REGOLAMENTO DI GARA

KARATE SPORTIVO

-1-
NORME GENERALI

ART. 1: STRUTTURA DELLA GARA

1.1. La Competizione è divisa in due specialità, KATA e KUMITE, i concorrenti saranno divisi in categorie a seconda delle specialità, delle classi di età, del grado, del sesso e del peso.

1.2. **La gara di KATA** individuale sarà divisa per stili, la gara di Kata a squadre sarà interstile.

1.3. Ogni concorrente può gareggiare soltanto in UNO stile di kata.

1.4. **La gara di KUMITE** sarà divisa in:

- SHOBU NIHON fino ai 13 anni
- SHOBU SANBON dai 14 ai 65 anni
- SHOBU IPPON *(Per la Gara SHOBU IPPON vedi Regolamento di GaraTradizionale)*

1.5. **CLASSI DI ETA'**: Nelle gare AiCS ROMA sono previste le seguenti classi di età:

- Bambini (fino a 7 anni),
- Ragazzi (8-9 anni),
- Speranze (10-11 anni)
- Esordienti (12-13 anni),
- Cadetti (14-15 anni),
- Juniores (16-17 anni),
- Seniores (18-40 anni),
- Veterani A (41-50 anni),
- Veterani B (51 – 65 anni)

ART. 2:NORME PER LA PARTECIPAZIONE

2.1 La gara di kumite individuale sarà suddivisa in Shobu Nihon, Shobu Sanbon e Shobu Ippon (Regolamento Karate Tradizionale). Nella gara individuale i concorrenti delle classi Cadetti, Juniores, Seniores e Veterani potranno gareggiare soltanto in una tipologia di kumite, Shobu Ippon individuale oppure Shobu Sanbon individuale.

Non sarà concesso ad alcun partecipante di poter gareggiare in entrambe le specialità di kumite nella gara individuale. La gara di kumite a squadre sarà divisa in Shobu Nihon, Shobu Sanbon e Shobu Ippon.

I concorrenti delle classi Cadetti, Juniores, Seniores e Veterani potranno gareggiare in qualunque tipologia di squadra, sia Shobu Ippon (Da valutare) che Shobu Sanbon, indipendentemente dal regolamento scelto per la gara individuale (es. un concorrente che abbia deciso di gareggiare nello Shobu Ippon come gara individuale, potrà gareggiare sia in una squadra Ippon ma anche in una squadra Sanbon).

2.2 Nella gare individuali i partecipanti dovranno gareggiare unicamente nella propria categoria.

2.3 Un esordiente può gareggiare **solo** nelle categorie esordienti.

2.4 Un cadetto può gareggiare **solo** nelle categorie cadetti.

2.5 Uno junior può gareggiare **solo** nelle categorie juniores.
2.6 Un senior può gareggiare **solo** nelle categorie seniores.
2.7 Un veterano può gareggiare **solo** nelle categorie veterani.

La gara di kumite veterani non prevede categorie di peso (categoria open). (Da valutare e inserire categorie di peso)

2.8 Per le gare di **kata a squadre** sono previste due categorie: GIOVANILI (12-15 anni) e ASSOLUTI (16- 40 anni)
2.9 Ciascuna categoria sarà organizzata con un minimo di 4 concorrenti. In mancanza di questa condizione minima, la categoria sarà accorpata a quella più prossima meno numerosa.
2.10 **SORTEGGIO DEI CONCORRENTI:** Se in una categoria di kumite ci sono due atleti provenienti dalla stessa società, questi devono essere sorteggiati in due pool diverse (pool A e pool B). Nel caso in cui in una categoria risultino assenti al controllo atleti oltre il 33% degli iscritti di una POOL, la categoria dovrà essere risorteggiata.
2.11 **CONTROLLO PESO:** Gli atleti devono presentarsi al controllo peso indossando i pantaloni del karategi ed una maglietta bianca a maniche corte. La tolleranza consentita è di un massimo di 500 g. oltre il peso di appartenenza

ART. 3: PERSONALE DI GARA

3.1 **Direttore di Gara**: è designato dal Consiglio Provinciale AiCS Roma . Sarà responsabile della direzione e dello svolgimento della gara ma non potrà interferire con le norme relative ai giudizi arbitrali. Sarà assistito da altro personale.
3.2 **Medico di Gara**: è designato dal Consiglio Provinciale AiCS Roma. Sarà responsabile di tutti gli aspetti sanitari durante la competizione. In caso di infortunio di un concorrente, registrerà l'accaduto su un "Modulo Infortunio". E' autorizzato a dare la sua opinione se un concorrente sia o meno in grado di continuare a combattere in un turno o nell'intera competizione.
3.3 **Personale di Primo Soccorso**: dovrà essere preparato ad agire insieme col Medico di Gara, in caso di incidenti o malori.
3.4 **Servizio di Sicurezza**: non deve permettere l'intrusione di estranei nell'area di gara. È compito dell'organizzatore locale della competizione provvedere a questo servizio.

ART. 4: UNIFORMI

UFFICIALI UFFICIALI DI GARA

4.1 Tutti i giudici e arbitri devono indossare l'uniforme ufficiale designata dal Consiglio Provinciale AiCS Roma. Tale uniforme dovrà essere indossata a ogni competizione, corso o esame.
4.2 L'uniforme ufficiale degli Ufficiali di Gara è così composta:

- Giacca a un petto blu
- Camicia bianca con taschino
- Cravatta
- Fischietto con cordoncino
- Pantaloni grigio chiaro
- Calze nere
- Scarpe nere

- Cambio scarpe nere per uso tatami

Giudici e arbitri non possono portare cellulari, orologi, bracciali, fermacravatte, spillette (la spilla federale è ammessa solo in sede di corsi e di rappresentanza, ma non in sede di gara) o altri oggetti che possano causare lesioni. Ogni Ufficiale di Gara, inoltre, dovrà presentarsi in gara in possesso di regolamento in vigore, penna e block notes.

ATLETI

4.3 Tutti i concorrenti devono indossare un karategi bianco, pulito senza scritte e/o ricami personali.

4.4 Il Campione Nazionale in carica può indossare lo scudetto tricolore che sarà applicato in basso, sotto la cintura, nella parte inferiore sinistra della giacca, potrà essere indossato **solamente nel periodo di possesso del titolo** fino al successivo campionato Nazionale; l'Atleta Azzurro dovrà indossare lo scudetto tricolore che sarà applicato sulla giacca, all'altezza del petto, lato cuore, solo ed esclusivamente nelle competizioni internazionali alle quali sarà convocato.

4.5 Il distintivo della propria società di appartenenza (massimo 10 x 10 cm) è permesso sulla giacca del karategi, all'altezza del petto e sul lato sinistro. Lo sponsor è ammesso sulla schiena, dovrà essere posto all'altezza delle spalle e misurare un massimo di 30x15 cm.

4.6 La giacca del karategi, una volta legata con la cintura intorno alla vita, deve avere una lunghezza tale da coprire le anche, ma non deve raggiungere le ginocchia.

4.7 La cintura deve poter lasciare circa 15-30 cm. di lunghezza in entrambi i lati dopo che sia stata adeguatamente legata intorno alla vita, ma non deve raggiungere le ginocchia.

4.8 Le maniche della giacca devono arrivare a metà dell'avambraccio e non devono oltrepassare la piega del polso. Le maniche non devono essere arrotolate.

4.9 I pantaloni devono essere abbastanza lunghi da coprire due terzi dello stinco e non devono raggiungere l'astragalo. I pantaloni non devono essere arrotolati.

4.10 Le concorrenti di religione musulmana possono indossare un foulard o un chador di colore bianco.

4.11 Solo le concorrenti femminili possono indossare una maglietta interamente bianca sotto la giacca del karategi.

4.12 Nelle gare di kata i concorrenti devono indossare la cintura del loro grado nei primi due turni.

4.13 Nella semifinale e finale, dovranno indossare la cintura rossa per AKA e blu per AO.

4.14 Negli incontri di kumite e nelle gare di kata con giudizio a bandierina, a scopo di identificazione, i concorrenti dovranno indossare una cintura rossa per AKA e blu per AO, al posto di quella del loro grado.

4.15 È assolutamente vietato agli atleti spogliarsi e vestirsi nelle aree di gara o in loro prossimità.

4.16 Se un concorrente non è adeguatamente abbigliato al momento del combattimento, l'arbitro gli concederà 1 minuto per cambiare l'uniforme e conformarsi al regolamento del Consiglio Provinciale AiCS Roma. Se trascorso il minuto il concorrente non è riuscito a cambiare l'uniforme, la decisione dell'arbitro sarà HANSOKU (squalifica) per quel concorrente. Il coach del concorrente è responsabile ad assicurare che il concorrente sia adeguatamente abbigliato per la gara.

COACH

4.17 L'accesso sulle aree di gara è consentito esclusivamente ai coach tesserati per l'anno in corso aventi la qualifica di allenatore, istruttore o maestro i quali dovranno obbligatoriamente indossare al collo il pass federale ufficiale dell'organizzazione cui appartengono.

4.18 In ogni area di gara (tatami) è consentito l'accesso ad un solo coach per società.

4.19 Il coach, in caso di necessità, può rivolgersi esclusivamente al Responsabile di Area (Capo Tatami)

4.20 Ai coach è fatto divieto di interferire direttamente con arbitri e presidenti di giuria per chiedere spiegazioni, per richiedere il reclamo ufficiale, per controllare la lista dei partecipanti, i documenti ecc.

4.21 I Coach dovranno sempre mantenere un contegno consono allo spirito di una competizione sportiva, il comportamento dovrà essere sempre rispettoso, civile e in linea con il dovuto fair play. Nel caso in cui tali comportamenti siano manchevoli, inficino l'ordine, il decoro, l'immagine e la reputazione del Consiglio Provinciale AiCS Roma nonché il normale svolgimento della gara, il Responsabile Area dovrà provvedere all'allontanamento del Coach dall'area di gara previa autorizzazione del Consiglio Provinciale AiCS Roma.

4.22 Durante la gara tutti i coach devono indossare scarpe da ginnastica e tuta sociale e (oppure pantaloni e maglietta sociale) indicante la propria associazione e il tesserino (Budopass federale) di riconoscimento.

4.23 **Nella specialità del Kata è prevista la presenza nell'area di gara dei coach esclusivamente per le classi bambini, ragazzi e speranze.**

4.24 Nella specialità kumite i coach siederanno nell'apposito box in modo composto, è vietato appoggiarsi al bordo.

4.25 I coach non potranno mai indossare pantaloncini corti (come forma di rispetto verso le arti marziali).

4.26 Gli Ufficiali di Gara del Consiglio Provinciale AiCS Roma, il Direttore di Gara e il servizio di sicurezza saranno tenuti a vigilare e ad allontanare i concorrenti e i coach che non si atterranno a queste norme

ART. 5: PROTEZIONI, EQUIPAGGIAMENTO E PRESENTAZIONE

PROTEZIONI

Nelle gare AiCS Roma sono previste le seguenti protezioni:

5.1 **Guantini**: per il kumite Sanbon e Nihon, blu (bianchi per le organizzazioni che li adottano) per AO, rossi per Aka corrispondenti al colore della cintura prevista per quel turno.

5.2 **Paradenti** di gomma: devono essere bianchi o trasparenti. Gli atleti che non possono usare il paradenti dovranno presentare un certificato medico attestante le motivazioni che non ne consentono l'uso.

5.3 **Conchiglia**: (per il kumite maschile) deve essere indossata sotto il karategi.

5.4 **Paraseno**: (per il kumite femminile) deve essere bianco e indossato sotto la giacca del karategi.

5.5 **Caschetto:** per i bambini nel kumite Nihon, deve essere bianco, coprire tutta la testa, anche posteriormente, e il viso tramite protezione in plexiglass.

5.6 **Corpetto**: per i bambini nel kumite Nihon (facoltativo nel Sanbon per Cadetti, Juniores, Seniores, Veterani A, Veterani B) deve essere bianco e indossato sotto la giacca del karategi. Nelle categorie Shobu Nihon non azzurrabili può essere indossato sopra il karategi.

5.7 **Parastinchi** (kumite Sanbon / kumite Nihon) può essere bianco o abbinato al colore della cintura (AKA o AO, per AKA: parapiede rosso, parastinco rosso o bianco, per AO: parapiede blu, parastinco blu o bianco). Nello SHOBU NIHON, nelle categorie NON AZZURRABILI, è permesso indossare il parapiede BIANCO.

5.8 Tutte le protezioni devono essere approvate dal Consiglio Provinciale AiCS ROMA

5.9 **PROTEZIONI OBBLIGATORIE**

- **Guantini** (kumite Sanbon e Nihon)
- **Parastinco /piede** (kumite Sanbon e Nihon)
- **Paradenti** (kumite Sanbon)
- **Conchiglia** (kumite Maschile Sanbon)
- **Corpetto** (kumite Nihon)
- **Paraseno** (kumite Femminile Sanbon)
- **Caschetto** (kumite Nihon)

5.10 **PROTEZIONI AMMESSE**:

- Paradenti (kumite Nihon)
- Corpetto (Kumite maschile Sanbon Cadetti, Juniores, Seniores, Veterani A, Veterani B)
- Conchiglia (kumite Nihon)
- E'consentito l'utilizzo di lenti a contatto morbide a proprio rischio.
- Occhiali speciali o altro equipaggiamento, può essere indossato a proprio rischio dal contendente con l'approvazione preventiva del Consiglio Provinciale AiCS ROMA
- Non è consentito l'uso di occhiali di materiale rigido nel kumite.

UNGHIE, OGGETTI METALLICI, CAPELLI E BENDAGGI

5.11 Tutti i concorrenti devono presentarsi con le unghie delle mani e dei piedi corte e curate in modo tale da non causare ferite o incidenti.

5.12 E' vietato indossare oggetti metallici o di materiale rigido in qualunque parte del corpo.

5.13 Tutti i concorrenti dovranno avere i capelli puliti e/o acconciati in modo ordinato e composto in modo tale da non compromettere la sicurezza e il regolare svolgimento dell'incontro.

5.14 E' vietato indossare hachimaki,(Fascia o banana) bracciali, cavigliere, collane, o altri ornamenti di qualsiasi materiale.

5.15 I concorrenti possono utilizzare elastici per capelli non appariscenti, non sono consentiti fermacapelli di materiale rigido.

5.16 I concorrenti non possono indossare bendaggi o tutori senza previa autorizzazione medica.

5.17 Se un concorrente si presenta sull'area di gara non ottemperando le norme di cui sopra, l'arbitro gli concederà 1 minuto per conformarsi a quanto previsto dal regolamento AiCS ROMA, dopodiché la decisione sarà Hansoku. Il coach del concorrente è responsabile affinché il concorrente non violi il presente regolamento.

ART.6: AREE DI GARA

6.1 Il tatami è obbligatorio.

6.2 Nel kumite il tatami dovrà essere 8 x 8 metri per le categorie Esordienti, Cadetti, Juniores, Seniores e Veterani e almeno 6 x 6 metri per le categorie Bambini, Ragazzi e Speranze. Si dovrà mantenere un'area di sicurezza libera della misura di un metro.

6.3 Nel kata l'area di gara dovrà essere 8 x 8 metri per le categorie Esordienti, Cadetti, Juniores, Seniores e Veterani e almeno 6 x 6 metri per le categorie Bambini, Ragazzi e Speranze. Si dovrà mantenere un'area di sicurezza libera della misura di un metro.

ART. 7: ATTREZZATURA DI GARA

7.1 L'attrezzatura di gara sarà messa a disposizione dall'ente ospitante e dalla Comitato Provinciale AiCS Roma

7.2 Bandierine rosse/blu: almeno 5 per ogni area di gara

7.3 Tabelloni numerati per il kata: almeno 5 per ogni area di gara

7.4 Attrezzatura per la registrazione: fogli punteggi e moduli verbali, penne, calcolatrici, ecc.

7.5 È obbligatorio l'utilizzo dei computer Comitato Provinciale AiCS Roma (Da verificare) con il relativo programma.

7.6 L'Organizzatore si assicurerà che vengano trasportati senza danni e usati correttamente.

7.7 Fischietti, campanelli, gongs e segnalatori acustici per annunciare il tempo.

ART. 8: RECLAMO UFFICIALE

8.1 Al fine di ridurre la possibilità di errori di trascrizione ed evitare proteste, il vincitore di ciascun incontro deve confermare il proprio nome al tavolo di giuria prima di lasciare l'area di gara.

8.2 I concorrenti non possono protestare personalmente contro l'operato arbitrale.

8.3 Solo il coach, rivolgendosi esclusivamente al Responsabile di Area (Capo Tatami), può fare richiesta di reclamo ufficiale avverso una decisone arbitrale, nel caso in cui ritenga che le procedure adottate o l'operato arbitrale siano in contrasto con il presente regolamento o, comunque, con le norme che il Comitato Provinciale AiCS Roma si è data.

8.4 In questo caso il coach deve notificare immediatamente l'eventuale errore amministrativo o di operato arbitrale al Responsabile di Area non appena esso venga rilevato, al momento della richiesta di reclamo ufficiale il Responsabile di Area dovrà immediatamente interrompere la prosecuzione della competizione della categoria interessata. Il ritardo della richiesta ufficiale potrebbe comportare l'impossibilità di risoluzione dell'errore.

PROCEDURE PER IL RECLAMO UFFICIALE :

8.5 Il coach annuncia al Responsabile di Area (Capo Tatami) che intende presentare un reclamo ufficiale, la competizione della categoria in corso viene interrotta.

8.6 Il Responsabile di Area fermerà l'incontro e informerà la Commissione Provinciale AiCS Roma.

8.7 Una volta richiesto il reclamo ufficiale e interrotta la categoria, prima di presentare il reclamo scritto, il coach dovrà versare una tassa alla tesoreria Comitato Provinciale AiCS Roma, pari ad euro 50,00. L'importo sarà restituito nel caso in cui il reclamo ufficiale venga accettato dalla Comitato Provinciale AiCS Roma U.d.G.

8.8 Il coach riempirà l'apposito modulo "Foglio Reclamo" e lo consegnerà al Responsabile di Area che lo sottoporrà al Commissione Provinciale AiCS Roma, U.d.G.

8.9 La Commissione Provinciale AiCS Roma, U.d.G. esaminerà il reclamo e le prove a sostegno e potrà chiedere spiegazioni al Responsabile di Area, all'arbitro centrale e/o ai giudici.

8.10 Nel caso in cui si evidenzi palesemente che l'operato arbitrale e/o le procedure amministrative adottate siano in contrasto e abbiano violato il regolamento, la Commissione chiederà agli arbitri la revisione e la correzione dell'errore. L'onere della prova è ad esclusivo carico del reclamante (coach). Il reclamo deve contenere, a pena di inammissibilità, i motivi per cui è stato interposto, con l'indicazione puntuale e precisa dei fatti e delle condotte oggetto del medesimo, l'individuazione di eventuali responsabilità, nonché lo specifico richiamo alle norme che il reclamante assume essere state violate. L'indeterminatezza del reclamo, la sua assoluta genericità, l'omessa indicazione delle norme che si assumono essere state violate, ovvero un generico richiamo alle medesime costituiranno motivo di immediata declaratoria di inammissibilità dello stesso, con contestuale rigetto del reclamo in questione. Nell'esame del reclamo ed ai fini della decisione in ordine al medesimo la Commissione Provinciale AiCS Roma.

U.d.G. non terrà in alcun conto le valutazioni, considerazioni o impressioni di natura personale del reclamante (coach).

8.11 La Commissione Provinciale AiCS Roma, U.d.G., dopo l'approvazione da parte del Consiglio Direttivo, comunicherà la decisione finale al Responsabile di Area. Il Responsabile di Area informerà il coach della decisione presa.

8.12 La Commissione Provinciale AiCS Roma, U.d.G. può penalizzare l'ufficiale o gli ufficiali di gara che hanno causato il reclamo.

8.13 Prove video sono ammesse soltanto se sono chiaramente visibili e se non diano adito a dubbi.

ART. 9: ALTRO

9.1 Nel caso in cui si verifichino situazioni non contemplate nel presente regolamento o in caso di dubbi sull'applicazione delle stesse in situazioni particolari, gli Arbitri in carico della competizione dovranno consultarsi tra di loro per trovare una soluzione al caso specifico.

9.2 La decisione dovrà essere approvata dalla Commissione Provinciale AiCS Roma, UdG dopo aver consultato la Commissione Tecnica Nazionale. Tale decisione dovrà essere comunicata a tutti gli UdG.

-2-
REGOLAMENTO ARBITRALE

ART. 1: NORME GENERALI

1.1 Tutte le attività arbitrali saranno svolte conformemente al regolamento Commissione Provinciale AiCS Roma e saranno coordinate dalla stessa commissione. La Commissione Nazionale UdG sarà composta da un numero dispari di membri (3, 5, 7, ecc.) e sarà guidata dal Presidente della Commissione stessa.

1.2 Gli Arbitri devono scegliere se presentarsi come Arbitri o come Atleti. Non è ammesso gareggiare e arbitrare nell'ambito della stessa gara.

1.3 A tutti gli UdG, Responsabili di Area, Arbitri Centrale e Giudici d'Angolo, non è permesso arbitrare incontri in cui siano coinvolti atleti tesserati nella loro stessa associazione sportiva o arbitrare atleti verso i quali esista un vincolo di parentela.

1.4 Nel caso in cui si verificassero tali presupposti l'Ufficiale di Gara avrà l'obbligo di informare il Responsabile di Area il quale provvederà alla sostituzione dell'ufficiale in questione con un altro della propria area. Nel caso in cui la sostituzione non fosse possibile il Responsabile Area dovrà informare la Commissione Nazionale UdG la quale provvederà alla sostituzione con un ufficiale di gara di un'altra area o autorizzerà eccezionalmente l'arbitraggio dell'incontro.

1.5 Tutti i Karate-ka, compresi UdG, atleti, coach, manager, dirigenti o chiunque altro collegabile ai concorrenti, devono seguire gli ideali sportivi di lealtà, impegno, educazione, autocontrollo e spirito del Karate-Do.

1.6 Qualsiasi comportamento di coach, manager, o di chiunque altro ascrivibile a un determinato concorrente che possa inqualche modo offendere o screditare il Karate, può portare alla penalizzazione o alla squalifica dell'atleta o della squadra intera.

ART. 2: IL COLLEGIO ARBITRALE

2.1 I membri del collegio arbitrale si assicureranno che il presente regolamento trovi imparziale applicazione sul Tatami.

2.2 Esso è composto da: Arbitro Centrale (Sushin) e Giudici d'angolo (Fukushin).

2.3 Il personale del tavolo di giuria sarà composto dal Presidente di Giuria, Segnapunti, Cronometrista e Annunciatore.

ART. 3: DESIGNAZIONI

3.1 Il Presidente della Commissione Nazionale UdG è designato dal Commissione Provinciale AiCS Roma .

3.2 I membri della Commissione Nazionale UdG saranno proposti dal Presidente della Commissione stessa e dovranno ottenere l'approvazione del Consiglio Direttivo.

3.3 Il Responsabile di Area degli Arbitri (Capo Tatami) e gli Arbitri per ciascun tatami, vengono designati dal Presidente della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara.

3.4 L'Arbitro Centrale (Sushin) e i Giudici d'angolo (Fukushin) vengono designati dal Responsabile di Area prima dell'inizio di una categoria (kumite e kata) o prima dell'inizio di un incontro(kumite)

3.5 Il personale addetto ai tavoli di giuria è designato dal Coordinatore dei PdG e deve essere sottoposto all'approvazione del Commissione Provinciale AiCS Roma

ART. 4: RESPONSABILITA' E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA

Il Responsabile di Area (Capo Tatami), l'Arbitro Centrale (Sushin), i Giudici d'angolo (Fukushin) e i Presidenti di Giuria hanno i seguenti doveri:

4.1 Approfondire costantemente la conoscenza del regolamento di gara Commissione Provinciale AiCS Roma

4.2 Essere obiettivi, imparziali e corretti.

4.3 Mostrare rispetto e comprensione.

4.4 Avere una chiara scala di valutazione.

4.5 Tenere un comportamento dignitoso e dimostrare rispetto per gli atleti e gli altri ufficiali.

4.6 I loro movimenti durante il combattimento, devono essere vigorosi, agili, raffinati, veloci, certi e precisi, mantenendo l'attitudine che si conviene agli ufficiali di gara Aics ROMA Karate

4.7 Non è permesso agli UdG, nelle gare di kumite, arbitrare incontri in cui siano coinvolti atleti della propria società o propri parenti, neanche se tesserati in altre società.

4.8 Devono dedicare la loro completa attenzione alla gara, osservando accuratamente ogni atleta e giudicando correttamente ogni azione.

4.9 Durante il combattimento non devono parlare con nessuno, eccetto il Responsabile di Area, gli altri Giudici, gli Atleti e la Commissione Nazionale UdG.

4.10 Gli esiti delle prove video costituiranno un elemento di valutazione dell'operato arbitrale.

ART. 5: RESPONSABILITA'E DOVERI DEL RESPONSABILE DI AREA (CAPO TATAMI)

5.1 Il Responsabile di Area dirige, coordina e vigila l'operato del collegio arbitrale.

5.2 Gestisce, coordina e supervisiona tutte le attività che si svolgono nell'area di competenza e nello spazio circostante.

5.3 Il Responsabile di Area è la figura arbitrale che si rapporta direttamente con i coach al fine di mantenere l'ordine e il contegno, per dare informazioni e chiarimenti, per consentire il normale sviluppo della gara, per risolvere eventuali problematiche, controversie, o reclami.

5.4 Il Responsabile di Area provvederà all'allontanamento del Coach previa autorizzazione della Commissione Nazionale UdG nel caso in cui lo stesso non mantenga un contegno consono allo spirito della competizione sportiva, nel caso lo stesso manifesti comportamenti contrari al dovuto fair play i quali inficino l'ordine, il decoro, l'immagine e la reputazione di AiCS Roma Karate nonché il normale svolgimento della gara,

5.5 Il Responsabile di Area è la figura arbitrale che si rapporta direttamente con la Commissione Nazionale UdG nei casi previsti dal regolamento.

5.6 Il Responsabile di Area deve saper adottare tutti gli accorgimenti necessari affinché gli incontri e le categorie affidate alla propria area scorrano nel modo più professionale, fluido e veloce possibile.

5.7 Egli ha la responsabilità definitiva del giudizio.

5.8 Egli non può interferire nelle valutazioni degli ufficiali di gara, ma deve intervenire immediatamente qualora il regolamento non fosse correttamente applicato.

5.9 Nel caso in cui il collegio arbitrale prendesse una decisione in contrasto con il presente regolamento, il Capo Tatami deve chiedere la correzione di tale decisione.

5.10 Il Capo Tatami, nel caso di intervento, fischierà tre volte (o ad intermittenza in caso di necessità), si porterà al bordo tatami e con formale gestualità chiamerà con una mano il centrale o con due mani tutti e tre gli UdG i quali raggiungeranno il Capo Area per interloquire.

5.11 Soltanto il Capo Tatami può parlare con i coach.

5.12 Egli consiglia e dirige arbitri e giudici.

5.13 Designa l'Arbitro Centrale e i Giudici d'angolo prima di ogni categoria o incontro.
Egli è responsabile dell'ordine intorno al suo tatami dove non sono ammessi oggetti di alcun tipo (né bottiglie, né protezioni, né tute o altro abbigliamento, né borse, ecc.).

5.14 Egli designa un responsabile tra gli ufficiali di gara del suo collegio arbitrale che sorvegli l'area intorno al tatami che deve essere sempre sgombra da qualsiasi oggetto

5.15 Qualora si rendesse necessario sostituire uno di essi durante un incontro, il Responsabile di Area dovrà fermare immediatamente l'incontro e scegliere un sostituto.

5.16 Il Responsabile di Area è subordinato alla Commissione Nazionale UdG.

5.17 Redige un rapporto giornaliero dettagliato sull'operato degli Ufficiali di Gara a lui sottoposti e sugli incidenti eventualmente occorsi sul suo tatami.

ART. 6: RESPONSABILITA' E DOVERI DELL'ARBITRO CENTRALE (SUSHIN)

L'Arbitro Centrale ha il potere di:

6.1 Condurre l'incontro.

6.2 Annunciare le decisioni prese dal collegio arbitrale.

6.3 Annunciare falli e comminare ammonizioni (prima, durante e dopo l'incontro).

6.4 Intraprendere altre azioni disciplinari (es. squalificare/sospendere un contendente dall'incontro).

6.5 Ottenere segnalazioni e informazioni dai Giudici d'angolo

6.6 Decidere la vittoria a maggioranza basandosi sulla tabella di giudizio del regolamento.

6.7 Estendere la durata dell'incontro.

6.8 Consultare il Responsabile di Area ogni qualvolta incontri difficoltà a prendere una decisione.

6.9 Gestire la Richiesta della Prova Video.

ART. 7: RESPONSABILITA' E DOVERI DEL GIUDICE D'ANGOLO (FUKUSHIN)

7.1 Assistere, aiutare e informare l'Arbitro Centrale.

7.2 Esprimere il proprio parere nelle decisioni prese durante un incontro.

7.3 Valutare le prestazioni degli atleti.

7.4 I Giudici devono osservare attentamente le azioni degli atleti entro il loro raggio visivo. Nei seguenti casi essi devono immediatamente dare segnalazione al Centrale, tramite bandierina, fischietto e/o appropriata gestualità, esprimendo correttamente la propria opinione:

7.5 Quando notino che l'atleta abbia subito una lesione o abbia un malessere, prima che lo noti l'Arbitro.

7.6 Quando rilevino un'azione che potrebbe portare all'assegnazione di un Ippon o di un Wazari.

7.7 Quando un contendente sembra stia per commettere o abbia commesso un'azione e/o tecnica proibita.

7.8 Quando uno o entrambi i contendenti escono dall'area di gara.

7.9 In ogni caso in cui sia necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro.

7.10 Ciascun giudice dovrà valutare costantemente l'eccellenza e la sportività degli atleti e segnalare la propria opinione, in modo indipendente e nelle modalità indicate.

ART. 8: RESPONSABILITA' E DOVERI DEL TAVOLO DI GIURIA

Presidente di Giuria, Segnapunti, Cronometrista, Annunciatore.

8.1 Il Presidente di Giuria dovrà essere una persona qualificata, con buone capacità e che conosca il regolamento di gara

8.2 Decidere la vittoria a maggioranza basandosi sulla tabella di giudizio del regolamento.

8.3 Estendere la durata dell'incontro

8.4 .Consultare il Responsabile di Area ogni qualvolta incontri difficoltà a prendere una decisione.

8.5 Gestire la Richiesta della Prova Video.

ART. 9: TERMINOLOGIA E GESTUALITA'

Di seguito sono riportati i termini e la gestualità (comandi, penalità, annunci) usati durante gli incontri di kumite e il loro significato:

9.1 **SHOBU SANBON HAJIME** (o SHOBU NIHON HAJIME): inizio del combattimento. L'Arbitro è in piedi sulla sua linea dopo l'annuncio fa un passo indietro.

9.2 **SHOBU HAJIME**: inizio dell'estensione dell'incontro. L'Arbitro è in piedi sulla sua linea, dopo l'annuncio fa un passo indietro.

9.3 **SENSHU:** "Vantaggio", l'arbitro centrale, immediatamente dopo aver assegnato il primo punto dell'incontro, rivolgendosi allo stesso atleta a cui è stato assegnato il punto, annuncerà "Senshu!"accompagnato dalla gestualità con il braccio piegato, con il palmo all'interno e la mano puntata a 45° verso l'atleta.

9.4 MUTAI YOWAI: Tecnica priva di sufficiente spostamento della massa corporea verso il bersaglio, l'arbitro centrale richiama un pugno al fianco con il braccio corrispondente all'atleta che ha eseguito l'attacco.

9.5 Il tavolo di giuria annuncia il nome di ciascun concorrente ad ogni turno e si assicura che sul tatami si presenti l'atleta giusto.

9.6 Nei casi in cui, durante un turno, per errore un atleta prende il posto di un altro (a causa di eccessivo rumore, errore nella chiamata, concorrenti distratti, ecc.) il risultato di quell'incontro sarà annullato. Il turno ricomincerà dal momento in cui si è verificato l'errore e implicherà solo gli atleti interessati. Ma se il turno è terminato, il risultato non può essere cambiato.

9.7 Durante ogni incontro, il personale del tavolo di giuria annota e registra i punteggi di ciascun concorrente, le ammonizioni e le penalità di ognuno, tiene accurata registrazione dei tempi, registra le prove video (ora, minuti, secondi, esito), ecc.

9.8 Deve allegare il « Foglio Infortuni » al verbale di ciascuna categoria, rivedendolo ad ogni turno.

ART. 9: TERMINOLOGIA E GESTUALITA'

Di seguito sono riportati i termini e la gestualità (comandi, penalità, annunci) usati durante gli incontri di kumite e il loro significato:

9.1 **SHOBU SANBON HAJIME** (o SHOBU NIHON HAJIME): inizio del combattimento. L'Arbitro è in piedi sulla sua linea dopo l'annuncio fa un passo indietro.

9.2 **SHOBU HAJIME**: inizio dell'estensione dell'incontro. L'Arbitro è in piedi sulla sua linea, dopo l'annuncio fa un passo indietro.

9.3 **SENSHU:** "Vantaggio", l'arbitro centrale, immediatamente dopo aver assegnato il primo punto dell'incontro, rivolgendosi allo stesso atleta a cui è stato assegnato il punto, annuncerà "Senshu!" accompagnato dalla gestualità con il braccio piegato, con il palmo all'interno e la mano puntata a 45° verso l'atleta.

9.4 **MUTAI YOWAI**: Tecnica priva di sufficiente spostamento della massa corporea verso il bersaglio, l'arbitro centrale richiama un pugno al fianco con il braccio corrispondente all'atleta che ha eseguito l'attacco.

9.5 **ATOSHI BARAKU**: "Rimane poco tempo". Il cronometrista emetterà un segnale acustico a 30 sec. dalla fine dell'incontro e l'Arbitro Centrale annuncerà "ATOSHI BARAKU"

9.6 **YAME:** temporanea sospensione dell'incontro. L'Arbitro avanzando porta una mano di taglio verso il basso. Il cronometrista ferma il tempo.

9.7 **TSUZUKETE**: Continuare a combattere. Si invita a riprendere il combattimento nel caso in cui ci sia stata un'interruzione non autorizzata.

9.8 **TSUZUKETE HAJIME**: Riprendere il combattimento. L'Arbitro si trova sulla sua linea, fa un passo indietro in zenkutsu-dachi e avvicina i palmi delle mani.

9.9 **SOREMADE:** Fine dell'incontro. L'Arbitro mostra il palmo di una mano davanti a sé, tra i due atleti, col braccio disteso.

9.10 **MOTONOICHI:** Posizione originale. Gli atleti, l'arbitro e il giudice tornano ciascuno sulla propria linea.

9.11 **SHUGO**: Vengono chiamati i giudici. L'Arbitro con un cenno delle braccia chiama i giudici.

9.12 **HANTEI:** Giudizio. L'Arbitro, tramite il fischietto, richiede il giudizio e i giudici esprimono la loro decisione segnalandola con la mano o con la bandierina.

9.13 **IPPON:** Un punto. L'Arbitro distende il braccio lateralmente in alto a 45° in direzione del concorrente che ha messo a segno il punto.

9.14 **WAZA-ARI:** Mezzo punto. L'Arbitro distende il braccio lateralmente in basso a 45° in direzione del concorrente che ha messo a segno il punto.

9.15 **AWASETE IPPON:** Due Waza-ari riconosciuti come un Ippon.

9.16 AIUCHI: Tecniche simultanee. Non viene assegnato nessun punto. L'Arbitro unisce i pugni frontalmente davanti al petto.

9.17 **HIKIWAKE:** Pareggio. L'Arbitro incrocia le braccia al petto poi distende entrambe le braccia lateralmente in basso a 45°mostrando i palmi delle mani in avanti.

9.18 **AKA (AO) NO KACHI**: Vittoria del rosso (blu). . L'Arbitro solleva il braccio lateralmente in alto a 45° in direzione del vincitore.

9.19 **ENCHOSEN:** Estensione. L'Arbitro annuncia l'estensione pronunciando "Enchosen, Shobu Hajime"

9.20 **TORIMASEN:**

- Non valido come punto: L'Arbitro incrocia le braccia al petto poi distende entrambe le braccia lateralmente in basso a 45° con i palmi delle mani verso terra.
- Annullamento della decisione: Quando l'arbitro deve annullare l'ultima decisione presa, si rivolge all'atleta interessato ed esegue la gestualità del torimasen.

9.21 **INFRAZIONE CATEGORIA C1**: L'Arbitro incrocia le mani aperte all'altezza del petto, sovrapponendo i polsi, verso il trasgressore. (Seguirà l'annuncio di ATENAI,oppure KEIKOKU, HANSOKU CHUI o HANSOKU)

9.22 **INFRAZIONE CATEGORIA C2**: L'Arbitro punta il dito indice verso il viso del trasgressore mantenedo il braccio piegato. (Seguirà l'annuncio di CHUKOKU, oppure KEIKOKU, HANSOKU CHUI o HANSOKU)

9.23 **ATENAI**: Prima **ammonizione** per categoria 1, Non prevede ulteriori gestualità oltre quella della categoria. L'arbitro dopo aver indicato il tipo di categoria pronuncia "ATENAI" mantenendo il gesto. Questa ammonizione non deve essere presa in considerazione in caso di Hantei.

9.24 **CHUKOKU**: Prima **ammonizione** per categoria 2. Non prevede ulteriori gestualità oltre quella della categoria. L'arbitro dopo aver indicato il tipo di categoria pronuncia "CHUKOKU" mantenendo il gesto. Questa ammonizione non deve essere presa in considerazione in caso di Hantei.

9.25 **KEIKOKU**: Seconda **ammonizione** per categoria 1 o 2. L'Arbitro dopo aver indicato il tipo di categoria punta l'indice in basso verso il trasgressore con un'angolazione di 45° e annuncia l'ammonizione. Questa ammonizione non deve essere presa in considerazione in caso di Hantei.

9.26 **HANSOKU CHUI**: Terza inf razione per categoria 1o 2: **Penalità**. L'Arbitro dopo aver indicato il tipo di categoria punta l'indice orizzontalmente verso il trasgressore e annuncia la penalità. Questa penalità deve essere presa in considerazione in caso di Hantei.

9.27 **HANSOKU:** Quarta inf razione per categoria 1o 2: **Squalifica**. L'Arbitro dopo aver indicato il tipo di categoria punta l'indice inalto verso il trasgressore con un'angolazione di 45° annuncia la squalifica e di seguito la vittoria dell'avversario.

9.28 **CONTATTO ECCESSIVO**: L'arbitro si rivolge all'atleta che ha commesso l'inf razione con il pugno chiuso corrispondente alla parte che ha offeso e con l'altra mano aperta con il palmo appoggiato sulle nocche, braccia piegate, mani all'altezza del petto. (C1)

9.29 **JOGAI:** Uscita dall'area di gara. L'Arbitro punta l'indice con un'angolazione di 45° verso il bordo del tatami, dalla parte del trasgressore. (C2)

9.30 **MUBOBI:** Ammonizione per mancanza di riguardo verso la propria incolumità. L'Arbitro punta il dito indice verso il viso del trasgressore mantenendo il braccio piegato. (C2)

9.31 **SIMULAZIONE O ESAGERAZIONI:** L'Arbitro porta entrambe i palmi al viso. (C2)

9.32 **EVITARE IL COMBATTIMENTO**: L'Arbitro ruota l'indice in basso descrivendo un cerchio. (C2)

9.33 **MANCANZA DI INIZIATIVA**: L'Arbitro ruota i pugni su sé stessi davanti l'addome (C2)

9.34 **AFFERRARE, SPINGERE:** l'Arbitro chiude i pugni verso le spalle o spinge in avanti i palmi aperti. (C2)

9.35 **ATTACCHI INCONTROLLATI:** L'arbitro esegue il gesto di passare con il pugno chiuso al lato della testa. (C2)

9.36 **UKE IMASU:** Tecnica bloccata. Una mano aperta tocca il gomito del braccio opposto.

9.37 **NUKETE IMASU:** Tecnica mancata. Un pugno passa davanti al corpo.

9.38 **YOWAI:** Tecnica troppo debole. Una mano aperta scende verso terra.

9.39 **HAYAI**: Il più veloce/primo al bersaglio. Una mano tocca il palmo dell'altra con la punta delle dita.

9.40 **MAAI:** Cattiva distanza. Entrambe le mani sono aperte, parallele al suolo, una di fronte all'altra.

9.41 **KIKEN:** Abbandono. L'Arbitro punta l'indice in basso verso il concorrente con un'angolazione di 45°.

9.42 **SHIKKAKU:** Squalifica. L'Arbitro punta l'indice prima verso il viso del trasgressore poi, obliquamente in alto e indietro, fuori dell'area di gara.

ART. 10: DECISIONI

10.1 Nella specialità kumite la decisione viene presa rispettando il principio della maggioranza.

10.2 In assenza di maggioranza, si applicherà la seguente Tabella Classifiche e Maggioranze

	BANDIERINE GIUDICE 1	BANDIERINE GIUDICE 2					
1	AO WAZARI	AO WAZARI	AO WAZARI				
2	AKA WAZARI	AKA WAZARI	AKA WAZARI				
3	AO WAZARI	AKA WAZARI	AO WAZARI	AKA WAZARI			
4	MIENAI	AKA WAZARI	AO WAZARI	AKA WAZARI			
5	MIENAI	AO WAZARI	AO WAZARI	AKA WAZARI			
6	MIENAI	MIENAI	AO WAZARI	AKA WAZARI			
7	T	AKA WAZARI	AKA WAZARI	T			
8	T	AO WAZARI	AO WAZARI	T			
9	T	MIENAI	AO WAZARI	AKA WAZARI			
10	T	T	T				
11	C1	AKA WAZARI	C1	AKA WAZARI			
12	C1	AO WAZARI	C1	AO WAZARI			
13	C2	AKA WAZARI	C2	AKA WAZARI			
14	C2	AO WAZARI	C2	AO WAZARI			
15	C1	C1	C1				
16	C2	C2	C2				
17	MIENAI	C1	AO WAZARI	AKA WAZARI			
18	MIENAI	C2	AO WAZARI	AKA WAZARI			
19							
20							

- 3 –
KUMITE
PARTE GENERALE

ART. 1: ELIMINAZIONE DIRETTA E RIPESCAGGIO (RECUPERI)

1.1 La gara di kumite si svolge ad eliminazione diretta per le categorie Bambini, Ragazzi, Speranze e Veterani di qualsiasi grado (da bianca a nera) e per le categorie cinture colorate delle classi Esordienti, Cadetti, Juniores e Seniores.

1.2 La gara si svolge con ripescaggio (recuperi) per le categorie azzurrabili: Esordienti, Cadetti, Juniores e Seniores cinture marroni e nere.

ART. 2: INIZIO, SOSPENSIONE, FINE DI UN INCONTRO DI KUMITE

2.1 Gli atleti devono allinearsi all'inizio del turno in prossimità del margine dell'area di gara e dalla parte opposto al tavolo di giuria. Eventuali assenti verranno chiamati due volte al microfono, nel caso persistesse l'assenza gli assenti saranno dichiarati perdenti per Kiken.

2.2 All'inizio di una categoria (o all'inizio di una finale) il collegio arbitrale si posizionerà di fronte agli atleti e si procederà con il saluto Shomen ni Rei rivolgendosi al tavolo dei Dirigenti Federali, e con il saluto Otagai ni Rei scambiato tra UdG e Atleti, a seguire l'Arbitro Centrale farà un passo indietro, i Giudici, ruoteranno verso di lui e si effettuerà il saluto tra i componenti del Collegio.

2.3 Dopo gli inchini formali, l'Arbitro Centrale inviterà i 2 Giudici d'angolo a prendere ciascuno il proprio posto.

2.4 I due atleti, che devono disputare l'incontro, rimarranno fuori dall'area di gara, al centro del bordo tatami rispettivamente alla destra e alla sinistra dell'arbitro centrale, prima di entrare effettueranno il saluto; al comando "Aka, Ao, Nagae!", l'Arbitro centrale e gli atleti entreranno nell'area di gara, l'Arbitro Centrale inviterà gli atleti ad effettuare il saluto tra di loro pronunciando "Rei!" dopodiché annuncerà "Shobu Sanbon (o Nihon) Hajime" e l'incontro avrà inizio.

2.5 Per sospendere temporaneamente l'incontro l'Arbitro pronuncerà "Yame" e ordinerà agli atleti di tornare alle loro posizioni di partenza.

2.6 Per riprendere il combattimento, l'Arbitro dirà "Tszukete Hajime".

2.7 A 30 secondi dalla fine il cronometrista emetterà un segnale forte e deciso col fischietto o con altro segnale acustico per indicare il tempo residuo, l'Arbitro centrale pronuncerà chiaramente ad alta voce: "Atoshi Baraku!".

2.8 Quando il tempo è terminato il cronometrista emetterà due segnali forti e decisi con il fischietto (o con altro segnale acustico). Dopo aver fermato l'incontro (Yame), l'Arbitro Centrale ne decreterà la fine annunciando "Soremade". Poi controllerà il punteggio e le penalità insieme al presidente di giuria dopodiché annuncerà il verdetto.

2.9 Dopo il verdetto l'Arbitro Centrale pronuncerà nuovamente "Rei!", gli atleti effettueranno il saluto ed usciranno dall'area di gara eseguendo nuovamente il saluto in prossimità del bordo tatami.

2.10 Agli atleti che dovranno combattere per due incontri consecutivi verrà concesso un **tempo di recupero** uguale al tempo regolamentare stabilito per la categoria di appartenenza**.**

2.11 Al termine di una categoria (o alla fine di una finale) Il Collegio Arbitrale e gli atleti ripeteranno le formalità del saluto, gli atleti si schiereranno in prossimità del margine dell'area di gara edi fronte agli UdG. Si procederà con il saluto Otagai ni Rei scambiato tra UdG e Atleti, e con il saluto Shomen ni Rei rivolgendosi al tavolo dei Dirigenti Federali, a seguire l'Arbitro Centrale farà un passo indietro, i Giudici, ruoteranno verso di lui e si effettuerà il saluto tra i componenti del Collegio

ART. 3: CRITERI PER DETERMINARE UN IPPON O UN WAZA-ARI

3.1 **Un Ippon** si assegna quando una tecnica precisa e potente, considerata come decisiva, è portata a segno su un bersaglio valido, avendo le seguenti caratteristiche:

a) **buona forma (tecnica, sincronia, posizione e bilanciamento)**: la giusta postura che determina nell'esecuzione di un gesto tecnico l'identificazione del Karate
b) **forte vigore (kime)**: l'elevata potenza cioè la massima energia cinetica da indirizzare sul bersaglio "accellerazione della massa corporea", focalizzazione e determinazione nell'ottenere la massima efficacia della tecnica eseguita
c) **buona attitudine**: la corretta coordinazione delle azioni in tempi rapidi per generare una tecnica efficace
d) **zanshin**: la consapevolezza delle conseguenze della propria azione o della reazione dell'avversario alla propria azione, il mantenimento della concentrazione
e) **buon tempo**: la corretta scelta di tempo, il momento in cui la tecnica eseguita avrà la massima efficacia
f) **distanza corretta**: la distanza in cui la tecnica eseguita avrà la massima efficacia, una tecnica eseguita ad una distanza superiore o inferiore a quella corretta farà risultare la stessa tecnica carente di potenza e buona forma

3.2 Devono essere considerate come **Ippon** le tecniche valide, portate a segno alle seguenti condizioni:

a) tecnica d'anticipo, ovvero portata con tempo perfetto nel momento in cui l'avversario attacca.
b) tecnica portata immediatamente nel momento in cui l'avversario è stato sbilanciato c) combinazione di due o più tecniche valide
d) combinazione valida di tecniche di gambe e di braccia
e) combinazione di tecniche di gambe, braccia e NAGE (proiezioni)
f) quando l'avversario ha perso il suo spirito combattivo e volge la schiena girandosi
g) per tecniche valide portate su parti completamente indifese dell'avversario
h) per tecniche valide di gambe Jodan
i) per tecniche di gamba Chudan particolarmente vigorose e precise.

3.3 **Un Waza-ari** si assegna per tecniche quasi paragonabili alle condizioni richieste per ottenere un Ippon, cioè a tutte le tecniche Chudan o Jodan che arrivano a bersaglio ma non soddisfano totalmente i criteri per l'assegnazione di un Ippon (leggera perdita di efficacia), ad esclusione delle tecniche di gamba Jodan che saranno comunque valutate Ippon. Gli arbitri devono sempre cercare prima l'Ippon ed eventualmente assegnare un Waza-ari in seconda istanza.

Annuncio dell'assegnazione di un punto:
L'arbitro annuncia l'assegnazione di un punto nel seguente modo: Chi ha messo a segno il punto, a che livello, con quale tecnica e il punto attribuito (es.: Aka/Ao… Jodan/Chudan… Tsuki/Geri/Uchi… Ippon/Waza-ari).

ART. 4: BERSAGLI E TECNICHE VALIDE

4.1 I bersagli validi devono essere limitati a: **Testa, Viso, Collo (non è permesso alcun contatto alla gola), Petto, Addome, Fianchi, Schiena** (comprese le scapole, escluse le spalle).

4.2 Le tecniche di braccia (tsuki, uchi) eseguite indietreggiando non saranno valide. Saranno considerate valide solamente le tecniche di braccia (tsuki, uchi) in cui sia presente e visibile uno spostamento della massa corporea verso il bersaglio.

4.3 Le tecniche di braccia eseguite con il braccio anteriore come uraken, kizami tsuki, haito uchi saranno considerate valide solo nel caso in cui sia presente e visibile un evidente spostamento

dell'intera massa corporea verso il bersaglio.

4.4 Se l'arbitro centrale constata che un atleta abbia portato a segno una tecnica indietreggiando o priva di spostamento della massa corporea verso il bersaglio o di evidente spostamento come nel caso di tecniche con il braccio anteriore, anche in caso di presenza di una segnalazione di punto valido da parte di uno dei giudici di sedia, non dovrà interrompere il combattimento ma dovrà segnalare agli arbitri di sedia, tramite l'apposita gestualità, che la tecnica era manchevole dei requisiti richiesti per l'assegnazione del punto. (L'arbitro centrale farà il gesto di richiamare il pugno al fianco con il braccio destro, se vorrà indicare AKA, o con il braccio sinistro se vorrà indicare AO, facendolo poi seguire dal gesto di TORIMASEN)

4.5 Tecniche a mano aperta circolari, come haito uchi o shuto uchi, sono ammesse purché raggiungano la parte esterna della testa (in prossimità delle orecchie).

4.6 **Restano assolutamente vietate le tecniche a mano aperta in direzione della parte frontale del viso (diretti a: occhi, naso, bocca, zigomi).**

4.7 Una tecnica valida portata simultaneamente al segnale di fine incontro deve essere contata nel punteggio.

4.8 Un attacco, anche se valido, portato dopo il segnale di fine incontro non deve essere considerato valido e non deve essere preso in considerazione ai fini del verdetto.

4.9 Le tecniche portate a segno al di fuori dell'area di gara non sono valide.

4.10 Comunque se un contendente, nel momento in cui mette a segno la tecnica si trova all'interno dell'area di gara, questa deve essere considerata valida.

4.11 Tecniche ugualmente valide portate a segno contemporaneamente da entrambi i contendenti non portano all'assegnazione del punto (Aiuchi).

4.12 Nel caso di contemporaneità di due tecniche, entrambe andate a bersaglio e dunque meritevoli di assegnazione del punto, la terna arbitrale deve assegnare il punto all'atleta che ha costruito l'azione e, comunque, che è in fase di attacco.

4.13 Al fine di incrementare e promuovere l'uso delle tecniche di gamba chudan (maegeri, mawashigeri, ushirogeri, yokogeri), il collegio arbitrale assegnerà ippon o waza-ari anche per tecniche che non soddisfano totalmente i criteri per l'assegnazione di un punto (leggera perdita di efficacia per intervento dell'avversario o per ridotta buona forma).

4.14 Nel caso in cui un atleta accusi temporaneamente una ridotta capacità respiratoria a seguito di una tecnica portata sui muscoli addominali, che comunque non abbia causato danni agli organi interni o alle costole, sarà assegnato un IPPON (non wazari o atenai) e ciò secondo il concetto di assenza di difesa passiva (muscoli addominali rilassati).

ART. 5: VITTORIA O SCONFITTA

Devono essere determinate in base a:

5.1 Vittoria per raggiungimento di Sanbon o Nihon.
5.2 Vittoria per maggioranza di punteggio.
5.3 Vittoria per primo punto valido (Encho-sen).
5.4 Vittoria per Senshu.
5.5 Vittoria per decisione arbitrale (Hantei).
5.6 Sconfitta per squalifica (Hansoku e Shikkaku)
5.7 Sconfitta per assenza, ritardo, rinuncia, abbandono o inabilità al combattimento (Kiken)

5.1 VITTORIA PER RAGGIUNGIMENTO DI SANBON o NIHON

5.1.1 L'atleta che mette a segno per primo, tre Ippon (o sei Waza-ari o una combinazione di Ippon e Waza-ari) nello Shobu Sanbon, ovvero 2 Ippon (o 4 waza-ari o una combinazione di Ippon e Wazari) nello Shobu Nihon, sarà dichiarato vincitore.

5.2 VITTORIA PER MAGGIORANZA DI PUNTEGGIO

5.2.1 Al termine del tempo regolamentare l'atleta con il punteggio maggiore sarà dichiarato vincitore.

5.3 VITTORIA PER PRIMO PUNTO VALIDO (Encho-sen)

5.3.1 Durante l'estensione, Encho-sen, il concorrente che metterà a segno il primo punto verrà dichiarato vincitore.

5.4 VITTORIA PER SENSHU

5.4.1 Nel kumite individuale, all'atleta che metterà a segno il primo punto prima del termine del tempo regolamentare, verrà assegnato il SENSHU.

5.4.2 **Al termine dell'Enchosen**, nel caso fossero presenti punti e nel caso dovesse persistere la parità, verrà dichiarato vincitore per "vantaggio" direttamente l'atleta al quale è stato assegnato il SENSHU nel tempo regolamentare.

5.4.3 Nella gara di kumite a squadre si applicherà la regola del SENSHU nell'eventuale incontro supplementare di spareggio e se dovesse persistere la parità al termine dell'Encho-sen.

5.5 VITTORIA PER DECISIONE ARBITRALE (HANTEI)

5.5.1 Nell'incontro individuale o nell'eventuale incontro di spareggio della gara a squadre, nel caso di parità al termine del tempo regolamentare, l'arbitro annuncerà direttamente l'Hikiwake e quindi il minuto supplementare (Encho-sen).

5.5.2 Al termine dell'enchosen, solo nel caso in cui dovesse persistere il punteggio di 0-0, il verdetto dell'incontro sarà deciso per decisione arbitrale (Hantei) in base ai seguenti criteri elencati in ordine decrescente di importanza:

CRITERI DECISIONALI PER HANTEI

a) Se sono state comminate penalità (HANSOKU CHUI). b) Numero di uscite dall'area di gara (Jogai).
c) Eccellenza e attitudine al combattimento.
d) Superiore capacità tattica, tecnica e stilistica espressa. e) Livello di potenza e di spirito combattivo.
f) Numero degli attacchi portati.
g) Migliore strategia messa in atto.
h) Correttezza sportiva (fair play).

PROCEDURA:

Al fine di prendere una decisione per Hantei, l'arbitro centrale annuncerà: "Hantei!", a seguire emetterà un primo segnale acustico lungo circa un secondo, per allertare gli arbitri, a cui seguirà un fischio forte e breve, in quel momento gli arbitri esprimeranno all'unisono e con vigore la propria decisione; dopo aver mantenuto il proprio giudizio per circa due secondi, l'arbitro emetterà il terzo fischio, forte e breve in cui il collegio arbitrale abbasserà all'unisono le braccia. L'Arbitro Centrale a questo punto assegnerà la vittoria.

5.6 SCONFITTA PER SQUALIFICA (Hansoku e Shikkaku)

Quando un contendente commette un atto che ricada nella seguente casistica, l'arbitro centrale dovrà decretarne la sconfitta:

5.6.1 Nel caso in cui il contendente, dopo essere stato ammonito una prima volta, ripeta atti simili o compia atti contro il regolamento, l'arbitro centrale può annunciarne la sconfitta in base al numero delle penalità già comminate.

5.6.2 Nel caso in cui un contendente rifiuti di obbedire agli ordini dell'arbitro.

5.6.3 Nel caso in cui un contendente appaia talmente sovraeccitato da rappresentare, a parere dell'arbitro, un pericolo per sé e per l'avversario.

5.6.4 Quando un contendente metta in atto con malizia, azioni vietate, violando intenzionalmente il regolamento che le proibisce.

5.6.5 Quando un concorrente, pur essendo presente, non inizi la prestazione nei tempi dovuti e richiesti dall'arbitro centrale.

5.6.6 L'Hansoku può essere imposto direttamente, senza seguire la scaletta delle penalità, nel caso in cui l'azione messa in atto causi all'avversario uno svantaggio tale da diminuirne fortemente le possibilità di vittoria, ad esempio lesioni agli occhi, al viso, al naso, agli arti superiori o inferiori, ecc.

5.6.7 Shikkaku viene comminato nei casi e nelle modalità previste nel successivo Art. 9 del presente capitolo.

5.7 SCONFITTA PER ASSENZA, RITARDO, RINUNCIA, ABBANDONO O INABILITA' AL COMBATTIMENTO (Kiken)

5.7.1 La sconfitta per Kiken verrà comminata nel caso di assenza, ritardo, rinuncia, abbandono o inabilità al combattimento:

a) Quando un concorrente assente non si presenti all'area di gara dopo la seconda chiamata al microfono.

b) Quando un concorrente sia ritenuto dal medico di gara non in grado di gareggiare e la causa non sia riconducibile all'avversario o sia solo parzialmente riconducibile all'avversario.

c) Quando un concorrente sia ritenuto dal Collegio Arbitrale non in grado di gareggiare e la causa non sia riconducibile all'avversario o sia solo parzialmente riconducibile all'avversario.

d) Quando l'avversario rinunci alla competizione per sua espressa volontà o per volontà del proprio coach.

5.7.2 La decisione di sconfitta per Kiken sarà presa dal Collegio Arbitrale in accordo con il Capo Area.

5.8 Nelle gare a squadre la sconfitta per Hansoku, Kiken o Shikkaku assegnerà 3 Ippon all'avversario nello Shobu Sanbon oppure 2 Ippon nello Shobu Nihon.

ART. 6: AZIONI/TECNICHE PROIBITE, AMMONIZIONI E PENALITA'

Atti, azioni e tecniche proibite sono divise in 2 categorie:

- 1^ CATEGORIA (C1)
- 2^ CATEGORIA (C2)

6.1 1^ CATEGORIA (C1)

Questa categoria si applica sostanzialmente ai contatti e agli infortuni e comprende le seguenti casistiche:

6.1.1 Tecniche portate con eccessivo contatto in rapporto al bersaglio consentito;

6.1.2 Colpi con contatto agli arti superiori e inferiori, alle anche, alle ginocchia, al collo del piede e agli stinchi; colpi all'inguine;

6.1.3 qualsiasi contatto alla gola, anche se leggero;

6.1.4 proiezioni eseguite senza controllo, che causino danno all'avversario.

6.1.5 **Annuncio**:
L'arbitro, voltandosi verso Aka o Ao, tramite la gestualità prevista, annuncerà la penalità. Le penalità possibili sono:

a) Prima ammonizione: **ATENAI**
b) Seconda ammonizione: KEIKOKU
c) Penalità: HANSOKU CHUI
d) Squalifica: HANSOKU

6.1.6 Le ammonizioni e le penalità di Categoria C1 possono essere assegnate anche per azioni commesse dopo lo Yame dell'arbitro centrale.

6.2 2^ CATEGORIA (C2)

Questa categoria si applica sostanzialmente ai comportamenti scorretti o non consentiti e comprende le seguenti Ammonizioni e Casistiche:

ANNONIZIONI

a) Prima ammonizione: **CHUKOKU**
b) Seconda ammonizione: KEIKOKU
c) Ammonizione ufficiale: HANSOKU CHUI
d) Squalifica: HANSOKU

6.2.1 TECNICHE NON CONSENTITE E POTENZIALMENTE PERICOLOSE

6.2.2 MUBOBI

6.2.3 JOGAI

6.2.4 COMPORTAMENTI SCORRETTI

6.2.1 **TECNICHE NON CONSENTITE E POTENZIALMENTE PERICOLOSE**

a) attacchi non controllati (che oltrepassino il bersaglio);
b) tecniche consentite e controllate ma portate su bersagli non consentiti.
c) tecniche non consentite ad esempio tecniche saltate (Yoko Tobi Geri o Tobi Uraken uchi), hiza geri, empi uchi, atama uchi, kaiten uraken, nukite zuki, ecc…
d) afferrare, spingere, lottare (a meno che non si esegua immediatamente una tecnica);
e) proiezioni potenzialmente pericolose;
f) spazzate di gamba pericolose, ashi barai non seguito da una tecnica, spazzate col piede troppo alte sulla gamba che potrebbero causare lesioni al ginocchio.

6.2.2 **MUBOBI**

Con "Mubobi" si intende una mancanza di riguardo verso la propria incolumità e ricadono in questa casistica:

a) combattere senza riguardo per la propria incolumità, combattere senza guardia, fermarsi durante il combattimento privi di difensiva, girare le spalle all'avversario con atteggiamento non combattivo.
b) attacchi effettuati senza seguire il bersaglio con gli occhi;
c) girarsi dopo un attacco al fine di attirare l'attenzione dell'arbitro ostentando il presunto punto o per sfuggire ad eventuali contrattacchi.

6.2.3 **JOGAI**

Con "Jogai" si intende il toccare l'esterno dell'area di gara con una qualunque parte del corpo. In caso di Jogai, l'arbitro DEVE SEMPRE IMPORRE UNA PENALITÀ, eccetto nel caso previsto al successivo punto e).

a) E' jogai ogni uscita effettuata prima o contestualmente al segnale "Yame". L'uscita che avvenga dopo il segnale "Yame" non potrà essere comminata.
b) Un' uscita che avvenga contestualmente allo scadere del tempo e prima dello Yame sarà considerata Jogai;
c) Un' uscita che avvenga dopo dello scadere del tempo dell'incontro non sarà considerata infrazione, indipendentemente da quando venga annunciato lo Yame.
d) E' jogai in OGNI caso, ogni qualvolta un concorrente tocchil'esterno dell'area di gara per effetto di una tecnica valida prima che l'arbitro annunci lo Yame (sospensione temporanea dell'incontro).
e) NON è jogai SOLAMENTE quando un concorrente viene fisicamente afferrato e/o spinto fuori dall'area di gara con una o due mani, o una gamba, da un gesto non tecnico. In tal caso, non verrà imposto jogai, bensì una penalità all'avversario che ha commesso l'infrazione;
f) Non è jogai se Aka (o Ao) mette a segno una tecnica di gamba e poi esce immediatamente dopo. Il punto sarà assegnato.
g) E'jogai se Aka (o Ao) mette a segno una tecnica di braccia e poi esce immediatamente dopo. Il punto non sarà assegnato.
h) Se Aka (o Ao) mette a segno il punto e, contestualmente o conseguentemente all'azione, Ao (o Aka) esce dall'area di gara, allora verrà assegnato punto ad Aka e Jogai ad Ao (ad esempio, nello stesso istante in cui Ao appoggia il piede all'esterno Aka va a segno con una tecnica valida, oppure Aka va a segno con un calcio chudan e Ao per effetto della tecnica esce dall'area);
i) Se Ao (o Aka), esce dal tatami dopo aver subìto un punto da Aka (o Ao), il Jogai di Ao non deve essere rilevato solo nel caso in cui sia stato chiamato lo yame prima dell'uscita.
j) Se Aka (o Ao) commette un'infrazione di Categoria C1 e immediatamente esce dall'area di gara, gli verranno comminate le infrazioni di entrambe le Categorie (C1 e C2);
k) NELLO SHOBU SANBON, il contendente COL PUNTEGGIO PIU' ALTO, che esce dall'area di gara dopo l'ATOSHI BARAKU incorrerà nella penalità minima di HANSOKU CHUI, se l'atleta ha già una penalità di HANSOKU CHUI, sarà sanzionato con HANSOKU.

6.2.4 **COMPORTAMENTI SCORRETTI**

Rientrano in questa casistica:

a) **Perdere tempo.** Questo comprende: rifiutarsi di combattere, correre via dall'avversario, lottare e interrompere ripetutamente l'incontro per contatti corpo a corpo non necessari;

b) **Mancanza d'iniziativa** e di combattività protratte nel tempo, l'assenza di azioni effettive e concrete nei primi 30'' di combattimento assegnerà automaticamente l'ammonizione C2 per uno o per entrambi i contendenti;

c) **Atteggiamenti antisportivi** (azioni e comportamenti scortesi e incresciosi, fare gesti osceni od offensivi, imprecare, provocare o esternare senza necessità);

d) **Esagerare reazioni, ostentare dolore e fingere complicazioni** a seguito di una tecnica: Così come gli arbitri devono tutelare l'incolumità dei contendenti, allo stesso modo devono tutelare la dignità del combattimento. Pertanto essi devono immediatamente sanzionare ogni comportamento che possa essere ricondotto a reazioni esagerate, lamentele inappropriate e finzione di dolore a seguito di una tecnica. Nel caso in cui una tecnica sia considerata valida (oppure ammonizione), e venga riconosciuta una reazione esagerata e/o poco dignitosa da parte del contendente, gli arbitri dovranno obbligatoriamente assegnare sia il punto (o l'ammonizione) al concorrente che ha eseguito la tecnica, sia l'ammonizione all'atleta che ha commesso infrazione per esagerazione;

e) Qualsiasi comportamento che possa **portare discredito al Karate** (questo include i coach, i dirigenti sociali e chiunque sia collegabile al contendente);

f) Tutte le **azioni irrispettose** e non necessarie sono strettamente vietate (gettare a terra i guanti, rifiutarsi di partecipare al saluto a fine combattimento, ecc.);

g) **Evitare il combattimento**;

h) **Abbandonare l'area di gara** senza motivazione.

6.2.5 **Annuncio:**

L'arbitro, voltandosi verso Aka o Ao, tramite la gestualità prevista, annuncerà la penalità.

Le penalità possibili sono:

a) Prima ammonizione: CHUKOKU

b) Seconda ammonizione: KEIKOKU

c) Ammonizione ufficiale: HANSOKU CHUI

d) Squalifica: HANSOKU

6.2.6 Le ammonizioni e le penalità di Categoria C2, ad eccezione del Jogai e del Mubobi, saranno comminate anche per azioni e comportamenti commessi dopo lo Yame dell'arbitro centrale o dopo il termine dell'incontro.

6.3 La scaletta delle penalità è soggetta a incremento per ogni successiva infrazione.

6.4 Se un concorrente perde due combattimenti per squalifica (HANSOKU C1) non potrà più combattere in tutta la gara.

ART. 7: LESIONI E INCIDENTI

7.1 Una tecnica che provochi una lesione anche minima all'avversario, non porterà all'assegnazione di alcun punto.

7.2 In caso di lesioni a un concorrente, l'arbitro dovrà fermare il combattimento immediatamente, assistere l'infortunato e allo stesso tempo chiamare il medico di gara.

7.3 L'arbitro deve chiedere al medico soltanto dove l'atleta è stato esattamente colpito e non quanto forte sia stato il colpo.

7.4 In caso di incidente all'arbitro non è consentito toccare il concorrente in alcun caso, neanche se si sospetti abbia subito una lesione.

7.5 Il medico di gara può prendere decisioni SOLTANTO in merito a quanto segue:

a) se c'è stata una lesione o meno;

b) se un concorrente può continuare a combattere o no.

7.6 L'intervento medico sull'atleta infortunato si dovrà tenere sul tatami o al bordo dello stesso.

7.7 In casi particolari il Responsabile Area potrà concedere l'allontanamento dell'atleta assistito verso la postazione del medico. Nel caso tale intervento medico superi i 2 minuti il Capo Tatami dovrà chiedere al medico di esprimere un parere sulla condizione dell'atleta.

7.8 Quando, a seguito di un'interruzione in cui un atleta risulti infortunato, il medico dichiari che un atleta non può continuare a combattere a causa della sua condizione, il collegio arbitrale, sentito il Capo Tatami, dovrà provvedere a terminare l'incontro come segue:

a) se il motivo **sia totalmente imputabile** all'avversario, si procederà con **Hansoku** per l'atleta che ha commesso l'azione fallosa e con la conseguente **vittoria** per l'atleta infortunato;

b) se il motivo **non sia imputabile all'avversario**, si procederà con **Kiken** per l'atleta infortunato e con conseguente **vittoria** per l'avversario;

c) se il motivo sia solo parzialmente imputabile all'avversario che ha commesso l'azione fallosa, si procederà con l'**ammonizione** (**Keikoku o Hansoku Chui**) per l'atleta che ha commesso l'azione fallosa e con **Kiken** per l'atleta dichiarato dal medico « non in grado di continuare » e con conseguente **vittoria** per l'avversario.

7.9 Qualora il medico di gara, a seguito di una richiesta di intervento proveniente dagli U.d.G., dichiari che l'atleta può continuare a combattere, questi potrà continuare a gareggiare. Solamente nel caso che il collegio arbitrale e/o il Capo Area, visionato l'atleta e analizzato il comportamento da questi tenuto prima o dopo l'infortunio, ritengano che, qualora riprendesse a combattere, potrebbe farlo in modo pregiudizievole per l'incolumità propria o del suo avversario, perchè in temporanea mancanza di quei necessari presupposti che devono permanere in capo al combattente per tutta la durata della competizione, avranno facoltà di segnalare la problematica alla Commissione Nazionale UdG e, qualora questa rilasci autorizzazione, commineranno il Kiken all'atleta in oggetto.

7.10 Qualunque altra decisione deve essere presa dal collegio arbitrale dopo aver consultato la Commissione Nazionale UdG.

ART. 8: VITTORIA O SCONFITTA PER INFORTUNIO O INCIDENTE – REGOLE E LIMITI

8.1 Quando un concorrente è dichiarato dal medico di gara, **tramite certificato medico scritto**, **non più in grado di combattere** per lesioni causategli dall'avversario, quegli sarà dichiarato vincitore di quel combattimento, ma NON POTRA' più combattere per tutto il campionato, neanche nei giorni successivi e in eventuali altre categorie.

8.2 Un concorrente che **vinca per la seconda volta** a seguito della squalifica dell'avversario per lesioni, NON POTRA'più combattere in tutta la competizione.

8.3 Un concorrente che **perda per la seconda volta** per squalifica (HANSOKU C1), non potrà più combattere in tutta la competizione.

8.4 Quando un concorrente che abbia subito una lesione di minore entità che non gli impedisca di continuare l'incontro si rifiuta di combattere o chieda il permesso di abbandonare l'incontro, sarà dichiarato perdente con Kiken.

ART. 9: SHIKKAKU

9.1 Questa è la maggiore penalità prevista nella Commissione Provinciale AiCS Roma Karate. Consiste nella squalifica del contendente dall'intera competizione ed è comminata nei seguenti casi:

9.2 Quando il/i contendente/i non si attiene/attengono alle disposizioni dell'arbitro;

9.3 Quando venga commesso un atto che lede il prestigio e l'onore del Karate-do, o per azioni contro il regolamento e lo spirito del Karate;

9.4 Quando vengano compiuti gesti osceni o offensivi;

9.5 Quando l'arbitro ritenga che il contendente agisca con malizia, senza riguardo della sicurezza dell'avversario.

9.6 **Assegnazione:**
L'arbitro annuncerà "Aka/Ao – SHIKKAKU".
Per poter assegnare lo Shikkaku l'arbitro dovrà prima consultare il Responsabile di Area il quale poi si rivolgerà alla Commissione Nazionale UdG. Il concorrente a cui viene comminato lo Shikkaku perderà tutte le posizioni conquistate precedentemente nella classifica della categoria.

9.7 Il concorrente (o la squadra) a cui viene comminato lo SHIKKAKU, non riceverà nessuna medaglia.

- 4 - KUMITE
SHOBU SANBON INDIVIDUALE

Combattimento individuale a 6 punti: l'incontro si decide per "Shobu Sanbon", il contendente cerca di mettere a segno 6 punti, cioè 3 Ippon o 6 Waza-ari oppure una combinazione tra i due, prima del suo avversario entro il tempo limite.

ART. 1: CLASSI DI ETA', CATEGORIE DI PESO E GRADI
(RIVEDERE LE CATEGORIE DI PESO)

CLASSI DI ETA'		CATEGORIE DI PESO		GRADI	
CLASSE	ETA'	MASCHI	FEMMINE		
CADETTI	14-15	- 52kg.	- 47 kg.	Fino a Blu	Marroni e Nere
		- 57kg.	- 55 kg.	Fino a Blu	Marroni e Nere
		- 63kg.	+55 kg.	Fino a Blu	Marroni e Nere
		- 70kg.		Fino a Blu	Marroni e Nere
		+70		Fino a Blu	Marroni e Nere
JUNIORES	16-17	- 55 kg.	- 50 kg.	Fino a Blu	Marroni e Nere
		- 61 kg.	- 58 kg.	Fino a Blu	Marroni e Nere
		- 68 kg.	+58 kg.	Fino a Blu	Marroni e Nere
		- 75 kg.		Fino a Blu	Marroni e Nere
		+75 kg.		Fino a Blu	Marroni e Nere
SENIORES	18-40	- 62 kg.	- 55 kg.	Fino a Blu	Marroni e Nere
		- 68 kg.	- 63 kg.	Fino a Blu	Marroni e Nere
		- 74 kg.	+63 kg.	Fino a Blu	Marroni e Nere
		- 80 kg.		Fino a Blu	Marroni e Nere
		+80 kg.		Fino a Blu	Marroni e Nere
VETERANI A	41-50	OPEN	OPEN	Fino a Blu	Marroni e Nere
VETERANI B	51-65	OPEN	OPEN	Fino a Blu	Marroni e Nere

ART. 2: DURATA DELL'INCONTRO INDIVIDUALE

2.1 Seniores maschili **3 min**. effettivi

2.2 Seniores femminili **2 min.** effettivi

2.3 Cadetti / Juniores / Veterani (maschili e femminili**) 2 min**. effettivi

2.4 A ogni comando "Yame" il tavolo di giuria deve fermare il tempo e a ogni comando "Tsuzukete hajime" deve farlo ripartire.

2.5 Il Consiglio Federale YOSHIOKA TEAM può modificare la durata degli incontri prima dell'inizio della competizione.

ART. 3: PAREGGIO E ESTENSIONE DELL'INCONTRO

3.1 PAREGGIO: Nell'incontro individuale, in caso di parità (stesso punteggio) dopo la fine del tempo, l'arbitro **annuncerà direttamente l'Hikiwake e quindi il minuto supplementare (Encho-sen), senza chiamare l'Hantei**;

3.2 ESTENSIONE DELL'INCONTRO (Encho-Sen): L'arbitro darà il via all'estensione con "Encho-Sen! Shobu Hajime!";

3.3 La durata dell'estensione è di 1 minuto, (30 Sec. Atoshi Baraku);

3.4 Durante l'estensione il concorrente che metterà a segno la prima tecnica valida sarà dichiarato vincitore.

3.5 Sia il punteggio sia le penalità dell'incontro precedente rimangono valide.

3.6 Nel kumite individuale, all'atleta che metterà a segno il primo punto prima del termine del tempo regolamentare, verrà assegnato il SENSHU. **Al termine di un eventuale Encho-sen**, nel caso dovesse persistere la parità, verrà dichiarato vincitore direttamente l'atleta al quale è stato assegnato il SENSHU nel tempo regolamentare.

3.7 Se alla fine dell'Encho-Sen dovesse invece persistere la parità con un punteggio di 0-0, l'esito dell'incontro avverrà per decisione arbitrale (Hantei

3.8 Al momento dell'Hantei non sarà possibile segnalare HIKIWAKE, ma tutti i giudici (Centrale, e Giudici d'angolo), dovranno votare AKA o AO.

KUMITE
SHOBU SANBON A SQUADRE

Ogni singolo incontro è regolato da quanto previsto per la gara di Shobu Sanbon individuale.

ART. 1: CLASSI DI ETA', CATEGORIE DI PESO E GRADI
(DA RIVEDERE IL PESO)

CATEGORIA	ETA'	MASCHI	FEMMINE
CADETTI	14 - 15 anni	OPEN	OPEN
JUNIORES	16 - 17 anni	OPEN	OPEN
SENIORES	18 - 40 anni	OPEN	OPEN

ART. 2: LA GARA SANBON A SQUADRE

2.1 Prima dell'inizio dell'incontro a squadre, un rappresentante della squadra dovrà consegnare al tavolo di giuria una lista ufficiale con i nomi dei contendenti e l'ordine con il quale combatteranno.

2.2 L'ordine di combattimento può essere cambiato a ogni turno, ma una volta notificato non potrà più essere cambiato per quel turno.

2.3 L'uso della riserva equivale a un cambio nell'ordine di combattimento.

2.4 Se si effettua un cambio nell'ordine di combattimento senza notificarlo al tavolo di giuria prima dell'inizio dell'incontro, la squadra sarà squalificata.

2.5 Gli incontri individuali di ciascuna squadra si eseguiranno in base all'ordine dichiarato dai coach.

ART.3: I MEMBRI DELLA SQUADRA

3.1 La squadra sarà composta da 3 atleti e 1 riserva in tutte le categorie.

3.2 Ogni squadra può avere una sola riserva che può essere utilizzata per sostituire un atleta infortunato o su richiesta del coach. Comunque tale sostituzione potrà avvenire soltanto nel turno successivo.

3.3 All'inizio del turno soltanto i membri della squadra, senza la riserva, si allineeranno sull'area di gara.

3.4 Una squadra che non abbia 3 atleti all'inizio del 1° turno di gara non sarà ammessa a gareggiare e sarà dichiarata perdente (Kiken).

3.5 Se, durante il turno uno dei membri della squadra si infortuna e il medico di gara lo/la dichiara inabile a continuare, la squadra potrà proseguire l'incontro.

ART. 4: CRITERI DECISIONALI PER LA VITTORIA DELLA SQUADRA

4.1 Il vincitore della gara a squadre deve essere deciso in base agli incontri individuali.

4.2 I criteri per decretare il vincitore di un incontro a squadre sono i seguenti (in ordine decrescente di importanza):

a) numero di vittorie;
b) numero totale dei punti messi a segno (Ippon e Waza-ari vengono sommati);
c) numero di Ippon messi a segno (la squadra vincente è quella che ha totalizzato più Ippon);
d) incontro supplementare;

4.3 Le vittorie in seguito a squalifica o abbandono dell'avversario, saranno considerate come ottenute per 3 Ippon.

ART. 5: PAREGGIO E INCONTRO SUPPLEMENTARE

5.1 In caso di parità in un incontro di una gara a **squadre**, si annuncerà **direttamente HIKIWAKE, senza chiamare l'Hantei**. Non si procederà con l'Encho-Sen, eccetto quanto previsto al successivo punto 5.3.

5.2 Nel caso in cui, dopo aver considerato i criteri al punto 4.2.a.b.c di cui sopra, la parità dovesse persistere, si dovrà procedere a un incontro supplementare tra un rappresentante di ciascuna squadra che sarà scelto dai coach.

5.3 Se anche l'incontro supplementare risultasse in parità, si procederà direttamente con l'estensione dello stesso (Encho-Sen). L'estensione (Encho-Sen) sarà decisa dal primo punto valido. Se alla fine dell'Encho-Sen dovesse persistere la parità, si applicherà la regola del SENSHU, in assenza di SENSHU, se la parità quindi dovesse consistere nel punteggio 0-0, si deciderà il vincitore per mezzo dell'Hantei.

KUMITE
SHOBU NIHON INDIVIDUALE

Combattimento individuale a 4 punti: l'incontro si decide per "Shobu Nihon", il contendente cerca di mettere a segno 4 punti, cioè 2 Ippon o 4 Waza-ari oppure una combinazione tra i due, prima del suo avversario entro il tempo limite.

ART. 1: CLASSI DI ETA', CATEGORIE DI PESO E GRADI

CLASSI DI ETA'		CATEGORIE DI PESO		GRADI
CLASSE	ETA'	MASCHI	FEMMINE	
BAMBINI	Fino a 7 anni	- 25 kg.	- 30 kg.	Suddivisione Tipo 1: Fino ad Arancio - Verde e Blu -Marrone e Nera Suddivisione Tipo 2: Fino a Verde - Blu-Marron-Nera
		- 30 kg.	- 35 kg.	
		- 35 kg.	+35 kg.	
		- 40 kg.		
		+40 kg.		
		- 30 kg.	- 35 kg.	Suddivisione Tipo 1: Fino ad Arancio - Verde e Blu -Marrone e Nera
		- 35 kg.	- 40 kg.	
		- 40 kg.	+40 kg.	
RAGAZZI	8-9 anni	- 45 kg.		Suddivisione Tipo 2: Fino a Verde - Blu-Marron-Nera
		+ 45 kg.		
SPERANZE	10-11anni	- 35 kg.	- 37 kg.	Suddivisione Tipo 1: Fino ad Arancio - Verde e Blu -Marrone e Nera Suddivisione Tipo 2: Fino a Verde - Blu-Marron-Nera
		- 40 kg.	- 42 kg.	
		- 45 kg.	+ 42 kg.	
		- 50 kg.		
		+ 50 kg.		
ESORDIENTI	12-13 anni	- 45 kg.	- 42 kg.	Suddivisione Tipo 1: Fino ad Arancio - Verde e Blu -Marrone e Nera Suddivisione Tipo 2: Fino a Blu – Marrone e Nera
		- 50 kg.	- 47 kg.	
		- 55 kg.	+47 kg.	
		- 60 kg.		
		+60 kg.		

In linea di massima il Kumite Nihon segue lo stesso regolamento previsto per il Kumite Sanbon eccetto:

ART. 2: DURATA DELL'INCONTRO

2.1 Bambini, Ragazzi e Speranze (maschi / femmine) **1:30 min**. (effettivi)

2.2 Esordienti (maschi / femmine) **2 min.** (effettivi)

ART. 3: PROTEZIONI

3.1 Protezioni obbligatorie: caschetto, corpetto, guantini, parastinco/piede, conchiglia (solo nella categoria Esordienti).

3.2 Protezioni ammesse: paradenti, conchiglia (nelle altre categorie: Bambini, Ragazzi e Speranze).

ART. 4: CONTATTO E TECNICHE PROIBITE

4.1 Contatto eccessivo al casco;

4.2 Contatto eccessivo (impatto) al petto.

4.3 Proiezioni e tecniche di spazzata (Nage waza e Ashi Barai)

4.4 Se a seguito di un contatto al corpo l'atleta dovesse presentare segni evidenti, l'arbitro dovrà assegnare la penalità prevista.

ART. 5: CONTATTO AMMESSO

5.1 Contatti "leggeri" con la mano o il piede al casco sono ammessi. In ogni caso le tecniche non devono spingere indietro la testa dell'avversario. Se ciò avvenisse, si dovrà imporre una penalità.

ART. 6: KUMITE SHOBU NIHON A SQUADRE

6.1 E' previsto il Kumite Shobu Nihon a Squadre solo per la classe di età Esordienti con svolgimento secondo le modalità stabilite per il Kumite Shobu Sanbon a Squadre. Ogni singolo incontro è regolato da quanto previsto per la gara di Shobu Nihon individuale.

KATA PARTE GENERALE

ART. 1: STILI E SISTEMA ARBITRALE

1.1 La gara di KATA individuale sarà divisa nelle seguenti categorie di stile: **Shotokan, Goju-Ryu, Shito-Ryu, Wado-Ryu e Rengokai**, la categoria Rengokai comprende tutti gli altri stili non appartenenti alle prime quattro categorie sopraindicate (Goju Usa, Shorin-Ryu, Uechi ryu, ecc.). La gara di Kata a squadre sarà interstile.

1.2 La gara di kata individuale e quella a squadre, per le cinture marroni e nere da Esordienti a Veterani, sarà giudicata con sistema misto punteggio-bandierine, tutte le altre categorie con il sistema a punteggio. Il Consiglio Federale YOSHIOKA TEAM si riserva la possibilità di cambiare il sistema di arbitraggio da misto a solo punteggio o a sole bandierine.

1.3 I membri della squadra saranno tre, è prevista 1 riserva.

1.4 È prevista la gara a squadre solamente per le categorie GIOVANILI (12-15 anni) e ASSOLUTI (16- 40 anni)

ART. 2: GIUDIZIO DI UN INCONTRO

2.1 Il collegio arbitrale sarà composto (interamente o parzialmente, a seconda della disponibilità degli arbitri) da membri praticanti lo stesso stile di karate che saranno chiamati ad arbitrare.

2.2 Nelle categorie cinture marroni e nere da Esordienti a Veterani il collegio arbitrale sarà composto da 5 (o 7) UdG.

2.3 Nelle categorie Bambini, Ragazzi e Speranze di qualsiasi grado (da bianca a nera) e nelle categorie cinture colorate delle classi Esordienti, Cadetti, Juniores, Seniores e Veterani, il collegio arbitrale potrà essere composto da 3 o da 5 Ufficiali di Gara.

2.4 L'arbitro centrale e ciascun giudice deve avere a disposizione un tabellone per i voti e due bandierine (una rossa e una blu). Nel "Sistema a Bandierine", quando l'arbitro centrale richiede l'Hantei, la vittoria sarà decisa a maggioranza.

ART. 3: ESECUZIONE DEL KATA - INIZIO

3.1 Prima di ogni turno i concorrenti dovranno dichiarare il nome del kata che eseguiranno ai Presidenti di Giuria preposti, affinché vengano registrati sul verbale di gara.

3.2 I concorrenti non potranno ripetere un kata effettuato nei turni precedenti ad eccezione dei gradi fino ad arancio di qualsiasi classe di età.

3.3 Appena verrà chiamato, il concorrente dovrà immediatamente entrare nell'area di gara, effettuerà il primo saluto al bordo tatami, prima di entrare nell'area regolamentare, e un secondo saluto sul punto di partenza del kata prima di iniziare la prestazione, l'atleta dovrà pronunciare in modo forte e chiaro il nome del kata che andrà ad eseguire. Nella gara a squadre sarà il Capitano della stessa, che è più vicino all'arbitro, ad annunciare il nome del kata.

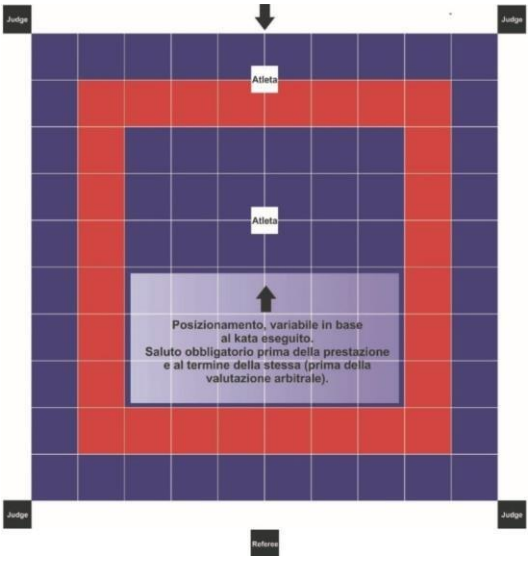
3.4 L'arbitro centrale ripeterà in modo chiaro il nome del kata.
3.5 Dopo di ciò il concorrente inizierà l'esecuzione e non appena terminata, tornato alla posizione iniziale ripeterà il saluto ed aspetterà la decisione dei giudici
3.6 Tutte le squadre di kata dovranno adottare la formazione "a triangolo" (il capitano in linea con l'arbitro centrale).
3.7 Negli incontri in cui si adotta il sistema a bandierine, gli atleti individuali e le squadre dovranno rispettare le disposizioni rappresentate nelle tabelle in appendice.
3.8 All'inizio della prestazione, gli atleti/le squadre, disposti/e sui punti indicati dalla tabella, eseguiranno dapprima SHOMEN NI REI, verso l'arbitro centrale e poi OTOGAI NI REI tra di loro. Al termine del saluto l'atleta/la squadra AKA procederà direttamente al centro del bordo tatami per poi avanzare in direzione del punto di inizio, l'atleta/la squadra AO prenderà direttamente la postazione di attesa indicata. Al termine della prestazione, l'atleta/la squadra AKA prenderà direttamente la posizione di attesa indicata, senza ulteriori saluti e l'atleta/la squadra AO entrerà direttamente sul tatami.
3.9 Gli atleti in postazione di attesa dovranno mantenere una posizione composta con atteggiamento concentrato e rispettoso nei confronti dell'avversario, non sarà consentito eseguire tecniche, parlare, allontanarsi o altro.

ART. 4: ESECUZIONE DEL KATA - FINE

4.1 Al termine dell'esecuzione, l'arbitro centrale chiamerà l'Hantei per il giudizio o la decisione dei giudici, l'arbitro centrale emetterà un fischio lungo preparatorio seguito da un fischio deciso e breve, immediatamente e in contemporanea, tutti gli ufficiali di gara dovranno alzare i tabelloni, che riportano il voto espresso, o le bandierine. L'annunciatore leggerà ad alta voce i voti, o il colore delle bandierine, iniziando dall'arbitro centrale e procedendo in senso orario. Al termine della lettura l'arbitro centrale emetterà un terzo fischio, deciso e breve al seguito del quale tutti gli ufficiali di gara abbasseranno contemporaneamente i tabelloni o le bandierine.
4.2 Il verbalizzatore registrerà i voti nel modulo preposto e calcolerà il punteggio finale come segue: dei cinque voti espressi saranno eliminati il più alto e il più basso e i rimanenti tre verranno sommati insieme.
4.3 Nel caso in cui il collegio arbitrale sia composto da 3 arbitri, dei tre voti espressi saranno eliminati il più basso e il più alto e verrà annunciato il rimanente.
4.4 L'annunciatore dovrà annunciare chiaramente il punteggio totale della prestazione, dopo aver annunciato il punteggio totale, il/i concorrente/i lasceranno l'area di gara.
4.5 L'atleta/la squadra dovrà eseguire il saluto alla fine dell'esecuzione del kata e a bordo tatami nel momento dell'uscita dall'area di gara regolamentare. A seguito del verdetto si ripeterà la cerimonia del saluto tra le squadre procedendo in modo inverso, tra gli atleti/le squadre e in direzione dell'arbitro centrale.
4.6 Per le semifinali e finali, nelle quali sia previsto l'arbitraggio a bandierine, l'arbitro centrale chiamerà l'Hantei per determinare la decisione dei giudici, emetterà un fischio lungo preparatorio seguito da un fischio deciso e breve, immediatamente e in simultanea con l'arbitro centrale, i giudici d'angolo alzeranno le bandierine esprimendo la preferenza per AKA o AO, le bandierine verranno abbassate in simultanea al terzo fischio deciso e breve dell'arbitro centrale.
4.7 Successivamente l'arbitro centrale, senza emettere alcun fischio, alzerà nuovamente la bandierina del colore del vincitore per decretarne la vittoria ottenuta per maggioranza.

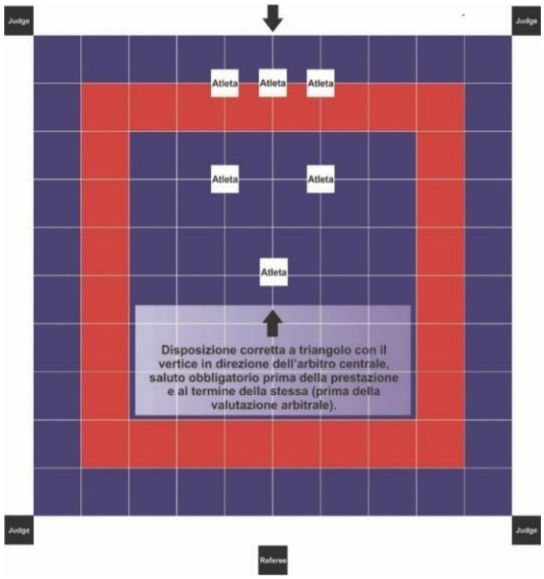
KATA INDIVIDUALE TURNO 1 e TURNO 2
ELIMINATORIE A PUNTEGGIO:

POSIZIONAMENTO CORRETTO PER IL SALUTO OBBLIGATORIO PRIMA DELL'ENTRATA E PRIMA DELL' USCITA DALL'AREA DI GARA



KATA A SQUADRE TURNO 1 e TURNO 2
ELIMINATORIE A PUNTEGGIO:

POSIZIONAMENTO CORRETIO PER IL SALUTO OBBLIGATORIO PRIMA DELL'ENTRATA E PRIMA DELL' USCITA DALL' AREA DIGARA

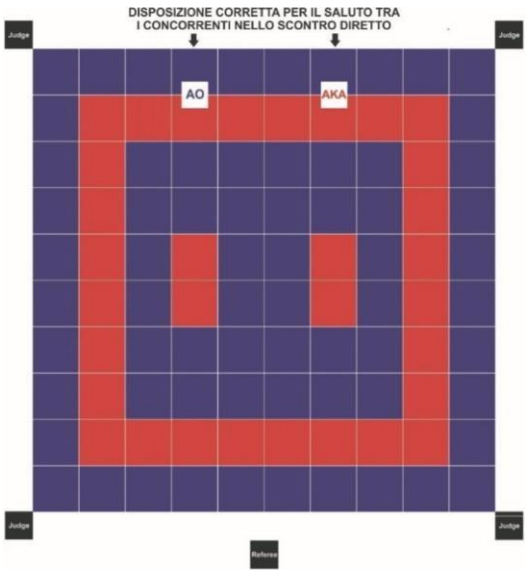


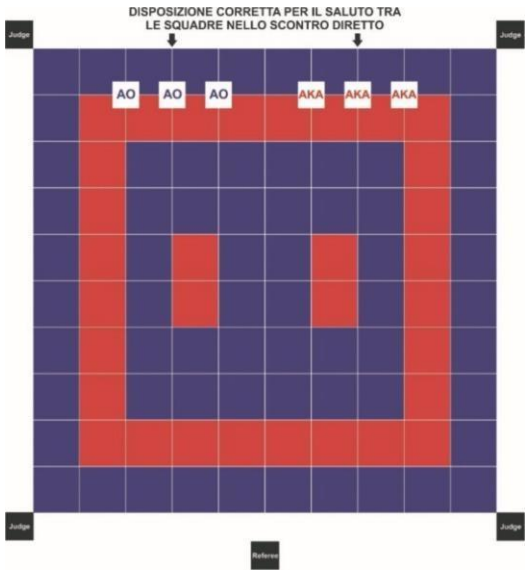
KATA INDIVIDUALE TURNO 3 e TURNO 4
SEMIFINALI E FINALI A BANDIERINE:

KATA a SQUADRE TURNO 3 e TURNO 4
SEMIFINALI E FINALI A BANDIERINE:

AO ATIESA DURANTE LA PRESTAZIONE - - DELL'ATLETAAWERSARIO - - AKA

AO AO AO ATIESA DURANTE LA PRESTAZIONE - - DELLASQUADRAAWERSARIA - - AKA AKA AKA





- 8 - KATA
CATEGORIE AZZURRABILI:
ESORDIENTI, CADETTI, JUNIORES, SENIORES E VETERANI CINTURE MARRONI E NERE

ART. 1: CATEGORIE E CLASSI DI ETA'

1.1 **GARA INDIVIDUALE:**

CATEGORIA	ETA'	GRADO
ESORDIENTI	12-13	Marrone e Nera
CADETTI	14-15	Marrone e Nera
JUNIORES	16-17	Marrone e Nera
SENIORES	18-40	Marrone e Nera
VETERANI A	41-50	Marrone e Nera
VETERANI B	51-65	Marrone e Nera

1.2 **GARA A SQUADRE:**

CATEGORIA	ETA'	GRADO
GIOVANILI	12-15	Marrone e Nera
ASSOLUTI	16-40	Marrone e Nera

ART. 2: TURNI, SISTEMA ARBITRALE E KATA AMMESSI

2.1 La gara di kata si svolge in quattro turni, sia per gli individuali sia per le squadre: Turno 1, Turno 2, Turno 3 (semifinali), Turno 4 (finale)
.

2.2 **Turno 1**:
Sistema: a Punteggio (5.0 – 7.0) con eliminazione del voto più alto e del voto più basso. **Kata ammessi: Tutti** i kata presenti nella lista ufficiale AiCS PROVINCIALE ROMA del proprio stile.

Eliminatoria:12 concorrenti col punteggio più alto accederanno al 2° Turno.
In presenza di un numero di atleti inferiore a 12, il primo turno sarà omesso e si passerà direttamente al secondo turno. Tutti i voti espressi dagli arbitri saranno registrati. Il voto più alto e il voto più basso saranno scartati e i rimanenti saranno sommati al fine di determinare la classifica del turno.

2.3 **Turno 2**:
Sistema: a Punteggio (6.0 – 8.0) con eliminazione del voto più alto e del voto più basso. **Kata ammessi: Tutti** i kata presenti nella lista ufficiale AiCS PROVINCIALE ROMA del proprio stile, diverso dai precedenti.

Eliminatoria: I 4 concorrenti col punteggio più alto accederanno al 3° Turno (semifinali). L'ordine di chiamata sul tatami sarà lo stesso del primo turno. Al termine del secondo turno **il punteggio del Primo turno e del Secondo turno andranno sommati per determinare la classifica provvisoria,** i **4 atleti che riporteranno il punteggio più alto** disputeranno le semifinali. Nel caso di categorie **con meno di 5 atleti** si **svolgerà comunque l'eliminatoria** a **punteggio** (secondo turno con punteggio 6.0 – 8.0) la quale determinerà la classifica per lo svolgimento delle fasi semifinali e della finale.

2.4 **Turno 3: Semifinali:**
Sistema: a Bandierine.
Kata ammessi: Tutti i kata presenti nella lista ufficiale AiCS PROVINCIALE ROMA del proprio stile, diverso dai precedenti.

Eliminatoria: I vincenti delle semifinali accederanno al 4° Turno (Finale).
Si eseguiranno le due semifinali, I Semifinalisti indosseranno la cintura rossa e blu.

Primo incontro (3 vs 2):il 3° classificato nella classifica provvisoria, AKA, incontrerà il 2° classificato della classifica provvisoria, AO.

Secondo incontro (4 vs 1):il 4° classificato nella classifica provvisoria, AKA, incontrerà il 1° classificato della classifica provvisoria, AO.

2.5 **Turno 4: Finale:**
Sistema: a Bandierine
Kata ammessi: Tutti i kata presenti nella lista ufficiale YOSHIOKA TEAM del proprio stile, diverso dai precedenti.

Decreta il vincitore della categoria.
Si incontreranno i vincitori delle due semifinali. Il vincitore della prima semifinale indosserà la cintura rossa (AKA), mentre il vincitore della seconda semifinale indosserà la cintura blu (AO).

2.6 Nel caso di contendenti che entrino nella classifica provvisoria dopo aver riportato una squalifica, questi non potranno sostenere la semifinale e risulteranno direttamente classificati al terzo posto nella classifica finale. Nel caso entrambi i contendenti di una stessa semifinale vengano squalificati, questi risulteranno entrambi classificati al terzo posto nella classifica finale.

ART. 3: PAREGGIO PRIMO TURNO:

3.1 In caso di parità nel **primo turno**, al fine di determinare la lista dei concorrenti che accederanno al secondo turno, si sommerà al punteggio ottenuto, il più basso dei 3 voti validi (si ricorda che in fase di votazione, il punteggio più alto e più basso sono eliminati). I punti eliminati non vengono presi in alcuna considerazione per alcuna classifica.

3.2 Se, dopo questa operazione la parità persiste, si aggiungerà il più alto dei 3 voti validi ottenuti in quel turno.

3.3 Nel caso in cui la parità continui, i concorrenti dovranno eseguire un kata di spareggio, diverso da quello effettuato precedentemente.

3.4 Se, nonostante questo ancora non si riesce a determinare il vincitore, il collegio arbitrale dovrà prendere una decisione (Hantei), in base all'esecuzione dell'ultimo kata. L'arbitro centrale e tutti i giudici useranno le bandierine per determinare il vincitore.

SECONDO TURNO:

3.5 **Il punteggio del Primo turno e del Secondo turno andranno sommati.**

3.6 Nel caso in cui al termine del Secondo turno, **dopo aver sommato i punteggi delle due prove eseguite** risulti una parità, al fine di determinare la classifica provvisoria dei **4** concorrenti che accederanno al terzo turno, si aggiungerà al punteggio ottenuto **la somma** dei voti validi più bassi del Primo e del Secondo turno.

3.7 Se, dopo questa operazione la parità persiste, si aggiungerà **la somma** dei voti validi più alti del Primo

3.8 Se necessario, si procederà come da articoli 3.3 e 3.4.

3.9 Nel caso in cui, invece, nella classifica provvisoria risulti una parità di punteggio tra i contendenti che comunque saranno impegnati nella stessa semifinale (2° e 3°), gli stessi non effettueranno il kata di spareggio e nella semifinale si rispetterà il sorteggio iniziale per decidere l'ordine di entrata.

3.10 I punti eliminati non saranno usati per determinare alcun risultato in alcun turno. Soltanto i tre punti rimasti validi saranno usati a questo scopo.

CATEGORIE NON AZZURRABILI:

BAMBINI, RAGAZZI E SPERANZE TUTTI I GRADI (DA BIANCAA NERA)

ESORDIENTI,CADETTI, JUNIORES, SENIORES, E VETERANI CINTURE COLORATE.

ART. 1: CATEGORIE E CLASSI DI ETA'

1.1 GARA INDIVIDUALE:

CATEGORIA	ETA'	GRADO		
BAMBINI	Fino a 7 anni	Fino ad Arancio	Verde e Blu	Marrone e Nera
RAGAZZI	8-9	Fino ad Arancio	Verde e Blu	Marrone e Nera
SPERANZE	10-11	Fino ad Arancio	Verde e Blu	Marrone e Nera
ESORDIENTI	12-13	Fino ad Arancio	Verde e Blu	
CADETTI	14-15	Fino ad Arancio	Verde e Blu	
JUNIORES	16-17	Fino ad Arancio	Verde e Blu	
SENIORES	18-40	Fino ad Arancio	Verde e Blu	
VETERANI A	41-50	Fino ad Arancio	Verde e Blu	
VETERANI B	51-65	Fino ad Arancio	Verde e Blu	

1.2 **GARA A SQUADRE:**

CATEGORIA	ETA'	GRADO	
GIOVANILI	12-15	Fino ad Arancio	Verde e Blu
		Fino a Blu	
ASSOLUTI	16-40	Fino ad Arancio	Verde e Blu
		Fino a Blu	

ART. 2: TURNI, SISTEMA ARBITRALE E KATA AMMESSI

2.1 La gara si svolgerà nel seguente modo: **Primo turno:** eliminatoria, (punteggio: 6.0 – 8.0) con eliminazione del voto più alto e del voto più basso. Vengono selezionati gli **8 atleti con il punteggio più alto** che passeranno al secondo turno. Nel caso in cui gli atleti non siano maggiori di 8 il primo turno sarà omesso e la gara partirà direttamente dal secondo turno.

2.2 **Secondo turno:** finale, (punteggio 7.0 – 9.0) con eliminazione del voto più alto e del voto più basso. La chiamata degli atleti sul tatami seguirà l'ordine di sorteggio del turno precedente. Queste categorie potranno essere arbitrate da 5 o 3 UDG.

2.3 I partecipanti da cintura bianca ad arancione possono ripetere lo stesso kata. I partecipanti da cintura verde in poi devono eseguire kata diversi per ogni turno o in caso di spareggio.

2.4 Al termine del secondo turno, **il punteggio del Primo turno e del Secondo turno andranno sommati** per determinare la classifica finale.

TABELLA SPECIFICA PER CATEGORIE:

CATEGORIA	CLASSE	GRADO	1° TURNO	2° TURNO	Può ripetere il kata
BAMBINI	fino a 7 anni	fino ad arancio	**Shitei**	**Shitei**	si
BAMBINI	fino a 7 anni	da verde a blu	**Shitei**	**Shitei**	no
BAMBINI	fino a 7 anni	marrone e nera	**Shitei, Sentei, Tokui**	**Shitei, Sentei, Tokui**	no
RAGAZZI	da 8 a 9 anni	fino ad arancio	**Shitei**	**Shitei**	si
RAGAZZI	da 8 a 9 anni	da verde a blu	**Shitei**	**Shitei**	no
RAGAZZI	da 8 a 9 anni	marrone e nera	**Shitei, Sentei, Tokui**	**Shitei, Sentei, Tokui**	no
SPERANZE	da 10 a 11 anni	fino ad arancio	**Shitei**	**Shitei**	si
SPERANZE	da 10 a 11 anni	da verde a blu	**Shitei**	**Shitei**	no
SPERANZE	da 10 a 11 anni	marrone e nera	**Shitei, Sentei, Tokui**	**Shitei, Sentei, Tokui**	no
ESORDIENTI	da 12 a 13 anni	fino ad arancio	**Shitei**	**Shitei**	si
ESORDIENTI	da 12 a 13 anni	da verde a blu	**Shitei**	**Shitei, Sentei**	no
CADETTI	da 14 a 15 anni	fino ad arancio	**Shitei**	**Shitei**	si
CADETTI	da 14 a 15 anni	da verde a blu	**Shitei**	**Shitei, Sentei**	no
JUNIORES	da 16 a 17 anni	fino ad arancio	**Shitei**	**Shitei**	si
JUNIORES	da 16 a 17 anni	da verde a blu	**Shitei**	**Shitei, Sentei**	no
SENIORES	da 18 a 40 anni	fino ad arancio	**Shitei**	**Shitei**	si
SENIORES	da 18 a 40 anni	da verde a blu	**Shitei**	**Shitei, Sentei**	no
VETERANI	da 41 a 65 anni	fino ad arancio	**Shitei**	**Shitei**	si
VETERANI	da 41 a 65 anni	da verde a blu	**Shitei**	**Shitei, Sentei**	no

ART. 3: PAREGGIO.

PRIMO TURNO, ELIMINATORIA:

3.1 In caso di parità nel **primo turno**, al fine di determinare la lista dei concorrenti che accederanno alla finale, si sommerà al punteggio ottenuto, il più basso dei 3 voti ottenuti in quel turno.

3.2 Se, dopo questa operazione la parità dovesse persistere, si aggiungerà il più alto dei 3 voti ottenuti in quel turno.

3.3 Nel caso in cui la parità continui, i concorrenti dovranno eseguire un kata di spareggio, diverso da quello effettuato precedentemente, le cinture fino al grado di arancione potranno ripetere lo stesso kata.

3.4 Se, nonostante questo ancora non si riesce a determinare il vincitore, il collegio arbitrale dovrà prendere una decisione (Hantei), in base all'esecuzione dell'ultimo kata. L'arbitro centrale e tutti i giudici useranno le bandierine per determinare il vincitore.

SECONDO TURNO, FINALE:

3.5 **Il punteggio del Primo turno e del Secondo turno andranno sommati.**

3.6 Nel caso in cui a ltermine del Secondo turno, **dopo aver sommato i punteggi delle due prove eseguite** risulti una parità, al fine di determinare la classifica finale si aggiungerà al punteggio ottenuto **la somma** dei voti più bassi del Primo e del Secondo turno.

3.7 Se, dopo questa operazione la parità dovesse persistere, si aggiungerà **la somma** dei voti più alti del Primo e del Secondo turno.

3.8 Se necessario, si procederà come da articoli 3.3 e 3.4.

3.9 Nel sistema di arbitraggio a 5 arbitri i punti eliminati non verranno presi in considerazione durante la procedura dello spareggio**, nel caso di sistema di arbitraggio a 3 arbitri si prenderanno in considerazione i voti eliminati.**

- 10 - KATA
CRITERI DECISIONALI

ART. 1: ESECUZIONE BASE

In una gara di kata ogni esecuzione sarà valutata avvalendosi di criteri decisionali oggettivi ben precisi, tenendo in generale conto che:

- il kata non è una rappresentazione teatrale di un combattimento
- deve essere realistico e dimostrare l'effettiva efficacia delle tecniche
- il contendente deve saper esprimere un'accurata tecnica, potenza, ritmo, kime, equilibrio, espressività

L'esecuzione del kata dovrà rispecchiare i seguenti elementi base:

1.1 Sequenza corretta.
1.2 Controllo della potenza.
1.3 Controllo della tensione e contrazione.
1.4 Controllo della velocità e del ritmo.
1.5 Direzione dei movimenti.
1.6 Comprensione delle tecniche.
1.7 Dimostrazione della comprensione del bunkai.
1.8 Coordinazione.
1.9 Stabilità ed equilibrio.
1.10 Pause.
1.11 Kiai.
1.12 Respirazione.
1.13 Concentrazione.
1.14 Spirito.
1.15 Raggruppando gli elementi base sopra, la valutazione dovrà considerare:

- Tecnica (sequenza corretta, controllo della potenza, direzione dei movimenti,

comprensione delle tecniche, dimostrazione della comprensione del bunkai)
- Kime (controllo della tensione e contrazione, kiai, respirazione)
- Ritmo (controllo della velocità e del ritmo, pause)
- Equilibrio (coordinazione, stabilità ed equilibrio)
- Espressività (concentrazione, spirito)

ART. 2: ESECUZIONE AVANZATA

I giudici prenderanno nota dei punti specifici importanti e del grado di difficoltà del kata eseguito. Il giudizio si baserà su:

2.1 La maestria nelle tecniche dimostrata dal concorrente (eccellente abilità e conoscenza approfondita della tecnica).

2.2 Il grado di difficoltà e di rischio del kata eseguito (complessità determinata da fasi acrobatiche, rotazioni, traslazioni e sequenze tecniche particolarmente difficili e prolungate).

2.3 L'attitudine del concorrente per il Budo.

ART. 3: DIMINUZIONE PUNTEGGIO

Il punteggio sarà diminuito in questi casi:

3.1 Per una esitazione momentanea nell'esecuzione del kata, subito corretta, si decurterà **0.1** dal voto finale.

3.2 Per una momentanea ma visibile pausa, si decurterà **0.2**.

3.3 Per una momentanea perdita di equilibrio subito rimediata, si decurterà **0.1 – 0.2 (se più evidente).**

3.4 Per la mancanza di un kiai si decurterà **0.1**.

3.5 Per la mancata esecuzione del saluto di inizio e/o fine kata, si decurterà **0.1**

3.6 Per un movimento asincrono nell'esecuzione di kata a squadre, si decurterà **0.1**

ART. 4: SQUALIFICA

4.1 Se il concorrente esegue un kata diverso da quello annunciato o dichiarato.

4.2 Se il kata viene modificato (per es. una tecnica, un movimento, una parte del kata, ecc.).

4.3 Se il concorrente si ferma per più di 5 sec.

4.4 Se il concorrente perde completamente l'equilibrio e/o cade.

4.5 Se il concorrente non esegue un kata del suo stile.

4.6 Se il concorrente durante la prestazione interferisce con la posizione degli arbitri, cioè arriva in prossimità o a contatto con un arbitro.

4.7 Se il concorrente, nella gara individuale, esce dall'area di gara (m. 8x8) nelle classi Esordienti, Cadetti, Juniores, Seniores e Veterani o eventuale misura inferiore (m. 6x6) nelle categorie Bambini, Ragazzi e Speranze.

4.8 Se al concorrente cade la cintura (contatto con il suolo).

4.9 Nelle categorie cinture marroni e nere, in tutte le classi di età, in caso di squalifica il punteggio sarà 0.0. Solamente l'arbitro centrale alzerà il voto.

4.10 Nelle categorie fino a cintura blu, in tutte le classi di età, in caso di squalifica verrà assegnato il punteggio minimo. Tutti gli UdG alzeranno il voto.

4.11 La squalifica nelle categorie azzurrabili potrà essere assegnata solamente previa autorizzazione da parte della Commissione Nazionale U.d.G.

Per i concorrenti di ogni classe di età e fino a cintura blu sono ammessi i kata propedeutici di stile

GOJU RYU	SHITO RYU	SHOTOKAN RYU	WADO RYU
SHITEI	**SHITEI**	**SHITEI**	**SHITEI**
Taikyoku	Ju No Kata	Taikyoku 1.2.3	Kihon Kata
Gekisai Dai Ichi	Ju Ni No Kata	Heian Shodan	Pinan Nidan
Gekisai Dai Ni	Pinan 1.2.3.4.5	Heian Nidan	Pinan Shodan
Saifa	Naihanchin Shodan	Heian Sandan	Pinan Sandan
	Saifa	Heian Yondan	Pinan Yondan
	Aoyagi	Heian Godan	Pinan Godan
	Miojio	Tekki Shodan	
	Juroku		
SENTEI	**SENTEI**	**SENTEI**	**SENTEI**
Seisan	Rohai/Matsumora noRohai	Bassai Dai	Kushanku
Sanseru	Bassai Dai	Kanku Dai	Niseishi
Seiunchin	Kosokun Dai	Enpi	Jion
Shisochin	Tomari no Wanshu	Jion	Passai
	Seienchin	Hangetsu	Jitte
	Paiku		
	Niseishi		
	Jion		
	Chinto		
TOKUI	**TOKUI**	**TOKUI**	**TOKUI**
Kururunfa	Kosokun Sho	Tekki Nidan	Chinto
Suparimpei	Sochin	Tekki Sandan	Naihanchi
Seipai	Oyadomari no Bassai	Jitte	Rohai
**Chatan Yara no Kushanku*	Matsumura no Bassai	Gankaku	Wanshu
**Nipaipo*	Tomari no Bassai	Bassai Sho	Seishan
**Hanan*	Tomari no Chinto	Kanku Sho	
**Paiku*	Ohan	Nijushiho	
**Papuren*	Ohan Dai	Sochin	
	Nipaipo	Unsu	
* eseguibili solo in caso di	Nepai	Gojushiho Dai	
categorie con stili accorpati.	Papuren	Gojushiho Sho	
	Kururunfa	Meikyo	
	Seipai	Chinte	
	Seisan	Wankan	

GOJU RYU	SHITO RYU	SHOTOKAN RYU	WADO RYU
	Gojushiho	Jiin	
	Unshu		
	Suparimpei		
	Hanan		
	Hanan Dai		
	Pachu		
	Heiku		
	Chatan Yara no Kushanku		
	Chibana no Kushanku		

LISTA UFFICIALE STILI RENGOKAI:

GOJU USA	SHORIN RYU KYUDOKAN	SHORIN RYU	UECHI RYU
SHITEI	**SHITEI**	**SHITEI**	**SHITEI**
Taikyoku Jodan	Fukiu Gata Ichi	Fugyu Shodan	Kanshiva
Taikyoku Chiudan	Fukiu Gata Ni	Fugyu Nidan	Kanshu
Taikyoku Gedan	Pinan Nidan	Pinan Nidan	Sechin
Taikyoku Consolidale Ichi	Pinan Shodan	Pinan Shodan	Seryu
Taikyoku Consolidale Ni	Pinan Sandan	Pinan Sandan	**SENTEI**
Taikyoku Consolidale San	Pinan Yondan	Pinan Yondan	Sesan
Taikyoku Consolidale Shi	Pinan Godan	Pinan Godan	Kanchin
Taikyoku Consolidale Go	Naihanchi Shodan	Naihanchi Shodan	Sanseryu
Taikyoku Consolidale		Naihanchi Nidan	**TOKUI**
Soft Kata	**SENTEI**	Naihanchi Sandan	Kanshiva
Geki Sei	Naihanchi Nidan	Ananku	Kanshu
Geki Sei Dai Ichi	Naihanchi Sandan	Saifa (Zuo-Fa)	Sechin
Geki Sei Dai Ni	Unsu	**SENTEI**	Seryu
Saifa	Jion	Wankan	Sesan
Enpi Ha	Jitte	Rohai	Kanchin
Gesaku Dai	Passai Sho	Jion	Sanseryu
Hakutsuru Ichi (Gesaku Sho)	Kushanku Sho	Jitte	
Geki Ha		Seienchin (Saipa)	
Taikyoku Kake Uke	**TOKUI**	Seipai	
SENTEI	Passai Dai	**TOKUI**	

GOJU USA	SHORIN RYU **KYUDOKAN**	SHORIN RYU	GOJU USA
Seyenchin	Kushanku Dai	Kusanku	
Seysan	Chinti	Chatanyara Kusanku	
Seipai	Seisan	Passai	
Shisochin	Chinto	Tomari No Passai	
Hangetsu	Sochin	Gojushiho	
Sanchin	Gojushiho	Wanchu	
Tensho		Chinto (Kyan no Chinto)	
TOKUI		Suparimpei (Pechurin)	
Sanseroo		Annan	
Kururunfa		Nipaipo	
Urban Kururunfa		Unshu	
		Ohan dai	
		Anan dai	
Suparimpei		Paiku	
Hanan		Heiku	
Genkaku		Happoren no Kata	
Gankaku		Hakutsuru no Kata	
Chikaku			

Gestualità dell'Arbitro Centrale e dei Giudici (Kata)

SHOMEN NI REI

OTAGAI NI REI

SHUGO

HANTEI "GIUDIZIO" (Giudice d'angolo senza fischietto)

HANTEI "NO KACHI" (Giudice d'angolo senza fischietto)

Gestualità dell'Arbitro Centrale (Kumite Sanbon/Nihon/Ippon)

HANTEI (NO KACHI)

HANTEI (HIKIWAKE)

I segnali emessi col fischietto dagli arbitri hanno i seguenti significati:

a) Lungo/normale più breve/forte = Hantei
b) Breve/forte = comando per abbassare le bandierine o i tabelloni dei voti.

SHOMEN NI REI

OTAGAI NI REI

OTAGAI NI REI

ENCHO SEN - SAI SHIAI

UKE IMASU

SHOBU (Sanbon/Nihon/Ippon) HAJIME

IPPON - AWASETE IPPON

HAYAI

SOREMADE

HIKIWAKE

MOTONOICHI

TORIMASEN

NO KACHI

WAZA ARI

YOWAI

MAAI

YAME

KIKEN

AIUCHI

JOGAI

HANSOKU

TSUZUKETE HAJIME

NUKETE IMASU

SHUGO

ATENAI

MUBOBI

CHUI

ATOSHI BARAKU - TSUZUKETE

SHIKKAKU

Gestualità Giudice Specchio e l'Arbitrator (Kumite Sanbon/Nihon)

NUKETE IMASU

HANTEI (HIKIWAKE)

MUBOBI

ATENAI

MAAI

HANTEI (NO KACHI)

AIUCHI

TORIMASEN

MIENAI

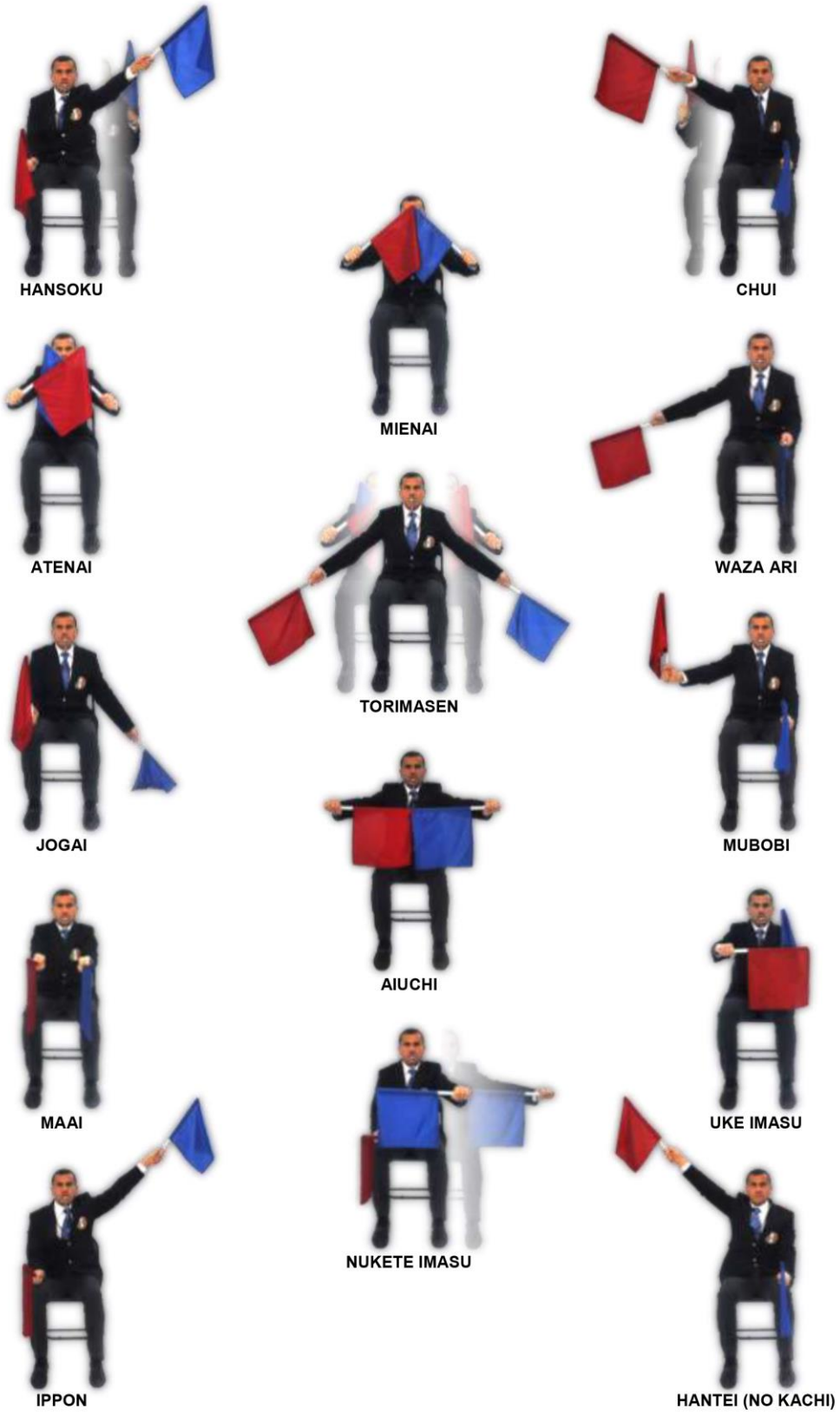
IPPON

UKE IMASU

WAZA ARI

YOWAI

HAYAI

JOGAI

Gestualità Giudice d'angolo (Kumite Ippon)