

F.E.K.A.M. ITALY

FEDERAZIONE EUROPEA KARATE ARTI MARZIALI

Via del Pontiere, 23 - 37122 Verona tel-fax **045 800 24 44** – e-mail: segreteria generale@fekam.it



REGOLAMENTO ARBITRALE 2010/2011

Regolamento Gara 2010/2011

KATA

INDICE

Art. 1 – AREA DI GARA

Art. 2 – DIVISA UFFICIALE

Art. 3 – ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

Art. 4 – SISTEMI DI GARA

Art. 5 – COLLEGIO ARBITRALE

Art. 6 – CRITERI DECISIONALI

Art. 7 – OPERAZIONI DI GARA CON SISTEMA A PUNTEGGIO

Art. 8 – MODIFICHE

REGOLAMENTO DI KATA

Art. 1 – AREA DI GARA

1.1 E' ritenuta idonea, di norma, l'area di gara del kumite, costituita da materassine di gomma del tipo approvato dalla Federazione , così come descritta nell'Art 1.1 del regolamento Shobu Sanbon

Art. 2 – DIVISA UFFICIALE

2.1 Atleti ed Ufficiali di Gara devono indossare la divisa ufficiale così come descritta nell'Art. 2 del Regolamento di kumite Shobu Sanbon.

2.2 Chiunque violi le disposizioni contenute nel paragrafo precedente può essere allontanato dall'area di gara.

Note esplicative

I. I Kata devono essere sempre eseguiti indossando il karate-gi completo.

II. Agli atleti che si presentano non propriamente abbigliati viene concesso un minuto di tempo per provvedere, dopo di che vengono dichiarati perdenti.

Art. 3 – ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

3.1 La gara di Kata, di norma è divisa per stili, classi di età e cintura, può essere a Squadre o Individuale. Le gare a Squadre per Cadetti, Junior e Senior si disputano tra diverse formazioni, composte di tre Atleti ciascuna, solo maschi o solo femmine.

Le gare Individuali prevedono la partecipazione di singoli Atleti, solo maschi o solo femmine.

3.2 Nei Campionati Italiani a Squadre sociali, ciascuna Società Sportiva può utilizzare un atleta anche di classe di età differente, di nazionalità italiana o straniera, appartenente alla stessa società o ceduto temporaneamente da altre Società.

3.3 La gara del kata a squadre è interstile.

Note esplicative

I. In caso di concorrenti in possesso delle mezze cinture , vanno inseriti nella categoria inerente la cintura di grado inferiore.

Art. 4 – SISTEMI DI GARA

4.1 sistema a punteggio

Art. 5 – COLLEGIO ARBITRALE

5.1 Il Collegio Arbitrale, formato di norma da tre o cinque Giudici per ogni incontro, viene designato dal Responsabile di Gara degli Arbitri.

5.2 Per il corretto svolgimento degli incontri è necessario designare Presidenti di Giuria: cronometristi, verbalizzatori, annunciatori, in numero sufficiente.

Note esplicative

I. Il Giudice Centrale siede sul perimetro dell'area di gara, rivolto verso i concorrenti. I Giudici siedono in corrispondenza degli angoli del quadrato di gara; nel caso i giudici fossero solo due, si siederanno negli angoli di fronte al Giudice Centrale

II. Ogni componente il Collegio Arbitrale ha in dotazione un fischiotto e un tabellone con i punteggi.

III. Il Collegio Arbitrale di ogni area di gara compie la cerimonia iniziale di saluto, con gli atleti e il pubblico, a ogni cambio di categoria. La cerimonia finale di saluto è effettuata, al termine delle prove disputate per ogni categoria.

Art. 6 – CRITERI DECISIONALI

6.1 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:

- Realistica dimostrazione del significato del Kata.
- Comprensione delle tecniche usate (BUNKAI).
- Tempo, ritmo, velocità, equilibrio e applicazione della potenza (KIME).
- Uso corretto della respirazione quale ausilio per il KIME.
- Corretta applicazione dell'attenzione (CHAKUGAN) e della concentrazione.
- Posizioni corrette (DACHI) con la giusta tensione nelle gambe e piedi aderenti al suolo.
- Idonea tensione dell'addome (HARA)
- Forma corretta (KIHON) dello stile che si sta praticando.
- Sincronismo nel Kata a Squadre.
- Abilità complessiva.

Note esplicative

I. Nel Kata a Squadre i comandi d'inizio e di fine, il battere i piedi a terra, il darsi colpi sul petto, sulle braccia e sul karate-gi ed anche una respirazione non corretta, sono tutti esempi di segnali esterni e devono essere tenuti in considerazione dai giudici nella propria valutazione.

Art. 7 – OPERAZIONI DI GARA CON SISTEMA A PUNTEGGIO

7.1 Inizio gara:

1. I concorrenti devono comunicare al Tavolo di Giuria il nome del Kata, prima di ogni turno.
2. Appena chiamato, il concorrente entra nell'area di gara, si inchina salutandolo l'Arbitro e annuncia il nome del Kata che deve eseguire.
3. Il Giudice Centrale ripete a voce alta il nome del Kata da eseguire.
4. Il concorrente esegue la sua prova e, una volta terminata, ritorna alla sua posizione originale in attesa della decisione

7.2 Fine gara:

1. Terminato il Kata, il Giudice Centrale chiede l'Hantei (con un suono a due toni emesso col fischiotto) per le decisioni dei Giudici d'angolo. Tutti i tabelloni devono essere alzati simultaneamente. L'annunciatore legge a voce alta i punteggi assegnati, iniziando da quello del Giudice Centrale e continuando con gli altri, procedendo in senso orario.
2. Al Tavolo di Giuria vengono registrati i risultati annunciati, calcolando il risultato finale come segue:
 - Verdetto con cinque giudici – Si eliminano il punteggio più alto e quello più basso e si sommano tra loro i tre restanti.
 - Verdetto con tre giudici – Si sommano tra loro i tre punteggi.

7.3 L'annunciatore comunica il punteggio totale.

7.4 Registrato il risultato, il Giudice Centrale, con un breve suono emesso col fischiotto, invita i Giudici d'angolo ad abbassare i tabelloni;

Il concorrente si inchina salutando in direzione del Giudice Centrale e lascia l'area di gara.

7.5 Modalità di svolgimento:

Di norma tutte le gare di kata saranno effettuate con l'eliminazione diretta (dopo la prima prova restano solo gli otto finalisti), salvo al Campionato Italiano e al Campionato Assoluto, dove la Direzione Gara può disporre che esclusivamente per le cinture marrone e nere possano essere effettuate le tre prove.

- nel turno 1, i concorrenti eseguono un Tokui Kata. I 16 concorrenti col punteggio più alto si qualificano al turno 2.

- nel turno 2, i concorrenti eseguono un Tokui Kata. Gli 8 concorrenti col punteggio più alto si qualificano al turno 3.

- nel turno 3 (Finale), i concorrenti eseguono Tokui Kata.

Vince il concorrente che totalizza il punteggio più alto sommando **quelli ottenuti nella 2° e 3° prova effettuata.**

Note esplicative:

I. Nelle fasi di gara successive alla prima (nella quale i concorrenti gareggiano secondo l'ordine stabilito dal sorteggio), il primo chiamato è sempre il concorrente che ha ottenuto il punteggio più basso nel turno precedente.

II. Se i concorrenti non sono più di 16 si inizia la gara dal secondo turno; se non sono più di 8 si inizia dal terzo turno.

III. Non può mai essere ripetuto un kata già effettuato, anche se in un turno precedente, tranne che per cinture bianche gialle e arancio.

7.6 Casi di parità:

- Collegio arbitrale con tre Giudici:

a) In caso di parità nel 1° e 2° turno, il MINIMO risultato viene aggiunto al totale per quel turno.

b) nel caso la parità persista, viene poi aggiunto il risultato MASSIMO al totale per quel turno.

c) nel caso che la parità perduri, i concorrenti devono eseguire un ulteriore Kata, che non sia stato già effettuato.

d) in caso di parità nel 3° turno, gli Atleti eseguiranno un ulteriore kata, che non sia stato già effettuato, in caso di ulteriore parità, prima il MINIMO risultato e poi il MASSIMO risultato ottenuto nel kata di spareggio verrà sommato al totale per determinare il vincitore; nel caso la parità persista si effettuerà decisione per Hantei a bandierine

- Collegio arbitrale con cinque Giudici:

a) in caso di parità, nel 1° e 2° turno, vince l'atleta con il punteggio MINIMO più alto tra quelli rimasti validi.

b) in caso persista la parità, vince l'atleta con il punteggio MASSIMO più alto tra quelli rimasti validi.

c) nel caso che la parità perduri, i concorrenti devono eseguire un ulteriore Kata, che non sia stato già effettuato.

d) in caso di parità nel 3° turno, gli Atleti eseguiranno un ulteriore kata, che non sia stato già effettuato, in caso di ulteriore parità, prima il MINIMO e poi il MASSIMO risultato tra quelli rimasti validi, ottenuti nel kata di spareggio, verrà sommato al totale per determinare il vincitore; nel caso la parità persista si effettuerà decisione per Hantei a bandierine

7.7 Eventuali decimi di punto sono detratti, dal punteggio da assegnare ad un kata privo di errori, come segue:

➤ 0,1 punti per un'esitazione momentanea e rapidamente rimediata, per una lieve perdita di equilibrio o di sincronia.

➤ 0,2 punti per una momentanea ma visibile pausa, per una evidente perdita di equilibrio o sincronia.

➤ 0.3 punti per una grave interruzione o perdita di equilibrio o sincronia.

7.8 Il concorrente viene squalificato se:

- esegue un Kata diverso da quello dichiarato;
- si ferma;
- perde completamente l'equilibrio o cade;
- sbaglia la sequenza del kata.

CONCORRENTI E PUNTEGGI

TURNO 1, eliminataria, più di 16 concorrenti, punteggio da 5,0 a 7,0;

TURNO 2, semifinale, fino a 16 e più di 8 concorrenti, punteggio da 6,0 a 8,0;

TURNO 3, finale, fino a 8 concorrenti, punteggio da 7,0 a 9,0.

ETA' DEI CONTENDENTI

BAMBINI: dall'anno nel quale compiono 6 anni, all'anno nel quale compiono 8 anni compreso;

RAGAZZI: dall'anno nel quale compiono 9 anni all'anno nel quale compiono 10 anni compreso;

ESORDIENTI "A": dall'anno nel quale compiono 11 anni all'anno nel quale compiono 12 anni compreso;

ESORDIENTI "B": dall'anno nel quale compiono 13 anni all'anno nel quale compiono 14 anni compreso;

CADETTI: dall'anno nel quale compiono 15 anni all'anno nel quale compiono 17 anni compreso;

JUNIORES: dall'anno nel quale compiono 18 anni all'anno nel quale compiono 20 anni compreso;

SENIORES: dall'anno nel quale compiono 21 anni all'anno nel quale compiono 35 anni compreso;

VETERANI: dall'anno nel quale compiono i 36 anni.

Note esplicative: gli Atleti Veterani possono partecipare anche nelle categorie Seniores di kata e kumite; gli atleti Senior possono partecipare solo nelle loro categorie; gli Atleti Juniores possono partecipare anche nelle categorie Seniores di kata, nel kumite solo se maggiorenni il giorno della gara; gli Atleti Cadetti possono partecipare nelle categorie Juniores kata, e con i Seniores kata solo nel Campionato Assoluto Junior/Senior; gli atleti Esordienti "B" possono partecipare anche nelle categorie Cadetti solo kata.

Art-8 – MODIFICHE

Il presente Regolamento può essere modificato solo dal Consiglio Federale, sentite la Commissione Nazionale Ufficiali di Gara e la Commissione Tecnica Nazionale di Settore.

Note Esplicative:

Se per ragioni tecnico-organizzative si dovesse rendere necessario apportare variazioni ad alcune delle norme del presente regolamento, la Società organizzatrice dell'evento dovrà chiederne preventiva autorizzazione alla Presidenza Nazionale FEKAM, che sentito il parere della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, delibererà in merito.

Regolamento di gara 2010/2011

Kumite "Shobu Ippon"

Categorie JUNIOR, SENIOR

- Art. 1 – PROTEZIONI E ACCESSORI**
- Art. 2 – COLLEGIO ARBITRALE**
- Art. 3 – DURATA DELL'INCONTRO**
- Art. 4 – PUNTEGGIO**
- Art. 5 - DECISIONI**
- Art. 6 - ORGANIZZAZIONE DELLE GARE**
- Art. 7 - INIZIO, SOSPENSIONI E FINE DEL COMBATTIMENTO**
- Art. 8 - ESTENSIONI DELL'INCONTRO**
- Art. 9 - VITTORIE E SCONFITTE**
- Art. 10 - ATTACCHI VALIDI**
- Art. 11 - TECNICHE VALIDE PER DETERMINARE UN IPPON O UN WAZAARI**
- Art. 12 - DECISIONE PER HANTEI**
- Art. 13 - AZIONI PROIBITE**
- Art. 14 - PENALITÀ, FERITE E INCIDENTI**
- Art. 15 – MODIFICHE**

Kumite Shobu Ippon

Art. 1– PROTEZIONI E ACCESSORI

1.1 Sono obbligatorie le seguenti protezioni:

- guantini rossi o bianchi;
- paradenti;
- la conchiglia per i maschi;
- il paraseno per le femmine;

Art. 2 – COLLEGIO ARBITRALE

2.1 Il Collegio Arbitrale è costituito da un Arbitro (**SHUSHIN**) e da 4 Giudici di sedia (**FUKUSHIN**) e da un Arbitrator (**KANSA**) .

Art. 3 – DURATA DELL'INCONTRO

3.1 La durata di un incontro di kumite, nella specialità dello Shobu Ippon, per le Classi Maschili e Femminili Seniores e Juniores è di 2 minuti effettivi, con 1 Ippon o 2 wazari per la vittoria. Nelle finali, compatibilmente con il rispetto dei tempi di gara, la durata dell'incontro può essere di 3 minuti effettivi, ed il punteggio per la vittoria sarà elevato a 3 Ippon o 6 Wazari.

Art. 4 – PUNTEGGIO

4.1 "Shobu Ippon": combattimento a un punto. E' un combattimento nel quale si impone L'atleta che ottiene **1 IPPON** (o **2 WAZARI**) prima del tempo limite, eccetto negli incontri di finale dove il punteggio potrà essere di **3 IPPON** (o **6 WAZARI**).

Art.5-DECISIONI

5.1 Quando L'arbitro riceve una segnalazione da un Giudice ,deve considerare se fermare l'incontro o proseguire.

5.2 Se alla fine del tempo non si è raggiunto l'IPPON, obbligatoriamente si deve chiedere l'Hantei.

L'arbitro (dopo il SOREMADE) si avvicina al tavolo di giuria, si informa sul punteggio, penalità e la comunica ai giudici. La decisione di vittoria per uno dei due atleti o il pareggio viene presa a maggioranza.

Note esplicative:

I segnali dati dall'Arbitro per mezzo del fischietto sono: Lungo e breve-forte per Hantei, breve e forte per abbassare le bandierine a giudizio espresso.

I Giudici devono tenere la bandierina rossa nella mano sinistra, quella bianca nella mano destra.

Art. 6 - ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

6.1 La gara di kumite può svolgersi con incontri a Squadre o Individuali.

6.2 Gli incontri individuali, maschili e femminili, sono OPEN, senza suddivisione in categorie di peso.

6.3 Possono partecipare a questa specialità solo concorrenti appartenenti alle classi Seniores e Juniores (che abbiano già compiuto i 18 anni d'età il giorno della gara) con il grado di cintura blu, marrone o nera.

6.4 In caso di girone all'italiana (3 atleti/squadre iscritti), per determinare il vincitore si procede come segue:

- a) verranno attribuiti 2 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio, 0 punti per la sconfitta;
- b) vanno valutati prima i punti Gara (2 per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 per la sconfitta);
- c) in caso di parità vanno valutati i punti Tecnici (prima gli Ippon ,e poi e Wazari);
- d) In caso di ulteriore di parità tra due o più contendenti viene preso in considerazione lo scontro diretto;
- e) qualora la situazione di pareggio perduri viene effettuato un incontro di spareggio, senza estensioni, con decisione finale obbligatoria, per Hantei;

Nota Esplicativa :*Qualora gli atleti lo con stesso punteggio fossero più di due, si effettua un sorteggio con scontri ad eliminazione diretta, senza estensioni, con decisione finale obbligatoria per ogni incontro.*

6.5 Le gare a squadre sono disputate con le stesse modalità di quelle individuali. Il numero degli atleti che compongono ogni squadra maschile e femminile sarà di 3 più 1 riserva e non potrà essere inferiore a 2; le squadre miste sono composte da 2 maschi ed 1 femmina più 1 maschio e 1 femmina quali eventuali riserve e non potrà essere inferiore a 2; prima dell'inizio di ogni combattimento a squadre il responsabile ufficiale di ogni squadra dovrà recarsi al tavolo della Giuria e consegnare il modulo contenete i nominativi e l'ordine di combattimento della formazione. Tale ordine non potrà più essere cambiato per quel turno, mentre potrà essere mutato, di volta in volta nei combattimenti successivi includendo ed escludendo liberamente anche la riserva. Nelle squadre miste il Presidente di Giuria sorteggerà ad ogni turno il numero nel quale dovranno obbligatoriamente schierarsi le due femmine.

6.6 La vittoria di una delle due squadre viene determinata con i seguenti criteri:

1. numero degli incontri vinti;
2. numero degli ippon dei vincitori;
3. numero dei wazari dei vincitori;
4. spareggio individuale.

6.7 In caso di spareggio i responsabili delle due squadre consegneranno al tavolo della Giuria il nome dell'atleta scelto quale rappresentante. I due combattenti si affronteranno secondo le norme che regolano i combattimenti individuali ed il vincente determinerà la vittoria della sua squadra.

6.8 Alla vittoria dovuta alla squalifica dell'avversario viene attribuito 1 ippon.

Art. 7 - INIZIO, SOSPENSIONI E FINE DEL COMBATTIMENTO

7.1 All'inizio del combattimento l'Arbitro si dispone lungo la linea che delimita il perimetro di gara, il Giudice si pone di fronte all'Arbitro e l'Arbitrator seduto alla sinistra del tavolo di giuria. Gli atleti si dispongono a destra (**AKA** - rossa) e a sinistra (**SHIRO** - bianca) del Collegio Arbitrale.

7.2 L'Arbitro compie un passo avanti e ordina **SHOMEN NI REI** (saluto agli ospiti d'onore) quindi **OTAGAI NI REI** (saluto arbitri - combattenti). Infine, dopo un breve saluto tra gli arbitri, al comando **MOTO NO ICHI**, tutti raggiungono le loro posizioni. Il combattimento inizia con il comando "**SHOBU IPPON HAIJIME**".

7.3 Per interrompere l'incontro l'Arbitro annuncia "**YAME**", tutti tornano al loro posto e, per far riprendere la gara, l'Arbitro annuncia "**TSUZUKETE HAIJIME**".

7.4 Il cronometrista segnala "**30 secondi alla fine**" con un segnale sonoro, l'Arbitro conferma annunciando "**ATOSHI-BARAKU**". La fine della gara viene segnalata con 2 segnali sonori. L'Arbitro ferma l'incontro pronunciando "**YAME**" e lo conclude con la parola "**SOREMADE**".

7.5 L'Arbitro interrompe il combattimento quando vede una tecnica valida, quando una tecnica viene segnalata dal Giudice, nei casi di infortuni, uscite, ferite, azioni proibite, sovraccitazione dei contendenti ed in tutti i casi ce ne sia necessità.

7.6 Nel dare un giudizio l'Arbitro deve in primo luogo identificare il combattente (**AKA / SHIRO**) quindi il livello (**JODAN / CHUDAN / GEDAN**), successivamente la tecnica (**TSUKI / UCHI / GERI**) ed infine il valore del punto (**WAZARI / IPPON**).

7.7 Tutte le operazioni devono essere eseguite nel massimo ordine e nel rispetto dell'etichetta tradizionale.

Questo cerimoniale serve a creare un ambiente marziale influenzando positivamente sull'andamento della gara che deve essere una competizione sportiva, ma deve restare nei limiti di una disciplina che vuole essere anche e soprattutto educativa.

Art. 8 - ESTENSIONI DELL'INCONTRO

8.1 Nel caso di pareggio, in un combattimento individuale, si procede effettuando un nuovo incontro di pari durata, 2 minuti fino alle semifinali, e 3 minuti nelle finali (**SAI SHIAI**)

8.2 Avvertimenti, penalità e/o punteggi del primo combattimento non sono riportati nel **SAI SHIAI**, perché è da considerarsi, a tutti gli effetti, un nuovo incontro.

8.3 Nell'eventualità di ulteriore pareggio al termine del **SAI SHIAI** l'Arbitro annuncerà **I'HENCHO SEN**, della durata di due minuti, dove il primo contendente che porterà una tecnica valida sarà dichiarato vincitore.

8.4 se alla fine dell'**ENCHO SEN** non ci sono vincitori, la decisione sarà presa per **HANTEI**, basandosi solo sull'incontro dell'**ENCHO SEN**.

Art. 9 - VITTORIE E SCONFITTE

9.1 Vittorie e sconfitte dei contendenti sono determinate sulla base di **1 IPPON**, di una vittoria per **HANTEI** o di sconfitte per **HANSOKU** (squalifica dal turno), **KIKEN** o **SHIKKAKU** (squalifica dal torneo/gara).

Art. 10 - ATTACCHI VALIDI

10.1 Gli attacchi sono limitati alle seguenti zone del corpo:

- testa;
- petto (clavicole comprese);
- addome (osso del pube compreso);
- collo;

➤ schiena (spalle escluse):

10.2 Una tecnica valida portata contemporaneamente al segnale acustico di fine combattimento è considerata valida.

Dopo il segnale, anche se prima dello "YAME" dell'Arbitro, è nulla.

10.3 Nessun attacco è valido se i due contendenti sono fuori dalla superficie di gara.

Tuttavia, se l'atleta che la esegue è ancora all'interno dell'area e l'Arbitro non dà ancora lo YAME, è ritenuta valida.

10.4 Tecniche valide, di pari valore, espresse dai due contendenti contemporaneamente, non possono dar luogo a punteggio (**AIUCHI**).

Art. 11 - TECNICHE VALIDE PER DETERMINARE UN IPPON O UN WAZAARI

11.1 L'**IPPON** viene concesso quando una tecnica, precisa e potente, tale da poter essere considerata decisiva, è portata su un'area valida con le seguenti condizioni:

- **Buona forma:** ovvero un attacco che possieda i requisiti abitualmente ritenuti validi nella competizione tradizionale del Karate;
- **Buona attitudine:** ovvero la predisposizione dell'atleta riguardo la disciplina praticata;
- **Velocità e potenza:** ovvero il grado ottimale di velocità-potenza della tecnica stessa;
- **Zanshin:** ovvero la concentrazione prima, durante e dopo l'esecuzione della tecnica;
- **Tempo:** ovvero l'esecuzione della tecnica nel momento del massimo effetto;
- **Corretta distanza:** ovvero la realizzazione di una tecnica ad una distanza tale da poter ottenere il massimo effetto possibile.

11.2 Tecniche portate su avversari che arretrano hanno un effetto ridotto, mentre tecniche portate arretrando (**Nige**) sono considerate nulle. In ogni caso la tecnica deve avere la possibilità teorica di "penetrare" nell'obiettivo pur mantenendo un livello ottimale di controllo.

11.3 I valori esposti vanno interpretati in modo rigorosamente letterale in quanto sono la base di giudizi corretti. Gli Arbitri devono prestare particolare attenzione alla gestualità espressa dagli atleti, prima durante e dopo l'esecuzione di ogni tecnica.

In particolare costituisce punto di riferimento l'atteggiamento mentale dell'atleta in ogni momento della competizione, dall'entrata sul tatami, al saluto al termine della competizione.

11.4 L'**IPPON** può essere concesso anche per le tecniche valide mancanti di parte dei requisiti specificati sopra, ma espresse nelle seguenti condizioni:

- tecnica d'incontro: ovvero portata con tempo perfetto nel momento in cui l'avversario attacca;
- tecnica portata nel momento in cui l'avversario è stato sbilanciato;
- combinazione di due o più tecniche valide;
- combinazione valida di attacco di pugno abbinata ad un attacco di gamba;
- quando l'avversario ha perso il suo spirito combattivo e volge la schiena girandosi;
- tecniche valide portate su parti completamente indifese dell'avversario;
- proiezione conclusa con una tecnica valida di pugno o di gamba. Nelle proiezioni l'Arbitro deve dare all'esecutore il tempo necessario (2-3 secondi) per concludere la tecnica.

11.5 Il **WAZARI** viene concesso per una tecnica valida mancante di parte dei requisiti elencati al precedente paragrafo 11.1, che non ricada nella casistica riportata al paragrafo 11.4.

Gli Arbitri devono mentalmente prima verificare i presupposti per l'assegnazione di un Ippon, poi quelli concernenti il Wazari.

Quando un contendente ottiene 2 Wazari nel corso di un combattimento, gli stessi vanno considerati pari ad 1 Ippon.

Art. 12 - DECISIONE PER HANTEI

12.1 In assenza di Ippon, o di una sconfitta dovuta a squalifica o abbandono, la decisione che determina il vincitore viene presa in base ai seguenti criteri:

- se sono stati assegnati wazari;
- se sono state commesse penalità;
- il numero delle uscite dall'area di combattimento;
- l'attitudine al combattimento dei due contendenti;
- la superiorità tattica, tecnica e stilistica espressa nel corso del combattimento;
- la potenza e lo spirito combattivo;
- il numero degli attacchi portati;
- l'educazione e la sportività espressa (fair play).

L'atleta che emerge dalla valutazione dei dati sopra elencati viene dichiarato vincitore.

12.2 Nel caso che non si raggiunga l'Ippon va sempre richiesto l'Hantei.

Art. 13 - AZIONI PROIBITE

13.1 Le seguenti azioni e tecniche sono proibite:

- attacchi senza controllo;
- tecniche eccessivamente potenti rispetto al punto di impatto;
- attacchi alle articolazioni di gambe e braccia;
- attacchi di gomito (**enpi**), ginocchio (**hiza**), testa (**atama**) e a mano aperta (**nukite**) verso il volto;
- Attacchi all'inguine;
- Afferrare l'avversario senza far seguire immediatamente una tecnica valida;
- Spingere o lottare con l'avversario;
- Proiezioni pericolose che per loro natura pregiudichino all'avversario una caduta controllata;
- Movimenti atti a guadagnare tempo;
- Comportamenti poco sportivi;
- Mancanza di riguardo verso la propria sicurezza (mubobi);
- Simulazioni di qualsiasi genere;
- Qualsiasi atto che possa portare discredito alla disciplina del karate, anche se questo viene effettuato dal coach, dall'accompagnatore ufficiale o da qualsiasi altra persona riconducibile al contendente.

13.2 Il coach, prima, durante e dopo il combattimento dovrà restare al posto assegnato senza disturbare lo svolgimento della gara.

Art. 14 - PENALITÀ, FERITE E INCIDENTI

14.1 L'Arbitro deve ammonire o comminare una penalità ad un contendente quando:

- è sul punto di commettere o commette un'azione proibita;
- quando rifiuta di combattere;
- nel caso commetta azioni che possono mettere in pericolo la sua incolumità.

14.2 Qualora un contendente, dopo aver ricevuto una penalità, ripeta l'azione proibita o commetta altri atti proibiti, deve essere squalificato. La scaletta delle penalità è progressiva.

14.3 L'Arbitro deve comminare direttamente la squalifica nei seguenti casi:

- quando un contendente non obbedisce ai suoi ordini;
- quando un contendente appare sovraeccitato, tanto da poter risultare pericoloso per la propria o altrui incolumità;
- nel caso le azioni commesse vengano considerate in palese contrasto con lo spirito sportivo della competizione.

14.4 Ammonizioni e penalità:

- **Atenai**: ammonizione. Non può essere ripetuta e non va tenuta in considerazione in caso di Hantei;
- **Chui**: penalità per infrazione grave che non pregiudichi tuttavia la possibilità di proseguire la gara all'avversario.
- **Hansoku**: squalifica che viene inflitta per somma di penalità o per un azione grave che pregiudichi all'avversario la possibilità di proseguire la gara.

Se una tecnica provoca un danno, anche di lieve entità in nessun caso potrà essere assegnata come tecnica valida una tecnica valida.

- **Shikkaku** squalifica (vedi Regolamento Shobu Sanbon 13.4)

14.5 Uscite dall'area di gara (**Jogai**)

1. alla prima uscita l'arbitro annuncia **Jogai**;
2. alla seconda uscita decreta una penalità: **Jokai Chui**;
3. alla terza uscita l'arbitro squalifica il contendente: **Jogai Hansoku**.

14.6 Mancanza di riguardo verso la propria sicurezza (**Mubobi**)

1. alla prima infrazione l'arbitro annuncia **Mubobi**;
2. alla seconda infrazione l'arbitro decreta una penalità: **Mubobi Chui**;
3. alla terza infrazione l'arbitro squalifica il contendente: **Mubobi Hansoku**.

14.7 Penalità inerenti ad atti proibiti non sono cumulabili con le penalità connesse a uscite dall'area di gara o con penalità per Mubobi.

14.8 La scaletta delle penalità, per la stessa infrazione, è soggetta ad incremento delle stesse: dopo un **Chui** può essere comminato solo un **Hansoku**.

Art. 15 – MODIFICHE

Il presente Regolamento può essere modificato solo dal Consiglio Federale, sentite la Commissione Nazionale Ufficiali di Gara e la Commissione Tecnica Nazionale di Settore.

Note Esplicative:

Se per ragioni tecnico-organizzative si dovesse rendere necessario apportare variazioni ad alcune delle norme del presente regolamento, la Società organizzatrice dell'evento dovrà chiederne preventiva autorizzazione alla Presidenza Nazionale FEKAM, che sentito il parere della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, delibererà in merito.

Kumite Shobu Sanbon

CATEGORIE : CADETTI , JUNIOR , SENIOR , MASTER
SISTEMA CON ARBITRAGGIO A SPECCHIO

INDICE

- Art. 1 - AREA DI GARA**
- Art. 2 - DIVISA UFFICIALE**
- Art. 3 - ORGANIZZAZIONE DELLE GARE**
- Art. 4 - COLLEGIO ARBITRALE**
- Art. 5 - DURATA DELL'INCONTRO**
- Art. 6 - ATTACCHI VALIDI**
- Art. 7 - PROTESTE UFFICIALI**
- Art. 8 - POTERI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA**
- Art. 9 - PROTEZIONI OBBLIGATORIE**
- Art. 10 - PUNTEGGIO**
- Art. 11 - CRITERI DECISIONALI**
- Art. 12 - COMPORTAMENTI PROIBITI**
- Art. 13 - PENALITA'**
- Art. 14 - LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA**
- Art. 15 - INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN INCONTRO**
- Art. 16 - MODIFICHE**

Art. 1 - AREA DI GARA

1.1 Il tappeto, con superficie piana, costituito da materassine di gomma del tipo approvato dalla Federazione, con incastri a coda di rondine, ha forma quadrata con lati che misurano almeno metri 10. L'area di gara vera e propria, delimitata da materassine di colore diverso, misura, al suo esterno, metri 8x8.

1.2 La posizione dell'Arbitro è indicata da una linea, lunga mezzo metro, tracciata a metri 2 dal centro dell'area di gara.

1.3 La posizione degli Atleti è indicata da due linee parallele, lunghe un metro, perpendicolari rispetto a quella arbitrale, tracciate, ognuna, a metri 1,5 dal centro dell'area di gara.

1.4 Al tavolo ufficiale siedono due Presidenti di Giuria: il Verbalizzatore / Segnapunti e il Cronometrista.

Art. 2 - DIVISA UFFICIALE

2.1 Arbitri, Giudici e Presidenti di Giuria devono indossare, in tutte le competizioni, la divisa ufficiale costituita da:

- a) Giacca blu ad un petto, con distintivo federale in panno sul taschino in alto a sinistra e nessun altro oggetto metallico.
- b) Camicia bianca.
- c) Cravatta ufficiale.
- d) Pantaloni color grigio scuro senza risvolto.
- e) Calzini lunghi di color blu.

f) Scarpe nere (durante la gara scarpette nere d'arbitraggio senza lacci).

Su invito dei rispettivi Responsabili, gli Ufficiali di gara possono togliersi la giacca.

2.2. Gli atleti devono indossare un Karate-gi di colore bianco. Oltre alle etichette originali del fabbricante potranno esporre sulla parte anteriore della giacca, in alto a sinistra, il distintivo sociale o, in occasione di competizioni internazionali, gli emblemi o bandiere nazionali del rispettivo paese, delle dimensioni massime di cm. 12 x 8.

Sono previsti, applicati sull'angolo inferiore a sinistra, i distintivi di Campione Provinciale o Regionale o Italiano (solo per i campioni in carica).

Sulla parte posteriore della giacca può essere apposto un numero di identificazione emesso dall'Organizzatore della gara o marchi di sponsor delle dimensioni massime di cm 30 x 30.

2.3 I concorrenti devono dotarsi obbligatoriamente di una cintura di colore rosso (**AKA**), da indossare quando sono chiamati per primi e una di colore bianco (**SHIRO**), da indossare quando sono chiamati per secondi; non devono indossare la cintura che indica il grado.

2.4 Le maniche della giacca ed i pantaloni non possono essere arrotolati.

2.5 Le Concorrenti femminili possono indossare una T-shirt bianca sotto la giacca.

2.6 Gli atleti devono presentarsi sull'area di gara:

- Al primo incontro devono essere integri fisicamente, senza bende, cerotti o supporti.
- In condizioni decorose dal punto di vista dell'igiene personale e dell'abbigliamento.
- Con le unghie tagliate corte.
- Senza indossare nastri e altri ornamenti; oggetti, mollette o fermacapelli metallici.
- Con i capelli non troppo lunghi o convenientemente raccolti.

I Concorrenti che, nel rispetto della propria religione, intendano indossare indumenti altrimenti non autorizzati devono ottenere, preventivamente, il consenso del Responsabile di Gara degli Arbitri.

2.7 E' consentito, sotto la diretta responsabilità degli Atleti interessati, o dei loro Dirigenti Sociali se minorenni, l'uso di apparecchi ortodontici fissi e di lenti a contatto morbide; non è consentito l'uso di occhiali.

2.8 Tutti i dispositivi di protezione devono essere omologati dalla Federazione.

In assenza di omologazione, sull'adeguatezza delle protezioni decide il Responsabile di Gara degli Arbitri.

2.9 L'uso, in seguito a lesioni, di bende, cerotti o supporti, deve essere autorizzato dall'Arbitro, con l'eventuale consulenza del medico di gara.

2.10 Gli Allenatori/Coach devono indossare, per tutta la durata della gara, una tuta e un elemento identificativo ufficiale.

Note esplicative

I. Agli atleti che si presentano non propriamente abbigliati o privi delle protezioni obbligatorie, è concesso un minuto di tempo per provvedere, dopo di che sono dichiarati perdenti.

Art. 3 – ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

3.1 La gara di kumite può svolgersi con incontri a Squadre o Individuali. Gli incontri individuali sono effettuati secondo categorie di peso.

3.2 Nessun Concorrente può essere sostituito da un altro nell'ambito di una gara con incontri individuali.

3.3 I Concorrenti o le Squadre che non sono presenti al momento della loro chiamata vengono richiamati dopo 30 secondi. Trascorsi altri 30 secondi, se ancora assenti, vengono squalificati (KIKEN) dalla rispettiva categoria.

3.4 Le Squadre, Maschili e Femminili, sono composte da 3 concorrenti più una riserva (Categoria Open).

3.5 Nelle competizioni con Squadre Maschili e Femminili, ciascuna Società Sportiva può utilizzare un atleta (in prestito), di nazionalità italiana o straniera, ceduto temporaneamente da

un'altra Società. Negli incontri a Squadre Seniores possono partecipare anche gli atleti Juniores che abbiano già compiuto il diciottesimo anno d'età il giorno della gara.

3.6 I concorrenti sono considerati tutti membri della Squadra, che non ha riserve fisse.

3.7 Prima di ogni incontro, l'Allenatore/Coach della Squadra deve comunicare, per iscritto, al tavolo ufficiale, mediante l'apposito modulo, la composizione e l'ordine di combattimento dei membri della Squadra, che non possono essere più cambiati per quel turno, pena la squalifica della squadra.

3.8 Prima di ogni incontro vengono schierati soltanto gli Atleti effettivamente impegnati.

3.9 Per poter gareggiare, le Squadre, Maschili e Femminili, devono presentare almeno 2 atleti, pena la sconfitta (KIKEN).

3.10 le squadre miste sono composte da 2 maschi ed 1 femmina più 1 maschio e 1 femmina quali eventuali riserve e non potrà essere inferiore a 2; nelle squadre miste il Presidente di Giuria sorteggerà ad ogni turno il numero nel quale dovranno obbligatoriamente schierarsi le due femmine.

3.11 La gara di kumite è effettuata, di norma, con turni ad eliminazione diretta con ripescaggio. Nelle competizioni a Squadre o quelle individuali dove sono presenti 3 (tre) concorrenti, si adotta il sistema detto del "girone all'italiana".

Note esplicative

I. E' responsabilità del coach e/o dell'atleta confermare la propria vittoria al tavolo della giuria, prima di lasciare l'area di gara. Se questo non avviene, nessuna protesta per eventuali errori di trascrizione sarà presa in considerazione.

II. La tolleranza peso è pari a 500 gr per i maschi, 1,5 kg per le femmine, solo in eccedenza visto il peso del vestiario sia in sede regionale che nazionale. Le categorie di peso sono le seguenti:

Maschi Cadetti -60 -65 -70 - 75 +75 Kg

Maschi Junior -Senior- Master -65 -70 -75 -80+80 Kg

Femmine Cadetti -50 -55 +55 Kg

Femmine Junior- Senior- Master -55 -60 +60

Art. 4 – COLLEGIO ARBITRALE

4.1 Per ogni incontro è costituito il Collegio Arbitrale da: un Arbitro (**SHUSHIN**) un Giudice (**FUKUSHIN**) un arbitrator (**KANSA**).

4.2 E' preferibile, quando possibile, che gli Arbitri e i Giudici designati per un incontro non appartengano alle Società Sportive dei concorrenti.

4.3 Per il corretto svolgimento degli incontri è necessario designare Presidenti di Giuria: cronometristi, verbalizzatori / segnapunti e annunciatori, in numero sufficiente.

4.4 All'inizio di ogni incontro, l'Arbitro si posiziona in piedi all'esterno dell'area di gara, di spalle al tavolo ufficiale. Il Giudice si posiziona, di fronte all'Arbitro, e l'Arbitrator a sinistra, dietro l'Arbitro, seduto accanto al tavolo di giuria.

Note esplicative

I. Il Collegio Arbitrale di ogni area di gara effettua la cerimonia iniziale di saluto, con gli atleti ed il pubblico, ad ogni cambio di categoria. La cerimonia finale di saluto è effettuata, al termine degli incontri disputati per ogni categoria, ove sia prevista la premiazione immediata degli atleti.

Art. 5 – DURATA DELL'INCONTRO

La durata di un incontro di kumite, nella specialità dello Shobu Sanbon è:

3 Minuti Maschili Seniores.

2 Minuti Maschili e femminili - Cadetti, Juniores

2 Minuti Maschile e Femminile –Master

2 Minuti Femminile Seniores

Art. 6 - ATTACCHI VALIDI

6.1 Gli attacchi ritenuti efficaci sono limitati alle seguenti parti del corpo:

- 1) Testa
- 2) Viso
- 3) Collo
- 4) Addome
- 5) Petto
- 6) Schiena
- 7) Fianco

6.2 L'**IPPON** viene concesso quando una tecnica, precisa e potente, tale da poter essere considerata determinante, viene portata su una parte del corpo valida con le seguenti condizioni:

- buona **forma**: ovvero un attacco che possieda i requisiti abitualmente ritenuti validi nella competizione tradizionale del Karate;
- buona **attitudine**: ovvero la predisposizione dell'atleta riguardo la disciplina praticata;
- **velocità** e **potenza**: ovvero il grado ottimale di velocità - potenza della tecnica stessa;
- consapevolezza (**ZANSHIN**): ovvero la concentrazione prima, durante e dopo l'esecuzione;
- buon **tempo**: ovvero l'esecuzione della tecnica nel momento di massimo effetto;
- **distanza** corretta: ovvero la realizzazione di una tecnica ad una distanza tale da poter ottenere il massimo effetto possibile.

Tecniche portate su avversari che arretrano hanno un effetto ridotto, mentre tecniche portate arretrando sono considerate nulle. In ogni caso la tecnica deve avere la possibilità teorica di "penetrare" nell'obiettivo pur mantenendo un livello ottimale di controllo.

6.3 L'**IPPON** può essere concesso anche per tecniche valide, mancanti in parte di uno dei requisiti specificati al punto precedente, ma espresse nelle seguenti condizioni:

- tecnica d'incontro, ovvero portata con tempo perfetto nel momento in cui l'avversario attacca;
- tecnica portata nel momento in cui l'avversario è stato sbilanciato;
- combinazione di due o più tecniche valide;
- quando l'avversario ha perso il suo spirito combattivo e volge la schiena girandosi;
- tecniche valide portate su parti completamente indifese dell'avversario;
- proiezione conclusa con una tecnica valida di pugno o di gamba.

6.4 Il **WAZARI** sarà concesso per una tecnica valida mancante in parte di uno dei requisiti elencati nel paragrafo 6.2

6.5. Quando un contendente ottiene **2 Wazari** nel corso di un combattimento, gli stessi sono considerati pari ad **1 Ippon**.

6.6 Una tecnica efficace effettuata contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, viene considerata valida. Se effettuata, invece, dopo un ordine di sospensione o di stop dell'incontro, oltre a non essere ritenuta valida può determinare sanzioni nei confronti dell'atleta che l'ha eseguita.

6.7 Nessuna tecnica, anche se efficace, determina l'assegnazione di un punto se eseguita con i due Atleti fuori dell'area di gara. Tuttavia, se l'Atleta che la esegue è ancora all'interno dell'area e l'Arbitro non dà ancora lo "YAME", viene ritenuta valida.

6.8 Tecniche valide simultanee, eseguite da entrambi i Concorrenti, l'uno contro l'altro, non determinano l'assegnazione del punto (AIUCHI).

Note esplicative

I. La tecnica deve essere adeguatamente controllata, in relazione alla parte presa a bersaglio, ed eseguita nel rispetto di tutti i sei criteri definiti nel paragrafo 6.2.

II. Proiezioni pericolose, quelle in cui l'avversario non viene trattenuto, sono proibite e sanzionate con un richiamo o una penalità. Fanno eccezione le tecniche convenzionali di spazzata del Karate, in cui non è necessario afferrare l'avversario durante l'esecuzione, come il De Ashi Barai, il Ko Uchi gari, ecc. Dopo una proiezione, l'Arbitro lascia all'Atleta un tempo ragionevole, di 2-3 secondi, per tentare di mettere a segno una tecnica valida. Sono ammesse le proiezioni anche sopra il livello dei fianchi, purché controllate

III. Gli AIUCHI sono rari. Non solo devono essere messe a segno due tecniche simultaneamente, ma entrambe devono portare all'assegnazione di due punti, ognuna con i criteri necessari per l'assegnazione del punto. E' quindi possibile che due tecniche siano messe a segno simultaneamente, ma raramente saranno entrambe efficaci.

IV. Una tecnica che giunge sulla scapola può portare all'assegnazione di un punto.

Art. 7 – PROTESTE UFFICIALI

7.1 Non è consentito protestare contro il giudizio espresso dal Collegio Arbitrale.

7.2 Se si ritiene che una procedura arbitrale abbia violato il Regolamento, il Dirigente Sociale responsabile o l'Insegnante Tecnico/Coach sono gli unici a poter esprimere una protesta.

7.3 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).

7.4 Il reclamo firmato va presentato al Presidente di Giuria, unitamente alla prescritta tassa di € 50 che sarà restituita solo in caso di accoglimento della protesta.

I reclami possono riguardare unicamente errori materiali o di applicazione del Regolamento o posizioni irregolari di Società Sportive o Atleti. Non sono ammessi reclami per presunti errori di valutazione tecnica. Su di essi delibera, seduta stante, il Presidente di Giuria, sentito il proprio Responsabile, il Responsabile Arbitri, e in collaborazione con il rappresentante della Federazione (Membro del Consiglio o Delegato Provinciale).

Art. 8 – POTERI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA

8.1 RESPONSABILE DI GARA DEGLI ARBITRI

I poteri e i doveri del Responsabile degli Arbitri sono i seguenti:

- a) Designare e schierare un Responsabile di Area per ogni quadrato di gara, e prendere le misure necessarie in seguito a quanto segnalato dagli stessi.
- b) Controllare e coordinare l'operato generale degli Arbitri e dei Giudici.
- c) Nominare le riserve degli Arbitri e dei Giudici, nel caso fossero necessarie.
- d) Procedere al giudizio finale, su questioni di natura tecnica che dovessero insorgere durante un incontro e che per il quale non ci siano indicazioni nel Regolamento.

8.2 RESPONSABILE DI AREA DEGLI ARBITRI

I poteri e i doveri del Responsabile di Area sono i seguenti:

- a) Delegare, designare e controllare Arbitri e Giudici, per tutti gli incontri che si svolgono nell'area a lui assegnata.
- b) Sorvegliare l'operato di Arbitri e Giudici nell'area di gara di sua competenza, e accertare che siano in grado di eseguire tutti i compiti loro assegnati.

- c) Ordinare all'Arbitro di fermare l'incontro in caso di violazione del Regolamento di Gara.
- d) Elaborare un rapporto scritto sull'operato di ciascun Arbitro e Giudice, comprensivo di raccomandazioni e consigli, da presentare al Responsabile degli Arbitri.

8.3 ARBITRO

I poteri dell'Arbitro (**SHUSHIN**) sono i seguenti:

- a) Condurre l'incontro, annunciandone l'inizio, la sospensione e la fine.
- b) Assegnare i punti.
- c) Spiegare, se necessario, al Responsabile di Area o al Responsabile degli Arbitri le motivazioni che lo hanno indotto a dare un determinato giudizio.
- d) Imporre penalità e richiami, prima, durante o dopo un incontro.
- e) Ottenere e considerare le opinioni dei Giudici.
- f) Annunciare le estensioni del combattimento.
- g) Condurre la votazione del Collegio Arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato.
- h) Annunciare il vincitore.
- i) Esercitare la propria autorità non solo nell'area di gara ma anche nella sua prossimità.
- j) Dare tutti i comandi ed effettuare tutti gli annunci.

8.4 GIUDICE

I poteri del Giudice (**FUKUSHIN**) sono i seguenti:

- a) Coadiuvare l'Arbitro
- b) Esercitare il diritto di voto sulle decisioni da prendere.
- c) Osserva attentamente le azioni degli Atleti e segnala all'Arbitro la sua opinione, quando:
 - Viene messo a segno un punto.
 - Un Atleta ha commesso un'azione o delle tecniche proibite.
 - Vede che un Atleta è ferito o sta male.
 - Quando entrambi o uno degli Atleti è uscito dall'area di gara (JOGAI).
 - E in ogni caso dove sia necessario richiamare l'attenzione dell'arbitro.

8.5 ARBITRATOR

L'Arbitrator (**KANSA**) assiste il responsabile dell'area di gara sorvegliando la gara o l'incontro. Nel caso in cui le decisioni dell'arbitro e/o del giudice non siano in accordo con le regole della competizione, l'Arbitrator lo segnalerà immediatamente e suonerà il segnale acustico, invitando l'arbitro a fermare l'incontro e a correggere le irregolarità. Esprimerà la propria opinione ogni qualvolta l'Arbitro lo richiede, ed esprimerà il proprio giudizio all'Hantei.

8.6 RESPONSABILE DI GARA DEI PRESIDENTI DI GIURIA

I poteri e i doveri del Responsabile dei Presidenti di Giuria sono i seguenti:

- a) Garantire la corretta preparazione di ogni competizione consultandosi con il Comitato Organizzatore in merito all'allestimento delle aree di gara, alla predisposizione e messa a disposizione di tutte le attrezzature necessarie, alle operazioni di gara, al sorteggio, al controllo del peso, alle misure di sicurezza, ecc.
- b) Designare i Presidenti di Giuria per ogni area di gara, e prendere le misure necessarie in seguito a quanto segnalato dagli stessi.
- c) Controllare e coordinare l'operato generale dei Presidenti di Giuria.
- d) Nominare le riserve dei Presidenti di Giuria, nel caso fossero necessarie.

8.7 PRESIDENTE DI GIURIA

I poteri e i doveri del Presidente di Giuria sono i seguenti:

- a) Svolgere le funzioni di Verbalizzatore / Segnapunti e di Cronometrista.
- b) Trascrivere i nominativi degli atleti che hanno passato il turno.
- c) Svolgere tutto il lavoro amministrativo necessario al corretto svolgimento degli incontri.
- d) Coordinare le operazioni di premiazione.
- e) Collaborare con Arbitri e Giudici operanti nell'Area di Gara di sua competenza.

Art. 9 – PROTEZIONI OBBLIGATORIE

9.1 Protezioni obbligatorie da indossare sono:

- Guantini di colore bianco o rosso.
- Paradenti,
- Conchiglia per i maschi e paraseno per le femmine.
- Paratibia con protezione del collo-piede di colore bianco o rosso.
- Nella Categoria Esordienti, sia maschile che femminile, un corpetto protettivo di colore bianco, da indossare sotto la giacca del karategi.

Art. 10 – PUNTEGGIO

10.1 "Shobu Sanbon": combattimento a 3 Ippon. E,, un combattimento nel quale si impone l'atleta che ottiene 3 Ippon (o 6 Wazaari) prima del tempo limite.

Art. 11 – CRITERI DECISIONALI

11.1 Vince l'incontro l'Atleta che riporta 3 IPPON (SANBON), o si trova in vantaggio al termine dell'incontro. L'esito dell'incontro può essere deciso da votazione (**HANTEI**), o determinato dalla comminazione ad uno degli Atleti di un **HANSOKU, SHIKKAKU** o **KIKEN**.

Note esplicative

*I. Nel caso un competitore abbia riportato un wazari e un chui più del suo avversario, l'arbitro deve chiedere l'hantei, e potranno essere assegnate o la vittoria (**kachi**) all'atleta con il wazari e il chui, o la parità (**hikiwake**).*

11.2 In caso di parità, negli incontri Individuali è concesso un prolungamento (**ENCHOSEN**) di 1 minuto, nel quale le penalità ed i richiami emessi precedentemente rimangono validi. E' dichiarato vincitore il primo Concorrente che ottiene il punto. Se anche l'ENCHOSEN termina in parità, la decisione viene presa con un voto finale dall'Arbitro , dal Giudice e dal Kansa (HANTEI). E' necessario in ogni caso giungere ad una decisione in favore di uno dei due Concorrenti, sulla base dei seguenti elementi:

- il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati;
- la superiorità delle tattiche e tecniche dimostrate;
- il maggior numero di attacchi portati.

11.3 In caso di parità, negli incontri a Squadre non è previsto alcun prolungamento (ENCHOSEN), fatta eccezione per quanto previsto nel successivo paragrafo

11.4 Vince la Squadra che si è imposta nel maggior numero di incontri. In caso di vittorie pari, considerati sia gli incontri persi che quelli vinti, e valutando, nell'ordine, gli elementi di seguito riportati, vince la squadra che:

a) ha totalizzato il maggior numero di punti;

11.5 Se persiste ancora lo stato di parità viene disputato un incontro supplementare di spareggio. I nominativi dei due contendenti sono comunicati per iscritto, dai rispettivi coaches, al tavolo ufficiale. Se anche questo termina in parità viene accordato un prolungamento (ENCHOSEN) di 1 minuto e viene dichiarato vincitore il primo concorrente che ottiene il punto. Se non viene messo a segno alcun punto, la decisione sarà presa ai voti dall'Arbitro , dal Giudice e dal Kansa (HANTEI).

11.6 Negli incontri a Squadre Maschili e Femminili, la squadra vincitrice viene proclamata al termine di tutti gli incontri che vanno disputati tutti, anche a risultato acquisito.

11.7 Per la categoria Esordienti non è previsto il prolungamento del tempo (ENCHOSEN). Se al termine del tempo regolamentare di 2 minuti gli atleti si trovano ancora in parità, il Collegio Arbitrale decide ai voti per (HANTEI)

Note esplicative

*I. Quando l'esito di un incontro si decide ai voti (HANTEI), al termine di un ENCHOSEN senza risultato, l'Arbitro richiede l' "HANTEI"; il comando sarà seguito da un duplice segnale con il fischiotto (suono lungo-normale + suono breve-forte) l'Arbitro, il Giudice e il Kansa esprimono la loro decisione contemporaneamente (che non può essere di parità), all'Hantei l'**arbitro**, il **giudice** e il **Kansa** hanno ciascuno un voto l'Arbitro, ordina poi di abbassare le braccia, emettendo un breve segnale con il fischiotto, e proclama il vincitore.*

Art. 12 – COMPORAMENTI PROIBITI

12.1 Sono considerati proibiti i seguenti comportamenti:

- Portare tecniche con un contatto eccessivo tale da causare un danno, o che abbiano un contatto con la gola.
- Sferrare attacchi alle braccia o alle gambe, all'inguine, alle articolazioni, o al collo del piede.
- Portare attacchi al viso con tecniche eseguite a mano aperta.
- Eseguire tecniche di proiezione pericolose o vietate.
- Fingere di aver subito un contatto, o esagerarne la gravità.
- Uscire ripetutamente dall'area di gara (JOGAI)
- Esporsi, con comportamenti rischiosi per sé stessi o caratterizzati da inadeguate misure protettive, ad un attacco incontrollabile da parte dell'avversario (MUBOBI).
- Evitare sistematicamente il combattimento con l'evidente intento di guadagnare tempo.
- Trattenere, lottare, spingere o bloccare, senza tentare di concludere con una proiezione o un'altra tecnica.
- Eseguire tecniche che per loro natura non possono essere controllate e sono pericolose per l'avversario.
- Portare attacchi con la testa, le ginocchia o i gomiti.
- Parlare, rivolgere parole o gesti nei riguardi dell'avversario, non attenersi agli ordini dell'Arbitro, tenere atteggiamenti irrispettosi nei confronti dei Giudici e violare, in un modo qualsiasi le norme di correttezza e sportività.

12.2 Il Coach, prima, durante e dopo il combattimento deve restare al posto assegnato senza disturbare lo svolgimento della gara. Nel caso questo accada, l'Arbitro deve ammonirlo o penalizzarlo a seconda della gravità dell'infrazione. La penalità deve essere riportata sul tabellone dell'atleta assistito e va eventualmente ad aggiungersi ad altre penalità elencate nel successivo paragrafo 14.1, precedentemente comminate.

Note esplicative

I. Per i Seniores, gli Juniores i Cadetti sono consentiti leggeri e controllati contatti con il viso, la testa e il collo (non la gola). Se un contatto viene valutato troppo forte dal Collegio Arbitrale, ma non tale da diminuire l'opportunità dell'avversario di vincere, può essere imposto un richiamo (ATENAI). Un secondo contatto avvenuto nelle medesime circostanze è punito con CHUI. Un'ulteriore violazione viene punita con la squalifica mediante HANSOKU.

II. Il concorrente che finge di avere un danno o una lesione che non esistono, commette una grave violazione del Regolamento e deve essere penalizzato con lo SHIKKAKU. Nei casi più eclatanti deve essere deferito al Giudice Sportivo.

III. Il comportamento scortese o antisportivo o comunque in contrasto con lo spirito e l'etica del karate di un membro qualsiasi di una Delegazione o di una Società Sportiva, può portare alla squalifica dal torneo di un atleta, dell'intera squadra o della Delegazione al completo.

Art. 13 – PENALITA'

13.1 ATENAI: richiamo, è comminato alla prima infrazione minore compiuta, senza imposizione di penalità, sia per contatto che per Mubobi o in caso di seconda uscita

13.2 CHUI: penalità generalmente imposta nel caso di infrazioni per le quali sia già stato comminato un ATENAI (o Mubobi), anche se può essere imposta direttamente in caso di infrazioni gravi che non meritano l'Hansoku o alla terza uscita (JOGAI).

13.3 HANSOKU: penalità che determina la squalifica dell'Atleta dal combattimento in corso, è imposta direttamente in seguito a grave infrazione o quando è stato già comminato un CHUI o Mubobi Chui o alla quarta uscita. Negli incontri a Squadre il punteggio del Concorrente squalificato è azzerato e all'altro sono assegnati 3 IPPON.

13.4 SHIKKAKU: penalità che determina la squalifica dell'Atleta dalla competizione o dal torneo, è imposta quando il Concorrente (oppure il suo allenatore o accompagnatore ufficiale) non obbedisce agli ordini dell'Arbitro, agisce con malizia, commette un atto che lede il prestigio e lo spirito della competizione. Negli incontri a Squadre, il punteggio del Concorrente squalificato è azzerato e all'altro sono assegnati 3 IPPON.

Note esplicative

JOGAI:

A. Dopo la prima uscita, all'atleta deve essere dato un ammonimento (Jogai)

B. Dopo la seconda uscita, deve essere dato un secondo ammonimento (Jogai Atenai))

C. Dopo la terza uscita, all'atleta deve essere dato un ammonimento ufficiale (Jogai Chui)

D. Dopo la quarta uscita, all'atleta sarà squalificato (Jogai Hansoku)

E. Dopo l'Atoshibaraku (segnale di 30 secondi alla fine dell'incontro), l'atleta in vantaggio che esce dal tatami sarà subito penalizzato con Jogai Chui. Se esce nuovamente sarà squalificato (Hansoku). Se, al momento della prima uscita gli è già stato comminato in precedenza un Jogai Chui, sarà squalificato (Hansoku).

I. Le sanzioni relative alle uscite (JOGAI) o Mubobi non sono cumulabili a quelle di altro tipo.

II. Lo SHIKKAKU può essere comminato direttamente senza essere necessariamente preceduto da richiami di altro tipo.

III. La decisione relativa allo SHIKKAKU deve essere proposta dal Collegio Arbitrale, sentito il Responsabile di Area che deve comunque ricevere l'autorizzazione dal Responsabile di Gara degli Arbitri. Viene annunciato pubblicamente e l'atleta o coach sarà allontanato dalla struttura e deferito al consiglio disciplinare.

IV. Ogni penalità può essere imposta direttamente per l'infrazione al Regolamento. Se quella infrazione si ripete, la penalità successiva deve necessariamente determinare una penalità 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.

Art. 14 – LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA

14.1 KIKEN: la decisione presa dall'arbitro quando un contendente rinuncia ad iniziare o a proseguire un incontro, oppure si ritira per ordine dell'arbitro stesso. Tra i motivi dell'abbandono possono essere incluse lesioni od infortuni non riconducibili ad azioni intraprese dall'avversario.

14.2 Se due Atleti si feriscono a vicenda, oppure a causa di ferite riportate in precedenza sono dichiarati dal Medico di gara non in grado di continuare l'incontro, risulta vincitore l'Atleta con il punteggio più alto. Se invece si trovano in una situazione di parità l'esito dell'incontro viene determinato per HANTEI. Negli incontri a Squadre il risultato resta di parità (HIKIWAKE), a meno che si tratti di un prolungamento (ENCHOSEN); in questo caso la decisione viene presa per HANTEI.

14.3 Un Atleta ferito, dichiarato dal Medico di Gara non più in grado di combattere, è escluso dall'intera competizione.

14.4 Un Atleta ferito che vinca un incontro grazie alla squalifica dell'avversario, potrà combattere ancora solo se autorizzato dal Medico di gara. Potrà vincere, se ulteriormente ferito, un secondo incontro per squalifica dell'avversario, ma sarà definitivamente escluso dalla gara di kumite.

14.5 Quando un Atleta viene ferito, l'Arbitro interrompe immediatamente l'incontro e chiede l'intervento del Medico di gara che ha il compito di fare la diagnosi e prestare le cure del caso.

14.6 Ad un atleta che si infortuni durante un incontro, e che necessiti dell'intervento medico, vengono concessi tre minuti per le cure del caso; le cure devono essere date all'interno dell'area di gara, oppure secondo le indicazioni del medico ufficiale.

Qualora il tempo concesso risultasse insufficiente, l'Arbitro decide se l'atleta debba essere considerato non in grado di continuare, o se deve essere concesso altro tempo per ultimare le cure.

Note esplicative

I. Un atleta può vincere per squalifica dell'avversario per accumulo di penalità di una delle tre scalette (ATENAI HANSOKU, JOGAI HANSOKU, MUBOBI HANSOKU); è possibile che il vincitore non abbia subito gravi lesioni, ma una seconda vittoria ottenuta in questo modo, deve portare al ritiro anche se l'Atleta può essere fisicamente in grado di continuare.

Art. 15 – INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN INCONTRO

15.1 Le espressioni e i gesti cui Arbitri, giudice ed arbitrator devono ricorrere nello svolgimento di un incontro sono specificate nella **Appendice** .

15.2 L'Arbitro il giudice e l'arbitrator prendono posizione secondo quanto prescritto. Dopo il saluto tra gli Atleti l'Arbitro pronuncia "**SHOBU SANBON HAJIME**" per dare inizio all'incontro.

15.3 Per fermare l'incontro l'Arbitro pronuncia "**YAME**". Se necessario, l'Arbitro ordina agli Atleti "**MOTO NO ICHI**" per far riassumere loro le posizioni iniziali.

15.4 L'Arbitro torna alla sua posizione ed esprime l'opinione sentito il giudice. In caso di punteggio assegnato ad uno degli Atleti, l'Arbitro identifica l'Atleta (**AKA** o **SHIRO**), la parte del corpo attaccata (**CHUDAN** o **JODAN**), la tecnica eseguita (**TSUKI**, **UCHI**, **GERI**), e quindi assegna il relativo punto utilizzando il gesto previsto. L'Arbitro dispone la ripresa dell'incontro pronunciando "**TSUZUKETE HAJIME**".

15.5 Quando, nel corso dell'incontro, uno degli Atleti raggiunge i 3 IPPON, l'Arbitro dà lo "YAME" e ordina agli Atleti di tornare alle loro posizioni iniziali, mentre lui torna alla sua. Per dichiarare il vincitore solleva la mano dalla sua parte, dichiarando "**AKA (SHIRO) NO KACHI**". A questo punto l'incontro termina.

15.6 Alla scadenza del tempo, comunque, viene dichiarato vincitore l'Atleta con il maggior numero di punti, con le modalità descritte nel precedente paragrafo 15.5.

15.7 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, se necessario, da inizio all'**ENCHOSEN**.

15.8 All'**HANTEI**, i componenti il Collegio Arbitrale esprimono un voto ciascuno (non è ammesso il giudizio di parità).

15.9 L'Arbitro dà lo "YAME", e sospende temporaneamente l'incontro, quando:

- Uno o entrambi gli Atleti finiscono fuori dell'area di gara.
- Ordina a un atleta di rispettare le norme riguardanti l'abbigliamento o i dispositivi di protezione.
- Un Atleta non rispetta le regole.
- Ritiene che uno o entrambi gli Atleti non possono proseguire l'incontro a causa di ferite, malori, o altre cause. Ascoltato il parere del Medico, decide se riprendere o no l'incontro.

- Un Atleta afferra l'Avversario e non esegue immediatamente una tecnica o una proiezione entro i due o tre secondi successivi.
- Uno o entrambi gli Atleti finiscono a terra e nessuna tecnica viene eseguita entro i due o tre secondi successivi.
- Gli Atleti finiti a terra cominciano a lottare.
- Ritieni di controllare il punteggio.
- Riceve l'indicazione dal Responsabile di Area.

Art. 16 – MODIFICHE

Il presente Regolamento può essere modificato solo dal Consiglio Federale, sentite la Commissione Nazionale Ufficiali di Gara e la Commissione Tecnica Nazionale di Settore.

Note Esplicative:

Se per ragioni tecnico-organizzative si dovesse rendere necessario apportare variazioni ad alcune delle norme del presente regolamento, la Società organizzatrice dell'evento dovrà chiederne preventiva autorizzazione alla Presidenza Nazionale FEKAM, che sentito il parere della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, delibererà in merito.

Regolamento di Gara 2010/2011

Kumite Shobu Nihon

Categorie : Bambini, Ragazzi, Esordienti "A" e Esordienti "B"

SISTEMA CON ARBITRAGGIO A SPECCHIO

PROTEZIONI E ACCESSORI

Sono obbligatorie le seguenti protezioni:

- La conchiglia per i maschi;
- Caschetto per le categorie Bambini e Ragazzi;
- Paradenti per le categorie Esordienti "A" e Esordienti "B";
- Corpetto Protettivo
- Guantini di colore rosso o bianco
- Paratibie e parapiedi di colore bianco o rosso.

AREA DI GARA: L'area di gara per lo Shobu Nihon avrà una larghezza per lato di mt. 6 x 6.

DURATA DELL'INCONTRO

La durata di un incontro di kumite, nella specialità dello Shobu NIHON, per le Classi Maschili e Femminili Bambini e Ragazzi è di 1.30" effettivi, mentre per gli Esordienti "A" e Esordienti "B" è di 2,00" effettivi.

PUNTEGGIO

"Shobu Nihon": combattimento a due punti. E' un combattimento nel quale si impone l'atleta che ottiene **2 IPPON** (o **4 WAZARI**) prima del tempo limite.

ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

Non si fanno accorpamenti di categoria

CATEGORIE:

KUMITE FEMMINILE

BANBINE E RAGAZZE : PESO OPEN

ESORDIENTI "A" e ESORDIENTI "B": peso - 40 kg.; + 40 kg.

KUMITE MASCHILE

BAMBINI e RAGAZZI : PESO OPEN

ESORDIENTI "A" e ESORDIENTI "B": peso - 45 kg.; + 45 kg.

Possono partecipare a questa specialità solo concorrenti appartenenti alle classi Bambini, Ragazzi, Esordienti "A" e Esordienti "B".

ESTENSIONI DELL'INCONTRO

Per gli incontri individuali non è previsto il prolungamento dell'incontro HENCHO SEN, se al termine del tempo regolamentare gli atleti si trovano ancora in parità, il collegio Arbitrale deciderà ai voti con obbligo di vittoria o per AKA o per SHIRO.

VITTORIE E SCONFITTE

Vittorie e sconfitte dei contendenti sono determinate sulla base di **2 IPPON**, di una vittoria per **HANTEI** o di sconfitte per **HANSOKU** (squalifica dal turno), **KIKEN** o **SHIKKAKU**.

Nello SHOBU NIHON è vietato il contatto al viso (Caschetto)

Note Esplicative:

I. In caso di contatto, lieve, al viso il punto non potrà essere in alcun modo assegnato. Al primo contatto l'arbitro si limiterà ad annullare il colpo (se lo giudicherà valido) Dal secondo contatto in poi si atterrà alla progressione prevista per le sanzioni nello Shobu Sanbon (Atenai, Chui, Hansoku). Si rimanda al regolamento di Kumite Shobu Sanbon per tutto quanto non espressamente descritto in questa parte.