



Attività Nazionale Libertas Settore Karate



Gennaio 2012
REGOLAMENTO DI GARA
DI KUMITE E DI KATA LIBERTAS

(solo la commissione Libertas può modificare il seguente regolamento)

Classi e Pesi 2012 sono indicati nell'appendice "A"

Pag.48-49 Variazioni regolamento Kumite – Kata

Allegato modulo richiesta autorizzazione gare

(La richiesta organizzazione gara allegata, deve essere inviata all'indirizzo e mail indicato sul modulo)

regolamento di gara di kumite e di kata.....	1
REGOLAMENTO DI KUMITE	6
ARTICOLO 1: AREA DI GARA DEL KUMITE	6
ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE	6
ARBITRI	6
ATLETI.....	7
SPIEGAZIONE:.....	8
ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KUMITE	8
SPIEGAZIONE:.....	9
ARTICOLO 4: gruppo ARBITRALE	9
SPIEGAZIONE:.....	9
articolo 5 : DURATA DELL'INCONTRO.....	10
ARTICOLO 6: PUNTEGGIO.....	10
SPIEGAZIONE:.....	11
ARTICOLO 7: CRITERI DECISIONALI	14
SPIEGAZIONE:.....	15
ARTICOLO 8: COMPORTAMENTI PROIBITI	15
CATEGORIA 1	15
CATEGORIA 2.	15
SPIEGAZIONE:.....	16
ARTICOLO 9: PENALITÀ	19
CHUKOKU:.....	19
KEIKOKU:.....	19
HANSOKU-CHUI:.....	19
HANSOKU:.....	19
SHIKKAKU:.....	19
SPIEGAZIONE:.....	20
ARTICOLO 10: LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA.....	21
SPIEGAZIONE:.....	22
ARTICOLO 11: PROTESTE UFFICIALI	23
SPIEGAZIONE.....	23
ARTICOLO 12: POTERI E DOVERI.....	23

COMMISSIONE ARBITRALE	23
PRESIDENTI DI TAPPETO	24
ARBITRI	24
GIUDICI	25
ARBITRATOR	25
<i>SPIEGAZIONE:</i>	25
MAGGIORANZE	25
 Arbitro.....	 25
 L'Arbitro darà il seguente annuncio	 25
 ARTICOLO 13: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN INCONTRO	 27
<i>SPIEGAZIONE:</i>	29
 <u>ARTICOLO 14 : TUTELA SANITARIA</u>	 23
 REGOLAMENTO DI KATA	 30
 ARTICOLO 1: AREA DI GARA DEL KATA	 30
 ARTICOLO 2: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KATA	 30
ESORDIENTI B	Errore. Il segnalibro non è definito.
 ARTICOLO 3: GRUPPO ARBITRALE	 32
<i>SPIEGAZIONE:</i>	32
 ARTICOLO 4: CRITERI DECISIONALI	 32
Schema riassuntivo "Griglie di Valutazione"	34
<i>SPIEGAZIONE:</i>	36
 ARTICOLO 5: OPERAZIONI DI GARA	 36
Punteggio a BANDIERINE	36
<i>SPIEGAZIONE:</i>	37
 <i>APPENDICI</i>	 37
 APPENDICE 1: terminologia	 38
 APPENDICE 2: Gestì e segnali dell'arbitro e dei giudici	 40
ANNUNCI E GESTI DELL'arbitro	40
SEGNALI CON LE BANDIERE DEI GIUDICI	49
 VIOLAZIONE DI CATEGORIA 1	 49
 VIOLAZIONE DI CATEGORIA 2	 50

APPENDICE 3: CRITERI GUIDA PER GIUDICI E ARBITRI	52
CONTATTO ECCESSIVO	52
CONTATTO ECCESSIVO ED ESAGERAZIONE.....	52
MUBOBI	52
ZANSHIN.....	53
AFFERRARE UN CALCIO CHUDAN	53
PROIEZIONI E LESIONI.....	53
TRE MIENAI	54
DUE AKA, UN MIENAI.....	54
CHIAREZZA DEI SEGNALI.....	54
JOGAI	55
PROCEDURE DI RIESAME PER I GIUDICI.....	55
INDICAZIONE DELLE VIOLAZIONI AL REGOLAMENTO	55
APPENDICE 4: TABELLA DEI punti.....	56
<i>REGOLAMENTO ESORDIENTI A KUMITE</i>	57
TABELLA	
CATEGORE.....	50/51

REGOLAMENTO DI KUMITE

ARTICOLO 1: AREA DI GARA DEL KUMITE

1. L'area di gara deve essere piana e priva di asperità.
2. L'area di gara è formata da una superficie quadrata, i cui lati misurano otto metri per otto.
3. I Giudici sono seduti nell'area di sicurezza, uno di fronte all'Arbitro, gli altri dietro ad ognuno degli Atleti e ad un metro verso l'Arbitro.
4. Ognuno ha in dotazione una bandierina rossa e una blu.
5. L'Arbitrator è seduto a un piccolo tavolo all'esterno dell'area di sicurezza, dietro e a sinistra dell'Arbitro. Egli ha in dotazione una bandierina o segnale rosso e un segnalatore acustico.

ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE

1. Atleti e Allenatori devono indossare la divisa ufficiale di seguito descritta.
2. La Commissione Arbitrale può allontanare ogni Dirigente o Atleta che non rispetti questo regolamento.

ARBITRI

1. Arbitri e Giudici devono indossare la divisa ufficiale indicata dalla Commissione Arbitrale. La divisa deve essere indossata in tutti i tornei e le gare.
2. La divisa ufficiale deve essere costituita da:
 - Giacca blu ad un petto.
 - Camicia bianca a maniche corte.
 - Cravatta ufficiale, indossata senza fermacravatta.
 - Pantaloni color grigio chiaro senza risvolti.
 - Calzini di color blu scuro o nero, scarpe senza lacci da usare nell'area di gara.
 - Arbitri e giudici di sesso femminile possono indossare un fermacapelli.

ATLETI

1. **Gli Atleti devono indossare un Karate-gi bianco, è consentita l'applicazione sul lato sinistro in alto della giacca del karategi, lo scudetto sociale di stoffa.**
2. **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 concorrente siano troppo lunghi e/o sporchi, può squalificare il Concorrente dall'incontro. Negli incontri di Kumite i fermacapelli sono proibiti, come anche le mollette metalliche. Nell'esecuzione dei Kata sono consentiti fermacapelli molto semplici. È proibito indossare nastri e altri ornamenti. Sono ammessi sotto la diretta responsabilità degli atleti interessati (se maggiorenni) o dei loro dirigenti (se minorenni) l'uso di apparecchi ortodontici fissi e lenti a contatto del tipo morbido.**
3. **Le seguenti protezioni sono obbligatorie:**
 - a. **Guantini, un concorrente indossa guantini rossi, l'altro guantini blu;**
 - b. **Paradenti;**
 - c. **Paraseno;**
 - d. **Corpetto;**
 - e. **Paratibia;**
 - f. **Parapiede; un concorrente indossa parapiedi rossi, l'altro parapiedi blu;**
 - g. **Conchiglia;**
4. **Gli Atleti/e devono presentarsi sul tappeto forniti di cintura rossa, di guantini rossi e di paracolpo del piede rosso o di cintura blu, di guantini blu e di paracolpo del piede 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. Gli Atleti/e devono presentarsi sul tappeto forniti delle seguenti protezioni personali: paradenti, paraseni, conchiglia e paratibia. Inoltre, tutte le categorie di Atleti, devono indossare, in tutte le gare, sotto la giacca del Karate-gi, un corpetto adeguato. Gli inadempienti, se non provvederanno entro 3 minuti, saranno dichiarati sconfitti.**
5. **Non è consentito l'uso di occhiali. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio dell'atleta.**
6. **Non è consentito indossare indumenti o dispositivi proibiti (per atleti di altre religioni a decidere è il Commissario di Gara)**

7. E' compito dell'Arbitrator (Kansa) di assicurarsi prima di ogni incontro o turno che gli Atleti indossino l'equipaggiamento previsto.
8. L'uso di bende, ovatta o supporti in seguito a lesioni deve essere autorizzato dall'Arbitro che si servirà della consulenza del medico ufficiale.

SPIEGAZIONE:

- I. Il paracenti deve aderire perfettamente.*
- II. Non sono consentite protezioni per l'inguine costituite da una conchiglia in materiale plastico rimovibile infilata in un sospensorio.*
- III. Gli atleti che violino questa norma saranno sanzionati.*

ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KUMITE

1. Un torneo di Karate può comprendere una gara di Kumite e/o una gara di Kata. La gara di Kumite può essere ulteriormente suddivisa in incontro a Squadre e un incontro individuale. L'incontro Individuale può essere poi articolato secondo categorie di peso e Open. Gli incontri vengono poi disputati secondo le varie divisioni di peso. Il termine "incontro" descrive anche le gare individuali di Kumite tra coppie appartenenti a squadre contrapposte.
2. Nessun Concorrente può essere sostituito da un altro durante un incontro individuale.
3. I Concorrenti o le Squadre che non siano presenti al momento dell'annuncio vengono squalificati (KIKEN) dalla rispettiva categoria.
4. Le Squadre Sociali (riservato solo alle categorie juniores e seniores) sono composte da 5 membri (tre maschi e due femmine), i pesi ammessi sono 65-75+75 kg. per i maschi e 55/+55 kg per le femmine, la tolleranza ammessa è di kg. 5.
5. Prima di ogni incontro, un Rappresentante della Squadra deve presentare al tavolo ufficiale un modulo ufficiale contenente i nomi e l'ordine di combattimento dei membri della Squadra. Sia i Concorrenti che il loro ordine di combattimento possono essere modificati per ogni round a patto che il nuovo ordine di combattimento venga reso noto prima; una volta notificato, non può essere modificato fino alla fine del round.

6. Una Squadra viene squalificata se uno qualsiasi dei suoi membri o il suo Allenatore modifica la composizione della Squadra o l'ordine di combattimento senza darne comunicazione scritta prima del turno.

SPIEGAZIONE:

- I. Per gareggiare, le Squadre Sociali devono presentare almeno tre concorrenti (due maschi e una femmina. Se una Squadra presenta un numero inferiore di concorrenti, perde l'incontro (Kiken)*
- II. Il modulo con l'ordine di combattimento deve essere presentato dall'Allenatore, o da un Concorrente designato dalla Squadra. Se è l'Allenatore a presentare il modulo, deve essere chiaramente identificabile come tale; altrimenti, la presentazione può essere respinta. La lista deve includere il nome della Squadra, il colore di cintura assegnato alla Squadra per quell'incontro e l'ordine di combattimento dei membri della Squadra.*
- III. Se per un errore, gareggiano i Concorrenti sbagliati, indipendentemente dal risultato, il match/incontro viene dichiarato nullo. Per evitare simili errori, il vincitore di ogni incontro deve confermare la vittoria al tavolo di controllo prima di lasciare l'area di combattimento.*

ARTICOLO 4: GRUPPO ARBITRALE

1. Il Gruppo Arbitrale è costituito per ogni match da un Arbitro (SHUSHIN), tre Giudici (FUKUSHIN), e un Arbitrator (KANSA).
2. Inoltre, per facilitare lo svolgimento del match, si deve procedere alla designazione di un cronometrista e di un segretario di quadrato.

SPIEGAZIONE:

- I. All'inizio di una gara di Kumite, l'Arbitro si posiziona in piedi esternamente all'area di gara. Alla sinistra dell'Arbitro si trovano i Giudici n. 1 e 2, e alla destra si trovano l'Arbitrator e il Giudice n. 3.*
- II. 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.*

ARTICOLO 5 : DURATA DELL'INCONTRO

1. La durata di un incontro di Kumite è pari a due minuti per tutti gli incontri di Kumite sia maschile che femminile e a squadre sociali, con esclusione della categoria ragazzi e esordienti "A" ove la durata dell'incontro è di un minuto e venti secondi.
2. Il tempo di gara prende il via quando l'Arbitro dà il segnale di inizio e termina ogni qualvolta l'Arbitro dà lo "YAME".
3. Il cronometrista dà i segnali tramite gong, o per mezzo di un segnalatore acustico per indicare "10 secondi alla fine" e "fine dell'incontro". Il segnale di " fine dell'incontro " contraddistingue la fine del combattimento. Per la categoria ragazzi ed esordienti "A" il segnalatore acustico è posto a un minuto per indicare " 20 secondi alla fine "e "alla fine dell'incontro".

ARTICOLO 6: PUNTEGGIO

1. I punteggi sono così contraddistinti:
 - a) SANBON Tre punti
 - b) NIHON Due punti
 - c) IPPON Un punto
2. Un punto viene assegnato quando una tecnica viene eseguita sulla base dei seguenti criteri all'interno di un' area valida ai fini del punteggio:
 - a) Buona forma
 - b) Atteggiamento sportivo
 - c) Applicazione vigorosa (POTENZA)
 - d) Consapevolezza (ZANSHIN)
 - e) Corretta scelta di tempo (TIMING)
 - f) Distanza corretta
3. SANBON viene assegnato per :
 - a) Calci Jodan.
 - b) Atterramento dell'avversario o proiezione dello stesso al tappeto, tramite le gambe, seguiti da una tecnica valida ai fini del punteggio.
4. NIHON viene assegnato per:
 - a) Calci Chudan.
 - b) Colpi alla schiena, inclusi nuca e collo.

- c) Tecniche di braccio combinate, ognuna delle quali valida ai fini del punteggio.
- d) Sbilanciamento dell'avversario e messa a segno del punto.

5. IPPON viene assegnato per:

- a) Chudan o Jodan Tsuki.
- b) Uchi.

6. Gli attacchi sono limitati alle seguenti zone:

- 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 segnalato il termine dell'incontro, viene considerata valida. Una tecnica, anche se efficace, ma effettuata dopo un ordine di sospensione o stop dell'incontro non viene ritenuta valida e possono essere assegnate sanzioni nei confronti dell'atleta che ha sferrato l'attacco.

8. Nessuna tecnica, anche se corretta dal punto di vista tecnico, porta all'assegnazione di un punto se portata quando i due Atleti sono fuori dell'area di competizione. 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.

9. Tecniche efficaci simultanee valide ai fini del punteggio ed eseguite da entrambi i concorrenti, l'uno contro l'altro, non portano all'assegnazione del punto (AIUCHI).

SPIEGAZIONE:

1. Per andare a segno, una tecnica deve essere indirizzata verso un'area utile per il punteggio, secondo la definizione data al Paragrafo 6. La tecnica deve essere adeguatamente controllata rispetto all'area interessata e deve soddisfare tutti i sei criteri per l'assegnazione dei punti definiti al Paragrafo 2.

Terminologia	Criteri tecnici
Sanbon (3 punti)	1. Calci Jodan, intendendosi con Jodan volto, testa e collo.

<p>assegnato per:</p>	<p>2. Qualsiasi tecnica utile per il punteggio portata dopo aver lecitamente proiettato, spazzato o fatto cadere l'avversario sul tappeto.</p>
<p>Nihon (2 punti) assegnato per:</p>	<p>1. Calci Chudan, intendendosi con Chudan addome, petto, schiena e fianchi.</p> <p>2. Colpi (tsuki) portati alla schiena dell'avversario, inclusi nuca e collo.</p> <p>3. Combinazioni di colpi (tsuki e uchi), in cui ogni componente dell'azione contribuisce al punteggio, portati a una delle sette zone punti.</p> <p>4. Qualsiasi tecnica valida (diversa dai calci jodan) effettuata a seguito di una azione di squilibrio.</p> <p><i>(La sequenza, di fatto, prende valore di una <u>combinazione di tecniche</u>. <u>Es.</u>: Ashi barai con sbilanciamento dell'avversario - <u>prima tecnica</u>-, seguito da uno zuki che va a punto <u>seconda tecnica</u>-).</i></p>
<p>Ippon (1 punto) assegnato per:</p>	<p>1. Ogni colpo (tsuki) portato a una delle sette zone punti, tranne schiena, nuca e collo.</p> <p>2. Ogni colpo (uchi) portato ad una delle sette zone punti.</p>

II. Per ragioni di sicurezza, le proiezioni in cui l'avversario viene 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. Eccezioni sono rappresentate dalle tecniche convenzionali di Karate di spazzata dell'avversario tramite le gambe, 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'Arbitro lascia all'Atleta due o tre secondi per tentare di mettere a segno una tecnica valida per il punteggio.

III. Se un Concorrente scivola, cade o perde l'equilibrio per effetto di una sua azione ed è colpito dall'avversario, il punto viene assegnato come se il Concorrente fosse rimasto in piedi.

- IV. Si parla di tecnica con "Buona Forma" quando questa è tale da consentire, la messa a segno di un punto, nell'ambito del tradizionale concetto di Karate.**
- V. Il Comportamento Sportivo costituisce una componente della buona forma; con tale termine si indica un comportamento privo di malizia, di grande concentrazione evidente durante l'esecuzione della tecnica valida per il punteggio.**
- VI. L'Applicazione Vigorosa definisce la potenza e la velocità della tecnica e la volontà concreta che la tecnica vada a segno.**
- VII. La Consapevolezza (ZANSHIN) è ciò che spesso manca durante la messa a segno di un punto. Si tratta della condizione di impegno continuo nel quale colui che gareggia mantiene la totale concentrazione, l'osservazione e la consapevolezza della possibilità che l'avversario sferrì il contrattacco. Egli non si volta da un'altra parte mentre mette in atto una tecnica e continua a rivolgersi all'avversario anche dopo.**
- VIII. Si parla di "corretta scelta del tempo" (TIMING) quando si riesce a mettere in atto una tecnica nel momento in cui questa, può avere l'effetto potenzialmente più efficace.**
- IX. Il concetto di 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.**
- X. 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 2-5 centimetri dal volto, 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 sia conforme agli altri criteri.**
- XI. Una tecnica senza valore è una tecnica senza valore 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 punteggio.**
- XII. Delle 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.

XIII. 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 dell'omero con la scapola e le vertebre cervicali.

XIV. Il gong di " fine dell'incontro" segnala il tempo oltre il quale non è possibile mettere a segno altri punti durante l'incontro, anche se è possibile che l'Arbitro, inavvertitamente non fermi immediatamente l'incontro. Tuttavia il gong del " fine dell'incontro " non significa che non possano essere imposte delle penalità. Penalità possono essere imposte dal Gruppo Arbitrale fino al momento in cui i Concorrenti non lasciano l'area una volta terminato l'incontro. Penalità possono essere imposte anche successivamente, ma solo dalla Commissione Arbitrale.

ARTICOLO 7: CRITERI DECISIONALI

1. Vince l'incontro l'Atleta che riporta un vantaggio netto di otto punti, o si trova in vantaggio alla fine dell'incontro; l'esito dell'incontro può essere deciso da votazione (HANTEI), o determinato dall'imposizione ad uno degli Atleti di un HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN.

2. Se l'incontro termina a punteggio pari, o senza punteggio, l'Arbitro, dopo aver dichiarato la parità (HIKIWAKE), chiede l'HANTEI,(votano i tre giudici e l'arbitro, in caso di parità, prevale il voto dell'arbitro centrale)

È necessario giungere a una decisione in favore di uno dei due Concorrenti, in base ai seguenti criteri:

- a) Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati dai concorrenti;
- b) La superiorità delle tattiche e tecniche evidenziate;
- c) Il concorrente che ha iniziato il maggior numero di azioni.

3. Nelle gare di Squadra è prevista l'estensione dell'incontro (SAI SHIAI) di 1 minuto.

4. Vince la Squadra che si è imposta nel maggior numero di incontri. 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 gli incontri persi che quelli vinti. La massima differenza punti o vantaggio in ogni incontro sarà 8 (es.: se un incontro l'Atleta

Aka vince per 12 punti a 3, il massimo di punti che potrà contare, sarà solo di 8.

5. Se le due Squadre hanno vinto lo stesso numero di incontri riportando lo stesso numero di punti, allora si tiene un incontro decisivo. Se la situazione di parità persiste, viene concessa un'estensione dell'incontro, (sai shiai) per una durata non superiore ad un minuto. Viene dichiarato vincitore il primo Concorrente che ottiene più punti. Se non viene messo a segno alcun punto, la decisione verrà presa ai voti dai tre Giudici (HANTEI).
6. Negli incontri a Squadre, una Squadra che ottiene il vantaggio di 3 incontri vinti viene dichiarata vincitrice.

SPIEGAZIONE:

1. *Quando l'esito di un incontro si decide ai voti (HANTEI), al termine di un SAI SHIAI senza risultato, l'Arbitro procede verso l'area di gara chiamando "HANTEI"; il comando sarà accompagnato da un duplice suono del fischietto. I Giudici indicano la loro decisione mediante le bandiere in dotazione, mentre l'Arbitro indica il proprio voto sollevando il braccio verso il Combattente prescelto. L'Arbitro emette un breve suono con il fischietto, tornando poi alla sua postazione iniziale e annunciando la decisione.*

ARTICOLO 8: COMPORTAMENTI PROIBITI

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

CATEGORIA 1

1. Le tecniche che portano ad un contatto eccessivo e le tecniche che portano ad un contatto con la gola.
2. Attacchi alle braccia o alle gambe, all'inguine, alle articolazioni, o al collo del piede.
3. Attacchi al viso con tecniche aperte di mano.
4. Tecniche di proiezione pericolose o vietate.

CATEGORIA 2.

1. Fingere, o esagerazione di lesioni.
2. Ripetute uscite dall'area di gara (JOGAI).

3. Comportamenti che mettono a repentaglio sé stessi, esponendosi all'attacco da parte dell'avversario, o comportamenti caratterizzati da inadeguate misure di protezione (MUBOBI).
4. Evitare di combattere per ostacolare la messa a segno di punti da parte dell'avversario.
5. Trattenuta, lotta, spinta o bloccaggio, senza tentare una proiezione o un'altra tecnica.
6. Tecniche che per loro natura non possono essere controllate e costituiscono un rischio per la sicurezza dell'avversario, e attacchi pericolosi e incontrollati.
7. Attacchi con la testa, le ginocchia o i gomiti.
8. Parlare o incitare l'avversario, senza obbedire agli ordini dell'Arbitro, comportamento aggressivo nei confronti dei Giudici, o altre violazioni dell'etichetta.

SPIEGAZIONE:

- I. Il Karate agonistico è una disciplina sportiva e per tale ragione alcune delle tecniche più pericolose sono proibite e tutte le tecniche devono essere controllate. I Concorrenti allenati possono assorbire colpi relativamente forti sulle regioni coperte da muscolatura, come l'addome, ma rimane il fatto che la testa, il volto, il collo, l'inguine e le articolazioni sono punti particolarmente esposti alle lesioni. Pertanto, può essere punita qualsiasi tecnica che determini una lesione, purché non sia causata dall'atleta cui è destinata. I Concorrenti sono tenuti ad eseguire tutte le tecniche mantenendo il controllo e la buona forma. In caso contrario, saranno sanzionati con un richiamo o una penalità, quale che sia la tecnica usata impropriamente.*
- II. Non è ammessa nessuna forma di contatto con tecniche di braccio al viso/testa.
E' ammessa, invece, una lieve forma di contatto con tecniche di gamba.
Le tecniche portate alle altre parti consentite del corpo devono essere controllate, cioè non devono causare nessun danno.**
- III. Per i **Esordienti B** e **Cadetti**, tutti i colpi con le mani diretti a testa, viso e collo devono essere assolutamente controllati. Se il quantino tocca il bersaglio (mascherina), il Gruppo Arbitrale non assegna il punto. I calci alla testa, al viso e al collo sono consentiti solo se leggeri. In caso contrario, il Gruppo Arbitrale assegnerà un richiamo o una penalità. Ogni colpo sferrato alla testa, al viso o al collo, che causi una lesione, non importa quanto grave, sarà passibile di richiamo o penalità, a meno che non sia stato provocato dall'Avversario.*

- IV. L'Arbitro deve tenere sotto costante controllo il lottatore infortunato. Un piccolo ritardo nel dare un giudizio può far sì che le condizioni, ad esempio sangue dal naso, peggiorino. L'osservazione rivela anche gli eventuali sforzi del combattente per simulare l'aggravamento di un lieve infortunio al fine di ottenere dei vantaggi. Esempi sono l'atto di soffiarsi violentemente il naso o fregarsi la faccia.**
- V. Infortuni preesistenti possono produrre sintomi sproporzionati rispetto al livello di contatto avvenuto e i Giudici devono tenere conto anche di ciò nel momento in cui assegnano una penalità per quello che sembrerebbe un contatto eccessivo. Ad esempio, quello che sembra un contatto relativamente lieve può rendere il combattente incapace di proseguire per l'effetto cumulativo con l'infortunio subito in un precedente incontro. Prima dell'inizio di una gara, il Controllore dell'area di gara deve esaminare la documentazione medica e assicurarsi che i Combattenti siano idonei al combattimento. L'Arbitro deve essere informato se un Concorrente è stato sottoposto a cure per eventuali infortuni.**
- VI. I Concorrenti che mostrano una reazione eccessiva per un lieve contatto, per fare in modo che il Giudice di gara punisca il loro avversario, ad esempio tenersi la faccia e barcollare, o cadere senza motivo, saranno immediatamente ammoniti o puniti.**
- VII. Fingere una lesione che non esiste rappresenta una violazione grave del Regolamento. Il Concorrente che finge 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 da un Medico neutrale. Esagerare gli effetti di una lesione che non esiste rappresenta un comportamento meno grave. In questi casi vengono comminati un richiamo o una penalità.**
- VIII. I concorrenti cui viene imposto lo SHIKKAKU per aver finto un infortunio, vengono immediatamente sottoposti a visita da parte della Commissione Medica della W.K.F. La Commissione Medica presenta la propria relazione prima del termine del campionato, per sottoporla all'attenzione della Commissione Arbitrale. Ai Concorrenti che fingono una lesione verranno imposte delle severe punizioni, fino a rischiare l'espulsione a vita se la violazione viene ripetuta.**
- IX. 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 del destinatario stesso.**
- X. 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. Il fulcro della proiezione, non deve essere sopra l'anca e l'Avversario deve essere trattenuto durante tutta l'azione per consentire una caduta sicura. Sono espressamente vietate le proiezioni sopra le spalle, come seio nage, kata gruma, ecc. e le cosiddette proiezioni "sacrificio", come tomoe nage, sumi gaeshi, ecc. Se un Concorrente si infortuna per effetto di una tecnica di proiezione, il Gruppo Arbitrale valuterà se applicare una sanzione.

- XI. Le tecniche a mano aperta al volto sono vietate perché costituiscono un pericolo per gli occhi dell'Avversario.*
- XII. JOGAI si riferisce alla situazione in cui il piede dell'avversario, o qualsiasi altra parte del corpo, tocca il suolo fuori dell'area di gara. Una eccezione è rappresentata dalla situazione in cui l'Atleta viene fisicamente spinto o gettato fuori area dall'avversario.*
- XIII. Se un Concorrente esegue una tecnica utile per il punteggio ed esce dall'area prima che l'Arbitro chiami "Yame", beneficerà del punteggio e non verrà imposto il Jogai. Se il tentativo del concorrente fallisce, l'uscita verrà considerata come un Jogai.*
- XIV. Se AO esce immediatamente dopo un attacco valido di AKA, si ha uno "Yame" contemporaneamente al punteggio, e l'uscita di AO non viene considerata. Se AO esce o è uscito sul punto di AKA (con AKA all'interno dell'area), allora il punto viene dato ad AKA e viene imposta una penalità Jogai ad AO.*
- XV. L'Atleta che continua ad indietreggiare costantemente senza sferrare il contrattacco, che effettua trattenute immotivate o che deliberatamente esce dall'area per non consentire all'avversario di mettere a segno un punto, viene sanzionato con un richiamo o una penalità. Ciò si verifica spesso nei secondi finali di un incontro. Se l'infrazione avviene a 10 secondi o più dal termine dell'incontro, l'Arbitro richiama il Trasgressore. In presenza di precedenti violazioni di Categoria 2, viene imposta una penalità. Tuttavia, se sono rimasti meno di 10 secondi al termine dell'incontro, l'Arbitro punisce l'interessato con Keikoku (che vi sia stato o no un precedente Chukoku di Categoria 2) e assegna Ippon all'avversario. Se vi è stato un precedente Keikoku di Categoria 2, l'Arbitro sanziona il Trasgressore con un Hansoku Chui e assegna un Nihon all'Avversario. Se vi è stato un precedente Hansoku Chui di Categoria 2, l'Arbitro sanziona il Trasgressore con un Hansoku e aggiudica l'incontro all'Avversario. Tuttavia, l'Arbitro deve assicurarsi che il comportamento dell'Avversario non rappresenti una misura difensiva di fronte ad un attacco pericoloso dell'Avversario; in questo caso l'Attaccante viene ammonito o punito.*

XVI. Un esempio di MUBOBI è rappresentato dal momento in cui l'Atleta sferra un attacco senza curarsi della sicurezza personale. Alcuni Atleti si lanciano in attacchi, incapaci poi di contrattaccare. Questi attacchi aperti costituiscono un Mubobi e non sono validi ai fini del punteggio. Come mossa tattica teatrale, alcuni Combattenti si voltano immediatamente mostrando un'espressione di dominio dopo la messa a segno di 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 un chiaro atto di Mubobi. Se il Trasgressore subisce un contatto eccessivo e/o subisce una ferita e la responsabilità ricade sul ricevente, l'Arbitro ingiunge un richiamo di Categoria 2 o una penalità e può rifiutarsi di comminare una penalità all'avversario.

XVII. Ogni comportamento scortese da parte di un membro di una Delegazione Ufficiale può portare alla squalifica di un Atleta, dell'intera Squadra o della Delegazione dal torneo.

ARTICOLO 9: PENALITÀ

CHUKOKU: (RICHIAMO) Un richiamo può essere comminato in caso di infrazioni minori o nel caso di una prima infrazione minore.

KEIKOKU: Si tratta di una penalità che determina l'aggiunta di un IPPON (un punto) al punteggio dell'avversario. KEIKOKU viene imposto per infrazioni minori che nello stesso incontro sono state già sanzionate con un richiamo o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: Questa è una penalità che determina l'aggiunta di un NIHON (due punti) al punteggio dell'avversario. L'HANSOKU-CHUI viene generalmente imposto in caso di infrazioni per le quali nello stesso incontro sia già stato comminato un KEIKOKU, anche se può essere imposta direttamente in caso di violazioni gravi che non meritano un HANSOKU.

HANSOKU: Questa penalità viene comminata in seguito a grave violazione o quando un HANSOKU CHUI è già stato comminato. Ne consegue la squalifica dell'Atleta. Negli incontri a squadre, il punteggio del concorrente che ha subito il fallo viene fissato a otto punti e il punteggio del trasgressore viene azzerato.

SHIKKAKU: E' la squalifica dal torneo, gara o match che si sta svolgendo. Allo scopo di definire il limite dello SHIKKAKU, La Commissione Arbitrale, deve essere consultata. SHIKKAKU può essere invocato quando un Concorrente non obbedisce agli ordini dell'Arbitro, agisce

con malizia, o commette un atto che lede il prestigio e l'onore del Karate-do, o quando si commettono altre azioni che violano le regole e lo spirito del torneo. Negli incontri a Squadre, il punteggio del Concorrente che ha subito il fallo viene fissato a otto punti e il punteggio del trasgressore viene azzerato.

SPIEGAZIONE:

- I. Le punizioni di Categoria 1 e Categoria 2 non si accumulano.***
- II. Una penalità può essere imposta direttamente per l'infrazione del Regolamento, ma una volta data, se quella categoria di infrazione si ripete, la penalità imposta deve essere più severa. Non è possibile, ad esempio, imporre un richiamo o una penalità per un contatto eccessivo e poi dare un altro richiamo per un secondo caso di contatto eccessivo.***
- III. I richiami (CHUKOKU) vengono comminati in caso di violazione non grave del Regolamento, quando cioè le probabilità di vittoria di un Atleta non vengono compromesse (secondo il parere del Gruppo Arbitrale) dal fallo commesso dall'Avversario.***
- IV. Un KEIKOKU può essere comminato direttamente, senza dare prima un richiamo. Il KEIKOKU viene generalmente imposto quando le probabilità di vittoria di un Atleta viene leggermente diminuita dal fallo commesso dall'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale).***
- V. Un HANSOKU CHUI può essere imposto direttamente, o dopo richiamo, 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).***
- VI. Un HANSOKU viene imposto dopo una serie di punizioni cumulative ma può essere imposto anche direttamente per violazioni gravi 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)***
- VII. Qualsiasi Atleta cui venga comminato un HANSOKU per aver provocato una lesione, e che secondo l'opinione del Gruppo Arbitrale e del Presidente 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 nelle competizioni successive.***

VIII. Uno SHIKKAKU può essere comminato direttamente senza richiami di nessun tipo. L'Atleta può anche non aver fatto nulla per meritarselo - è sufficiente che l'Allenatore o uno dei membri non in gara della Delegazione dell'Atleta si comportino in modo da ledere il prestigio e l'onore del Karate-Do. Se l'Arbitro ritiene che un Atleta abbia agito con malizia, causando o meno una lesione fisica, la penalità giusta da imporre è lo Shikkaku e non l'Hansoku.

IX. Lo Shikkaku deve essere annunciato pubblicamente.

ARTICOLO 10: LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA

- 1. Il KIKEN o abbandono rappresenta la decisione presa quando un Atleta o gli Atleti non si presentano al momento della chiamata, non sono in grado di continuare la gara, abbandonano l'incontro o si ritirano per ordine dell'Arbitro. I motivi dell'abbandono possono includere lesioni non riconducibili alle azioni perpetrate dall'Avversario.**
- 2. Se due Atleti si feriscono l'un l'altro, o portando i segni di una ferita precedentemente subita, vengono dichiarati dal Medico di gara non in grado di portare avanti l'incontro, si aggiudica l'incontro l'Atleta con il punteggio più alto. Se i due sono in una situazione di parità, l'esito dell'incontro sarà deciso da una votazione (HANTEI).**
- 3. Un Atleta ferito che il Medico di gara dichiara non in grado di combattere, non può continuare a combattere in quella competizione.**
- 4. Un Atleta ferito che vince l'incontro grazie alla squalifica dovuta a lesione, non potrà combattere ancora nella competizione senza l'autorizzazione del medico. Se è ferito, può vincere un secondo incontro per squalifica, ma verrà immediatamente ritirato dal torneo di Kumite.**
- 5. Quando un Atleta è ferito, l'Arbitro interrompe immediatamente l'incontro e chiama il Medico. Il Medico è autorizzato soltanto a fare una diagnosi e a curare la lesione.**
- 6. Ad un Atleta ferito durante un incontro in corso di svolgimento che necessiti dell'intervento medico vengono concessi tre minuti per le cure del caso. Se il tempo concesso non è sufficiente per prestare le cure richieste, l'Arbitro decide se l'Atleta deve essere dichiarato non in grado di continuare, (Articolo 13, paragrafo 9d), o se deve essere concesso altro tempo per le cure necessarie.**

7. Ogni Atleta che cade, viene atterrato o messo al tappeto e non si rialza entro dieci secondi viene considerato non in grado di continuare a combattere ed è automaticamente sospeso dalle gare di Kumite del torneo. Se un Atleta cade, viene atterrato o messo al tappeto e non si rialza immediatamente, l'Arbitro segnala al cronometrista con il suo fischiello di dare inizio al count down e chiama il Medico se necessario. Il cronometrista ferma il cronometro quando l'Arbitro solleva il braccio.
8. Le decisioni del medico sono irrevocabili.

SPIEGAZIONE:

- I. Se il Medico dichiara che l'Atleta non può continuare a combattere, bisogna inserire questa informazione nella tessera dell'Atleta. Al Gruppo Arbitrale bisogna comunicare la durata della non idoneità al combattimento.*
- II. Un Atleta può vincere per squalifica dell'Avversario per l'accumulo di infrazioni minori di Categoria 1. E' possibile che il vincitore non abbia subito gravi lesioni. Una seconda vittoria ottenuta in questo modo, deve portare al ritiro anche se l'Atleta può essere fisicamente in grado di continuare.*
- III. L'Arbitro deve chiamare il Dottore se un Atleta ha subito lesioni e ha bisogno di cure mediche.*
- IV. Il Medico è obbligato a dare suggerimenti in materia di sicurezza solo se questi si riferiscono al trattamento della particolare lesione in oggetto.*
- V. Nell'applicazione della "Regola dei 10 secondi" il tempo viene tenuto da un cronometrista appositamente nominato. A sette secondi viene dato un segnale di avvertimento, mentre a dieci secondi viene dato il segnale finale della campana. Il cronometrista ferma il cronometro quando l'Atleta è in piedi e l'Arbitro solleva il braccio.*
- VI. Il Gruppo Arbitrale decide chi è il vincitore sulla base di HANSOKU, KIKEN, o SHIKKAKU secondo i casi.*
- VII. Negli incontri a Squadre, se il membro di una Squadra riceve un KIKEN, il punteggio eventualmente ottenuto viene azzerato e il punteggio dell'Avversario viene fissato 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, il commissario di gara è l'unico a poter dirimere una protesta.
3. La protesta deve assumere la forma di un rapporto scritto, da presentare immediatamente al termine dell'incontro durante il quale la protesta è maturata. (L'unica eccezione si ha quando la protesta è relativa ad una questione amministrativa).

SPIEGAZIONE

1. *In caso di violazione di carattere amministrativo nel corso di un incontro, l'Allenatore può comunicare il fatto direttamente al Presidente di Tappeto. A sua volta, il Presidente di Tappeto ne darà notizia all'Arbitro, che provvederà al controllo della documentazione in possesso dei segnapunti.*

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 torneo 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 e schierare i *Presidenti 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 le riserve degli Ufficiali di Gara, nel caso fossero necessarie.
5. Procedere al giudizio finale su questioni di natura tecnica che dovessero insorgere durante un incontro e che per le quali, non ci siano indicazioni nel regolamento.

PRESIDENTI DI TAPPETO

I **poteri e i doveri dei Presidente di Tappeto** sono i seguenti:

1. **Delegare, designare e controllare Arbitri e Giudici, per tutti gli incontri che si svolgono nelle aree di loro controllo.**
2. **Sorvegliare l'operato di Arbitri e Giudici nelle loro aree, e garantire che gli Ufficiali di gara designati siano in grado di eseguire tutti i compiti loro assegnati.**
3. **Ordinare all'Arbitro di fermare il match quando l'Arbitrator segnala una violazione delle regole di gara.**
4. **Redigere un rapporto scritto quotidiano sull'operato di ciascun Ufficiale di Gara, insieme alle loro raccomandazioni, alla Commissione Arbitrale.**

ARBITRI

I **poteri degli Arbitri** saranno i seguenti:

1. **L'Arbitro ("SHUSHIN") potrà condurre il match, annunciarne l'inizio, la sospensione e la fine.**
2. **Assegnare i punti.**
3. **Spiegare ai *Presidente di Tappeto e*, alla Commissione Arbitrale o alla Giuria d'Appello, se necessario, le motivazioni che lo hanno indotto a dare un giudizio.**
4. **Imporre penalità e richiami, prima, durante o dopo un incontro.**
5. **Ottenere e considerare l'opinione/le opinioni dei Giudici.**
6. **Annunciare estensioni.**
7. **Condurre la votazione del Gruppo Arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato.**
8. **Risolvere le parità.**
9. **Annunciare il vincitore.**
10. **L'autorità dell'arbitro non è confinata all'area di gara ma si estende anche al suo immediato perimetro.**

11. L'Arbitro darà tutti i comandi e farà tutti gli annunci.

GIUDICI

I poteri dei giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti:

1. Assistere l'Arbitro mediante i segnali con le bandiere.
2. Esercitare il diritto di voto sulle decisioni da prendere.
3. I Giudici osserveranno attentamente le azioni degli atleti e segnalano la loro opinione all'Arbitro nei seguenti casi:
 - a. Quando viene messo a segno un punto.
 - b. Quando un Atleta ha commesso un'azione proibita e/o delle tecniche proibite.
 - c. Quando vedono che un Atleta è ferito o sta male.
 - d. Quando entrambi o uno degli Atleti è uscito dall'area di gara (JOGAI).
 - e. Negli altri casi in cui sia necessario attirare l'attenzione dell'Arbitro.

ARBITRATOR

1. L'Arbitrator (KANSA) assiste il *Presidente di Tappeto* sorvegliando il match o incontro in corso di svolgimento. Se le decisioni dell'Arbitro e/o Giudice non dovessero essere conformi al Regolamento di Gara, l'Arbitrator solleva immediatamente la bandiera rossa e suonerà il segnale acustico. Il *Presidente di Tappeto* chiede all'Arbitro di interrompere l'incontro e rimediare all'irregolarità. I verbali dell'incontro vengono ufficialmente verbalizzati e sottoposti all'approvazione dell'Arbitrator. Prima dell'inizio dell'incontro o del turno l'Arbitrator deve assicurarsi che gli Atleti indossino l'equipaggiamento approvato.

SPIEGAZIONE:

1. Quando tre Giudici danno lo stesso segnale, o indicano un punteggio per lo stesso Atleta, l'Arbitro ferma l'incontro e applicherà la decisione a maggioranza. Se l'Arbitro non dovesse fermare l'incontro l'Arbitrator solleva la bandiera rossa e suonerà il segnale acustico.

MAGGIORANZE

	AKA	AO	TORIMASEN	MIENAI	ARBITRO	L'ARBITRO DARÀ IL SEGUENTE ANNUNCIO
1	-	-	2	1	AKA/AO	TORIMASEN
2a	-	1	1	1	AKA	TORIMASEN
2b	-	1	1	1	AO	AO
3a	1	-	1	1	AKA	AKA
3b	1	-	1	1	AO	TORIMASEN
4	1	1	-	1	AKA/AO	AKA o AO *
5	2	-	-	1	AKA	AKA

6	-	2	-	1	AKA	AO
7	-	-	1	2	AKA/AO	AKA o AO *
8	-	1	-	2	AKA/AO	AKA o AO *
9	1	-	-	2	AKA/AO	AKA o AO *
10	-	-	-	3	AKA/AO	AKA o AO *
11	-	-	3	-	AKA/AO	TORIMASEN
12	1	1	1	-	AKA/AO	AKA o AO *
13	1	-	2	-	AKA	AKA
14	1	-	2	-	AO	TORIMASEN
15	-	1	2	-	AKA	TORIMASEN
16	-	1	2	-	AO	AO
17	2	1	-	-	AKA/AO	AKA o AO *
18	1	2	-	-	AKA/AO	AKA o AO *
19	2	-	1	-	AKA	AKA
20	2	-	1	-	AO	TORIMASEN/AKA
21	-	2	1	-	AKA	TORIMASEN/AO
22	-	2	1	-	AO	AO
23	3	-	-	-	AKA	AKA
24	-	3	-	-	AKA	AO
25	3	-	-	-	AO	AKA
26	-	3	-	-	AO	AO

*** Sarà assegnato il punto segnalato dall'Arbitro.**

II. La richiesta di reconsiderazione non è ammessa

III. Quando due Giudici danno lo stesso segnale, o indicano un punteggio per lo stesso Atleta, l'Arbitro tiene conto delle loro opinioni ma può rifiutarsi di fermare l'incontro se ritiene che si siano sbagliati.

IV. Tuttavia, se l'incontro viene fermato, la decisione a maggioranza si impone. L'Arbitro può chiedere ai Giudici di reconsiderare la loro decisione ma non può opporsi alla decisione dei due Giudici, a meno di non avere il totale sostegno dell'altro giudice. Nel caso in cui due Giudici indicano "Mienai" e un Giudice indica una opinione contraria a quella dell'Arbitro la decisione dell'Arbitro ha la prevalenza.

V. Quando l'Arbitro ritiene che è stato segnato un punto chiama "YAME" e interrompe l'incontro con il segnale prescritto. Quindi, indica l'Atleta che si è aggiudicato il punto tenendo verso l'alto il palmo del braccio piegato dalla parte dell'Atleta.

- VI. In caso di verdetto diviso due a due, l'Arbitro indica con il segnale prescritto il motivo per cui il punteggio dell'altro concorrente non è ritenuto valido e aggiudica il punto all'Avversario.*
- VII. L'Arbitro può chiedere ai Giudici di riesaminare il loro verdetto, qualora ritenga che siano in errore, o se l'applicazione comporta una violazione del Regolamento.*
- VIII. Quando i tre Giudici esprimono tutti parere diverso, l'Arbitro può prendere una decisione che sia sostenuta da uno dei Giudici.*
- IX. Nell'HANTEI Arbitro e Giudici hanno ognuno un voto. In caso di un pari al SAI SHIAI l'Arbitro avrà il voto decisivo.*
- X. I Giudici possono assegnare il punteggio solo se hanno effettivamente visto. Se non sono sicuri devono segnalare che non hanno visto (MIENAI).*
- XI. Il ruolo dell'Arbitrator è quello di garantire che il match o incontro sia condotto conformemente al Regolamento di Gara. 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 la presenza o meno di JOGAI. La sua unica responsabilità è relativa alle questioni procedurali.*
- XII. Se l'Arbitro non sente la campanella del time up, il Supervisore del punteggio suona il suo fischiotto.*
- XIII. Al momento di spiegare le motivazioni di un giudizio dopo il match, il Gruppo Arbitrale può conferire con il Presidente di Tappeto, con la Commissione Arbitrale o con la Giuria d'Appello. Non sono tenuti a dare spiegazioni a nessun altro.*

ARTICOLO 13: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN INCONTRO

1. Le espressioni e i gesti cui Arbitri e Giudici devono ricorrere nelle operazioni di un incontro sono specificate nelle Appendici 1 e 2.
2. Gli Arbitri e i Giudici si dispongono in posizione secondo quanto prescritto; dopo l'inchino tra gli Atleti l'Arbitro annuncia "SHOBU HAJIME!" e l'incontro ha inizio.
3. L'arbitro ferma l'incontro annunciando "YAME". Se necessario, l'Arbitro ordina agli Atleti di riprendere le loro posizioni iniziali (MOTO NO ICHI).

4. L'Arbitro torna alla sua posizione e i Giudici danno la loro opinione mediante segnali. In caso di punteggio ad uno degli Atleti, l'Arbitro identifica l'atleta (AKA o AO), l'area attaccata (Chudan o Jodan), la tecnica (Tsuki, Uchi, o Geri), e quindi assegna il relativo punto utilizzando il gesto prescritto. L'Arbitro quindi dispone la ripresa dell'incontro gridando "TSUZUKETE HAJIME".
5. Quando uno degli Atleti ha un vantaggio netto di otto punti durante un incontro, l'Arbitro dà lo "YAME" e ordina agli Atleti di tornare alle loro posizioni iniziali mentre lui torna alla sua. Viene quindi dichiarato il vincitore; questo viene indicato dall'Arbitro che solleva una mano sul lato del vincitore "AO (AKA) NO KACHI". A questo punto l'incontro termina.
6. Alla scadenza del tempo, l'Atleta con il maggior punteggio viene dichiarato vincitore, e viene indicato dall'Arbitro che solleva una mano sul lato del vincitore e grida "AO (AKA) NO KACHI". A questo punto l'incontro termina.
7. Se allo scadere del tempo, il punteggio rimane in parità, o non sono stati aggiudicati punti, l'Arbitro chiama lo "YAME" e torna alla sua posizione. Quindi annuncia la situazione di parità (HIKIWAKE) e chiede l'HANTEI, se necessario.
8. All'HANTEI, votano i 3 Giudici e l'arbitro centrale ed hanno ciascuno un voto.
9. Nelle seguenti situazioni, l'Arbitro darà lo "YAME!" e sospende temporaneamente l'incontro:
 - a. Quando uno o entrambi gli Atleti si trovano al di fuori dell'area di gara;
 - b. Quando l'Arbitro ordina all'Atleta di rispettare le regole in materia di Karate-gi o dispositivi di protezione;
 - c. Quando un Atleta viola le regole;
 - d. Quando l'Arbitro ritiene che uno o entrambi gli Atleti non possono proseguire l'incontro a causa di ferite, malattie, o altre cause. Ascoltato il parere del Medico, l'Arbitro decide se riprendere o meno l'incontro;
 - e. Quando un Atleta afferra l'Avversario e non esegue immediatamente una tecnica, o un atterraggio entro i due o tre secondi successivi;
 - f. Quando uno o entrambi gli Atleti cadono o vengono atterrati e nessuna tecnica viene eseguita entro i due o tre secondi successivi;
 - g. Quando gli Atleti a terra a seguito di caduta o atterramento cominciano a lottare;
 - h. Quando viene osservato il punteggio;
 - i. Quando tre Giudici danno lo stesso segnale o danno il punteggio a favore dello stesso Atleta;
 - j. Quando gli viene richiesto dal *Presidente di Tappeto*.

SPIEGAZIONE:

- I. Quando ha inizio un incontro, l'Arbitro chiama gli Atleti perché si dispongano lungo la linea di partenza. Se un Atleta entra prematuramente nell'area, questo deve essere ammonito ad uscire. Gli Atleti devono inchinarsi l'uno verso l'altro e tale inchino deve essere fatto a regola d'arte, un piegamento troppo veloce viene giudicato sia scortese che insufficiente. L'Arbitro può richiedere che venga eseguito un inchino quando questo non viene effettuato volontariamente, muovendosi come illustrato nell'Appendice 2 del Regolamento.***

- II. Quando dispone la ripresa di un incontro, l'Arbitro deve controllare che gli Atleti siano disposti nelle loro rispettive posizioni nel giusto contegno. Atleti che saltano qua e la o mostrano irrequietezza dovranno essere richiamati prima di disporre la ripresa dell'incontro. L'arbitro deve disporre la ripresa senza indugi.***

ARTICOLO 14 : TUTELA SANITARIA

- 1) Le Società Sportive hanno l'obbligo di sottoporre i loro tesserati a visita medica annuale al fine di accertare la loro idoneità all'attività sportiva agonistica e non, ai sensi delle leggi vigenti.**

REGOLAMENTO DI KATA

ARTICOLO 1: AREA DI GARA DEL KATA

- 1. La superficie dell'Area di Gara deve essere piana e priva di asperità.**
- 2. L'Area di Gara deve essere sufficientemente grande da consentire l'esecuzione ininterrotta dei Kata.**

ARTICOLO 2: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KATA

- 1. Le gare di Kata possono essere Individuale e a Squadra. Le gare di Squadra sono quelle che si disputano tra diverse Squadre composte di tre Atleti ciascuna. Ogni Squadra sarà composta esclusivamente di Atleti Uomini o di Atlete Donne. Le gare di Kata individuali prevedono la partecipazione di singoli Atleti, solo Uomini o solo Donne.**
- 2. Viene applicato il sistema ad eliminazione diretta con ripescaggio per tutte le categorie,**
- 3. Il kata viene dichiarato al gruppo arbitrale prima dell'esecuzione, è concessa la libera scelta del kata da eseguire.**

ARTICOLO 3: GRUPPO ARBITRALE

1. Il Gruppo Arbitrale può essere formato da tre Giudici o cinque Giudici per ogni incontro, tale decisione verrà presa dalla Commissione Arbitrale o dal *Presidente di Tappeto*.

SPIEGAZIONE:

- I. *Il Capo Giudice Kata siede sul perimetro dell'area di gara, rivolto verso i Concorrenti. Gli altri due (o quattro) Giudici siedono ai quattro punti del quadrato.*
- II. *Ogni Giudice riceve una bandiera rossa e una blu.*

ARTICOLO 4: CRITERI DECISIONALI

1. Il Kata deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali cui si ispira. Nel valutare l'esecuzione di un Atleta o di una Squadra i Giudici devono tenere conto dei seguenti elementi:
 - a. Una realistica dimostrazione del significato del Kata;
 - b. Tempo, ritmo, velocità, equilibrio e focalizzazione della potenza (KIME);
 - c. Uso corretto e idoneo della respirazione quale ausilio per il KIME;
 - d. Corretta focalizzazione dell'attenzione (CHAKUGAN) e della concentrazione;
 - e. Posizioni corrette (DACHI) con la giusta tensione nelle gambe e piedi piatti al suolo;
 - f. Idonea tensione dell'addome (HARA) e assenza di sobbalzi dei fianchi verso l'alto e verso il basso durante i movimenti;
 - g. Forma corretta (KIHON) dello stile che si sta dimostrando;
2. La prestazione deve essere valutata anche alla luce di altri elementi, come la difficoltà del Kata presentato;
3. Se un Concorrente si ferma durante l'esecuzione di Tokui Kata, o effettua un Kata diverso da quello annunciato o notificato al tabellone punteggi, viene dichiarato sconfitto.

-
4. **Se un Concorrente esegue un Kata mancante dei requisiti necessari o lo ripete, viene dichiarato sconfitto.**

 5. **Per la valutazione del kata vedi schema della griglia di valutazione qui rappresenta**

SCHEMA RIASSUNTIVO "GRIGLIE DI VALUTAZIONE"

--

INDIVIDUALE					a SQUADRE					
Bamb/Fanc/ Ragazzi Esordienti		Cadetti			Jun/Sen				Assoluto a Squadre	
T	da 1 a 7	T	Da 1 a 6		T	da 1 a 5		T	da 1 a 6	
R	da 1 a 6	R	Da 1 a 4		P	da 1 a 4		R	da 1 a 4	
E	da 1 a 4	E	Da 1 a 4		R	da 1 a 4		S	da 1 a 4	
K	da 1 a 3 solo esordienti	K	Da 1 a 3		E	da 1 a 4		K	da 1 a 3	
		P	Da 1 a 3		K	da 1 a 3		P	da 1 a 3	

--

LEGENDA

KATA	
T	TECNICA
K	KIME
P	POTENZA
R	RITMO
E	ESPRESSIVITA'
S	SINCRONISMO

PENALITA'

Esitazione (breve vuoto di memoria) durante l'esecuzione:	- 1
Lieve perdita di equilibrio subito corretta:	- 1
Lieve perdita di sincronizzazione:	- 1
Mancato controllo durante l'esecuzione del Bunkai:	- 1
Evidente perdita di sincronizzazione:	- 2
Evidente perdita di equilibrio:	- 2
Posizioni esasperate e antifisiologiche:	- 3
Grave perdita di equilibrio o caduta:	- 5
Interrompere la prova o non eseguirne una parte:	sconfitta o punteggio minimo
Dichiarare un kata ed eseguirne un altro:	sconfitta o punteggio minimo

VALORE DEI GIUDIZI

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

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

5	ottimo
4	buono
3	discreto
2	sufficiente
1	insufficiente

4	ottimo
3	buono
2	sufficiente
1	insufficiente

3	ottimo
2	discreto
1	insufficiente

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 tecnico. 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 dare inizio all'esecuzione del Kata rivolgendo il volto nella stessa direzione, vale a dire verso il Capo Giudice.*
- III. I membri della Squadra devono dimostrare competenza in tutti gli aspetti dell'esecuzione del Kata, come anche nella sincronizzazione.*
- IV. Istruzioni per dare inizio e fermare l'esecuzione, battere i piedi, battersi il petto, le braccia o il Karate-gi, come anche sospiri, costituiscono esempi di segnali esterni e i Giudici dovranno tenerne conto al momento della decisione.*

ARTICOLO 5: OPERAZIONI DI GARA

PUNTEGGIO A BANDIERINE

1. All'inizio di ogni incontro, in risposta all'annuncio dei loro nomi, i due Atleti, uno con la cintura rossa (AKA) l'altro con la cintura blu (AO), **le categorie bambini, fanciulli e ragazzi dovranno indossare la propria cintura con inserito a lato un nastrino rosso o blu**, gli atleti si dispongono lungo il perimetro dell'area di gara con il volto rivolto al Capo Giudice. Dopo aver eseguito un inchino alla volta del Gruppo Arbitrale, AO indietreggia fino ad uscire dall'area di gara. Dopo essersi mosso verso la posizione d'avvio e aver annunciato il nome del Kata da eseguire, AKA comincia. Dopo aver completato l'esecuzione del Kata, AKA lascia l'area di gara per attendere l'esecuzione di AO. Una volta conclusasi l'esecuzione di AO, entrambi tornano lungo il perimetro dell'area di gara e attendono la decisione del Gruppo Arbitrale.
1. Se il Kata non è stato eseguito conformemente alle regole, o è stata riscontrata qualche altra irregolarità, il Capo Giudice può consultare gli altri Arbitri per il raggiungimento di un verdetto.
2. Se un Atleta viene squalificato, il Capo Giudice incrocia e allontana le bandiere (come nel segnale TORIMASEN del Kumite).

3. Terminata l'esecuzione di entrambi i Kata, gli Atleti si dispongono fianco a fianco lungo il perimetro. Il Capo Giudice annuncia la decisione (HANTEI) e usa il fischietto per emettere un suono a due toni. Quindi, i Giudici procedono con la votazione.
4. 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.

SPIEGAZIONE:

- I. Il punto d'avvio per l'esecuzione del Kata è all'interno del perimetro dell'area di gara.*
- II. Se vengono usate le bandiere, il Capo Giudice chiede che venga pronunciato un verdetto (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, le bandiere vengono abbassate dopo un altro breve fischio.*
- III. (col sistema a bandierine) Se un Concorrente non si presenta quando è chiamato, o se si ritira (Kiken), la vittoria viene assegnata automaticamente all'avversario, con necessità di eseguire il Kata precedentemente notificato.*

APPENDICI

APPENDICE 1: TERMINOLOGIA


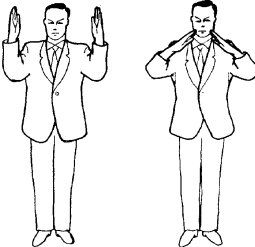

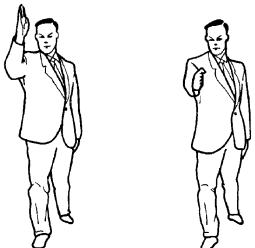
SHOBU HAJIME	Annuncio che dà inizio al match o incontro	Dopo l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.
ATOSHI BARAKU	Segnala che l'incontro sta per terminare	Il cronometrista segnala acusticamente che mancano 30 secondi al termine dell'incontro e l'Arbitro annuncia "Atoshi Baraku".
YAME	Stop	Interruzione o fine dell'incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro muove verso il basso la mano.
MOTO NO ICHI	Posizione originaria	I Concorrenti e l'Arbitro tornano alle loro posizioni originarie.
TSUZUKETE	Continuare a combattere	Ripresa del combattimento dopo un'interruzione non autorizzata.
TSUZUKETE HAJIME	Riprendere il combattimento - Iniziare	L'arbitro assume una posizione avanzata. Mentre dice "Tszukete" estende le braccia, il palmo della mano verso l'esterno in direzione dei Concorrenti. Mentre dice "Hajime" gira il palmo della mano e porta le mani rapidamente l'una verso l'altra; al tempo stesso fa un passo indietro.
SHUGO	I Giudici vengono chiamati	L'arbitro chiama i Giudici al termine del match o incontro, o per proporre Shikkaku.
HANTEI	Decisione	L'Arbitro chiede che venga pronunciato un verdetto al termine di un Sai Shiai senza esito. Dopo un fischio a due toni, i Giudici segnalano il loro voto con le bandiere e l'arbitro centrale il proprio voto.
HIKIWAKE	Parità	In caso di parità nell'Hantei, l'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende con i palmi delle mani rivolti in avanti.
TORIMASEN	Inaccettabile come tecnica valida	L'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende con i palmi delle mani rivolti verso il basso.
ENCHO-SEN	Estensione dell'incontro	L'Arbitro decreta la ripresa del match al comando di "Shobu Hajime".
AIUCHI	Tecniche simultanee valide per l'assegnazione del punteggio	Nessun punto viene assegnato agli atleti. L'Arbitro porta i suoi pugni di fronte al proprio petto.
AKA (AO) NO KACHI	Rosso (Blu) vince	L'Arbitro solleva obliquamente il braccio dalla parte del vincitore.
AKA (AO) SANBON	Il Rosso (Blu) fa tre punti	L'Arbitro solleva il braccio di 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato i punti.

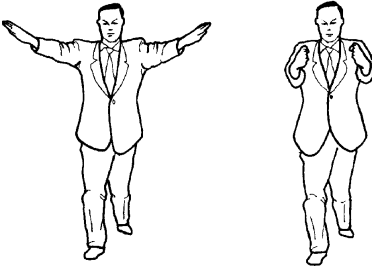

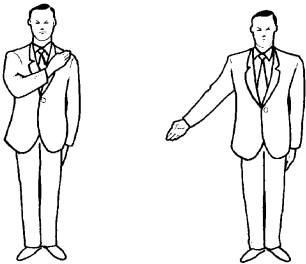
AKA (AO) NIHON	Il Rosso (Blu) fa due punti	L'Arbitro estende il proprio braccio a livello della spalla dalla parte di chi ha realizzato i punti.
AKA (AO) IPPON	Il Rosso (Blu) fa un punto	L'Arbitro estende il proprio braccio verso il basso a 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato i punti.

CHUKOKU	Primo richiamo di Categoria 1 o Categoria 2 senza penalità	Per le violazioni della Categoria 1, l'Arbitro si gira verso chi ha commesso il fallo e incrocia le braccia al petto. Per le violazioni della Categoria 2, l'Arbitro punta il dito indice, con il braccio piegato, verso chi ha commesso la violazione.
KEIKOKU	Richiamo con penalità Ippon	L'Arbitro indica le violazioni di Categoria 1 e/o di Categoria 2 e quindi punta il dito indice verso il basso di 45 gradi nella direzione di chi ha commesso il fallo e concede l'Ippon (un punto) all'avversario.
HANSOKU-CHUI	Richiamo con penalità Nihon	L'Arbitro indica le violazioni di Categoria 1 e/o di Categoria 2 e quindi punta il proprio indice orizzontalmente in direzione di chi ha commesso la violazione e concede Nihon (due punti) all'avversario.
HANSOKU	Squalifica	L'Arbitro indica le violazioni di Categoria 1 e/o di Categoria 2, poi punta il dito indice verso l'altro a 45 gradi verso chi ha commesso il fallo, e annuncia la vittoria dell'avversario.
JOGAI	Uscita dall'area di gara	L'Arbitro punta il dito indice dalla parte di chi ha commesso il fallo, per indicare ai giudici che il concorrente è uscito dall'area.
SHIKKAKU	Squalifica "Lasciare l'area di gara"	L'Arbitro punta prima verso l'alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso il fallo, poi indica fuori e indietro con l'annuncio "AKA (AO) Shikkaku!" Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.
KIKEN	Rinuncia	L'Arbitro punta verso il basso di 45 gradi in direzione della linea di partenza del concorrente.
MUBOBI	Autolesionismo	L'Arbitro si tocca il volto e poi voltando la mano verso l'esterno, la muove in avanti e indietro per indicare ai Giudici che l'Atleta si è reso responsabile di autolesionismo.

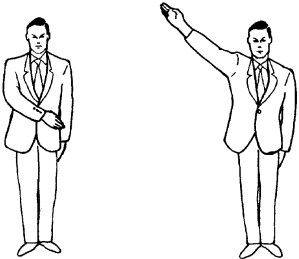
APPENDICE 2: GESTI E SEGNALI DELL'ARBITRO E DEI GIUDICI

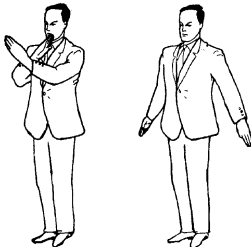
ANNUNCI E GESTI DELL'ARBITRO

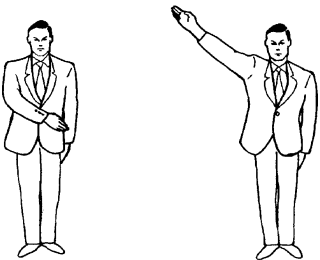
<p>SHOMEN-NI-REI</p> <p>L'Arbitro distende in avanti braccia con i palmi rivolti in avanti.</p>	
<p>OTAGAI-NI-REI</p> <p>L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi; segue l'inchino.</p>	
<p>SHOBU HAJIME</p> <p>"Inizia il combattimento"</p> <p>Dopo aver dato l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.</p>	
<p>YAME</p> <p>"Stop"</p> <p>Interruzione o fine del combattimento o incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro fa un movimento di taglio verso il basso, la propria mano.</p>	


<p>TSUZUKETE HAJIME</p> <p>"Riprendere il combattimento —Inizio"</p> <p>Mentre dice "Tsuzukete" e rimane in piedi, l'Arbitro estende le braccia con il palmo delle mani rivolto verso i concorrenti. Mentre dice "Hajime" volta il palmo delle mani e porta le stesse rapidamente l'una contro l'altra; al tempo stesso fa un passo indietro.</p>	
<p>GIUDIZIO DELL'ARBITRO</p> <p>Dopo aver chiamato uno "Yame" con il segnale prescritto, l'Arbitro indica la sua preferenza tenendo verso l'alto il palmo del braccio piegato sul lato del concorrente che si è aggiudicato il punto.</p>	
<p>IPPON (1 punto)</p> <p>L'Arbitro estende il braccio verso il basso a 45 gradi verso il lato del concorrente cui viene assegnato il punto.</p>	

<p>NIHON (due punti)</p> <p>L'Arbitro estende il proprio braccio all'altezza della spalla verso il lato del concorrente cui vengono assegnati i punti.</p>	
---	--

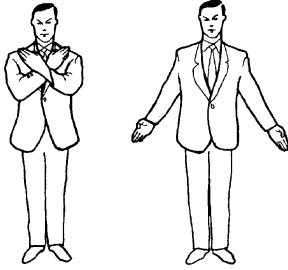
<p>SANBON (Tre punti)</p> <p>L'Arbitro estende il proprio braccio verso l'alto a 45 gradi verso il lato del concorrente cui vengono assegnati i punti.</p>	
---	---


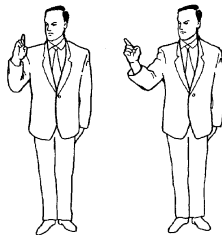
<p>ANNULLAMENTO DELL'ULTIMA DECISIONE</p> <p>L'Arbitro si volta verso il concorrente, annuncia "AKA" o "AO", incrocia le braccia, quindi fa un movimento con il palmo delle mani verso il basso, a indicare che l'ultima decisione è stata annullata.</p>	
--	---

<p>NO KACHI (vittoria)</p> <p>Al termine del combattimento o incontro, annunciando "AKA (o AO), No Kachi", l'Arbitro estende il proprio braccio verso l'alto a 45 gradi dal lato del vincitore</p>	
---	---

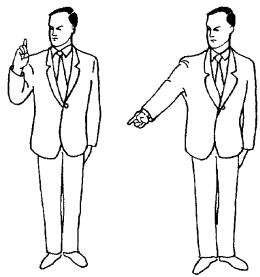
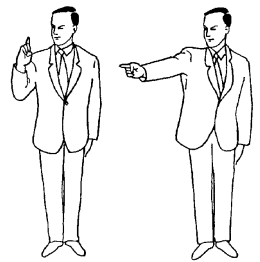
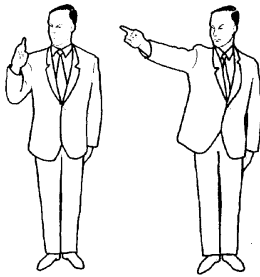

<p>KIKEN</p> <p>"Rinuncia"</p> <p>L'Arbitro punta il dito indice verso l'atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.</p>	
--	---

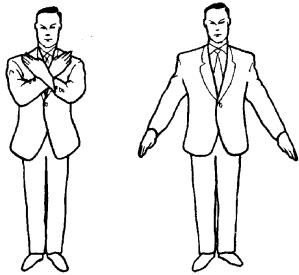



<p>SHIKKAKU</p> <p>"Squalifica, abbandono dell'area".</p> <p>L'Arbitro punta prima verso l'alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso il fallo; poi indica fuori e indietro con l'annuncio "AKA (AO) Shikkaku!"</p> <p>Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.</p>	
--	--



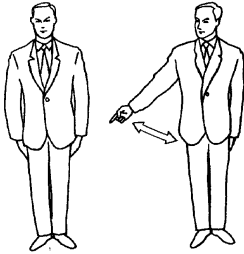

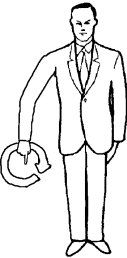
<p>HIKIWAKE</p> <p>"Parità"</p> <p>In caso di decisione di parità all'Hantei l'Arbitro incrocia le proprie braccia poi le estende mostrando il palmo delle mani.</p>	
--	--



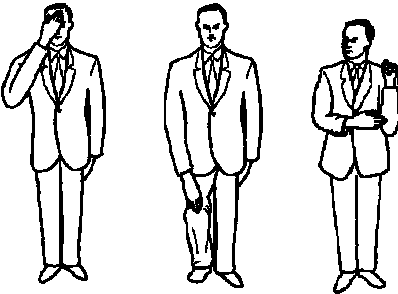

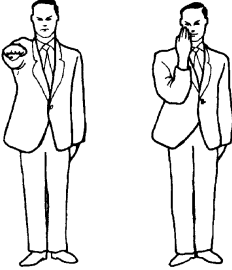
<p>VIOLAZIONE DI CATEGORIA 1</p> <p>L'Arbitro incrocia le mani aperte con i polsi rivolti l'uno verso l'altro all'altezza del petto.</p>	
<p>VIOLAZIONE DI CATEGORIA 2</p> <p>L'Arbitro punta con il braccio piegato verso chi ha commesso la violazione.</p>	

<p>CHUKOKU</p> <p>L'Arbitro ingiunge un richiamo per violazione di Categoria 1 o 2 eseguendo il segnale prescritto. In questa fase non viene assegnata alcuna penalità.</p>	
--	--

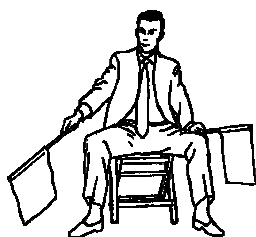
<p>KEIKOKU</p> <p>"Penalità Ippon".</p> <p>L'Arbitro indica una violazione di Categoria 1 o 2, poi punta il dito indice verso il basso a 45 gradi in direzione di chi ha commesso la violazione, e assegna un Ippon (un punto) all'avversario.</p>	
<p>HANSOKU CHUI</p> <p>"Penalità Nihon".</p> <p>L'Arbitro indica una violazione di Categoria 1 o 2 poi punta l'indice orizzontalmente nella direzione di chi ha commesso il fallo e concede il Nihon (due punti) all'avversario.</p>	
<p>HANSOKU</p> <p>"Squalifica"</p> <p>L'Arbitro indica una violazione di Categoria 1 o 2 quindi punta il dito indice verso l'alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso il fallo, e concede la vittoria all'avversario.</p>	
<p>AIUCHI</p> <p>"Tecniche simultanee di punteggio".</p> <p>Nessun punto viene assegnato ai concorrenti. L'Arbitro porta i pugni uniti all'altezza del petto.</p>	

<p>TORIMASEN</p> <p>"Inaccettabile come tecnica utile per il punteggio" L'Arbitro incrocia le braccia, aprendole verso l'esterno con i palmi in basso. Se l'Arbitro fa questo segnale ai Giudici, seguito dal segnale di riesame, indica che la tecnica era carente in uno o più dei sei criteri per l'assegnazione dei punti.</p>	
<p>AKA ha realizzato per primo il punteggio L'Arbitro indica ai Giudici che AKA ha realizzato per primo il punteggio portando la mano destra aperta sul palmo della mano sinistra. Se AO fosse stato primo, sarebbe stato il contrario.</p>	
<p>TECNICA BLOCCATA O FUORI BERSAGLIO. L'Arbitro mette una mano aperta sopra l'altro braccio a indicare ai Giudici che la tecnica è stata bloccata o ha colpito un'area non valida ai fini del punteggio.</p>	
<p>TECNICA MANCATA: L'Arbitro mette il pugno chiuso di traverso al corpo per indicare ai Giudici che la tecnica ha mancato il bersaglio.</p>	

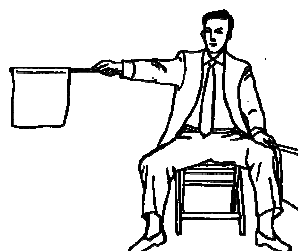
<p>CONTATTO ECCESSIVO</p> <p>L'Arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo, una violazione della Categoria 1.</p>	
<p>SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONI</p> <p>L'Arbitro porta entrambe le mani al volto per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p>JOGAI</p> <p>"Uscita dall'area di combattimento"</p> <p>L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con il dito indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso il fallo.</p>	
<p>MUBOBI (Autolesionismo)</p> <p>L'Arbitro si tocca il viso poi rivolge la mano verso l'esterno, la muove in avanti e indietro di fronte al viso per indicare ai Giudici che l'atleta sta facendo dell'autolesionismo.</p>	
<p>SCARSA COMBATTIVITÀ</p> <p>L'Arbitro fa un movimento circolare con l'indice rivolto in basso per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	

<p>TRATTENUTA, LOTTA, SPINTA O BLOCCAGGIO INUTILI SENZA UNA TECNICA</p> <p>L'Arbitro tiene entrambi i pugni serrati a livello delle spalle o spinge in avanti con le mani aperte per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p>ATTACCHI PERICOLOSI E INCONTROLLATI</p> <p>L'Arbitro porta il pugno serrato al lato della testa per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p>ATTACCHI DI TESTA, GINOCCHIA O GOMITO</p> <p>L'Arbitro tocca la fronte, il ginocchio o il gomito con la mano aperta per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p>AFFRONTARE VERBALMENTE O DERIDERE L'AVVERSARIO E ATTEGGIAMENTI ANTISPORTIVI</p> <p>L'Arbitro porta l'indice alle labbra per indicare ai Giudici una violazione di Categoria 2.</p>	
<p>SHUGO</p> <p>"I Giudici vengono interpellati"</p> <p>L'Arbitro chiama i giudici al termine del match o incontro, o per suggerire lo Shikkaku.</p>	

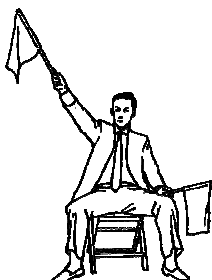
SEGNALI CON LE BANDIERE DEI GIUDICI



IPPON



NIHON

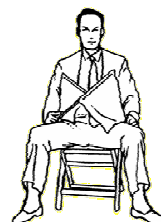


SANBON



FALLO

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



VIOLAZIONE DI CATEGORIA 1

Le bandiere vengono incrociate ed estese con le braccia dritte.



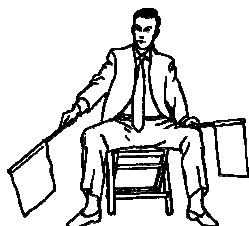
FALLO

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



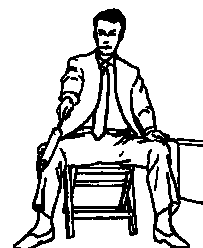
VIOLAZIONE DI CATEGORIA 2

Il Giudice indica la bandiera con il braccio piegato.



JOGAI

Il Giudice batte sul tappeto con la bandiera corrispondente.



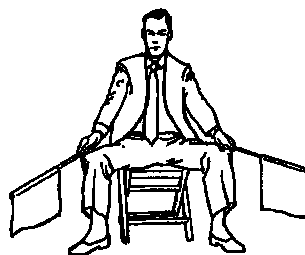
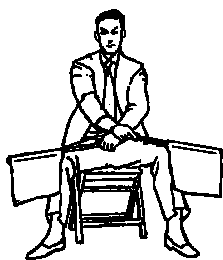
KEIKOKU



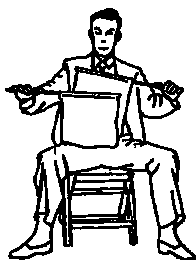
HANSOKU CHUI



HANSOKU

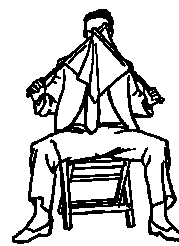


TORIMASEN



AIUCHI

Le bandiere vengono messe una davanti l'altra, in corrispondenza del petto.



MIENA

Le bandiere sono tenute davanti al volto.

APPENDICE 3: CRITERI GUIDA PER GIUDICI E ARBITRI

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

CONTATTO ECCESSIVO

- Se un Concorrente esegue una tecnica utile per il punteggio immediatamente seguita da un'altra che determina un contatto eccessivo, la Gruppo Arbitrale non aggiudica il punteggio ma ingiunge un richiamo o una penalità di Categoria 1 (salvo il caso in cui la responsabilità ricada sull'avversario).

CONTATTO ECCESSIVO ED ESAGERAZIONE

- Se un Concorrente simula un contatto eccessivo e la Gruppo Arbitrale stabilisce al contrario che la tecnica in questione era controllata e rispondeva ai sei criteri per l'assegnazione dei punti, il punteggio viene aggiudicato e il concorrente sarà sanzionato con un richiamo o una penalità di Categoria 2 per simulazione o esagerazione. (Si tenga presente che i casi più seri di simulazione di infortunio possono richiedere un Shikkaku.)

MUBOBI

- Viene sanzionato con un richiamo o una penalità per Mubobi il Concorrente che risulta 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 jodan di risposta dell'Avversario, interrompe l'azione prima che l'Arbitro chiama "Yame", abbassa la guardia o perde la concentrazione e non è in grado o rifiuta ripetutamente di contrastare gli attacchi dell'Avversario. La Spiegazione XVI dell'Articolo 8 recita:
- Se il Trasgressore subisce un contatto eccessivo e/o riporta una lesione e la responsabilità ricade sul ricevente, l'Arbitro ingiunge un richiamo o una penalità di Categoria 2 e può rinunciare a sanzionare l'avversario.
- Un Concorrente che venga colpito per sua colpa, esagerandone gli effetti per ingannare il Gruppo Arbitrale, può essere sanzionato con un richiamo o una penalità per Mubobi e ricevere una ulteriore penalità per esagerazione, in quanto sono state commesse due infrazioni.

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

ZANSHIN

- Zanshin viene descritto come uno stato di costante reattività in cui il concorrente mantiene totale concentrazione, osservazione e consapevolezza delle potenzialità di contrattacco dell'avversario. Il Gruppo Arbitrale deve saper distinguere tra tale stato di prontezza e la situazione in cui il concorrente si discosta, abbassa la guardia, non è più concentrato e in effetti interrompe il combattimento.

AFFERRARE UN CALCIO CHUDAN

- Il Gruppo Arbitrale deve aggiudicare punti quando un concorrente porta un calcio Chudan e l'avversario afferra la gamba prima che possa essere retratta?

Se il Concorrente che porta il calcio mantiene il ZANSHIN, non vi è ragione perché tale tecnica non possa dare punti, sempre che risponda ai sei criteri per l'assegnazione dei punti. Dopo tutto, nel caso di due gyaku tsukis quasi simultanei, è normale prassi aggiudicare punti al Concorrente che per primo è andato a segno con la tecnica, anche se entrambe possono essere efficaci. In teoria, in un combattimento reale, si può ritenere che un calcio portato a fondo impedisca la reazione dell'avversario e quindi la gamba non verrebbe afferrata. I fattori determinanti per assegnare punti a una tecnica sono il controllo adeguato, l'area bersaglio e la soddisfazione dei sei criteri.

PROIEZIONI E LESIONI

- Poiché l'immobilizzazione dell'Avversario e la proiezione sono consentite in determinate condizioni, gli Allenatori sono tenuti ad assicurarsi che i loro Atleti siano allenati e in grado di eseguire le tecniche di caduta in appoggio e caduta sicura.
- Un concorrente che intenda eseguire una tecnica di proiezione deve osservare le condizioni prescritte nelle Spiegazioni all'Articolo 6 e all'Articolo 8. Se un Concorrente 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 esteso o su un gomito, o trattiene l'Avversario, trascinandolo sopra di sé.

- Una situazione potenzialmente pericolosa si verifica quando un Concorrente afferra entrambe le gambe per schienare l'avversario. L'Articolo 8, *Spiegazioni 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 può rientrare nella categoria proibita. Se si ha un infortunio, il caso ricade nella Categoria 1. Se non si hanno infortuni, o la proiezione viene interrotta dall'Arbitro, si può ingiungere un richiamo o una penalità di Categoria 2, ai sensi dell'Articolo 8, Categoria 2, Paragrafo 6. È opportuno sottolineare che questo tipo di tecnica di proiezione non è vietata di per se, ma è il modo in cui viene eseguita che costituisce il fattore discriminante.

TRE MIENAI

- Se tre Giudici segnalano un "Mienai" dopo che l'Arbitro ha interrotto l'incontro, l'Arbitro può assegnare punti o penalità?
- Il Paragrafo III delle Spiegazioni all'Articolo 12 recita "*Tuttavia, quando l'incontro viene interrotto, prevale la decisione presa a maggioranza.*" Poiché i Giudici non hanno notato nulla, non possono esprimere un'opinione o un voto, e quindi l'Arbitro è in maggioranza. Tale situazione può verificarsi quando un'azione si svolge in prossimità del perimetro dell'area di gara, dal lato dell'Arbitro, in un punto dove i Giudici sono coperti.

DUE AKA, UN MIENAI

- Se dopo un Yame, due Giudici segnano un punto per AKA e l'altro Giudice segna un Mienai, l'Arbitro può aggiudicare un punto ad AO?
- Secondo il Regolamento, l'Arbitro non può sconfessare i due Giudici se non ha il totale consenso dell'altro Giudice. Il Mienai non rappresenta un consenso totale perché indica che il Giudice non ha visto una tecnica utile per il punteggio. L'Arbitro, non avendo il consenso, deve chiedere ai Giudici di riconsiderare il loro verdetto, specificando il motivo.

CHIAREZZA DEI SEGNALI

- Per evitare confusioni, i Giudici devono dare un segnale alla volta. Se una tecnica non dà punti, non è obbligatorio indicarne il motivo immediatamente. La procedura corretta prevede che si debbano incrociare le bandiere (Torimasen). Segnali come "bloccato", "mancato", ecc. devono essere dati solo se e quando l'Arbitro chiede il riesame. Per evitare inutili inesattezze

o richieste di riesame, i tre Giudici devono manifestare le rispettive opinioni quando l'Arbitro interrompe l'incontro e riprende la sua posizione.

JOGAI

- Quando indicano un 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 violazione di Categoria 2.

PROCEDURE DI RIESAME PER I GIUDICI

- Se l'Arbitro chiede un riesame, il Giudice deve dapprima valutare la richiesta dell'Arbitro. Tuttavia, se il Giudice dissente, deve indicare le ragioni e riconfermare la decisione originaria.
- Se il Giudice ritiene a posteriori che l'Arbitro fosse in posizione migliore per seguire o interpretare l'azione, può rivedere la sua decisione e assecondare l'Arbitro.
- Se un Giudice distingue due tecniche ma ne vede solo una raggiungere l'area utile per il punteggio, pur essendo sicuro della correttezza della sua decisione, deve indicare un "Mienai" per la decisione dell'Arbitro e riconfermare la propria.
- Se un Giudice distingue due tecniche ma ne vede solo una raggiungere l'area utile per il punteggio, e ritiene che la decisione dell'Arbitro sia precedente (il Giudice ha visto il movimento del corpo dell'atleta ma non l'impatto sull'area utile per il punteggio), deve indicare un "Mienai" per la decisione dell'Arbitro e non indicare un punteggio per l'altra. Ciò indica che non c'è una preferenza o un voto e spetta all'Arbitro dirimere la situazione.

INDICAZIONE DELLE VIOLAZIONI AL REGOLAMENTO

- Per le violazioni di Categoria 1, i Giudici devono fare un cerchio con la corrispondente bandiera colorata, quindi distendere le bandiere crociate 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 concorrente è considerato come il trasgressore.

APPENDICE 4: TABELLA DEI PUNTI

●—○	Sanbon	Tre punti
●	Nihon	Due punti
○	Ippon	Un punto
□	Kachi	Vincitore
X	Make	Perdente
△	Hikiwake	Parità
C1W	Fallo di Categoria 1 — Richiamo	Richiamo senza penalità
C1K	Fallo di Categoria 1 — Keikoku	Un punto all'avversario
C1HC	Fallo di Categoria 1 — Hansoku Chui	Due punti all'avversario
C1H	Fallo di Categoria 1 — Hansoku	Squalifica
C2W	Fallo di Categoria 2 — Richiamo	Richiamo senza penalità
C2K	Fallo di Categoria 2 — Keikoku	Un punto all'avversario
C2HC	Fallo di Categoria 2 — Hansoku Chui	Due punti all'avversario
C2H	Fallo di Categoria 2 — Hansoku	Squalifica
KK	Kiken	Rinuncia
S	Shikkaku	Squalifica grave

REGOLAMENTO RAGAZZI E ESORDIENTI "A"

KUMITE

(sono ammesse solo cinture marroni/nere)

- Obiettivo della prova è mostrare la completezza del bagaglio tecnico individuale nell'ambito di un comportamento tattico adeguatamente sviluppato in relazione all'età.
- Nel kumite il dinamismo aggressivo deve essere simbolizzato tramite attacchi e difese perfettamente controllati ed il comportamento deve essere misurato e privo di ogni aggressività (sono vietate, perciò, le grida intimidatorie).
- La prova ha la durata di 80", a 60" viene dato il segnale che il combattimento sta per terminare (Atoshi-Baraku).
- **L'assegnazione della vittoria viene effettuata per alzata di bandierine a maggioranza palese.**
- **Il controllo delle tecniche deve essere assoluto.**
- E' consentito portare alla testa, viso, collo (jodan) **SENZA CONTATTO**
 - Pugno rovescio sul piano trasverso (Uraken)
 - Calcio circolare frontale sul piano trasverso (Mawashigeri)
 - Calcio circolare frontale rovescio sul piano trasverso (Uramawashigeri)
- **Pertanto tutte le tecniche dirette al viso sono vietate, così come le tecniche dirette alla schiena**
- Il punto viene assegnato anche se il pugno (Uraken) o il calcio sono a nell'area del bersaglio
- E' consentito portare al torace (Chudan, zona protetta dal corpetto) **CON CONTROLLO**
 - Pugno diretto controlaterale (Gyakutsuki)
 - Calcio circolare frontale sul piano trasverso(Mawashigeri)
- **Le tecniche tra parentesi sono le uniche consentite, ogni altra tecnica è vietata**
- Comportamenti vietati
 - ❖ Assumere atteggiamenti aggressivi;

- ❖ **Emettere grida intimidatorie;**
- ❖ **portare tecniche non consentite o tecniche consentite in zone del corpo non consentite;**
- ❖ **Eseguire tecniche di braccio o di gamba non controllate**
- ❖ **Eseguire tecniche di proiezione**

APPENDICE

Modifiche al Regolamento d'Arbitraggio dal 1 Gennaio 2009

Premessa

Il seguente documento vuol essere solamente una guida per le principali modifiche e non deve essere assolutamente considerato come un documento sostitutivo della lettura approfondita del Regolamento.

KUMITE

DIVISA UFFICIALE

Gli arbitri devono indossare pantaloni di colore grigio tra medio e chiaro.
I nastri, le collane ed altri elementi decorativi sui capelli degli Atleti sono vietati.
E' permesso soltanto un elastico discreto o un nastro di colore discreto.
Gli esordienti "B" devono indossare anche la maschera facciale.

Durata di un combattimento

La durata di un combattimento è di 2 minuti per tutte le classi (escluso Esordianti A), e di 3 minuti per i combattimenti di Finale Classe Seniores Maschile e a Squadre Maschile.
Per facilitare il lavoro degli Arbitri concernente la penalizzazione di Categoria 2, l'avvertimento di 30 secondi "Atoshibaraku" viene effettuato quando mancano 10 secondi.

Punti

I punti possono essere semplificati nel modo seguente:

Sanbon è assegnato ai calci Jodan e ad ogni tecnica effettuata su un avversario proiettato o caduto (completamente a terra). Nihon è assegnato ai calci Chudan. Ippon è assegnato ai pugni (Tsuki e Uchi) Jodan o Chudan. Per tutte le classi non è consentito il contatto Jodan con le tecniche di pugno, neanche un contatto leggero (contatto epidermico), nelle classi Junior e Senior è possibile annullare la tecnica con contatto epidermico, importante è che la tecnica abbia tutte le caratteristiche da punto. Invece, un contatto leggero (contatto epidermico) è tollerato per le tecniche di calcio Jodan.

Criteri di Decisione

L'Encho Sen è sostituito dal Sai Shiai, ovvero un nuovo combattimento della durata di 1 minuto. Tutti i punti e tutte le penalità precedenti sono cancellati dal tabellone. L'Atleta che avrà ottenuto un maggior punteggio sarà il vincitore; in caso di parità, la decisione sarà presa per Hantei. L'Arbitro Centrale non vota.

Comportamenti Vietati.

Al primo caso di esagerazione di un contatto, l'Atleta è penalizzato con Keikoku ed Ippon per l'avversario; altri casi più severi possono essere penalizzati con Hansoku Chui o direttamente con Hansoku. È importante distinguere tra l'esagerazione da contatto o da

ferita ed il simulare una ferita inesistente. In questo caso la penalità da infliggere deve essere Shikkaku.

Proiezioni pericolose:

E' assolutamente vietato afferrare l'avversario sotto la vita e sollevarlo o proiettarlo o tirare le gambe dal basso. Tutte le infrazioni di proiezioni, che siano causa o no di una ferita, sono penalizzate con una Sanzione di Categoria 1.

L'Atleta che evita il combattimento o lascia passare il tempo per impedire al suo avversario di segnare punti riceve una Sanzione di Categoria 2.

Ferite ed Incidenti in Competizione

Nel caso in cui sia stato avviato il cronometro dei 10 secondi, l'Atleta sarà esaminato dal Medico. Nel caso di ferite moderate o nel caso che non ci siano ferite, saranno applicate le Sanzioni corrispondenti. Quando l'Arbitro supportato dai Giudici decide di assegnare un Mubobi a seguito di una lesione subita dall'Atleta che, a proprio discapito e con un comportamento passivo, ha messo in pericolo la propria incolumità, non può più comminare la penalità di Contatto all'Avversario che ha effettuato la tecnica incriminata.

Nelle Classi Esordienti "B" e Cadetti , l'Arbitro non può più limitarsi ad annullare la tecnica per contatto epidermico, ma deve fermare il Combattimento e sanzionare l'Atleta che ha effettuato la tecnica incriminata.

Appendice

Quando l'Arbitro annuncia "Yame", i Giudici, dopo aver segnalato la loro decisione, abbassano le bandierine ed attendono il ritorno dell'Arbitro al proprio posto. L'Arbitro, quindi, segnala la motivazione per cui ha fermato l'incontro ed i Giudici, a loro volta, segnalano la propria opinione. L'Arbitro assegna quanto deciso dalla maggioranza.

Il Mienai non è più utilizzato dai Giudici. Il Giudice che ritiene di non essere nella posizione idonea a vedere perfettamente il punto sta fermo con le bandierine anche dopo lo Yame dell'Arbitro.

Il tempo consentito per tentare una proiezione o portare a segno una tecnica dopo una proiezione è ridotto a 2 secondi.

Gli Atleti che trattengono, spingono, bloccano, o rimangono torace contro torace senza tentare una proiezione o un'altra tecnica ricevono una penalità di Categoria 2.

In Italia gli Atleti che palesemente rifiutano il combattimento (cioè, non attaccano, indietreggiano, assumono un atteggiamento esageratamente difensivo e simili) per un periodo di tempo superiore ai 15 secondi sono sanzionati con una penalità di Categoria 2.

Gli atleti che palesemente rifiutano il combattimento(cioè, non attaccano, indietreggiano, assumono un atteggiamento esageratamente difensivo e simili) per un periodo di tempo superiore ai 15 secondi sono sanzionati con la penalità di Categoria 2.

* * * * *

* * * * *

KATA :

CAT. BAMBINI/FANCIULLI/RAGAZZI –MASCHILE/FEMMINILE (DIVISI)

Cinture Bianca –Gialla – 1 kata
Cinture Arancio -Verde – Blu- Marrone 2 kata

CAT. ESORDIENTI A-B / CADETTI / JUNIOR / SENIOR / MASCHILE-FEMMINILE (DIVISI)

Cinture Bianca – Gialla – 1 Kata
Cinture Arancio -Verde – Blu 2 Kata
Cinture Marrone – Nere Cambio kata ad ogni prova, escluso esordienti A e B che devono cambiare kata solo in semifinale e finale (pertanto potranno effettuare 3 kata)

KUMITE :

RAGAZZI E ESORDIENTI “A” - SOLO BLU - MARRONE MASCH/FEMM (DIVISI)

Tempo effettivo: 1 minuto e 20 secondi con Hantei (vedi regolamento Libertas)

ESORDIENTI “B”-CADETTI- JUNIOR –SENIOR (INDIVIDUALE) – SQUADRE (JUNIOR-SENIOR) MASCHILE/FEMMINILE

Tempo effettivo : 2 minuti per tutte le categorie.
Le finali delle classi Juniores e Seniore 3 minuti effettivi (vedi regolamento Libertas)

Tutte le categorie escluso sono con recuperi

Tutte le classi hanno l'obbligo del corpetto, oltre alle protezioni previste dal regolamento
(guantini-parapiede-cintura blu o rossa, paradenti, conchiglia, corpetto per tutte le classi, protezione al seno per tutte le classi femminili)

Gli atleti sprovvisti delle protezioni come sopra descritto non verranno ammessi alla gara.

Per ulteriori informazione consultare il regolamento Libertas, sul sito www.karatelibertas.it

Richiesta autorizzazione Gare Libertas Settore Karate

Data richiesta _____

[Spedire la richiesta alla mail: segreteria@karatelibertas.it](mailto:segreteria@karatelibertas.it)

ASD

Indirizzo.....

Mail.....

ResponsabileCell.....

Chiede

La possibilità di organizzare la gara/ Stage/ ecc. ecc. denominata:

Per il giorno o periodo:

Tipologia di gara:

In fede il Presidente ASD

A seguito della suddetta richiesta il settore Karate Libertas vaglierà con gli appuntamenti Nazionali, Regionali, Provinciali Libertas e appuntamenti Fijlkam e darà il proprio parere nel più breve tempo possibile.

Segue esito Autorizzazione:

Responsabile Nazionale Libertas
Settore Karate
Mauro Brescia

CATEGORIA KATA	CLASSE	ANNO	CINTURA
APPENDICE "A"	VALUTAZIONE CON BANDIERINE ELIMINAZIONE DIRETTA CON RECUPERI		
A1 (anni 5-7)	BAMBINI MASCHILE	2005/2006/2007	GIALLA
A2	BAMBINI MASCHILE	2005/2006/2007	ARANCIO/VERDE
A3	BAMBINI MASCHILE	2005/2006/2007	BLU/MARRONE
A4	BAMBINE FEMMINILE	2005/2006/2007	GIALLA
A5	BAMBINE FEMMINILE	2005/2006/2007	ARANCIO/VERDE
A6	BAMBINE FEMMINILE	2005/2006/2007	BLU/MARRONE
B1 (anni 8-9)	FANCIULLI MASCHILE	2003/2004	GIALLA
B2	FANCIULLI MASCHILE	2003/2004	ARANCIO/VERDE
B3	FANCIULLI MASCHILE	2003/2004	BLU/MARRONE
B4	FANCIULLI FEMMINILE	2003/2004	GIALLA
B5	FANCIULLI FEMMINILE	2003/2004	ARANCIO/VERDE
B6	FANCIULLI FEMMINILE	2003/2004	BLU/MARRONE
C1 (anni 10-11)	RAGAZZI MASCHILE	2001/2002	GIALLA
C2	RAGAZZI MASCHILE	2001/2002	ARANCIO/VERDE
C3	RAGAZZI MASCHILE	2001/2002	BLU/MARRONE
C4	RAGAZZE FEMMINILE	2001/2002	GIALLA
C5	RAGAZZE FEMMINILE	2001/2002	ARANCIO/VERDE
C6	RAGAZZE FEMMINILE	2001/2002	BLU/MARRONE
D1 (anni 12-13)	ESORDIENTI A MASCHILE	1999/2000	GIALLA
D2	ESORDIENTI A MASCHILE	1999/2000	ARANCIO/VERDE

D3	ESORDIENTI A MASCHILE	1999/2000	BLU/MARRONE
D4	ESORDIENTI A FEMMINILE	1999/2000	GIALLA
D5	ESORDIENTI A FEMMINILE	1999/2000	ARANCIO/VERDE
D6	ESORDIENTI A FEMMINILE	1999/2000	BLU/MARRONE
E1 (anni 14-15)	ESORDIENTI B MASCHILE	1997/1998	GIALLA
E2	ESORDIENTI B MASCHILE	1997/1998	ARANCIO/VERDE/BLU
E3	ESORDIENTI B MASCHILE	1997/1998	MARRONE/NERA
E4	ESORDIENTI B FEMMINILE	1997/1998	GIALLA
E5	ESORDIENTI B FEMMINILE	1997/1998	ARANCIO/VERDE/BLU
E6	ESORDIENTI B FEMMINILE	1997/1998	MARRONE/NERA
F1 (anni 16-17)	CADETTI MASCHILE	1995/1996	GIALLA
F2	CADETTI MASCHILE	1995/1996	ARANCIO/VERDE/BLU
F3	CADETTI MASCHILE	1995/1996	MARRONI/NERE
F4	CADETTI FEMMINILE	1995/1996	GIALLA
F5	CADETTI FEMMINILE	1995/1996	ARANCIO/VERDE/BLU
F6	CADETTI FEMMINILE	1995/1996	MARRONI/NERE
G1 (anni 18-20)	JUNIORES MASCHILE	1992/1993/1994	GIALLA
G2	JUNIORES MASCHILE	1992/1993/1994	ARANCIO/VERDE/BLU
G3	JUNIORES MASCHILE	1992/1993/1994	MARRONI/NERE
G4	JUNIORES FEMMINILE	1992/1993/1994	GIALLA
G5	JUNIORES FEMMINILE	1992/1993/1994	ARANCIO/VERDE/BLU
G6	JUNIORES FEMMINILE	1992/1993/1994	MARRONI/NERE
H1 (anni 21-35)	SENIORES MASCHILE	1977/1991	GIALLA
H2	SENIORES MASCHILE	1977/1991	ARANCIO/VERDE/BLU
H3	SENIORES MASCHILE	1977/1991	MARRONI/NERE
H4	SENIORES FEMMINILE	1977/1991	GIALLA
H5	SENIORES FEMMINILE	1977/1991	ARANCIO/VERDE/BLU
H6	SENIORES FEMMINILE	1977/1991	MARRONI/NERE
L1 (anni 36-oltre)	MASTER MASCHILE	1976-INDIETRO	GIALLA
L2	MASTER MASCHILE	1976-INDIETRO	ARANCIO/VERDE/BLU
L3	MASTER MASCHILE	1976-INDIETRO	MARRONI/NERE
L4	MASTER FEMMINILE	1976-INDIETRO	GIALLA
L5	MASTER FEMMINILE	1976-INDIETRO	ARANCIO/VERDE/BLU
L6	MASTER FEMMINILE	1976-INDIETRO	MARRONI/NERE

**KATA A SQUADRE
CATEGORIE :**

ESORDIENTI MASCHILE E FEMMINILE
CADETTI MASCHILE E FEMMINILE
JUNIORES MASCHILE E FEMMINILE
SENIORES MASCHILE E FEMMINILE

**Gli atleti non possono partecipare in
più squadre**

PER L'ESECUZIONE DEI KATA

Tutte le categorie	Cintura bianca - gialla	n. 1 kata
Tutte le categorie	Cintura arancio verde blu	n. 2 kata
Categoria esordienti A-B	Cinture marroni- nere	n. 3 kata

**Categoria Cadetti,
Juniores, Seniores,
Master** **Cinture marroni- nere** **Cambio kata ad ogni
prova**

KUMITE

Categoria	Pesi	anno	cinture
RAGAZZI MASCH.	35/42/48/55/62/fino 68	2001/2002	BLU/MARRONI
RAGAZZE FEMM.	32/37/44/50/57/fino 65	2001/2002	BLU/MARRONI
ESOR.A MASCH.	35/42/48/55/62/fino 68	1999/2000	BLU/MARRONI
ESOR.A FEMM.	32/37/44/50/57/fino 65	1999/2000	BLU/MARRONI
ESOR.B MASCH.	45/52/58/65/72/fino 80	1997/1998	BLU/MARRONI/NERE
ESORD.B FEMM.	40/47/54/60/67/fino 75	1997/1998	BLU/MARRONI/NERE
CADETTI MASCH.	50/57/64/70/76/fino 83	1995/1996	BLU/MARRONI/NERE
CADETTI FEMM.	48/55/62/69/ fino 76	1995/1996	BLU/MARRONI/NERE
JUNIOR MASCH.	65/70/76/83/+83	1992/1993/1994	BLU/MARRONI/NERE
JUNIOR FEMM.	53/60/+60	1992/1993/1994	BLU/MARRONI/NERE
SENIOR MASCH.	65/70/76/83/+83	1977/1991	BLU/MARRONI/NERE
SENIOR FEMM.	53/60/+60	1977/1991	BLU/MARRONI/NERE

KUMITE A SQUADRE
(sono formate da tre atleti maschi e
due femmine ed è riservato solo alle
categorie Juniores, Seniores)

Pesi Maschi
65/75/+75
Pesi femmine
55/+55

I tabelloni potranno subire variazioni in base al numero degli iscritti nelle categorie di peso

Tutti gli atleti dovranno essere muniti delle seguenti protezioni

Guantini, Parastinchi collo piede, parandenti conchiglia, corpetto, Paraseno per le categorie femminili, mascherini per esordienti B

Si raccomanda la compilazione dei moduli di iscrizione che devono contenere le seguenti indicazioni scritte a chiare lettere

Cognome e nome dell'atleta, Anno di nascita, colore cintura, sesso, classe, peso categoria (esempio 53-60-+60)