



REGOLAMENTO GARA DI KUMITE A CONTATTO

ARTICOLO 1: AREA DI GARA DEL KUMITE

1. L'area di gara deve essere piana e priva d'asperità.
2. L'area di gara è formata da una superficie quadrata, ricoperta da tatami, i cui lati misurano otto metri (a partire dall'esterno) cui vanno aggiunti altri due metri su ogni lato, che individuano la zona di sicurezza, salvo diverse disposizioni di gara. Tutta l'area può essere rialzata fino a raggiungere l'altezza massima di un metro sul livello del pavimento. La piattaforma rialzata deve avere lati che misurano almeno 12 metri, per includere l'area di gara e l'area di sicurezza.
3. A due metri dal centro dell'area di gara è tracciata una linea lunga mezzo metro per determinare la posizione dell'Arbitro.
4. A distanza di un metro e mezzo dal centro dell'area di gara vengono tracciate due linee parallele, lunghe un metro, perpendicolari rispetto alla linea arbitrale, per determinare la posizione degli Atleti.
5. I Giudici sono seduti nell'area di sicurezza – laddove prevista -, posizionati ai quattro angoli, ognuno ha in dotazione una bandierina rossa e una bianca ed un fischietto.
6. L'Arbitrator è seduto davanti al tavolo di giuria. Egli ha in dotazione una bandierina o un segnale rosso e un segnalatore acustico.
7. L'addetto alla supervisione dei punti è seduto al tavolo ufficiale, tra il segnapunti e il cronometrista.

ARTICOLO 2: DIVISA UFFICIALE

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

ARBITRI

1. Arbitri e giudici devono indossare la divisa ufficiale che deve essere indossata in tutti i tornei e le gare.
2. La divisa ufficiale è costituita da: pantaloni grigi, camicia bianca, giacca blu, cravatta FEDIKA, scarpe nere, cintura nera.

ATLETI

1. Gli Atleti devono indossare un Karate-gi privo di eccessivi contrassegni, strisce o orlature. L'emblema della società di appartenenza o la bandiera nazionale del rispettivo paese può essere portata sulla parte anteriore della giacca e non deve superare complessivamente dieci centimetri quadrati (100 mm per 100 mm). Inoltre, sulla parte posteriore può essere apposto un numero di identificazione emesso dal Comitato Organizzatore.
2. La giacca una volta stretta intorno alla vita con la cintura deve ricadere sui fianchi per una lunghezza minima sufficiente a ricoprirli. Le Concorrenti femminili possono indossare una T- shirt bianca sotto la giacca da Karate.
3. Le maniche della giacca devono essere lunghe tanto da coprire il gomito, e non devono essere più lunghe della piega del polso. Per sicurezza non è consentito arrotolare i bordi.
4. I pantaloni devono essere sufficientemente lunghi da coprire almeno due terzi della tibia, e per sicurezza non possono essere arrotolati.
5. Gli Atleti devono tenere puliti i propri capelli e tagliarli ad una lunghezza che non intralci il regolare svolgimento della gara. Il Karategi deve essere bianco e pulito. L'Hachimaki (benda intorno al capo) non è consentito. Se l'Arbitro ritiene che i capelli di un concorrente siano troppo lunghi e/o sporchi, può squalificare il concorrente dall'incontro. Negli incontri di Kumite i fermacapelli rigidi sono proibiti, come anche le mollette metalliche.
6. Gli Atleti devono avere le unghie delle mani e dei piedi corte e non indossare oggetti metallici, poiché questi potrebbero ferire i loro avversari. L'uso di apparecchi metallici per i denti deve essere approvato dall'Arbitro e dal Medico Ufficiale. Il concorrente si assume la piena responsabilità di ogni lesione da lui ed a lui causata.
7. A seconda delle categorie e tipo di gara sono necessarie le protezioni complete di tipo approvato FEDIKA. Il Direttore di gara può dare la sua approvazione in caso tipi di protezioni diverse.
8. Gli Atleti/e devono presentarsi sul tappeto forniti di nastrino rossa (aka) o bianco (shiro) e protezioni complete a seconda della categoria (vedi allegati gara). Ciascun Atleta deve indossare una sola cintura. Gli inadempienti, se non provvederanno entro 2 minuti, saranno dichiarati sconfitti.
9. Nel kumite non è consentito l'uso di occhiali generici; è ammesso l'uso di specifici occhiali sportivi omologati. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio dell'atleta.
10. L'uso di bende, ovatta o supporti in seguito a lesioni deve essere autorizzato dall'Arbitro che si servirà della consulenza del medico ufficiale.

ALLENATORI

1. L'Allenatore, qualora previsto dal torneo in atto, per tutta la durata del torneo, indossa una tuta ed è sempre riconoscibile grazie ad un elemento identificativo ufficiale.

ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KARATE

1. Un torneo di Karate può comprendere una gara di Kumite e/o una gara di Kata. La gara di Kumite può essere ulteriormente suddivisa in incontro a squadre e un incontro individuale. L'incontro Individuale può essere poi articolato secondo categorie suddivise in bienni di nascita, kyu, dan e open. Gli incontri vengono poi disputati secondo le varie divisioni di peso. Il termine "incontro" descrive anche le gare individuali di Kumite tra coppie appartenenti a squadre contrapposte.

2. Gli Atleti che partecipano alla gare di kumite a contatto, devono attenersi alle regole del torneo.

3. Nessun concorrente può essere sostituito da un altro durante un incontro individuale.

4. I concorrenti o le squadre che non siano presenti al momento dell'annuncio vengono squalificati (KIKEN) dalla rispettiva categoria.

5. Le squadre maschili e femminili sono composte da tre membri più due riserve. I concorrenti sono tutti membri della squadra, non ci sono riserve fisse.

6. Prima di ogni incontro, un rappresentante della squadra deve presentare al tavolo ufficiale un modulo ufficiale contenente i nomi e l'ordine di combattimento dei membri della squadra. Sia i concorrenti che il loro ordine di combattimento possono essere modificati per ogni round a patto che il nuovo ordine di combattimento venga reso noto prima; una volta notificato, non può essere modificato fino alla fine del round.

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

ARTICOLO 4: GRUPPO ARBITRALE

1. Il gruppo arbitrale è costituito per ogni incontro da un Arbitro (SHUSHIN), due o quattro Giudici (FUKUSHIN), e un Arbitrator (KANSA).

2. Giudici e arbitri in un incontro di Kumite internazionale non devono avere la stessa nazionalità dei Concorrenti. Nelle gare nazionali gli Ufficiali di Gara non possono arbitrare gli atleti della stessa provincia nelle gare regionali, e della stessa regione in quelle interregionali e nazionali. Inoltre, per facilitare lo

svolgimento del match, si deve procedere alla designazione di diversi cronometristi, annunciatori, archivisti e addetti al controllo del punteggio.

ARTICOLO 5: DURATA DELL'INCONTRO

1. La durata di un incontro di Kumite è pari a due minuti per tutti gli incontri di Kumite nazionali, un minuto e trenta secondi fino a 14 anni compiuti e di tre minuti per gli incontri internazionali.

ARTICOLO 6: PUNTEGGIO

1. I punteggi sono così contraddistinti:

- **IPPON** punto definitivo
- **WAZAARI** mezzo punto
- **YUKO** quarto di punto
- **KOKA** ottavo di punto

Un **IPPON** o tecnica decisiva, viene assegnato quando una tecnica viene eseguita sulla base dei seguenti criteri all'interno di un' area valida ai fini del punteggio:

- buona forma
- atteggiamento sportivo
- applicazione vigorosa (POTENZA)
- consapevolezza (ZANSHIN)
- corretta scelta di tempo (TIMING)
- calci Jodan (al viso) non parati ed accusati visibilmente;
- in categoria fino a 14 anni compiuti, il calcio Jodan (al viso) anche non accusato;
- atterramento dell'avversario o proiezione dello stesso al tappeto, seguiti dalla dimostrazione non portata di una tecnica valida ai fini del punteggio;
- dimostrazione evidente di aver accusato il colpo;
- allontanamento dal combattimento (girare la schiena all'avversario);
- KO.

Un **WAZAARI** viene assegnato per:

- Calci Chudan e Jodan ben eseguiti e non parati o parzialmente accusati;
- Colpi alla schiena, incluso collo;
- Tecniche di braccio combinate, tecniche di calcio combinate, fino a 14 anni non parate, oltre i 14 anni accusate;
- Sbilanciamento dell'avversario e messa a segno del punto.

Un **YUKO** viene assegnato per:

- una combinazione ordinata di colpi andati a segno senza un'effettiva efficacia;
- un atterramento voluto e portato a termine anche se non completamente pulito o con controllo dell'avversario;
- tecnica superficiale al viso non accusata.

Un **KOKA** viene assegnato per:

- cadute dovute a perdita di equilibrio dell'atleta che compie l'azione;

2. Gli attacchi sono limitati alle seguenti zone:

- **Testa** – con calci e ginocchio
- **Viso** – con calci e ginocchio
- **Collo** – con calci e ginocchio
- **Addome** – con calci, ginocchia, pugni, gomiti, mano aperta in tutte le posizioni
- **Petto** - con calci, ginocchia, pugni, gomiti, mano aperta in tutte le posizioni
- **Schiena** - con calci, ginocchia, pugni, gomiti, mano aperta in tutte le posizioni
- **Fianco** - con calci, ginocchia, pugni, gomiti, mano aperta in tutte le posizioni
- **Gambe** - con calci, ginocchia, pugni, gomiti, mano aperta in tutte le posizioni

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

4. Nessuna tecnica, anche se corretta dal punto di vista tecnico, porta all'assegnazione di un punto se portata quando i due atleti sono fuori dell'area di competizione. Tuttavia, se uno dei due atleti esegue una tecnica valida mentre è ancora all'interno dell'area di gara e prima che l'Arbitro dia lo "YAME", la tecnica viene ritenuta valida.

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

CATEGORIA OPEN

Nella categoria OPEN vengono seguiti i seguenti criteri di valutazione:

IPPON

- KO
- La rinuncia al combattimento da parte dell'avversario.

WAZAARI

- Il colpo viene accusato visibilmente.
- Una proiezione, seguita da una dimostrazione di tecnica di pugno eseguita con controllo sull'avversario ancora a terra.

In caso di parità, nella categoria Open, è previsto un unico prolungamento (ENCHO-SEN) della durata di due minuti per gli incontri nazionali, di tre minuti per gli internazionali; nel caso in cui al termine dell'encho-sen ci sia ancora parità, la vittoria sarà assegnata all'atleta con peso minore, previa pesata da parte dei giudici.

ARTICOLO 7: CRITERI DECISIONALI

Vince l'incontro l'atleta che riporta un vantaggio o si trova in vantaggio alla fine dell'incontro; l'esito dell'incontro può essere deciso da votazione (HANTEI), o determinato dal fuori combattimento di uno dei due contendenti o dall'imposizione ad uno degli atleti di un HANSOKU o SHIKKAKU.

È necessario giungere a una decisione in favore di uno dei due concorrenti, sulla base dei seguenti elementi:

- **Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati**
- **La superiorità delle tattiche e tecniche evidenziate;**
- **La maggior iniziativa;**
- **Eventuali ammonizioni.**

ARTICOLO 8: COMPORTAMENTI O AZIONI CHE DETERMINANO PUNTEGGI O SANZIONI

CATEGORIA 1

1. Le tecniche che portano ad un contatto di mano, pugno o gomito alla gola o viso o testa	Penalità Da Keikoku a Shikkaku
2. Attacchi all'inguine	
3. Attacchi con la testa	

CATEGORIA 2

1. Evidenti uscite ripetute per incapacità a gestire il kumite (JOGAI)	Punto all'avversario Da Yuko a Wazaari
2. Comportamenti che mettono a repentaglio sé stessi, esponendosi all'attacco da parte dell'avversario, o comportamenti caratterizzati da inadeguate misure di protezione (MUBOBI)	

3. Parlare o incitare l'avversario, senza obbedire agli ordini dell'Arbitro, comportamenti od atteggiamenti irrispettosi od irrituali nei confronti dei Giudici, o altre violazioni dell'etichetta	Punto all'avversario Da Koka a Wazaari
4. Afferrare la giacca o il corpetto per spingere o stratonare	Penalità Da Chui (Chukoku) a Keikoku
5. Afferrare la testa o il caschetto	
6. Afferrare a due mani giacca, corpetto o testa/collo e tirare ripetutamente per colpire di ginocchio	

ARTICOLO 9: PENALITÀ

1. **CHUI:** (RICHIAMO) Un richiamo può essere comminato in caso di infrazioni minori
2. **KEIKOKU:** Si tratta di una penalità che determina l'aggiunta di un WAZAARI / YUKO / KOKA in base alla gravità dell'infrazione, al punteggio dell'avversario. KEIKOKU viene imposto per infrazioni minori che nello stesso incontro sono state già sanzionate con un richiamo o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU.

3. **HANSOKU**: Questa penalità viene comminata in seguito a grave violazione, ne consegue la squalifica dell'atleta dall'incontro.

4. **SHIKKAKU**: E' la squalifica dal torneo, gara o incontro che si sta svolgendo. Allo scopo di definire il limite dello SHIKKAKU, la Commissione Arbitrale, deve essere consultata. SHIKKAKU può essere invocato quando un concorrente non obbedisce agli ordini dell'Arbitro, agisce con malizia, o commette un atto che lede il prestigio e l'onore del Karate-do o quando si considerano altre azioni per violare le regole e lo spirito del torneo.

ARTICOLO 10: LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA

1. Il **KIKEN** o abbandono rappresenta la decisione presa quando un atleta o gli atleti non si presentano al momento della chiamata, non sono in grado di continuare la gara, abbandonano l'incontro o si ritirano per ordine dell'Arbitro. I motivi dell'abbandono possono includere lesioni non riconducibili alle azioni perpetrate dall'avversario.

2. Se due atleti si feriscono l'un l'altro, o portando i segni di una ferita precedentemente subita, possono venir dichiarati dal Medico di gara non in grado di portare avanti l'incontro, in questo caso si aggiudica l'incontro l'atleta con il punteggio più alto. Se i due sono in una situazione di parità, l'esito dell'incontro sarà deciso da una votazione (HANTEI). Negli incontri a squadre, l'Arbitro annuncia il risultato di parità (HIKIWAKE). Se tale situazione si verifica in un incontro a squadre decisivo ENCHO-SEN, il risultato viene determinato con un voto (HANTEI).

3. Quando un atleta è ferito, l'Arbitro interrompe immediatamente l'incontro e chiama il Medico. Il Medico è autorizzato soltanto a fare una diagnosi e a curare la lesione.

4. Ad un atleta ferito durante un incontro in corso di svolgimento che necessiti dell'intervento medico vengono concessi cinque minuti per le cure del caso. Se il tempo concesso non è sufficiente per prestare le cure richieste, l'Arbitro decide se l'atleta deve essere dichiarato non in grado di continuare o se deve essere concesso altro tempo per le cure necessarie.

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

6. In caso di KO l'atleta viene sospeso dalle competizioni per 3 mesi.

ARTICOLO 11: PROTESTE UFFICIALI

1. Nessuno può protestare contro il giudizio espresso dal Gruppo Arbitrale.
2. Se si ritiene che una procedura arbitrale abbia violato il Regolamento, il Presidente della Società o il Rappresentante Ufficiale è l'unico a poter esprimere una protesta.
3. In campo internazionale, la protesta deve assumere la forma di un rapporto scritto, da presentare immediatamente al termine dell'incontro durante il quale la protesta è maturata.
4. La protesta deve essere presentata al Direttore di gara. Egli procede al riesame delle circostanze che hanno portato alla decisione contrastata. Una volta considerati tutti i fatti a disposizione, redigerà un rapporto che verrà consegnato al consiglio dei Maestri al fine di intraprendere le azioni opportune.

ARTICOLO 12: POTERI E DOVERI

COMMISSIONE ARBITRALE

I poteri e i doveri della Commissione Arbitrale sono i seguenti:

1. Garantire la corretta preparazione di ogni torneo consultandosi con il Comitato Organizzatore in merito all'allestimento dell'area di gara, alla predisposizione e messa a disposizione di tutte le attrezzature necessarie, alle operazioni di gara, al controllo, alle misure di sicurezza, ecc.
2. Designare e schierare i controllori dell'area di gara per le rispettive aree, e prendere le misure necessarie in seguito a quanto riscontrato dagli stessi.
3. Controllare e coordinare l'operato generale degli Ufficiali di Gara.
4. Nominare le riserve degli Ufficiali di Gara, nel caso fossero necessarie.
5. Procedere al giudizio finale su questioni di natura tecnica che dovessero insorgere durante un incontro e che per le quali, non ci siano indicazioni nel regolamento.
6. La Commissione Arbitrale riferisce direttamente al Direttore di Competizione il quale a sua volta si riferisce esclusivamente al Consiglio di Presidenza FEDIKA.

CONTROLLORI DELL'AREA DI GARA E ADDETTI UFFICIALI

1. I poteri e i doveri dei Controllori dell'Area di Gara sono i seguenti:
Controllare che tutti i parametri di gara e di sicurezza vengano rispettati ed eventualmente porvi immediato rimedio.
2. Garantire che gli Ufficiali di gara designati siano in grado di eseguire tutti i compiti loro assegnati.

3. Proteggere i partecipanti alla competizione da tutti gli elementi estranei alla manifestazione in corso.

CAPOTATAMI

I compiti del capotatami sono i seguenti:

1. Coordinare il tatami, indicando cambi di ruolo/posizione secondo le indicazioni del Direttore di Gara
2. Visionare che le procedure e le attività del tatami vengano svolte secondo le norme ed il regolamento
3. Relazionarsi con quanti presenti nella zona di gara, diventando unico riferimento a domande, richieste di chiarimento od altro da parte di soggetti esterni.
4. Valutare in prima istanza i reclami proposti da coach od atleti.
5. Riferirsi al Direttore di Gara per quanto non direttamente risolvibile.

ARBITRO

I poteri degli Arbitri saranno i seguenti:

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

GIUDICI

1. I poteri dei Giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti:

Assistere l'Arbitro mediante i segnali con le bandiere.

2. Esercitare il diritto di voto sulle decisioni da prendere.

I Giudici osserveranno attentamente le azioni degli atleti e segnalano la loro opinione all'Arbitro nei seguenti casi:

- Quando viene messo a segno un punto.

- Quando un Atleta ha commesso un'azione proibita e/o delle tecniche proibite.
- Quando vedono che un Atleta è ferito o sta male.
- Quando entrambi o uno degli Atleti è uscito dall'area di gara (JOGAI).
- Negli altri casi in cui sia necessario attirare l'attenzione dell'Arbitro.

ARBITRATOR

L'Arbitrator (KANSA) assiste l'Arbitro di Gara sorvegliando il match o incontro in corso di svolgimento. Se le decisioni dell'Arbitro e/o Giudice non dovessero essere conformi al Regolamento di Gara, l'Arbitrator solleva immediatamente la bandiera rossa e suonerà il segnale acustico. Il Direttore di Competizione chiede all'Arbitro di interrompere l'incontro e rimediare all'irregolarità. I verbali dell'incontro vengono ufficialmente verbalizzati e sottoposti all'approvazione dell'Arbitrator.

SUPERVISORI DEL PUNTEGGIO

I Supervisor del punteggio provvedono separatamente a registrare i punti assegnati dall'Arbitro, e al tempo stesso sorvegliano le azioni dei Cronometristi e dei Segnapunti designati.

NB Tutti i componenti del sistema arbitrale qui sopra descritti riferiscono direttamente al Direttore di Competizione.

ARTICOLO 13: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN INCONTRO

1. Le espressioni e i gesti cui Arbitri e Giudici devono ricorrere nelle operazioni di un incontro sono specificate nei corsi di aggiornamento Ufficiali di Gara.
2. Gli Arbitri e i Giudici si dispongono in posizione secondo quanto prescritto; dopo l'inchino tra gli atleti l'Arbitro annuncia "KAMAETE" e poi "HAJIME!" e l'incontro ha inizio.
3. L'Arbitro ferma l'incontro annunciando "YAME". Se necessario, l'Arbitro ordina agli atleti di riprendere le loro posizioni iniziali (MOTO NO ICHI).
4. L'Arbitro torna alla sua posizione e i Giudici danno la loro opinione mediante segnali. In caso di punteggio ad uno degli atleti, l'Arbitro identifica l'atleta (AKA o SHIRO), l'area attaccata (Chudan, Gedan o Jodan), la tecnica (Tsuki, Uchi, o Geri), tenendo conto dei punteggi dei giudici di sedia. L'Arbitro quindi dispone la ripresa dell'incontro dicendo "KAMAETE ed HAJIME".
5. Quando ad uno degli atleti viene assegnato un vantaggio netto di un punto (IPPON) o due mezzi punti (WAZAARI), uno o più YUKO, uno o più KOKA, l'Arbitro dà lo "YAME" e ordina agli atleti di tornare alle loro posizioni iniziali mentre lui torna alla sua. Viene quindi dichiarato il

vincitore; questo viene indicato dall'Arbitro che solleva una mano sul lato del vincitore "SHIRO (AKA) NO KACHI". A questo punto l'incontro termina.

6. Alla scadenza del tempo, l'atleta con il maggior punteggio viene dichiarato vincitore, e viene indicato dall'Arbitro che solleva una mano sul lato del vincitore e dice "SHIRO (AKA) NO KACHI". A questo punto l'incontro termina.
7. Se allo scadere del tempo, il punteggio rimane in parità, l'Arbitro chiama lo "YAME" e torna alla sua posizione. Quindi annuncia la situazione di parità (HIKIWAKE) ed inizia l'ENCHO-SEN, laddove previsto.
8. All'HANTEI, l'Arbitro e i Giudici hanno ciascuno un voto. In caso di parità ma al termine di un ENCHO-SEN non decisivo, l'Arbitro può dare un voto decisivo per interrompere tale situazione.
9. Nelle seguenti situazioni, l'Arbitro darà lo "YAME!" e sospende temporaneamente l'incontro:
 - Quando uno o entrambi gli atleti si trovano al di fuori dell'area di gara;
 - Quando l'Arbitro ordina all'atleta di rispettare le regole in materia di Karate-gi o dispositivi di protezione;
 - Quando un atleta viola le regole;
 - Quando l'Arbitro ritiene che uno o entrambi gli atleti non possono proseguire l'incontro a causa di ferite, malattie, o altre cause. Ascoltato il parere del Medico, l'Arbitro decide se riprendere o meno l'incontro;
 - Quando uno o entrambi gli atleti cadono o vengono atterrati e nessuna tecnica viene eseguita entro i due secondi successivi;
 - Quando gli atleti a terra a seguito di caduta o atterramento cominciano a lottare;
 - Quando viene segnalato o assegnato un punto o una penalità;
 - Quando gli viene richiesto dal Direttore di Gara o Presidente di Giuria.
 - Quando tre giudici danno lo stesso segnale o punteggio a favore dello stesso atleta
 - Quando viene richiesto dal Direttore di Competizione

ARTICOLO 14: CATEGORIE DEGLI ATLETI DI KUMITE

7° categoria. 06 – 08 anni compiuti femm. -/+ 30kg. masch. -/+ 40kg

6° categoria. 08 – 10 anni compiuti femm. -/+ 32kg. masch. -/+ 42kg

5° categoria. 10 – 12 anni compiuti femm. -/+ 35kg. masch. -/+ 45 kg

4° categoria. 12 – 14 anni compiuti femm. -/+ 40kg. masch. -/+ 50kg

3° categoria. 14 – 16 anni compiuti femm. -/+ 55kg. masch. -/+ 60kg

2° categoria. 16 – 18 anni compiuti femm. -/+ 60kg. masch. -/+ 65kg, da 65 a

75, +75kg

1° categoria. Over 18 anni compiuti femm. -/+ 60kg. masch. -/+ 75kg

Categoria Open. Over 18 anni compiuti senza limiti di peso o grado

L'attribuzione della categoria di gara è determinata dall'età dell'atleta al giorno della gara. Tutte le categorie si distinguono in femminili e maschili, Dan e Kyu ad eccezione della categoria Open che si distingue solo in maschile e femminile.

Nella categoria Open non vi sono distinzioni di grado e peso.

Le categorie 7-6-5 di Kumite sono considerate sperimentali in quanto gli atleti hanno età inferiore ai 12 anni.

Le operazioni di peso si svolgono alla presenza del Direttore di Competizione o da suo delegato.

ARTICOLO 15: PROTEZIONI OBBLIGATORIE

7° categoria - para tibia/piede, guanti (con imbottitura), corpetto, caschetto

6° categoria – para tibia/piede, guanti, corpetto, caschetto,

5° categoria – para tibia/piede, guanti, corpetto, caschetto,

4° categoria – para tibia/piede, guanti, corpetto, caschetto,

3° categoria – para tibia/piede, casco, guantini (non obbligatoriamente imbottiti), paradenti

2° categoria – para tibia/piede, guantini, paradenti

1° categoria – Kyu maschile: para tibia/piede, – Kyu femminile: para tibia/piede, guantini, paradenti

Dan: nessuna protezione (o para tibia se necessario)

NB In tutte le categorie maschili e femminili è obbligatoria la conchiglia. In tutte le categorie femminili è obbligatorio il paraseno, nella categoria open femminile anche i guantini.

Nella categoria OPEN maschile e femminile è obbligatoria oltre alla conchiglia, anche il paradenti

L'arbitro e i giudici di gara sono responsabili della salute e salvaguardia dell'atleta fino al compimento della maggiore età, non possono dunque **PROIBIRE** una protezione qualora essa fosse considerata importante o necessaria dall'atleta.

ARTICOLO 16: MODIFICHE

Solo la Commissione Tecnica FEDIKA responsabile del Karate a contatto, può modificare il presente Regolamento

APPENDICE 1: TERMINOLOGIA

HAJIME Annuncio che dà inizio al match o incontro Dopo l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.

ATOSHI BARAKU Segnala che l'incontro sta per terminare - Il cronometrista segnala acusticamente che mancano 30 secondi al termine dell'incontro e l'Arbitro annuncia "Atoshi Baraku".

YAME Stop Interruzione o fine dell'incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro muove verso il basso la mano.

MOTO NO ICHI Posizione originaria o prendere posizione .I concorrenti e l'Arbitro tornano alle loro posizioni originarie.

TSUZUKETE Continuare a combattere dopo un'interruzione non autorizzata.

KAMAETE e HAJIME Riprendere il combattimento - Iniziare L'arbitro assume una posizione avanzata. Mentre dice "Kamaete" estende le braccia, il palmo della mano verso l'esterno in direzione dei concorrenti. Mentre dice "Hajime" gira il palmo della mano e porta le mani rapidamente l'una verso l'altra; al tempo stesso fa un passo indietro.

FUKUSHIN SHUGO I Giudici vengono chiamati L'arbitro può chiamare in qualsiasi momento I Giudici per proporre Hansoku o Shikkaku.

HANTEI Decisione. L'Arbitro chiede che venga pronunciato un verdetto al termine del combattimento, di un Echo-Sen senza esito oppure alla fine dell'esecuzione del Kata (nel caso del Kata Giudici ed Arbitro sollevano I segnalatori nello stesso istante). Dopo un breve fischio, i Giudici segnalano il loro voto con le bandiere, mentre l'Arbitro dopo aver contato I diversi pareri, indica il suo voto ed il giudizio finale sollevando il braccio o la bandiera.

HIKIWAKE Parità In caso di parità nell'Hantei, l'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende con i palmi delle mani rivolti in avanti.

TORIMASEN Inaccettabile come tecnica o niente di fatto. L'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende con i palmi delle mani rivolti verso il basso.

ENCHO-SEN Estensione dell'incontro L'Arbitro decreta la ripresa del match dopo aver segnalato all'Arbitrator ed al tavolo del cronometrista.

AIUCHI Tecniche simultanee valide per l'assegnazione del punteggio Nessun punto viene assegnato agli atleti. L'Arbitro porta i suoi pugni di fronte al proprio petto.

AKA NO KACHI rosso vince, **SHIRO NO KACHI** bianco vince. L'Arbitro solleva obliquamente il braccio dalla parte del vincitore.

CHUKOKU o **CHUI** Primo richiamo senza penalità, l'Arbitro punta il dito

indice, con il braccio piegato, verso chi ha commesso la violazione.

KEIKOKU Richiamo con penalità, Wazaari, l'Arbitro indica le violazioni di e quindi punta il dito indice verso il basso di 45 gradi nella direzione di chi ha commesso il fallo e quindi concede il wazaari (mezzo punto) all'avversario.

HANSOKU Squalifica L'Arbitro indica le violazioni, poi punta il dito indice diretto verso il

viso di chi ha commesso il fallo, e dichiara HANSOKU e poi annuncia la vittoria dell'avversario.

JOGAI Uscita dall'area di gara L'Arbitro indica ai giudici che il concorrente è uscito dall'area.

SHIKKAKU Squalifica. "Lasciare l'area di gara" L'Arbitro punta prima verso l'alto a 45

gradi in direzione di chi ha commesso il fallo, poi indica fuori e indietro per due volte con l'annuncio "AKA/SHIRO Shikkaku!" Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.

KIKEN Rinuncia L'Arbitro punta verso il basso di 45 gradi in direzione della linea di

partenza del concorrente mancante o che desidera lasciare il combattimento e dichiara "Kiken!" poi concede la vittoria all'altro.

MUBOBI Autolesionismo L'Arbitro si tocca il volto e poi voltando la mano verso l'esterno, la muove in avanti e indietro per indicare ai Giudici che l'Atleta si è reso responsabile di autolesionismo.