karate-gi bianco approvato dalla WKF, senza strisce, decorazioni o ricami personali, oltre a quelli consentiti dal Comitato Esecutivo WKF e con le specifiche descritte nel bollettino di gara:

- a) In tutti gli eventi ufficiali WKF (Campionati del Mondo e Karate 1 - Premier League, Series A e Youth League), il karate-gi deve avere il ricamo del marchio del fabbricante, rispettivamente rosso o blu a seconda dell'ordine di chiamata determinato dal sorteggio. Ciò si applica sia alle gare individuali sia alle gare a Squadre. I componenti delle Squadre non sono obbligati ad indossare lo stesso brand di karate-gi.
- b) Sul karate-gi possono essere esposte solo le etichette originali del produttore.



- c) L'emblema o la bandiera della propria nazione deve essere indossato sul lato sinistro del pettorale della giacca e non può essere superiore ad una superficie complessiva di 12 cm per 8 cm.
- d) In aggiunta, dovrà eventualmente essere indossato l'identificativo dorsale fornito dal Comitato Organizzatore.



- e) I Concorrenti o le squadre devono indossare una cintura rossa (AKA) o blu (AO) approvata dalla WKF così come stabilito dal sorteggio, senza nessun ricamo personale, né pubblicità, né contrassegno se non quelli originari applicati dal produttore. Le cinture che indicano il proprio grado non possono essere indossate durante la gara.
- f) Le cinture rossa e blu devono essere larghe circa cinque centimetri e tanto lunghe da lasciare almeno quindici centimetri da ogni lato del nodo, ma non più lunghe dei tre-quarti delle cosce.
- g) La giacca, una volta legata con la cintura intorno alla vita, deve avere una lunghezza minima tale da coprire i fianchi, ma non superare la lunghezza dei tre-quarti delle cosce.
- h) Le Concorrenti possono indossare sotto la giacca del karate-gi una maglietta bianca semplice.
- i) Le giacche senza i lacci non possono essere utilizzate. I lacci che tengono chiusa la giacca devono essere regolarmente annodati all'inizio della prova.
- j) La lunghezza massima delle maniche della giacca non deve essere tale da superare la piega dei polsi e non più corta della metà degli avambracci.
- k) Le maniche della giacca non possono essere arrotolate.
- l) I pantaloni devono essere sufficientemente lunghi da coprire almeno due terzi delle tibie e non devono superare le caviglie. Le gambe dei pantaloni non possono essere arrotolate.

2.2.1 Bis: **Nelle gare Fijlkam** è 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. È consentita l'applicazione sulla manica destra della giacca del karate-gi di uno sponsor della dimensione massima di cm 15x10. I Concorrenti possono indossare le giacche dei karate-gi con gli inserti ROSSI o BLU sulle spalle prodotti dalle ditte in possesso dell'omologazione per le protezioni approvate dalla WKF e dalla FIJKAM. I membri di una squadra di Kata possono indossare karate-gi di qualsiasi tipo (bianchi o con gli inserti colorati), anche di marchi diversi.

- 2.2.2 Il Comitato Esecutivo WKF può concedere l'autorizzazione ad applicare speciali etichette o marchi di fabbrica riferibili a sponsor ufficiali.
- 2.2.3 I Concorrenti possono indossare per motivi religiosi il copricapo approvato dalla WKF: un foulard nero in tinta unita omologato dalla WKF che copra i capelli, ma non il collo o la gola.
- 2.2.4 Gli occhiali sono proibiti. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio del Concorrente.
- 2.2.5 I Concorrenti devono avere i capelli puliti e di una lunghezza tale da non ostacolare il regolare svolgimento della prova. L'Hachimaki (benda intorno alla testa) non è ammessa.
- 2.2.6 I fermacapelli sono proibiti, come pure le mollette metalliche. Nastri, perline ed altre decorazioni sono proibiti. Sono consentiti uno o due elastici non appariscenti su una singola coda di cavallo.
- 2.2.7 È proibito indossare abbigliamento o dispositivi non autorizzati.
- 2.2.8 L'uso di bende, ovatta o supporti, resi necessari a causa di lesioni, deve essere autorizzato dall'Arbitro e la relativa applicazione dovrà essere effettuata o comunque approvata dal Medico di gara.
- 2.2.9 Le Federazioni Continentali si limiteranno ad accettare fornitori e marchi già approvati dalla WKF. Anche le Federazione Nazionale dovranno accettare gli equipaggiamenti approvati dalla WKF per tutte le gare locali, regionali o nazionali

2.2.10 Ai Concorrenti che si presentino sull'area di gara con un equipaggiamento o con un karate-gi non conformi verranno dati due minuti di tempo per rimediare e il Coach, sulla base del rapporto del Capo degli Arbitri, potrà avere una sospensione della sua licenza per un periodo di 6 mesi decorrenti dal giorno successivo alla competizione, a meno che l'abbigliamento o l'equipaggiamento protettivo non siano stati previamente controllati da un Controllore WKF.

2.2.10 Bis [Nelle gare Fijlkam](#) ai Concorrenti che si presentino sull'area di gara con un equipaggiamento o con un karate-gi non conformi verranno dati due minuti di tempo per rimediare. Se non rimedieranno entro il termine sopra indicato verranno squalificati (Hansoku). In caso contrario, potranno regolarmente gareggiare e il Coach potrà seguire il proprio Atleta per quell'incontro.

2.3 Coach

2.3.1 I Coach per tutta la durata della gara dovranno indossare la tuta ufficiale della loro Federazione Nazionale, e un paio di scarpe chiuse, ed esporre il loro accredito ufficiale. Un'eccezione è rappresentata dagli incontri per le medaglie negli eventi ufficiali WKF, durante i quali dovranno indossare un abito scuro, camicia e cravatta - mentre i Coach di sesso femminile possono scegliere se indossare un vestito, un tailleur con pantalone, o un completo gonna e giacca di colore scuro, e le scarpe. I Sandali o le scarpe aperte sono proibiti.

2.3.2 È ammesso indossare anche i seguenti accessori:

- a) La fede nuziale
- b) Un copricapo per motivi religiosi omologato WKF

2.3.3 Il responsabile degli Arbitri può autorizzare i Coach di indossare, al posto della giacca della tuta, la maglietta ufficiale della squadra della Federazione o una maglietta a tinta unita senza scritte o loghi.

ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KATA

3.1 Generale

- 3.1.1 Il Kata non è una danza o una rappresentazione teatrale. Deve essere eseguito nel rispetto dei valori e principi tradizionali. Deve essere realistico in termini di combattimento e mostrare concentrazione, potenza e impatto potenziale in ogni tecnica. Deve dimostrare forza, potenza e velocità, come anche grazia, ritmo ed equilibrio.
- 3.1.2 Tutte le gare di Kata prendono la forma di un confronto tra due Concorrenti individuali o tra due Squadre. I Concorrenti individuali o le Squadre sono designati come AKA (rosso) e AO (blu). La designazione del colore avviene tramite sorteggio.
- 3.1.3 I Concorrenti o le Squadre designati come AKA eseguiranno la prova per primi.
- 3.1.4 I Concorrenti devono seguire per tutto il tempo le istruzioni impartite dal Giudice 1.

3.2 Definizioni

- 3.2.1 Per "*incontro*" si intende il confronto tra due Concorrenti che prevede l'esecuzione di un Kata da parte di entrambi.
- 3.2.2 Per "*match*" si intende il confronto tra due Squadre per l'assegnazione delle medaglie e prevede l'esecuzione del Kata e del Bunkai.
- 3.2.3 Il termine "*gruppo*" è qui utilizzato per indicare i Concorrenti che partecipano a uno degli otto o più gruppi della fase Round-robin della competizione individuale, o al gruppo di cinque Squadre che partecipano alla competizione a Squadre col sistema del Round-robin.
- 3.2.4 Il termine "*pool*" è utilizzato per ciascuna delle due metà dei Concorrenti in una categoria, ognuna delle quali forma il percorso di avanzamento verso gli incontri per le medaglie.

3.3 Format della competizione

- 3.3.1 La competizione di Kata può essere organizzata secondo diversi format:
- Sistema a eliminazione diretta con ripescaggio, per competizioni individuali o a Squadre (è il sistema usato salvo che sia diversamente previsto).
 - Round-robin con suddivisione in gruppi seguito da eliminazione diretta. Usato per le Premier League e per il Campionato del Mondo Senior, sia individuale che a Squadre.
 - Round-robin con suddivisione in due pool (usato per gli eventi sportivi multidisciplinari).
- 3.3.2 La competizione di Kata può articolarsi in una gara a Squadre e in una gara Individuale. La gara a Squadre consiste in una competizione tra squadre composte da 3 o 4 Atleti, 3 dei quali eseguono la performance nello stesso momento. Ogni squadra deve essere esclusivamente maschile o femminile. La competizione individuale di Kata consiste in performance individuali eseguite da Concorrenti suddivisi in separate categorie maschili e femminili. L'elenco delle categorie ufficiali si trova nell'APPENDICE 2. Se per un particolare torneo deve essere applicato un format di gara diverso da quelli descritti in queste regole, ciò deve essere chiaramente annunciato nel bollettino del torneo.

3.3.2 bis [Nelle gare Fijlkam](#) le competizioni, sia individuali che a Squadre si svolgono con il sistema a eliminazione diretta con ripescaggio (salvo che non sia diversamente previsto per la specifica competizione Le gare individuali con 3 Atleti, e le gare a Squadre con 3 Squadre, si svolgono con il sistema del girone all'italiana (1/2, 3/1, 2/3).

3.4 **Teste di serie e ordine di esecuzione delle prove**

- 3.4.1. Per i Campionati del Mondo Individuali – Fase 2, e le Karate 1 – Premier League, i quattro Concorrenti con il punteggio più alto nel ranking WKF presenti alla gara verranno considerati teste di serie nel sorteggio in base al posto ricoperto nella classifica del ranking mondiale WKF il giorno prima della gara.
- 3.4.2. Per il Campionato del Mondo Senior a Squadre le 3 Squadre medagliate (oro, argento e bronzo) più quella che ha perso la finale per il bronzo nel precedente Campionato del Mondo Senior a Squadre saranno teste di serie.
- 3.4.3. **[Norma transitoria:** per il primo Campionato del Mondo Senior a Squadre, che seguirà il Campionato Mondiale di Budapest 2023, saranno teste di serie entrambe le Squadre che hanno vinto la medaglia di bronzo].

3.4.3 bis [Nelle Gare Fijlkam](#) l'individuazione delle teste di serie e la loro distribuzione all'interno dei gruppi è disciplinata dal PAAF.

3.5 **Kata a Squadre**

- 3.5.1 Le Squadre di Kata sono composte da 3 o 4 Concorrenti, di cui 3 gareggiano in ogni round. Quando una Squadra è composta da 4 Concorrenti, è possibile utilizzarne solo 3 per ciascun round. Ogni Squadra è esclusivamente maschile o esclusivamente femminile.
- 3.5.2 Nel Kata a squadre tutti e tre i membri devono iniziare il Kata rivolti nella stessa direzione, vale a dire verso i Giudici.
- 3.5.3 I componenti della squadra devono dimostrare competenza in tutti gli aspetti della prestazione, compresa la sincronizzazione.
- 3.5.4 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).
- 3.5.5 Tra il Kata e il Bunkai non c'è il saluto. Sia l'uno che l'altro fanno parte della stessa performance.
- 3.5.6 Il tempo consentito per l'esecuzione del Kata e del Bunkai è di cinque minuti complessivi.
- 3.5.7 Il Cronometrista Ufficiale inizia il conto alla rovescia quando i componenti della squadra eseguono il saluto all'inizio del kata e il tempo viene fermato sul saluto alla fine del Bunkai.
- 3.5.8 Simulare la perdita di conoscenza durante il Bunkai è inappropriato: dopo che un componente della Squadra è stato buttato giù, dovrebbe mettersi su un ginocchio oppure alzarsi in piedi entro 2 secondi.
- 3.5.9 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.

3.6 Eliminazione diretta con ripescaggi.

3.6.1 Nel sistema ad eliminazione diretta con ripescaggi i Concorrenti/Squadre vengono divisi in due pool, all'interno delle quali si scontrano tra loro fino a quando il vincitore di ciascuna pool si qualifica per le finali. Coloro che hanno perso contro i due finalisti formano due nuove pool e si scontrano tra loro finché non rimangono due Concorrenti/Squadre in ciascuna pool che effettuano gli incontri/match per le due medaglie di bronzo.

3.7 Round-robin seguito da eliminazione diretta – competizioni Individuali e a Squadre

3.7.1 I Concorrenti o le Squadre si confrontano l'un l'altro eseguendo un Kata di loro scelta. Per i match a Squadre che assegnano le medaglie, all'esecuzione del Kata seguirà l'esecuzione del Bunkai come parte integrante della prova.

3.7.2 Nelle competizioni individuali che utilizzano il Sistema Round-robin con gruppi di 4 concorrenti, massimo 32 partecipanti sono suddivisi in 8 gruppi di 4 Concorrenti ciascuno, o meno. Il vincitore di ognuno degli otto gruppi va avanti per disputare le fasi successive dei quarti di finale, delle semifinali e della finale. I Concorrenti che perdono ai quarti di finale ed in semifinale con i Concorrenti che arrivano in finale gareggiano per la medaglia di bronzo.

3.7.3 Per la Fase 1 del Campionato del Mondo Individuale, nella quale si utilizza il sistema Round-robin, i Concorrenti sono divisi in 6, 8, 12 o 24 gruppi a seconda del numero dei partecipanti iscritti, e i vincitori e i migliori secondi classificati di ciascun gruppo formano 6 coppie che si scontrano per i 6 posti che si qualificano per la Fase 2 del Campionato del Mondo Individuale.

3.7.4 Per i Campionati Mondiali a Squadre Seniores viene applicato il sistema del Round-robin seguito da semifinali e finale. Ogni gruppo è formato da 5 squadre. Le vincitrici di ogni gruppo si sfidano poi nelle semifinali e nella finale. Le Squadre vincitrici delle semifinali disputano la finale mentre le Squadre perdenti disputano la finale per la medaglia di bronzo. La Squadra che vince la finale riceve la medaglia d'oro mentre la Squadra che perde riceve la medaglia d'argento. La Squadra che vince la finale per il bronzo riceve la medaglia di bronzo mentre alla Squadra che perde non viene assegnata alcuna medaglia.

3.7.5 Il vincitore ed i successivi classificati di ogni gruppo vengono determinati dal maggior numero di incontri vinti. Se il numero di vittorie sarà uguale, la parità verrà risolta applicando le disposizioni di cui all'Articolo 5.

3.7.6 Nella gara individuale, coloro che hanno perso con i finalisti nei quarti di finale e nelle semi finali disputano gli incontri per l'assegnazione delle medaglie di bronzo (una per i gruppi 1-4 ed una per i gruppi 5-8). Nella gara a Squadre, quelle che hanno perso con le finaliste disputano il match valevole per l'assegnazione dell'unica medaglia di bronzo.

3.7.7 Nel Round-robin è possibile che un Concorrente o una Squadra venga squalificato durante una prova e continui comunque la gara, effettuando gli ulteriori incontri del Round-robin. In questo caso all'avversario viene attribuita la vittoria e gli altri risultati vengono mantenuti.

3.7.8 Se un Concorrente già qualificato venisse squalificato per cattivo comportamento (SHIKKAKU) alla fine del Round Robin si applicherà quanto segue:

- a) L'avversario dei quarti di finale accederà automaticamente alla semifinale (vittoria per abbandono);
- b) Gli altri due Concorrenti disputeranno l'altro quarto di finale;

3.7.9 Se una Squadra già qualificata venisse squalificata per cattivo comportamento (SHIKKAKU) alla

Commentato [GN1]: Controllare se la traduzione è corretta

fine del Round Robin si applicherà quanto segue:

- c) L'avversaria della semi finale accederà automaticamente alla finale (vittoria per abbandono);
- d) Le altre due Squadre disputeranno l'altra semi finale. La Squadra vincitrice andrà a disputare la finale mentre a quella sconfitta verrà assegnata la medaglia di bronzo.

3.7.10 La seguente tabella mostra come si distribuiscono i Concorrenti (da 32 a 3) nei vari gruppi, e come si determina la qualificazione dal Round-robin al turno successivo:

Number of Competitors/Groups	Competitors per group								Notes	
	1	2	3	4	5	6	7	8		
8 Groups										Participation: 24-32 Competitors
Seed ▶	6	3	7	2	5	4	8	1		
32	4	4	4	4	4	4	4	4		
31	4	4	4	4	4	4	4	4		
30	4	4	4	3	4	4	4	3		
29	4	3	4	3	4	4	4	3		
28	4	3	4	3	4	3	4	3		Si qualifica il primo di ogni gruppo.
27	4	3	4	3	3	3	4	3		
26	3	3	4	3	3	3	4	3		
25	3	3	3	3	3	3	4	3		
24	3	3	3	3	3	3	3	3		
6 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8		Participation: 23-28 Competitors
Seed ▶	6	3		2	5	4		1		
23	4	4		4	4	4		3		
22	4	4		3	4	4		3		
21	4	3		3	4	4		3		Si qualificano il primo di ogni gruppo ed I due migliori secondi.
20	4	3		3	4	3		3		
19	4	3		3	3	3		3		
18	3	3		3	3	3		3		
5 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8		Participation: 17 Competitors
Seed ▶		3		2	5	4		1		
17		3		3	4	4		3		Si qualificano il primo di ogni gruppo ed I tre migliori secondi.
4 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8		Participation: 12-16 Competitors
Seed ▶		3		2		4		1		
16		4		4		4		4		
15		4		4		4		3		
14		4		3		4		3		Il primo ed il secondo di ogni gruppo.
13		3		3		4		3		
12		3		3		3		3		
3 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8		Participation: 9-11 Competitors
Seed ▶		3		2				1		
11		4		4				3		
10		4		3				3		Si qualificano il primo ed il secondo di ogni gruppo, così come I due migliori terzi.
9		3		3				3		
2 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8		Participation: 6-8 Competitors
Seed ▶				2				1		
8				4				4		
7				4				3		Si affronteranno direttamente in semifinale il primo ed il secondo di ogni gruppo.
6				3				3		
1 Group	1	2	3	4	5	6	7	8		Participation: 3-5 Competitors
Seed ▶								1		
5								5		
4								4		Finale tra il primo ed il secondo del gruppo e verrà attribuita solo una Medaglia di bronzo.
3								3		

3.7.11 Qualora entrambi i Concorrenti, o le Squadre, dovessero essere squalificati per errori tecnici durante un incontro/match valevole per l'assegnazione delle medaglie, dovranno eseguire un ulteriore Kata per determinare il vincitore o la vincitrice. Le Squadre non dovranno eseguire il Bunkai.

3.8 Competizione Round-robin con due pool

3.8.1 Nei giochi sportivi multidisciplinari, come I giochi continentali, I Giochi Olimpici, o per gli altri eventi multisportivi, il format della competizione sarà determinato per ciascun evento in base

alle modalità, incluse le restrizioni nelle partecipazioni.

3.9 Competizione di Kata per gli under 14

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

3.10 Funzioni di Coach

- 3.10.1 Al Campionato Mondiale i Coach di Kata devono far parte della delegazione della propria Federazione nazionale, e devono essere in possesso della certificazione di livello appropriato per svolgere la propria funzione.

ARTICOLO 4: IL GRUPPO ARBITRALE

- 4.1 In tutte le competizioni ufficiali WKF il Gruppo Arbitrale, composto da sette Giudici per ogni turno, viene designato da un programma informatico che procede ad una selezione casuale dei suoi componenti.
- 4.1 BIS: **Nelle gare Fijlkam** il Gruppo Arbitrale, composto da cinque Giudici per ogni incontro/match, viene designato dal Commissario di Tappeto. La funzione di Operatore informatico viene svolta da un Ufficiale di Gara. Non possono essere designati Giudici della stessa Regione dei Concorrenti (anche nel caso di Atleti in "Divisa") se si tratta di gare interregionali e nazionali, e, salvo comprovati motivi di forza maggiore, della stessa provincia per le gare regionali.
- 4.2 Per ciascun Tappeto, un Giudice sarà designato quale Capo Giudice ed avrà la responsabilità di comunicare con l'Operatore informatico e gestire ogni problema che dovesse presentarsi tra i Giudici.
- 4.3 Distribuzione dei Giudici e selezione del gruppo arbitrale per le fasi eliminatorie: il Segretario della Commissione Arbitrale fornirà all'Operatore informatico che gestisce il sorteggio elettronico un elenco dei Giudici assegnati a ciascun Tappeto. Questo elenco verrà preparato dal Segretario della Commissione Arbitrale una volta completato il sorteggio dei Concorrenti e al termine del seminario arbitrale. L'elenco dovrà contenere solo i Giudici presenti al seminario e seguire i criteri indicati in precedenza. L'Operatore informatico inserirà l'elenco nel sistema e, su ciascun Tatami, sette Giudici saranno selezionati casualmente come Gruppo arbitrale per ogni pool.
- 4.4 Per le finali, ciascun Commissario di Tappeto fornirà al Presidente e al Segretario della Commissione Arbitrale un elenco di Giudici selezionati dal proprio Tappeto al termine dell'ultimo turno eliminatorio. A seguito dell'approvazione da parte del Presidente della Commissione Arbitrale, l'elenco sarà consegnato all'Operatore informatico per l'inserimento nel sistema. Il sistema selezionerà casualmente il Gruppo Arbitrale, che sarà composto solo da sette Giudici per ciascun Tappeto.
- 4.5 Nelle gare a Squadre, oltre all'Operatore informatico e all'Annunciatore, il Gruppo arbitrale designato per le finali sarà coadiuvato anche da un Cronometrista che provvederà a cronometrare il tempo di esecuzione del Kata e del Bunkai.
- 4.6 L'Annunciatore e l'Operatore informatico che opera al sistema elettronico possono essere la stessa persona.
- 4.7 Inoltre, per ciascuna area di gara l'organizzazione dovrà mettere a disposizione del personale ("Corridori") che dovrà occuparsi di compilare una lista contenente i nomi dei Kata scelti dai Concorrenti prima di ciascun round e di consegnarla all'Operatore informatico. Il Commissario di Tappeto dovrà supervisionarne l'operato.

ARTICOLO 5: VALUTAZIONE

5.1 Lista ufficiale dei Kata

- 5.1.1 Possono essere eseguiti solo i Kata della lista ufficiale WKF. La lista ufficiale dei Kata si trova nell'APPENDICE 1.
- 5.1.2 I nomi di alcuni kata sono ripetuti due volte in considerazione delle varianti nella traslitterazione dovute alla romanizzazione. 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 in diversi stili per kata diversi.

5.2 Numero di Kata richiesti

- 5.2.1 In linea di principio i Concorrenti o le Squadre devono eseguire un Kata diverso per ogni turno. Nonostante ciò, per completare la gara non è richiesta l'esecuzione di più di cinque (5) diversi Kata. In tutti i casi in cui un Concorrente/Squadra dovesse passare il turno (Bye) – per sorteggio o per assenza dell'avversario (Kiken) – il Kata che avrebbe dovuto dichiarare ed eseguire per quel turno verrà considerato nel computo dei 5 Kata. Se per il numero dei partecipanti fosse necessario effettuare un sesto turno, potrà essere ripetuto un Kata precedentemente eseguito (solo in questo sesto incontro/match), purché lo stesso Kata non sia eseguito due volte di seguito. Si applicherà la stessa regola anche nel caso in cui fosse necessario eseguire un settimo turno.
- 5.2.2 Per le competizioni riservate agli Under 14 non è richiesta l'esecuzione di più di quattro (4) Kata. Dal quinto turno in poi si farà applicazione della regola sopra descritta che consente la ripetizione di un Kata precedentemente eseguito.
- 5.2.3 Ciascun Concorrente/Squadra è libero di scegliere quale Kata eseguire ad ogni turno, purché il Kata sia notificato prima del turno medesimo. Quella di ripetere un Kata precedentemente eseguito è una facoltà e non impedisce ai Concorrenti/Squadre di eseguire un Kata diverso per ogni turno indipendentemente dal numero di turni necessari per vincere.

5.3 Valutazione

- 5.3.1 La prestazione è valutata dal saluto iniziale al saluto finale del kata. Nei match 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.
- 5.3.2 Sono consentite leggere variazioni secondo lo stile (Ryu-ha) dei Concorrenti.

5.4 Sistema di attribuzione del punteggio

- 5.4.1 Le prestazioni ricevono un punteggio che va da un minimo di 5.0 ad un massimo di 10.0 con incrementi di 0.1 – dove 5.0 rappresenta il punteggio più basso assegnabile e 10.0 rappresenta la performance perfetta. La squalifica è indicata con il punteggio 0.0.

5.3.1 BIS **Nelle Gare FIJKAM** le prestazioni ricevono un punteggio che va da un minimo di 5.1 ad un massimo di 10.0 con incrementi di 0.1 – dove 5.1 rappresenta il punteggio più basso assegnabile e 10.0 rappresenta la performance perfetta. La squalifica è indicata con il punteggio 5.0.

5.4.2 Il Sistema eliminerà il punteggio più alto e il punteggio più basso.

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL
7.6	7.6	8.2	7.7	7.5	7.8	8.1	38.8

5.4.3 Al Bunkai deve essere riconosciuta la stessa importanza del Kata.

5.5 Decisione

5.5.1 I risultati di un incontro o match sono basati sui punteggi assegnati da cinque dei sette Giudici dopo aver eliminato il punteggio più alto e quello più basso.

5.5.2 In caso di parità, il vincitore sarà il Concorrente/Squadra che avrà ottenuto il totale più alto dopo aver aggiunto anche il punteggio più basso assegnato dai Giudici (Punteggi assegnati da 6 dei 7 Giudici).

5.5.3 In caso di ulteriore parità, il vincitore sarà il Concorrente/Squadra che avrà ottenuto il totale più alto dopo aver aggiunto sia il punteggio più basso che quello più alto assegnati dai Giudici (Punteggi assegnati da tutti e 7 i Giudici).

5.5.4 Se la parità dovesse ancora persistere anche dopo aver incluso i punteggi di tutti e 7 Giudici, la vittoria sarà attribuita al Concorrente/Squadra che sarà stato votato come vincitore dal maggior numero di Giudici.

5.5.5 Al fine di consentire una uniforme applicazione della scala del punteggio si applica la seguente linea guida:

- 10 Perfetto
- 9 - 9.9 Eccellente
- 8 - 8.9 Molto buono
- 7 - 7.9 Buono
- 6 - 6.9 Sufficiente
- 5-5.9 Insufficiente
- 0 Squalifica

5.6 Criteri di valutazione

Kata	Bunkai (nei match a Squadre per le medaglie)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Posizioni 2. Tecniche 3. Movimenti di transizione/traslazione 4. Ritmo e sincronizzazione 5. Respirazione corretta 6. Focus (KIME) 7. Conformità: Consiste nella esecuzione del KIHON 8. Forza 9. Velocità 10. Equilibrio 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posizioni 2. Tecniche 3. Movimenti di transizione/traslazione 4. Ritmo e distanza (Ma-Ai) 5. Controllo 6. Focus (KIME) 7. Conformità (al Kata): Usare gli stessi movimenti eseguiti nel Kata. 8. Forza 9. Velocità 10. Equilibrio

5.7 Errori

I seguenti errori, se evidenti, devono essere considerati nella valutazione:

1. Annunciare il Kata prima di aver effettuato il saluto.
2. Piccola perdita di equilibrio.
3. Esecuzione di un movimento in modo non corretto o incompleto, così come, ad esempio, non completare una parata, oppure eseguire un pugno fuori bersaglio.
4. 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 effettuare un movimento sincronizzato.
5. I segnali acustici (da chiunque provengano, compresi gli altri Membri della squadra) o quelli teatrali - come battere i piedi o colpire il petto, le braccia, o il karate-gi - o la 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.
6. Cintura che si allenta scendendo sui fianchi durante l'esecuzione.
7. Perdita di tempo, inclusa la marcia prolungata, gli inchini eccessivi o le pause prolungate prima dell'inizio della prova. Un esempio di perdita di tempo si ha quando passano più di 35 secondi dal momento in cui sul monitor compare il nome del Concorrente/Squadra a quello in cui viene eseguita la prima tecnica.
8. Provocare una ferita a causa di una tecnica non controllata durante il Bunkai.
9. Simulare la Perdita di conoscenza per più di 2 secondi per volta durante l'esecuzione del Bunkai.

5.8 Squalifica

I Concorrenti possono essere squalificati per una delle seguenti ragioni:

1. Non annunciare il kata, annunciare un kata diverso – o eseguire un kata diverso da quello notificato al tavolo della giuria.
2. Non eseguire il saluto all'inizio e/o alla fine del kata.
3. Non iniziare il kata di fronte ai Giudici.
4. Effettuare una pausa evidente o fermarsi durante l'esecuzione del Kata.
5. Omettere o aggiungere movimenti – o comunque modificare sostanzialmente il kata rispetto alla sua forma originale.

6. Dover effettuare un'azione correttiva per recuperare da una totale perdita di equilibrio o per evitare una caduta.
7. Far cadere la cintura durante l'esecuzione del Kata.
8. Superare il limite di tempo di 5 minuti per l'esecuzione del Kata e del Bunkai.
9. Eseguire una tecnica di forbice al collo durante il Bunkai (Jodan Kami Basami).
10. Non seguire le istruzioni del Capo Giudice, o porre in essere altri comportamenti illeciti.

5.8 bis Nelle gare Fijlkam se due Concorrenti/Squadre vengono entrambi squalificati nello stesso incontro, andranno ad occupare in classifica la medesima posizione a seconda del turno eliminatorio in cui ciò si è verificato:

CONCORRENTI	TERZULTIMO TURNO E PRECEDENTI	PENULTIMOTURNO	ULTIMO TURNO (SEMIFINALE)
AKA	11° POSTO	7° POSTO	5° POSTO
AO	11° POSTO	7° POSTO	5° POSTO

Nel caso in cui le squalifiche siano comminate nell'ultimo turno eliminatorio, per determinare i recuperati si applicheranno i criteri nell'ordine indicato:

- a) verranno recuperati coloro che hanno perso con il Concorrente /Squadra che nel turno precedente aveva ottenuto il punteggio più alto.
- b) se i Concorrenti/Squadre squalificati hanno ottenuto lo stesso punteggio, si prenderà in considerazione il totale più alto dopo aver aggiunto anche il punteggio più basso assegnato dai Giudici (Punteggi assegnati da 6 dei 7 Giudici);
- c) se persiste la parità, si prenderà in considerazione il totale più alto dopo aver aggiunto sia il punteggio più basso che quello più alto assegnati dai Giudici (Punteggi assegnati da tutti e 7 i Giudici);
- d) in caso di ulteriore parità, verranno recuperati coloro che hanno perso il Concorrente/Squadra che nel turno precedente sarà stato votato come vincitore dal maggior numero di Giudici.
- e) se persiste la parità, si continuerà ad andare a ritroso, applicando i criteri sopra illustrati.
- f) Se la parità continua a persistere, verranno recuperati i Concorrenti che hanno gareggiato con il più ~~grande~~ dei due Concorrenti squalificati o con la Squadra che ha il componente più giovane.

Entrambi i Concorrenti/Squadre squalificati non parteciperanno ai recuperi e saranno classificati al 5° posto.

5.9 Festeggiamenti eccessivi, esternazioni politiche o religiose

- 5.9.1 I Concorrenti sono tenuti a rispettare la cerimonia del saluto all'inizio ed alla fine della prova. Qualsiasi celebrazione eccessiva, come mettersi in ginocchio, ecc., o espressione politica o religiosa durante o subito dopo la fine della prova, sono proibite e possono essere soggette ad

un'ammenda. L'importo dell'ammenda è pari alla quota stabilita dal Comitato Esecutivo per la presentazione della protesta ufficiale. Il Commissario di Tappeto o il Responsabile degli Arbitri notificherà la violazione al tavolo ufficiale.

5.10 Criteri per Determinare il vincitore dell'incontro individuale o del match a Squadre nel sistema ad eliminazione diretta con ripescaggi.

5.10.1 Sia per gli incontri individuali che per i match a Squadre il vincitore è il Concorrente o la Squadra che ha ottenuto il punteggio più alto, come indicato nel punto 5.5.

5.11 Criteri per Determinare il vincitore di un gruppo del Round-robin e per risolvere le parità nella competizione individuale

Per determinare il vincitore di un gruppo nel Round-robin individuale, e risolvere le parità, si applicheranno i seguenti criteri nell'ordine indicato.

1. Maggior numero di punti gara ottenuto durante tutti gli incontri.
2. Risultato dello scontro diretto tra due Concorrenti in parità.
3. Numero totale dei Giudici che in tutti gli incontri del gruppo hanno ritenuto vincente ciascun Concorrente.
4. Il Concorrente che ha la posizione più alta nel Ranking Mondiale.
5. Esecuzione di un Kata di spareggio per i Concorrenti che si trovino ancora in parità.

Per ciascun caso di parità, si ritorna al criterio di cui al punto 2.

5.12 Criteri per Determinare il vincitore di un gruppo del Round-robin e per risolvere le parità nella competizione a Squadre

Per determinare il vincitore di un gruppo nel Round-robin, e risolvere le parità, si applicheranno i seguenti criteri nell'ordine indicato.

1. Maggior numero di punti gara ottenuto durante tutti gli incontri.
2. Risultato dello scontro diretto tra due Concorrenti in parità.
3. Numero totale dei Giudici che in tutti gli incontri del gruppo hanno ritenuto vincente ciascun Concorrente.
4. Il Concorrente che ha la posizione più alta nel Ranking Mondiale.
5. Esecuzione di un Kata di spareggio per i Concorrenti che si trovino ancora in parità.

Per ciascun caso di parità, si ritorna al criterio di cui al punto 2.

5.12 bis **Nelle gare FIJKAM**, in caso di parità di vittorie tra Concorrenti (Atleti individuali o Squadre) di un girone all'italiana devono essere tenuti presenti i criteri di spareggio nell'ordine sotto specificato. Ciò significa che, se si riesce a stabilire il vincitore applicando un criterio, non applicherà il criterio successivo.

1. Numero totale dei Giudici che in tutti gli incontri del girone all'italiana hanno ritenuto vincente ciascun Concorrente (si considera il numero dei Giudici che per ciascun incontro ha ritenuto vincente un determinato Concorrente e si fa la somma di tali numeri per ottenere il totale dei Giudici che hanno votato a suo favore durante il girone all'italiana. Ciascun totale viene poi confrontato con il numero totale di giudici che hanno ritenuto vincente ciascuno degli altri Concorrenti);
2. Punteggio totale più alto dopo aver aggiunto anche il punteggio più basso assegnato dai Giudici (Punteggi assegnati da 4 dei 5 Giudici);

3. Punteggio totale più alto dopo aver aggiunto sia il punteggio più basso che quello più alto assegnati dai Giudici (punteggi assegnati da tutti e 5 i Giudici);
4. Atleta più giovane – Squadra con Atleta più giovane;
5. Sorteggio.

ARTICOLO 6: OPERAZIONI DI GARA

- 6.1 Prima di ciascun turno i Concorrenti (individuali o squadre) devono notificare il Kata scelto al personale addetto (“Runners”) che a sua volta lo comunica all’Operatore informatico.
- 6.2 È esclusiva responsabilità del Coach, o, in sua assenza, del Concorrente o della Squadra, assicurarsi che il Kata notificato al personale addetto (“Corridori”) sia appropriato per quel particolare turno.
- 6.3 In caso di discrepanza tra il numero e il nome del Kata notificato, prevarrà il numero come da elenco ufficiale dei Kata WKF.
- 6.4 I Concorrenti o le Squadre che non si presentano al momento della chiamata, o che decidono di non continuare, verranno squalificati (KIKEN) dalla rispettiva categoria. La squalifica per KIKEN determinerà per i Concorrenti la squalifica per quella specifica categoria, ma ciò non impedirà la partecipazione in un’altra categoria.
- 6.4 bis **Nelle Gare Fijlkam** i Concorrenti (individualisti o Squadre) che senza giustificato motivo non si presentano al momento della chiamata, saranno squalificati per Kiken (Kiken Volontario – “K”) e non verranno classificati. Qualora i Concorrenti non si presentino alla prima chiamata, dovrà essere effettuata una seconda chiamata a distanza di almeno 1 minuto dalla prima. Se non si presentano neanche dopo la seconda chiamata, dovrà essere effettuata una terza ed ultima chiamata a distanza di almeno 1 minuto dalla seconda.
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.), il Concorrente sarà squalificato dalla gara, non verrà (eventualmente) recuperato, ma sarà comunque inserito in classifica (Kiken medico - “KM” o Kiken Giustificato “KK”).
- 6.5 Il punto d’inizio per l’esecuzione del Kata è ovunque all’interno dell’area di gara.
- 6.6 Sul monitor appare un conto alla rovescia di 35 secondi che parte dal momento in cui il nome del Concorrente o della Squadra viene visualizzato sul monitor e termina nel momento in cui viene eseguita la prima tecnica del kata.
- 6.7 Dopo il saluto, il Concorrente o la Squadra deve annunciare chiaramente il nome del Kata e dare inizio alla prova.
- 6.8 Quando il Concorrente o la Squadra vengono chiamati (non appena i loro nomi vengono visualizzati sul monitor), devono recarsi prontamente all’interno dell’area di gara di fronte ai Giudici senza alcuna marcia prolungata. Dopo il saluto annunciano il nome del Kata e danno inizio alla prova senza ulteriori ritardi.
- 6.9 L’incontro/match inizia con il saluto ai Giudici, dopo di che i Concorrenti/Squadre fanno il saluto tra di loro. Il Concorrente/Squadra con la cintura rossa (AKA) effettua la prova per primo, seguito, non appena avrà finito, dal Concorrente/Squadra con la cintura blu (AO). Il

Concorrente/Squadra che non sta eseguendo il Kata deve stare vicino al perimetro dell'area di gara e astenersi dal muoversi o parlare per evitare di disturbare la performance dell'avversario.

- 6.10 Al termine della prova, che coincide con l'esecuzione del saluto alla fine del Kata, i Concorrenti devono tornare sul perimetro dell'area di gara per attendere l'annuncio del vincitore.
- 6.11 Quando il Concorrente o la Squadra ha eseguito il Kata, i Giudici danno il loro punteggio tramite un dispositivo elettronico.
- 6.12 Una volta annunciato il vincitore, i Concorrenti o le Squadre fanno il saluto tra di loro al segnale "OTAGAI NI REI" e al segnale "SHOMEN NI REI" fanno il saluto ai Giudici. Dopo di che lasciano l'area di gara.

ARTICOLO 7: PROTESTE UFFICIALI

7. Disposizioni generali

- 7.1.1 Nessuno può protestare contro i giudizi espressi dal Gruppo Arbitrale.
- 7.1.2 Se si ritiene che una procedura arbitrale contravvenga alle regole, il Coach del Concorrente o il suo rappresentante ufficiale sono gli unici che possono presentare una protesta.
- 7.1.3 La protesta deve assumere la forma di un rapporto scritto, da presentare immediatamente al termine della prova durante la quale si è verificata la situazione contestata. L'unica eccezione si ha quando la protesta concerne un problema di tipo amministrativo.
- 7.1.4 Qualsiasi protesta riguardante l'applicazione del regolamento non deve necessariamente impedire la prosecuzione della gara e l'intenzione di presentare una protesta deve essere annunciata dal Coach o dal rappresentante della Federazione Nazionale immediatamente dopo la fine della prova.
- 7.1.5 Il Coach / rappresentante della Federazione Nazionale dovrà chiedere al Commissario di Tappeto il modulo per la protesta ufficiale (APPENDICE 3) e dovrà restituirlo al Commissario di Tappeto compilato e firmato, unitamente alla tassa prescritta, entro 5 minuti da quando ha annunciato l'intenzione di presentare la protesta.
- 7.1.6 La mancata presentazione della protesta da parte del Coach / del rappresentante della Federazione Nazionale nel termine prescritto può portare al suo rigetto se, a giudizio della Giuria d'Appello, il ritardo è senza ragionevole giustificazione e impedisce il proseguimento della gara.
- 7.1.7 Il Commissario di Tappeto completerà immediatamente il modulo della protesta con i nomi degli ufficiali di gara e lo consegnerà ad un rappresentante della Giuria d'Appello. La Giuria d'Appello analizzerà subito le circostanze che hanno portato alla decisione impugnata. Dopo aver analizzato tutti gli elementi a disposizione redigerà un rapporto e avrà il potere di intraprendere le azioni necessarie. La protesta sarà presa in esame dalla Giuria d'Appello e verranno analizzate anche le prove fornite a supporto della protesta presentata.
- 7.1.8 La protesta potrà essere presentata alla Giuria d'Appello direttamente dal Presidente della Commissione Arbitrale o dal Responsabile degli Arbitri per la gara in corso; in questo caso non verrà corrisposta alcuna tassa.
- 7.1.9 Nel caso si verificasse un problema di tipo amministrativo durante la performance, il Coach avrà la possibilità di segnalarlo direttamente al Commissario di Tappeto. A sua volta il Commissario di Tappeto lo segnalerà al Giudice 1.
- 7.1.10 Nella protesta devono essere riportati il nome e la nazione d'appartenenza dei Concorrenti, dei Giudici che hanno officiato, e la descrizione dettagliata del motivo per cui si protesta. Nessuna lamentela generica su standard generali potrà essere accettata come legittima protesta. L'onere di provare la fondatezza della protesta è a carico del reclamante. La protesta deve essere consegnata dal Commissario di Tappeto ad un rappresentante della Giuria d'Appello. La Giuria d'Appello si prenderà il tempo necessario per valutare le circostanze che hanno portato alla decisione impugnata.
- 7.1.11 Chi presenta la protesta deve depositare la prescritta tassa stabilita dal Comitato Esecutivo

WKF, e consegnarla insieme al modulo della protesta al Commissario di Tappeto che, a sua volta, li consegnerà ad un rappresentante della Giuria d'Appello.

- 7.1.12 Ogni protesta deve essere annunciata dal Coach o dal rappresentante della Federazione Nazionale immediatamente dopo la fine della prova.
- 7.1.13 La decisione della Giuria d'Appello è definitiva e può essere superata solo da una decisione del Comitato Esecutivo su espressa richiesta del presidente WKF.
- 7.1.14 La Giuria d'Appello non può imporre sanzioni o penalità. La sua funzione è quella di esprimere un giudizio sul merito della protesta affinché vengano intraprese dalla Commissione Arbitrale ed al Comitato Esecutivo le necessarie azioni per rettificare qualsiasi procedura arbitrale ritenuta contraria alle regole.
- 7.1.15 Se la protesta riguarda dei Concorrenti che risultano coinvolti in una categoria in corso di svolgimento, il turno successivo che coinvolge quei Concorrenti deve essere posticipato fino alla decisione della protesta.

7.2 Composizione della Giuria d'Appello

- 7.2.1 La Giuria d'Appello è composta da tre Arbitri senior nominati dalla Commissione Arbitrale o dal Responsabile degli Arbitri. Non possono essere nominati due membri che appartengano alla stessa Federazione Nazionale. I tre membri saranno numerati da 1 a 3.
- 7.2.2 La Commissione Arbitrale nominerà anche altri tre membri, numerati da 4 a 6, che sostituiranno automaticamente qualsiasi membro della Giuria d'Appello originariamente nominato che si trovi in una situazione di conflitto d'interessi. Per esempio, nel caso in cui un membro della Giuria d'Appello sia della stessa nazionalità, abbia un qualsiasi rapporto di parentela o affinità con una delle parti coinvolte nell'episodio oggetto di protesta, compresi i membri del gruppo arbitrale.

7.3 Procedimento di valutazione dei ricorsi

- 7.3.1 È compito del Commissario di Tappeto che riceve la protesta riunire la Giuria d'Appello e consegnare alla WKF la prescritta somma in caso di rigetto della protesta.
- 7.3.2 La Giuria d'Appello effettuerà immediatamente gli accertamenti e le indagini che riterrà opportuni al fine di valutare il merito della protesta.
- 7.3.3 Ciascuno dei tre membri dovrà pronunciarsi sulla fondatezza o meno della protesta. Non sono ammesse astensioni.

7.4 Proteste respinte o accolte

- 7.4.1 Se una protesta viene ritenuta non valida, la Giuria d'Appello nominerà un proprio membro affinché notifichi al reclamante che la protesta è stata respinta, scriva sul documento originale il termine "RESPINTA", lo faccia firmare a tutti e tre i membri della Giuria d'Appello e informi la parte reclamante della decisione presa.
- 7.4.2 Se una protesta viene accolta la Giuria d'Appello si metterà in contatto con la Commissione Organizzatrice e il Responsabile degli Arbitri affinché vengano prese le dovute misure per rimediare alla situazione venutasi a creare, incluse le seguenti opzioni:
 - Annullare i giudizi che contravvengono le regole;

- Annullare i risultati dei turni interessati dalla protesta a partire dal momento precedente l'episodio in contestazione.
- Far disputare di nuovo le performance interessate dall'episodio in contestazione.
- Raccomandare alla Commissione Arbitrale eventuali sanzioni per i Giudici coinvolti nella protesta accolta.

7.4.3 È responsabilità della Giuria d'Appello usare moderazione e buon senso nell'intraprendere azioni che possano disturbare il programma di gara in maniera significativa. Annullare e rifare i turni eliminatori è da considerarsi come l'ultima opzione al fine di assicurare un risultato giusto ed equo.

7.4.4 Se la protesta viene accolta, la Giuria d'Appello nominerà un proprio membro affinché notifici al reclamante che la protesta è stata accolta, scriva sul documento originale il termine "ACCOLTA", lo faccia firmare a tutti e tre i membri della Giuria d'Appello prima di consegnare il modulo della protesta al Responsabile degli Arbitri e riconsegnare al reclamante la tassa inizialmente versata.

7.5 Rapporto sull'incidente

7.5.1 Dopo aver gestito il reclamo con le modalità sopra descritte la Giuria d'Appello si riunirà per redigere un rapporto che contenga una descrizione di ciò che hanno accertato e l'esposizione delle ragioni per le quali la protesta è stata accolta o respinta.

7.5.2 Il verbale dovrà essere sottoscritto da tutti e tre i membri della Giuria d'Appello e consegnato al Responsabile degli Arbitri ed alla Commissione Organizzatrice.

7.5.2.BIS **Nelle gare Fijlkam** Le Società Sportive che durante lo svolgimento di una gara si ritengono danneggiate possono presentare al Commissario di Tappeto 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 Amministrativo".

Non sono ammessi reclami per presunti errori di valutazione del gruppo arbitrale.

Tutti i reclami devono essere annunciati al Commissario di Tappeto entro cinque minuti dalla fine della prova nella quale si assume essersi verificato il fatto in contestazione, e presentati entro i dieci minuti successivi. Il reclamo annunciato sospende la gara limitatamente al gruppo di Concorrenti interessato. Il Commissario di Tappeto, sentite le parti interessate (il Presidente di Giuria "Coordinatore Amministrativo", i Rappresentanti delle Società Sportive/Rappresentative Regionali) decide in merito con provvedimento scritto, da allegare agli Atti Ufficiali della gara, entro 30 minuti dalla presentazione del reclamo.

Nessuno dei suddetti (con esclusione dei Rappresentanti delle Società Sportive/Rappresentative Regionali) può partecipare alla discussione, se direttamente interessato.

ARTICOLO 8: IDONEITA' A GAREGGIARE

8.1 Età

- 8.1.1 L'assegnazione della classe di età è determinata dall'età del Concorrente il primo giorno della competizione.
- 8.1.2 Nelle categorie di Kumite della classe senior i Concorrenti devono avere 18 anni compiuti, mentre nelle categorie senior di Kata i Concorrenti devono avere 16 anni compiuti.
- 8.1.3 I Concorrenti della classe Under 21 devono avere 18, 19 o 20 anni; quelli della classe Junior devono avere 16 o 17 anni; quelli della classe Cadetti devono avere 14 o 15 anni; quelli della classe under 14 devono avere 12 o 13 anni.

[Nelle gare FIJKAM, per quanto riguarda la suddivisione degli Atleti nelle Classi di età si rimanda alla disciplina contenuta nel PAAF.](#)

8.2 Quota di Concorrenti per FN

- 8.2.1 Ciascuna Federazione Nazionale può iscrivere un solo Concorrente per categoria al Campionato del Mondo Cadetti, Junior & U21, al Campionato del Mondo Senior Individuale e al campionato del Mondo Senior a Squadre.
- 8.2.2 Alla Fase di Qualificazione del Campionato del Mondo Senior Individuale possono essere applicate specifiche limitazioni. Se una FN ha già qualificato un proprio Atleta in una determinata categoria per la Fase Finale del Campionato del Mondo Senior Individuale, non potrà iscrivere un altro Atleta nella stessa categoria per la Fase di Qualificazione.
- 8.2.3 Gli eventi Karate 1 - sono competizioni aperte, nella quali tutti i membri della WKF possono partecipare senza limitazione di 1 Atleta per NF. Tuttavia, i partecipanti devono essere membri di una Federazione Nazionale riconosciuta dalla WKF.
- 8.2.4 Per gli eventi sportivi multidisciplinari, come l'ANOC – Beach Games, i World Games, i Giochi Olimpici, possono essere applicati altri criteri, da definire nei rispettivi sistemi di qualificazione.

8.3 Nazionalità

- 8.3.1 Con le eccezioni di seguito indicate, solo le Squadre Nazionali possono partecipare ai Campionati del Mondo e agli eventi ufficiali della WKF in rappresentanza del proprio paese.
- 8.3.2 Come regola generale, un Atleta che ha rappresentato un paese in un evento ufficiale WKF o in un Campionato del Mondo non può rappresentare un altro paese nelle suddette competizioni.
- 8.3.3 Tuttavia, se un Atleta che preso parte ad uno degli eventi sopra indicati, ottiene per matrimonio la cittadinanza del coniuge, potrà rappresentare il paese del coniuge.
- 8.3.4 Un Atleta che possiede la doppia nazionalità (vale a dire una in virtù della legge di un paese, l'altra in virtù della legge di un altro paese) può rappresentare solo l'uno o l'altro a sua scelta. Una volta rappresentati entrambi i paesi, per un ulteriore cambiamento sarà necessaria l'approvazione del Comitato Esecutivo della WKF, a seguito di una richiesta scritta motivata della FN competente al Presidente della WKF.

- 8.3.5 Un Atleta può rappresentare il paese in cui è nato e di cui è cittadino, a meno che non scelga di assumere la nazionalità di suo padre o di sua madre.
- 8.3.6 Un Atleta naturalizzato (o uno che ha cambiato la sua nazionalità mediante naturalizzazione) non può partecipare ai Campionati del Mondo in rappresentanza del suo nuovo paese fino a tre anni dopo la sua naturalizzazione. Il periodo successivo alla naturalizzazione può essere ridotto o addirittura annullato con l'accordo delle due FSN interessate e l'approvazione definitiva del Comitato Esecutivo della WKF.
- 8.3.7 Se uno Stato, una Provincia o un Dipartimento d'Oltremare associato, un paese o un'ex Colonia acquisisce l'indipendenza, o un paese viene incorporato in un altro paese a causa di un cambio di confine, o se una nuova FN viene riconosciuta dalla WKF, un Atleta può continuare a rappresentare il paese al quale appartiene o è appartenuto. Tuttavia, potrà scegliere di rappresentare il suo nuovo paese o la sua nuova Federazione Nazionale ai Campionati del Mondo.
- 8.3.8 Nei casi in cui la WKF ha riconosciuto più di 1 (una) FN, i cui membri possiedono lo stesso passaporto nazionale (ad esempio, un paese e i suoi protettorati possono avere organi sportivi nazionali governativi separati), l'Atleta può competere solo per la FN di residenza, a meno che non abbia già gareggiato per l'altra FN negli eventi ufficiali della WKF.
- 8.3.9 Per ottenere il trasferimento ad altra FN, i cui membri siano titolari dello stesso passaporto, sarà sufficiente l'accordo tra le 2 (due) FN coinvolte e comunicare alla WKF il cambio di Status dell'Atleta. In caso di disaccordo tra le FN, qualsiasi modifica dovrà essere approvata dal Comitato Esecutivo della WKF. In questo caso l'Atleta, tramite la FN interessata, dovrà provare alla WKF la residenza nel territorio governato dall'altra FN o, in mancanza, il rapporto con l'altra FN che renda giustificabile il cambiamento.
- 8.3.10 Una volta che il concorrente avrà rappresentato tutte le FN coinvolte, per ogni ulteriore modifica sarà necessaria l'approvazione CE della WKF.

ARTICOLO 9: ADATTAMENTI LOCALI DEL REGOLAMENTO

Adattamenti locali del regolamento di Kata sono consentiti per le competizioni nazionali purché tali adattamenti non forniscano vantaggi o svantaggi per particolari stili di karate.

ARTICLE 10: QUESTIONI NON SPECIFICAMENTE REGOLAMENTATE

Di tanto in tanto possono verificarsi situazioni in cui le regole non riescono a fornire istruzioni specifiche per risolvere un problema. quando ciò si verifica durante una gara/evento, il Responsabile degli Arbitri designato per la competizione ha l'autorità di risolvere la questione applicando soluzioni previste dalle regole per casi simili, o comunque il suo miglior giudizio. Nei casi in cui una questione debba essere risolta fuori gara, la questione dovrà essere indirizzata al Commissario Sportivo per una consultazione prima di prendere una decisione.

APPENDICE 1: LISTA UFFICIALE DEI KATA

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousokun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousokun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousokun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousokun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Nel notificare il kata da eseguire, utilizzare il numero indicato. Qualora ci fosse incongruenza tra il numero ed il nome del kata, prevarrà il numero, nel senso che il kata associato a quel numero sarà considerato il kata da eseguire.

APPENDICE 2: CATEGORIE DELLA COMPETIZIONE DI KATA

Squadra di Kata Senior Maschile	(+16 anni)
Squadra di Kata Senior Femminile	(+16 anni)
Squadra di Kata Cadetti e Junior Maschile	(14 - < 17 anni)
Squadra di Kata Cadetti e Junior Femminile	(14 - < 17 anni)
Kata individuale Senior Maschile	(+16 anni)
Kata individuale Senior Femminile	(+16 anni)
Kata individuale U21 Maschile	(18 - <21 anni)
Kata individuale U 21 Femminile	(18 - <21 anni)
Kata individuale Junior Maschile	(16 - <18 anni)
Kata individuale Junior Femminile	(16 - <18 anni)
Kata individuale Cadetti Maschile	(14 - <16 anni)
Kata individuale Cadetti Femminile	(14 - <16 anni)
Kata individuale U14 Maschile	(12- <14 anni)
Kata individuale U14 Femminile	(12- <14 anni)

[Nelle gare FIJKAM](#), per quanto riguarda la suddivisione degli Atleti nelle Classi di età si rimanda alla disciplina contenuta nel PAAF.

WKF OFFICIAL PROTEST FORM

KATA



The protest must be prepaid

DATE	COMPETITION	PLACE
..... / /		

NAME OF THE COMPETITOR	COUNTRY

PROTEST DESCRIPTION

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as receipt by the WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY

TATAMI N°	TM Manager:						
PANEL	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
NAME							
COUNTRY							

APPENDICE 4: TABELLA RIEPILOGATIVA DEI CRITERI PER L'ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA E PER LA RISOLUZIONE DELLE PARITA'

KATA			
Individual		Teams	
Round-robin	Elimination	Round-robin	Elimination
Criteria for winning bout or match			
1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)
2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)
3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)
4. Majority of judges for bout ****)	4. Majority of judges for bout ****)	4. Majority of judges for match ****)	4. Majority of judges for match ****)
Criteria for winning Round-robin group and resolving ties			
1. Most total victory points		1. Most total victory points	
2. Winner of bout between the two		2. Winner of match between the two	
3. Majority of judges, all bouts ****)		3. Majority of judges all matches ****)	
4. Highest World Ranking		4. Extra match - new kata	
5. Extra bout - new kata		For each pair compared the criteria must be considered from the beginning of the list	
For each pair compared the criteria must be considered from the beginning of the list			
*) Eliminating highest and lowest score of the 7 judges			
**) Including points from judge with lowest score			
***) Including all the judges giving both lowest and highest score			
****) Meaning all the judges that have picked the competitor or team as winner			
All means for all bouts in the group for both individuals and teams			
All winning criteria are listed numerically in order of precedence from the top down			

KATA			
Individual		Teams	
Round-robin	Elimination	Round-robin	Elimination
Criteria for winning bout or match			
1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)
2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)
3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)
4. Majority of judges for bout ****)	4. Majority of judges for bout ****)	4. Majority of judges for match ****)	4. Majority of judges for match ****)
Criteria for winning Round-robin group and resolving ties			
1. Most total victory points		1. Most total victory points	
2. Winner of bout between the two		2. Winner of match between the two	
3. Majority of judges, all bouts ****)		3. Majority of judges all matches ****)	
4. Highest World Ranking		4. Extra match - new kata	
5. Extra bout - new kata		For each pair compared the criteria must be considered from the beginning of the list	
For each pair compared the criteria must be considered from the beginning of the list			
*) Eliminating highest and lowest score of the 7 judges			
**) Including points from judge with lowest score			
***) Including all the judges giving both lowest and highest score			
****) Meaning all the judges that have picked the competitor or team as winner			
All means for all bouts in the group for both individuals and teams			
All winning criteria are listed numerically in order of precedence from the top down			