



WUKF COMPETITION RULES GENERAL KARATE

Versione 28 – 26 aprile 2024

Karate for All

26 APRILE 2024

UNIONE MONDIALE DELLE FEDERAZIONI DI KARATE
DO Rue de Hermee, 257 - 4040 Herstal, Belgio



Contenuto

Capitolo 1: NORME AMMINISTRATIVE DEL CONCORSO	5
ART.1: STRUTTURA DEL CONCORSO.....	5
ART.2: REGOLE DI PARTECIPAZIONE.....	7
ART. 3: PERSONALE DEL CONCORSO	8
ART. 4: UNIFORMI UFFICIALI	8
ART. 5: EQUIPAGGIAMENTO, VESTIARIO E PRESENTAZIONE DI PROTEZIONE.....	10
ART. 6: DIMENSIONI DELL'AREA DI GARA.....	11
ART. 7: ATTREZZATURA PER LA GARA.....	12
ART. 8: PROTESTA CONTRO LA DECISIONE E REVISIONE DELLA DECISIONE.....	12
ART. 9: ALTRE QUESTIONI.....	13
CAPITOLO 2: REGOLE DI GIUDIZIO	14
ART. 10: QUESTIONI GENERALI.....	14
ART. 11: NOMINE.....	14
ART. 12: DOVERI GENERALI DEGLI ARBITRI E DEI GIUDICI.....	15
ART. 13: RESPONSABILITÀ E DOVERI DEL RESPONSABILE TATAMI((<i>TM</i>)e ASSISTENTE <i>TM</i> (<i>ASSISTENTE</i>).....	15
ART. 14: RESPONSABILITÀ E DOVERI DELL'ARBITRO((<i>SUSHIN</i>)	16
ART. 15: RESPONSABILITÀ E DOVERI DEL GIUDICE SPECCHIO (FUKUSHIN), DEI GIUDICI D'ANGOLO, DEL KANSA IN MOVIMENTO E DELL'ARBITRO (KANSA).....	16
ART. 16: RESPONSABILITÀ E DOVERI DEL TAVOLO DELLA GIURIA (Ufficiale verbalizzatore.....	18
e il funzionario IT).....	18
CAPITOLO 3: TERMINOLOGIA E GESTI	19
ART. 17: IL SIGNIFICATO DEI TERMINI UTILIZZATI E DEI GESTI CORRELATI.....	19
ART. 18: GESTI DELL'ARBITRO CENTRALE	22
ART. 19: I GESTI DEI GIUDICI SPECCHIO.....	24
ART. 20: I SEGNALI DI BANDIERA.....	25
CAPITOLO 4: DECISIONI	26
Art.21: Decisione a maggioranza.....	26
Art. 22: Ripresa del round.....	26
Art.23: Tabella per il giudizio nell'Ippon Shobu Kumite.....	26



PARTE 2:	REGOLE DEL KUMITE	27
CAPITOLO 5:	REGOLE GENERALI DEL KUMITE	27
	ART. 24: INIZIO – SOSPENSIONE – TERMINE DELL’INCONTRO DI KUMITE	27
	ART.25: CRITERI PER DECIDERE IPPON E WAZA-ARI.	28
	ART. 26: VITTORIA O SCONFITTA	28
	ART. 27: AREE DI PUNTEGGIO E TECNICHE DI PUNTEGGIO.	30
	ART. 28: AVVERTIMENTI E SANZIONI	30
	ART. 29: INFORTUNI E INCIDENTI.....	33
	ART. 30: CATEGORIE AMMESSE.	35
ARTICOLO 31:	DURATA DI UN INCONTRO INDIVIDUALE DI KUMITE SANBON.....	36
ARTICOLO 32:	LEGAME ED ESTENSIONE.....	36
CAPITOLO 7:	KUMITE DELLA SQUADRA SANBON.	37
	ART. 33: CATEGORIE AMMESSE.....	37
	ART.34: PARTITA A SQUADRE SANBON	37
	ART. 35: I MEMBRI DEL TEAM SANBON.....	37
	ART. 36: CRITERI PER DECIDERE LA SQUADRA VINCITRICE SANBON KUMITE.	38
	ART. 37: PAREGGIO E PARTITA SUPPLEMENTARE	38
CAPITOLO 8:	ROTAZIONE SQUADRA SANBON KUMITE.	39
	ART. 38: CATEGORIE AMMESSE.....	39
	ART. 39: DURATA	39
	ART. 40: LA PARTITA A SQUADRE DI ROTAZIONE.....	39
	ART.41: CRITERI PER DECIDERE LA SQUADRA VINCITRICE	40
	ART. 42: PARITÀ NELLA SQUADRA DI ROTAZIONE	40
	ART. 44: PENALITÀ NELLA SQUADRA DI ROTAZIONE.....	41
PARTE 4:	KUMITE NIHON.	42
CAPITOLO 9:	KUMITE INDIVIDUALE NIHON.	42
	ART. 45: CATEGORIE AMMESSE.	42
	ART. 46: DURATA	42
	ART. 47: PROTEZIONI.....	42
	ART. 48: CONTATTI E TECNICHE VIETATE.....	42
	ARTE. 49: HANTEI NEL KUMITE INDIVIDUALE NIHON	43



CAPITOLO 10: ROTAZIONE TEAM	NIHON KUMITE	
ART. 50: CATEGORIE AMMESSE.....		44
CAPITOLO 11: IPPON KUMITE INDIVIDUALE		45
ART. 51: CATEGORIE AMMESSE KUMITE INDIVIDUALE SHOBU IPPON.....		45
ART. 52: DURATA DI UNA PARTITA.....		45
ART. 53: IL SISTEMA DI GIUDIZIO.....		45
ART.54: SAI SHIAI.....		46
ART. 55: ATTI E TECNICHE VIETATI.....		47
CAPITOLO 12: IPPON KUMITE A SQUADRE		50
ART. 56: CATEGORIE AMMESSE.....		50
ART. 57: PARTITA IPPON A SQUADRE.....		50
ART. 58: I MEMBRI DELLA SQUADRA DELL'IPPON.....		50
ART. 59: CRITERI PER DECIDERE LA SQUADRA VINCITRICE DELL'IPPON.....		51
CAPITOLO 13: ROTAZIONE TEAM IPPON KUMITE		52
ART. 60: CATEGORIE AMMESSE.....		52
ART. 61: DURATA DI UNA PARTITA.....		52
ART. 62: I MEMBRI DELL'IPPON DEL ROTATION TEAM.....		52
ART. 63: PUNTI NELLA ROTAZIONE DELLA SQUADRA.....		53
ART. 64: SOSTITUZIONI NELLA SQUADRA DI ROTAZIONE.....		53
PARTE 6: REGOLE DEL KATA		54
CAPITOLO 14: REGOLE GENERALI DEL KATA		54
ART. 65: GIUDIZIO DI UNA PARTITA.....		54
ART. 66: INIZIO DELL'ESECUZIONE DEL KATA.....		54
ART. 67: TERMINE DELL'ESECUZIONE DEL KATA.....		55
ART. 68: ROUND NELLA GARA DI KATA.....		55
ART. 69: PARITÀ NELLA GARA DI KATA.....		55
ART. 70: RISULTATO FINALE NELLA GARA DI KATA.....		56
ART. 71: CATEGORIE AMMESSE NELLA GARA DI KATA BAMBINI.....		57
ART. 72: CATEGORIE AMMESSE.....		59
CAPITOLO 17: GARA DI KATA PER VETERANI E SENIOR		61
ART.73: CATEGORIE AMMESSE.....		61



ARTE. 74: SQUADRE KATA.....	62
CAPITOLO 18: CRITERI PER LA DECISIONE.....	63
ART. 75: PRESTAZIONI DI BASE.....	63
ART. 76: PUNTI MENO.....	64
ART. 77: SQUALIFICA.....	64
APPENDICI 64	
ART.78: Procedura in caso di infortunio gravissimo.....	64
ART.79: Elenco ufficiale kata WUKF.....	65



Unione Mondiale delle Federazioni di Karate-Do

Regole della competizione di karate

approvato da WUKF ExCom - MAGGIO 2023

Capitolo 1: REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO DEL CONCORSO

ART.1: STRUTTURA DEL CONCORSO

1.1 Le competizioni WUKF si dividono in due tipologie principali: **KATA e KUMITE**

1.2 Ogni gara di kata e kumite sarà suddivisa in diverse categorie: maschile e femminile, individuale e a squadre;

1.3 Inoltre, ogni competizione di kata e kumite sarà divisa in varie categorie di età come segue:

Tabella 1

Categoria	Età	Età	Età	Età	Età	Età
BAMBINI	6-8 anni	9anni	10anni	11anni	12anni	
MINI-CADET	13anni					
CADETTI B	14-15 anni					
CADETTI A	16-17anni					
JUNIOR	18-20anni					
ANZIANI	21-35anni					
VETERANI	36anni e oltre					

1.4 Le categorie della gara WUKF KATA

1.4.1 La gara di kata dei BAMBINI sarà organizzata come **TUTTI GLI STILI** (insieme), divisi per colore della cintura (gradi Kyu - Sistema di cinture JKA), come segue:

- Dal bianco all'arancione (9 - 7 Kyu)
- Dal verde al blu (6 - 4 Kyu)
- Dal marrone al nero (3 Kyu - DAN)

1.4.2 Nella competizione di Kata WUKF CHILDREN, ai concorrenti sarà consentito eseguire solo i Kata SHITEI e SENTEI.

Eccezione: Per i bambini di età compresa tra 12 anni e 3 anni i livelli Kyu e superiori possono eseguire il Tokui Kata nel Round finale.

1.4.3 Per i mini cadetti, cadetti, juniores, seniores e veterani, ci saranno 2 tipi di categorie di Kata:

- Stili principali (separati): Shotokan, Wadoryu, Goju-Ryu, Shito-Ryu e Shorin Ryu;
- Altri stili (tutti insieme): Uechi Ryu, Kyokushinkai, Shukokai, Sankukai, Gosoku Ryu, Budokan,

1.4.3.1 Le categorie di stili principali che non raggiungono il numero valido di concorrenti (vedi Art. 2.1) saranno incluse nella categoria "Altri stili".

1.4.3.2 In ogni categoria di Kata (individuali e a squadre), gli stili che non raggiungono il numero valido di concorrenti e nazionalità (vedi Art. 2.1) saranno inclusi nella categoria Kata Altri Stili.

1.4.4 La competizione di Kata dei Veterani sarà organizzata come **TUTTE LE CINTURE** (insieme) (non gradi APERTI!) e **TUTTI GLI STILI** (insieme)

1.4.4.1 I veterani possono competere solo in una categoria di kata veterani.



1.4.5 Un concorrente può competere SOLO in uno stile di kata ed eseguire kata solo da uno stile che abbia un elenco di kata approvato dal WUKF RefCom e che sia stato incluso nell'elenco ufficiale dei kata WUKF.

1.4.5.1 Kata a squadre: i membri della squadra possono appartenere a stili individuali diversi, ma la squadra deve competere SOLO in uno stile di kata ed eseguire i kata come descritto sopra al punto 1.4.5.

1.4.6 In tutte le categorie di Kata, i concorrenti DEVONO eseguire un kata dal proprio stile in cui si sono registrati. giorno della registrazione. Il loro stile deve essere scritto sul loro badge identificativo e deve essere mostrato sul display del computer del tavolo della giuria.

1.4.7 Il significato dei kata Shitei, Sentei e Tokui

- a) se in un round il kata consentito è un kata Shitei, può essere eseguito qualsiasi kata della lista Shitei
- b) se.....kata Sentei, può essere eseguito qualsiasi kata degli elenchi Shitei e Sentei
- c) se..... kata Tokui, può essere eseguito qualsiasi kata dagli elenchi Shitei o Sentei o Tokui

1.4.8 Il Kata individuale e il Kata a squadre saranno organizzati in turni, come segue:

UN) Se ci sono 30 o meno concorrenti nel Round 1 di una categoria di Kata ($N \leq 30$),

Round 1: i 12 concorrenti con il punteggio più alto accederanno al 2° round. Round 2: i 6 concorrenti con il punteggio più alto accederanno al round finale. Round 3: i tre migliori concorrenti riceveranno le medaglie.

B) Se ci sono più di 30 concorrenti nel Round 1 di una Categoria Kata ($N > 30$)

Round 1: i 18 concorrenti con il punteggio più alto accederanno al 2° round. Round 2: i 6 concorrenti con il punteggio più alto passano al round finale. Round 3: i tre migliori concorrenti riceveranno le medaglie.

1.5 La competizione WUKF KUMITE sarà suddivisa in:

- SHOBU IPPON (Individuale, di squadra e rotazione di squadra)
- SHOBU NIHON (Individuale e di squadra); SHOBU SANBON
- (Individuale, di squadra e rotazione di squadra)

1.5.1 Nella competizione di kumite WUKF per BAMBINI le categorie di età saranno: 6-8; 9 anni, non ci saranno divisioni di cinture o di altezza in queste categorie di età.

1.5.2 Le categorie di altezza si applicheranno alle seguenti categorie di età:

- 10 anni - 145cm/+145cm Maschio/Femmina
- 11 anni - 150cm/+150cm Maschio/Femmina
- 12 anni - 155cm/+155cm Maschio/Femmina

1.5.3 A tutti i concorrenti di Kumite, nelle categorie di kumite specificate, deve essere controllato il peso o l'altezza il giorno della registrazione.

1.5.4 Se un concorrente non ha il suo badge identificativo timbrato in quanto il suo peso o la sua altezza sono stati controllati o se il suo peso o la sua altezza effettivi sono diversi da quelli sul badge identificativo, al concorrente non sarà consentito di competere in quella categoria.



ART.2: REGOLE DI PARTECIPAZIONE

<Torna all'inizio>

2.1 Una categoria WUKF (kata e kumite) **sarà valido** con un minimo di **3** concorrenti (3 per le categorie individuali e 3 squadre per le categorie a squadre). Le regole di fusione saranno stabilite da una squadra composta dai rappresentanti della Commissione Atleti e Allenatori, della Commissione Arbitri e del Comitato Esecutivo (ExCom). In circostanze speciali in cui la fusione non può essere effettuata, la decisione spetta all'ExCom.

2.2. Le circostanze particolari saranno prese in considerazione dal Comitato Esecutivo della WUKF.

2.3 I concorrenti dovranno scegliere se competere in Kumite Ippon o in Kumite Sanbon. Ai concorrenti non è consentito competere in alcuna combinazione di categorie Ippon e categorie Sanbon. (ad esempio: nessun ippon individuale e sanbon di squadra, niente sanbon individuale e ippon a rotazione, ecc.)

2.3.1 Ogni concorrente può scegliere una sola categoria per il Kata e/o una categoria per il Kumite (sia per gli individuali che per le squadre).

Eccezione: I concorrenti possono anche partecipare a una "Categoria Open Individuale" sia nel Kumite che nel Kata

2.3.1.1 I concorrenti devono scegliere se gareggiare nella categoria generale o in quella inclusiva.

2.4 Tutti i concorrenti devono competere SOLO nelle proprie categorie di età, altezza, peso, grado kyu/colore cintura, ecc., con alcune eccezioni, specificate di seguito. Gli junior non possono competere nelle categorie senior. **Eccezioni:**

a) Ad eccezione delle squadre Veterani, tutte le altre squadre di kata e kumite possono utilizzare TRE (3) concorrenti della stessa categoria di età, oppure UN (1) concorrente della categoria di età più DUE (2) concorrenti della precedente categoria di età più giovane. Naturalmente, la squadra potrebbe essere composta anche da 2 Junior e 1 Cadetto A.

Esempio: la squadra Junior Kata può essere formata da 1 Junior + 2 Cadetti A, ma non è ammesso un mini cadetto.

b) I veterani possono competere nella categoria di età Senior o Veteran, ma non in entrambe. Inoltre, non possono mischiare eventi di categoria di età individuali o a squadre, ad esempio, fare Individual Veteran Kumite e Senior Sanbon Team Kumite.

c) Eccezione: i veterani possono competere in un evento individuale Veteran Ippon e in un evento a squadre Veteran Sanbon.

2.4.1 Il Comitato Esecutivo della WUKF prenderà in considerazione circostanze particolari.

2.5 Ogni Federazione può iscrivere un numero massimo di squadre ed un numero massimo di concorrenti individuali in ogni categoria di Kumite e/o Kata secondo la Tabella 2 sottostante:

Tabella 2

Numero di individui concorrenti iscritti	Numero massimo di squadre ammesse all'iscrizione per categoria	Numero massimo di atleti che possono essere iscritti per categoria
Fino a 10	1	2
11 - 50	2	6
51 - 100	4	8
Da 101 a 150	6	10
Oltre 150	8	12



ART. 3: PERSONALE DEL CONCORSO

<toma all'inizio>

- 3.1 **Direttore della competizione:** è nominato dal Comitato Esecutivo della Federazione Mondiale di Karate-Do (WUKF-ExCom.). Egli/ella governerà la condotta e lo sviluppo della competizione ma non potrà interferire con le regole di giudizio. Sarà assistito da altro personale di gara.
 - 3.2 **Medico della concorrenza:** è nominato dal WUKF-ExCom. Gestirà tutte le questioni mediche durante la competizione. Registrerà l'infortunio di un concorrente su un "Modulo INFORTUNIO". È autorizzato a esprimere la propria opinione in merito all'idoneità o meno di un concorrente a competere o continuare un incontro in un round e/o la competizione.
 - 3.3 **La squadra di pronto soccorso:** deve essere pronto ad intervenire insieme al medico di gara in caso di infortunio o malattia.
 - 3.4 **Squadra di sicurezza:** Non devono permettere agli intrusi di entrare nell'area di gara. L'organizzatore nazionale del torneo nominerà questa squadra.
- 3.5 Nessuna competizione avrà inizio senza la presenza del medico di gara e della squadra di pronto soccorso.

ART. 4: UNIFORMI UFFICIALI

LA DIVISA DELL'ARBITRO

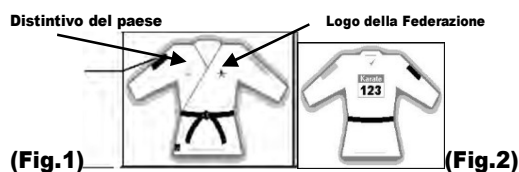
- 4.1 Tutti i giudici e gli arbitri devono indossare l'uniforme ufficiale progettata dal WUKF-ExCom. Questa uniforme deve essere indossata in tutti i tornei, corsi ed esami.
- 4.1.1 È obbligatorio indossare la Blazer Jacket in tutte le competizioni di kata. Tuttavia, in condizioni di calore eccessivo, la Commissione Arbitrale WUKF deciderà quando tutti gli Arbitri e i Giudici, in tutti i tatami, potranno togliersi la Blazer Jacket.
- 4.2 La divisa dell'Arbitro Ufficiale è composta da:
 - Una giacca blu navy con due bottoni argentati Un
 - distintivo WUKF / continentale
 - Un distintivo di qualificazione WUKF
 - Una maglietta bianca WUKF
 - Una camicia blu WUKF per Refcom Una
 - cravatta rossa WUKF/continental.
 - Pantaloni grigio chiaro
 - Calzini neri che coprono 2/3^{terzo} dello stinco. Scarpe
 - nere con suola morbida.
- 4.3 Durante l'attività arbitrale sul tatami, agli arbitri e ai giudici non è consentito indossare orologi, braccialetti, penne, telefoni cellulari, spille da cravatta o altri oggetti che potrebbero causare lesioni, né utilizzare il telefono cellulare.

L'UNIFORME DEL CONCORRENTE

- 4.4 Tutti i concorrenti devono indossare un Karate-Gi pulito e bianco (giacca e pantaloni), sul quale può essere riportato il marchio/logo del produttore e un discreto marchio commerciale bianco.
- 4.4.1 Sono ammessi kimono con ricami, come strisce o il nome del produttore.



4.5 Un concorrente può avere solo i seguenti elementi pubblicitari sulla sua giacca da karate: è consentito un distintivo nazionale (massimo 10 centimetri quadrati), il logo WUKF che sarà posto sul lato inferiore destro della giacca del Gi, il logo della federazione sul lato sinistro del petto (*Figura 1*) e con un solo pannello con il logo pubblicitario della sponsorizzazione sul retro del top Gi dei concorrenti. Deve essere all'altezza delle spalle e misurare al massimo 30 x 15 cm (*Figura 2*).



4.6 La giacca del Karate-Gi, stretta in vita con la cintura, deve avere una lunghezza complessiva tale da coprire i fianchi, ma non arrivare alle ginocchia.

4.7 La lunghezza complessiva della cintura deve essere tale da lasciare circa 15-30 cm di lunghezza extra su entrambe le estremità dopo essere stata correttamente annodata attorno alla vita, ma non deve arrivare alle ginocchia.

4.8 Le maniche della giacca devono arrivare a metà avambraccio e non devono essere più lunghe della piega del polso. Le maniche non devono essere arrotolate.

4.9 I pantaloni devono essere sufficientemente lunghi da coprire due terzi dello stinco e non devono arrivare alla caviglia. I pantaloni non devono essere arrotolati.

4.10 Le donne musulmane possono indossare una sciarpa bianca o un chador.

4.11 Solo le atlete possono indossare una semplice maglietta bianca sotto la giacca del Karate-Gi.

4.12 Nelle gare di Kata i concorrenti devono indossare una cintura del proprio grado di Karate.

4.13 Ai fini dell'identificazione, quando vengono utilizzate le bandiere negli incontri di Kata e Kumite, ogni concorrente dovrà indossare una cintura rossa/bianca attorno alla vita, in sostituzione della cintura di grado.

4.14 Se un concorrente è vestito in modo inappropriato per un incontro, prima dell'ingresso sul tatami, l'arbitro concederà al concorrente 2 minuti per cambiare la sua uniforme per conformarsi alle regole WUKF. Se dopo questo periodo (2 minuti) il concorrente non è stato in grado di cambiare la sua uniforme la decisione dell'arbitro sarà la squalifica per questo concorrente. L'allenatore del concorrente è responsabile di garantire che il concorrente sia vestito in modo appropriato per la competizione.

Eccezione: per la sostituzione o la riparazione di danni durante la partita vera e propria.

4.14.1 Il numero di gara può essere indossato sul retro della giacca Gi. Tuttavia, se richiesto, il concorrente e/o l'allenatore devono essere in grado di mostrarlo prima dell'inizio della categoria o del girone.

4.14.2 Oltre alle etichette di produzione del marchio, i loghi di organizzazioni sportive internazionali non approvate non sono consentiti sulle uniformi e sulle attrezzature utilizzate nelle competizioni. I concorrenti non possono essere squalificati se tale logo/etichetta è sulla loro uniforme/attrezzatura e dovrebbe essere data loro la possibilità di rimuoverlo. Il processo di rimozione deve iniziare immediatamente, ma se il concorrente o l'allenatore si rifiuta di rimuovere l'etichetta, sarà consentita una squalifica. L'etichetta con il logo WUKF non è obbligatoria ma consigliata.



LA DIVISA DELL'ALLENATORE

- 4.15 Durante la competizione, tutti gli allenatori dovranno indossare una tuta nazionale (o pantaloni e polo nazionale) con il nome della loro Nazionale o Federazione, un badge ufficiale e il tesserino identificativo consegnato presso la Sala Iscrizioni.
- 4.15.1 È vietato all'allenatore indossare il Karate Gi durante l'allenamento, anche se indossa una giacca della tuta sopra.
- 4.15.2 Inoltre, è vietato indossare la giacca della tuta intorno ai fianchi o avere zaini/zaini posteriori, macchina fotografica, altri badge addosso mentre si allena. Agli allenatori è consentito avere un marsupio o un moon bag intorno alla vita quando si allenano.
- 4.15.2 Inoltre, è vietato indossare la giacca della tuta sui fianchi, avere zaini posteriori, macchine fotografiche, altri distintivi, ecc.
- 4.16 Agli allenatori vestiti in modo improprio saranno concessi 2 minuti per cambiarsi. Se, dopo questo periodo (2 minuti), l'allenatore non è stato in grado di cambiare la sua uniforme, l'arbitro lo inviterà a lasciare l'area di gara.
- 4.17 Sul Tatami, agli allenatori non è consentito aiutare i concorrenti a indossare o sistemare il loro Karate-Gi o altri indumenti.
- 4.18 Gli ufficiali della WUKF o il direttore di gara possono radiare qualsiasi ufficiale o concorrente che non rispetti il presente regolamento.

ART. 5: EQUIPAGGIAMENTO, VESTIARIO E PRESENTAZIONE DI PROTEZIONE

<torna all'inizio>

Nelle competizioni WUKF possono essere utilizzati i seguenti dispositivi di protezione:

- 5.1. **Guanti:** bianco per Shiro, rosso per Aka, corrispondenti al colore della loro cintura da kumite per quel round.
- 5.1.1 È possibile indossare guanti speciali, previa approvazione del WUKF-ExCom.
- 5.2 **Paradenti** può essere di qualsiasi colore o incolore (trasparente) ma non rosso. Gli arbitri devono controllare il colore prima che inizi la partita. Se il colore è rosso, il concorrente deve cambiarlo.
- 5.3 **Protezioni inguinali** deve essere indossato sotto il Karate-Gi.
- 5.4 **Protezioni per il torace** (per le categorie Mini-Cadet, Cadetti, Junior, Senior e Veterani (kumite femminile) devono essere di colore bianco o incolore (trasparenti) e indossati sotto la giacca Gi.
- 5.5 **Protettore del corpo** (per i bambini Nihon Kumite) deve essere bianco o double face rosso/bianco (consigliato), corrispondente al colore della loro cintura da kumite per quel round. Può essere indossato sopra la giacca Gi.
- 5.5.1 **Protezione per la testa** (per i bambini Nihon Kumite) deve essere bianco.
Tuttavia, un bambino può indossare un caschetto di colore rosso, corrispondente al colore della sua cintura da kumite per quel round.
- 5.6 Tutti gli equipaggiamenti protettivi devono essere approvati dal WUKF-ExCom. Le seguenti regole si applicano all'uso degli equipaggiamenti protettivi:
- 5.7 **Attrezzatura obbligatoria:**
- Guanti (Kumite Nihon, Sanbon e Ippon / guanti speciali WUKF progettati per Ippon Kumite o simili modelli, come i tradizionali guanti in materiale bianco piatto).
 - Paradenti (Kumite Ippon, Kumite Sanbon)



- Protezioni inguinali (Sanbon maschile, Nihon maschile e Ippon Kumite maschile)
- Protezioni per il torace (Ippon Kumite femminile, Sanbon Kumite)
- Protezioni per il corpo (Nihon Kumite per bambini)
- **Caschi** (Nihon Kumite per bambini)
- Protezioni per il collo del piede BIANCO (protezione per il collo del piede rossa consentita per il concorrente AKA) (Nihon e Sanbon Kumite)

5.8 **Attrezzatura consentita**

- Durante il kata e il kumite, l'atleta deve indossare occhiali sportivi (approvati dal medico di gara) o lenti a contatto a proprio rischio.
- **Paradenti** (Kumite del Nihon)
- **Parastinchi (bianchi o rossi)** (Kumite Nihon e Sanbon)

5.9 **Attrezzatura proibita:**

- Occhiali (di vetro o di plastica dura) per kumite.
- Parastinchi per Ippon kumite.
- Protezione per il collo del piede per Ippon Kumite

5.9.1 È obbligatorio che l'allenatore informi il medico di gara di qualsiasi articolo o dispositivo medico (pacemaker, dispositivo di sorveglianza, lenti a contatto, ecc.) indossato da un concorrente. Se l'arbitro scopre un articolo del genere non autorizzato dal medico WUKF, il concorrente verrà squalificato.

5.9.2 I concorrenti necessitano dell'approvazione scritta del medico di gara per indossare occhiali speciali o qualsiasi altro articolo o dispositivo speciale (vedere §5.9.1).

UNGHIE, OGGETTI METALLICI, CAPELLI e BENDE

5.10 Tutti i concorrenti sono tenuti a tenere le unghie delle mani e dei piedi corte, in modo che non superino l'estremità delle dita, e non devono indossare oggetti metallici o ciglia finte che potrebbero causare lesioni a se stessi o all'avversario.

5.11 Ogni concorrente deve tenere i capelli puliti e tagliati o legati a una lunghezza tale da non ostacolare la sua prestazione o metterlo in pericolo durante una partita.

5.12 Le donne possono indossare fermagli per capelli discreti (non metallici) durante una gara di Kata.

5.13 Ai concorrenti non è consentito indossare bende o supporti, salvo autorizzazione del medico di gara.

5.14 Ai concorrenti non è consentito indossare Hachimaki, amuleti o braccialetti.

5.15 Se il concorrente si presenta nell'area di gara violando le regole di cui sopra, l'arbitro gli concederà 2 minuti per rimediare secondo le regole WUKF. In caso contrario, la decisione sarà KIKEN per questo concorrente. L'allenatore del concorrente è responsabile di garantire che il concorrente non violi queste regole.

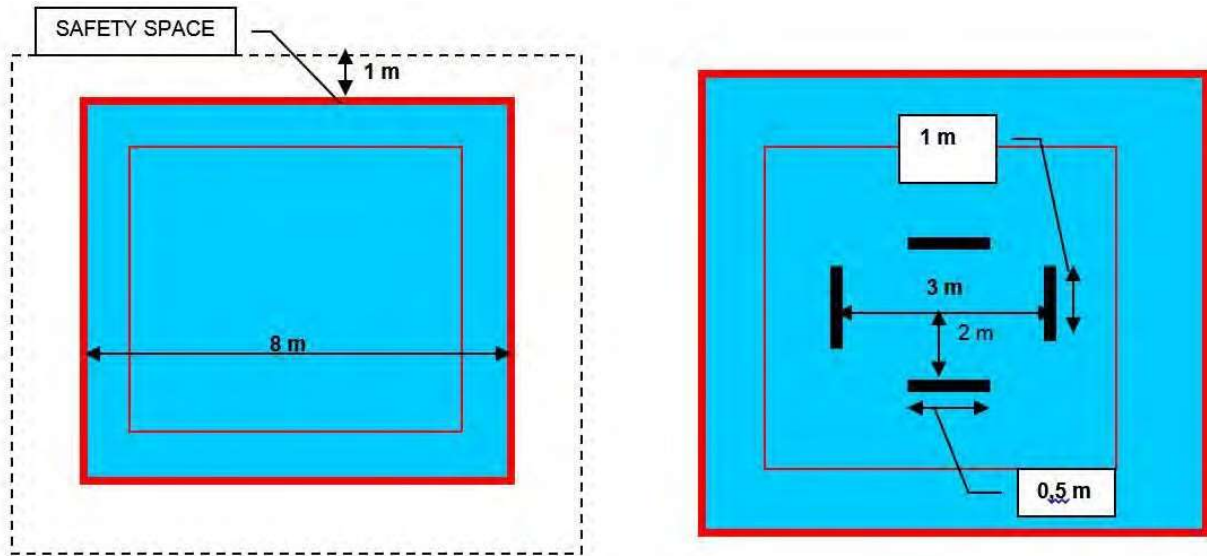
ART. 6: DIMENSIONI DELL'AREA DI GARA

<toma all'inizio>

6.1 Il tappetostuoie sono obbligatori. Devono essere bordati come in Fig. 3.

6.2 **Il kumite:** La dimensione dell'area di gara deve essere di 8 x 8 metri per Ippon e Sanbon Kumite e di almeno 6 x 6 metri per Nihon Kumite. Deve esserci uno spazio di sicurezza con materassini di almeno 1 metro tutto intorno a ogni tatami.

6.3 **Cadere:** La dimensione dell'area deve essere sufficientemente ampia da consentire ai partecipanti di eseguire il Kata in sicurezza.



(Fig.3)

ART. 7: ATTREZZATURA DI GARA

- 7.1 L'attrezzatura di gara sarà preparata dall'organizzatore della gara e dall'organizzatore WUKF.
- 7.2 5 bandiere rosse e 5 bandiere bianche per ogni tatami.
- 7.3 5 Tabelloni punteggi Kata per ogni tatami.
- 7.4 Attrezzatura di registrazione: fogli di punteggio e moduli di registrazione, penne, calcolatrici, ecc.
- 7.5 cinture rosse e bianche per ogni tatami.
- 7.6 Il sistema informatico WUKF è obbligatorio. Gli organizzatori nazionali garantiranno che venga trasportato in sicurezza e utilizzato correttamente.
- 7.7 Fischietti, campanelli o gong per annunciare i segnali orari.

ART. 8: PROTESTA CONTRO LA DECISIONE E REVISIONE DELLA DECISIONE

<torna all'inizio>

- 8.1 I concorrenti non possono protestare personalmente contro la decisione del collegio arbitrale.
- 8.2 Solo l'allenatore della squadra coinvolta può presentare reclamo al Tatami Manager contro una decisione, quando si ritiene che la decisione presa dal collegio arbitrale abbia violato le Regole della partita o le Regole di giudizio.
 - 8.2.1 Gli allenatori non devono interrompere i lavori del Tavolo della Giuria chiedendo di controllare le liste dei partecipanti o altri documenti, o chiedendo spiegazioni, ecc.
 - 8.2.2 L'allenatore può attirare l'attenzione del Tatami Manager se c'è un problema amministrativo **errore** (concorrente sbagliato al posto di un altro, punti o avvertimenti assegnati in modo errato, contenuti visualizzati errati, ecc.) durante la partita.



8.2.3 L'allenatore può presentare reclamo per iscritto alla Commissione Arbitrale WUKF, ma solo dopo la fine della partita.

8.2.4 QUANDO la categoria è terminata e i medagliati vengono avvisati, nessuno può appellarsi alla decisione.

PROCEDURA DI PROTESTA:

8.3 L'allenatore annuncia al responsabile del tatami che intende presentare un reclamo ufficiale alla Commissione arbitrale WUKF una volta terminata la partita.

8.4 Il responsabile del tatami interromperà l'intero round e ne informerà la Commissione Arbitrale WUKF.

8.5 Prima che l'allenatore presenti una protesta ufficiale, deve pagare una tassa di protesta al tesoriere della WUKF. La tassa verrà restituita se la protesta verrà accolta. Gli allenatori possono consultare l'elenco delle tasse sulla pagina Web della WUKF.

8.6 L'allenatore compila il "FOGLIO DI PROTESTA" e lo consegna al Responsabile del Tatami che lo consegnerà alla Commissione Arbitrale WUKF.

8.7 La Commissione Arbitrale WUKF esaminerà il reclamo e le prove a supporto e potrà chiedere spiegazioni al Responsabile del Tatami e al Collegio Arbitrale di quel tatami.

8.8 Se ritengono che la decisione sia palesemente irragionevole, possono chiedere al collegio arbitrale di rivedere la propria decisione e correggere l'errore.

8.9 È l'allenatore ad essere responsabile di fornire le prove per la protesta.

8.10 La Commissione Arbitrale WUKF, dopo l'approvazione del WUKF-ExCom, comunicherà la decisione finale al Tatami Manager. Il Tatami Manager informerà l'allenatore della decisione finale.

8.11 La Commissione Arbitrale WUKF può penalizzare l'arbitro o gli arbitri che hanno causato la protesta.

8.12 L'Allenatore può segnalare al Tatami Manager qualsiasi errore amministrativo non appena viene rilevato (concorrente sbagliato al posto di un altro, punti o avvertimenti assegnati in modo errato, contenuto visualizzato in modo errato, ecc.).

8.13 Per ridurre al minimo eventuali errori di mappatura, il vincitore di ogni incontro deve confermare il proprio nome al tavolo della giuria prima di lasciare l'area.

8.14 La prova video relativa ad un presunto errore di valutazione tecnica non è accettata come prova per la protesta.

8.14.1. La prova video è accettata, come prova, solo per errori amministrativi e solo se l'incidente è chiaramente visibile.

ART. 9: ALTRE QUESTIONI

<torna all'inizio>

9.1 Nel caso di una situazione non prevista dal presente Regolamento o nel caso in cui vi sia un dubbio sull'applicabilità del presente Regolamento a una determinata situazione, il Tatami Manager e il collegio arbitrale si consulteranno tra loro per trovare una soluzione per quella specifica situazione.

9.1.1 La decisione deve essere approvata dalla Commissione Arbitrale WUKF e dal WUKF-ExCom. Tutti i funzionari saranno informati di questa decisione e verrà fatto un annuncio pubblico.

9.2 Tutti i Karate-ka, compresi concorrenti, allenatori, dirigenti o chiunque sia in contatto con il concorrente, i giudici o altri ufficiali, devono seguire gli ideali del Karate-Do di buon carattere, sincerità, impegno, etichetta e autocontrollo.



9.3 Agli allenatori, ai presidenti delle federazioni e agli spettatori non è consentito sostare nell'area del tatami o nell'area del tavolo della giuria, né è consentito loro parlare o distrarre o interferire con il lavoro degli ufficiali del tavolo della giuria.

9.4 Agli allenatori non è consentito accompagnare un atleta di Kata sul tatami.

Eccezione: Con il permesso del Tatami Manager, un allenatore può accompagnare un concorrente disabile sul tatami per consentirgli di gareggiare. Esempio: concorrenti ipovedenti.

CAPITOLO 2: REGOLE DI GIUDIZIO

ART. 10: QUESTIONI GENERALI

<toma all'inizio>

- 10.1 Tutte le attività arbitrali saranno conformi alle regole WUKF e saranno coordinate dalla Commissione arbitrale WUKF (WUKF-Refcom). La WUKF-Refcom sarà composta da un numero dispari di membri (3, 5 o 7) e sarà guidata dal Presidente della WUKF-Refcom.
- 10.2 In assenza del Presidente della Commissione Arbitrale WUKF, il Supervisore della Commissione Arbitrale WUKF assumerà tutti i suoi doveri e responsabilità.
- 10.2.1. In assenza del Supervisore della Commissione Arbitrale WUKF, tutte le responsabilità saranno automaticamente delegate a uno dei Vicepresidenti della Commissione Arbitrale WUKF.
- 10.3 Tutte le attività sul tatami saranno guidate da un Tatami Manager. Il Tatami Manager è un titolo/nomina assegnato a ogni evento e che guiderà l'attività dentro e intorno al proprio tatami.
- 10.3.1 L'Assistente del Responsabile del Tatami aiuterà il Responsabile del Tatami.
- 10.4 Il collegio arbitrale per il Sanbon Team Kumite sarà composto da: Arbitro Centrale (**Sushi**), giudice dello specchio (**Fukushin**), Spostamento di Kansa e l'Arbitro (**CANADA**).
- 10.4.1 Il collegio arbitrale per l'Ippon Team Kumite sarà composto dall'arbitro centrale (**Sushi**) e 4 giudici d'angolo.
- 10.5 Il personale del tavolo della giuria sarà composto da: **Registrazione ufficiale** e il **Funzionario IT**.
- 10.6 Tutti gli arbitri devono scegliere se essere un concorrente o un arbitro. Non possono competere e arbitrare nello stesso torneo.
Eccezione: I concorrenti veterani possono arbitrare nella stessa competizione, DOPO che la loro "Competizione Veterani" è terminata, nel giorno stabilito.
- 10.7 L'Arbitro, il Giudice/i, il Moving Kansa e il Kansa (arbitro) devono evitare di condurre un incontro di kumite se è coinvolto un concorrente della propria federazione o nazione. L'Arbitro, il Giudice, il Moving Kansa o l'Arbitro devono informare il Tatami Manager di questa situazione. A seconda della situazione, il Tatami Manager può sostituire l'ufficiale con uno neutrale (se possibile) o può decidere di utilizzare questo ufficiale.
- 10.8 Tutti i membri del collegio arbitrale devono garantire l'ordine sul tatami e tutte le altre azioni che contribuiranno al buon andamento della competizione.
- 10.9 Il Collegio arbitrale garantirà che queste regole vengano applicate in modo imparziale sul Tatami.

ART. 11: NOMINE

<toma all'inizio>



- 11.1 Il presidente della Commissione arbitrale WUKF è nominato dal Comitato esecutivo WUKF (WUKF-ExCom).
- 11.2 La composizione della Commissione arbitrale WUKF sarà proposta dal Presidente della Commissione arbitrale WUKF e la sottoporrà all'ExCom WUKF per l'approvazione.
- 11.3 Il responsabile del tatami e il collegio arbitrale per ogni tatami sono nominati dalla Commissione arbitrale WUKF.
- 11.3.1 Il responsabile del tatami è subordinato alla Commissione arbitrale WUKF.
- 11.4 L'Assistente del Responsabile del Tatami viene nominato dal Responsabile del Tatami tra i suoi componenti, tra gli Arbitri Capo o tra gli Arbitri Senior.
- 11.5 L'arbitro centrale (**Sushi**), giudice dello specchio (**Fukushin**), Moving Kansa, Arbitro (**Canada**) i giudici d'angolo saranno nominati dal responsabile del tatami, tra il collegio arbitrale prima o durante ogni partita.
- 11.6 Il personale del tavolo della giuria viene nominato dall'organizzatore della competizione e dall'organizzatore della WUKF e deve essere approvato dal WUKF-ExCom.

ART. 12: DOVERI GENERALI DEGLI ARBITRI E DEI GIUDICI

Il responsabile del tatami, l'arbitro (**Sushi**), giudice dello specchio (**Fukushin**), Moving Kansa, Arbitro (**Canada**) i giudici d'angolo hanno i seguenti compiti:

- 12.1 Imparare e conoscere le Regole di Gara di Karate della WUKF.
- 12.2 Essere obiettivi, imparziali e giusti.
- 12.3 Per mostrare rispetto e comprensione.
- 12.4 Devono comportarsi con dignità e dimostrare rispetto per i concorrenti e gli altri ufficiali.
- 12.5 I loro movimenti durante la partita devono essere vigorosi, agili, raffinati, rapidi, sicuri e precisi, mantenendo un atteggiamento consono agli ufficiali della WUKF.
- 12.6 Devono concentrare la loro completa attenzione sulla partita, osservando attentamente ogni concorrente e giudicando correttamente ogni loro azione.
- 12.7 Durante l'incontro non devono parlare con nessuno, se non con il Tatami Manager, il suo assistente, gli altri giudici, i concorrenti e la Commissione Arbitrale WUKF.

ART. 13: RESPONSABILITÀ E DOVERI DEL RESPONSABILE TATAMI ((TM)E ASSISTENTE TM (ASSISTENTE)

- 13.1 Assicurare la gestione delle attività sul tatami (organizzazione, coordinamento e supervisione)
- 13.2 TM ha la responsabilità ultima di tutte le attività svolte dentro e attorno al tatami.
- 13.3 Può chiamare SHUGO per discutere un problema.
- 13.4 Sarà responsabile di garantire che le partite vengano condotte secondo queste Regole di Competizione e che, qualora si verifici un incidente insolito, TM baserà la sua decisione su queste regole.
- 13.5 Può interrompere la partita e può chiedere al collegio arbitrale di rivedere un amministrativo errore.



- 13.6 Consiglia e guida gli arbitri e i giudici sul suo tatami.
- 13.7 Nomina l'arbitro centrale, il giudice specchio e i giudici Kansa o d'angolo prima della partita.
- 13.8 Se durante una partita si rendesse necessario sostituire uno di loro, il TM interromperà immediatamente la partita e selezionerà un sostituto senza perdita di tempo.
- 13.9 Supervisione dell'attività del Tavolo della Giuria
- 13.10 Osservare e valutare le prestazioni dell'arbitro durante la giornata. TM prepara un rapporto scritto giornaliero sul collegio arbitrale e sugli incidenti speciali (se presenti) accaduti sul suo Tatami.
- 13.11 Deve essere diplomatico per risolvere i disaccordi che si verificano dentro e intorno al suo tatami.
- 13.12 Deve trovare soluzioni a tutti i problemi e a tutte le situazioni e promuoverne rapidamente la risoluzione in conformità con le Regole.
- 13.13 Assegnare vari compiti agli arbitri (controllo, convocazione dei concorrenti, liste, sedie, caffè, ordine, ecc.)

Responsabilità che il Tatami Manager deve delegare al collegio arbitrale:

- 13.14 Garantire l'ordine e la sicurezza dentro e intorno al tatami.
- 13.15 Verificare i badge identificativi degli allenatori e dei concorrenti.
- 13.16 Verificare le Categorie di Gara, la presenza dei Concorrenti.
- 13.17 Verificare l'elenco delle categorie e l'eventuale scheda infortuni del concorrente.
- 13.18 L'Assistente TM deve svolgere tutti i compiti delegati da TM e deve essere pronto a sostituire TM e ad assumersi tutte le responsabilità e i doveri di cui sopra, in assenza del Responsabile del Tatami.

ART. 14: RESPONSABILITÀ E DOVERI DELL'ARBITRO((SUSHI))

L'arbitro avrà il potere:

- 14.1 Per condurre le partite, incluso l'inizio e la fine.
- 14.2 Annunciare la decisione della giuria.
- 14.3 Spiegare, ove necessario, le motivazioni alla base di tali decisioni.
- 14.4 Annunciare falli ed emettere ammonizioni (prima, durante e dopo una partita).
- 14.5 Per adottare altre misure disciplinari (ad esempio, espellere/sospendere un concorrente da una partita).
- 14.6 Per ottenere consigli e informazioni dal giudice Mirror, dal Moving Kansa, dall'arbitro e/o dai giudici d'angolo.
- 14.7 Decidere la vittoria a maggioranza in base alla tabella di giudizio(*vedere Tabella 4*).
- 14.8 Per estendere la durata della Partita.
- 14.9 Consultare il Tatami Manager ogniqualvolta abbia difficoltà a prendere decisioni.

ART. 15: RESPONSABILITÀ E DOVERI DEL GIUDICE SPECCHIO (FUKUSHIN), DEI GIUDICI D'ANGOLO, DEL KANSA IN MOVIMENTO E DELL'ARBITRO (KANSA)

- 15.1 Assistere, aiutare e informare l'Arbitro.
- 15.2 Esercitare il diritto di voto su una decisione durante una partita.
- 15.3 Valutare le prestazioni dei concorrenti.
- 15.4 I giudici dovranno osservare attentamente le azioni dei concorrenti nel loro campo visivo.

Nei seguenti casi, dovranno segnalare immediatamente all'arbitro tramite una bandierina, un fischietto e/o una mano, esprimendo correttamente la loro opinione:



- UN)** Quando notano un infortunio o una malattia di un concorrente prima che se ne accorga l'arbitro.
- B)** Quando percepiscono un'azione che ritengono debba essere premiata con un Ippon o un Waza-ari.
- C)** Quando un concorrente sembra sul punto di commettere, o ha commesso, una tecnica, un'azione o un comportamento proibito.
- D)** Quando entrambi i concorrenti o uno solo di essi escono dall'area di gara.
- e)** In tutti i casi in cui sia necessario richiamare l'attenzione dell'arbitro.

15.5 Ogni giudice valuterà costantemente l'eccellenza relativa della sportività dei concorrenti e segnalerà esprimere la propria opinione in modo indipendente, nel modo prescritto.

15.6 Se il giudice specchio nota qualcosa di insolito e non contemplato in queste regole, può segnalare all'arbitro centrale di interrompere la partita con un palmo esteso rivolto verso l'arbitro centrale.

IL KANSA IN MOVIMENTO:

15.7 Si sposta all'esterno dell'area di gara, sul bordo del tatami

15.8 Informa il Tatami Manager di eventuali problemi disciplinari.

15.9 Deve osservare e annunciare (con un fischio) qualsiasi Jogai ma solo per quanto riguarda la linea di fronte di lui.

15.10 Si concentrerà sulla partita e darà la sua opinione solo quando l'arbitro gliela richiederà.

15.11 Lui/lei può esercitare il proprio diritto di voto su una decisione Hantei"

L'ARBITRO (KANSA):

15.12 Lui/lei è responsabile del risultato ufficiale della partita e deve scriverlo sul tabellone segnapunti.

15.13 Informa il Tatami Manager di eventuali problemi.

15.14 Dovrà tenere un tabellone segnapunti esplicito, registrando correttamente i punti, gli avvertimenti e le penalità.

15.15 Controlla e verifica le note esposte sul tavolo della giuria (punteggi, ammonizioni e penalità).

15.16 Se l'arbitro non sente il segnale dal tavolo della giuria, annuncia Atoshi Baraku con un fischio o con le parole.

15.17 : Non può esercitare il diritto di voto su una decisione Hantei"

15.18 TABELLONE DEL KANSA(Fig.4)

Concorrente numero	SHIRO PUNTI E PENALITÀ						HANTEI (Risultato)		Anche conosciuto come PUNTI E PENALITÀ					Concorrente numero
	ATENAI	UN	ACH	AH			ATENAI	UN	ACH	AH				
1125							X							345
	KINSHI	II 1	La 2	II KCH	KH									
PUNTI	○	●												PUNTI

WAZA ARI

IPPON

NO KACHI (VINCITORE)

HIKWAKE (uguale)

RENDERE (PIÙ ALLENTATO)



ART. 16: RESPONSABILITÀ E DOVERI DEL TAVOLO DELLA GIURIA (Ufficiale verbalizzatore) e il funzionario IT)

- 16.1 Il **Funzionario IT** manterrà sul computer una registrazione accurata del tempo di gioco, dei punti e delle penalità.
- 16.1.1 Il **Funzionario IT** Deve essere una persona qualificata che conosca il programma informatico del tavolo della giuria e le regole WUKF, e che abbia buone capacità comunicative.
- 16.2 Il **Registrazione ufficiale** annuncerà il nome di ogni concorrente o squadra per ogni partita e si assicurerà che il concorrente o la squadra corretta è sul Tatami. Lei/lui registrerà i punteggi nel programma/software IT utilizzato per gestire la competizione.
- 16.3 Prima di ogni turno, il **Registrazione ufficiale** controllerà il tabellone e qualsiasi scheda infortuni pertinente allegata.
- 16.3.1 Devono esaminare il foglio infortuni e informare il Tatami Manager di eventuali infortuni dei concorrenti.
- 16.3.2 L'arbitro addetto alla registrazione deve inviare tutti i "Fogli degli infortuni" al tavolo principale al termine della partita.



CAPITOLO 3: TERMINOLOGIA E GESTI

<torna all'inizio>

ART. 17: IL SIGNIFICATO DEI TERMINI UTILIZZATI E DEI GESTI CORRELATI

(comandi, penalità, annunci) utilizzati durante un incontro di kumite sono i seguenti:

Tabella 3

Comandi	Significati	Gesti
AIUCHI	Punteggio simultaneo. Nessun punto assegnato.	L'arbitro unisce i pugni davanti al petto.
AKA (SHIRO) NO CACHI	Vittoria dei biancorossi.	L'arbitro alza il braccio teso più in alto della spalla, verso il vincitore.
ATENAI	Attenzione per qualsiasi contatto eccessivo	L'arbitro alza una mano a pugno, coperta dall'altra, all'altezza del petto, e la mostra al trasgressore.
ATOSHI BARAKU	Ancora un po' di tempo	Un segnale acustico verrà emesso dal cronometrista 15 secondi prima dello scadere del tempo.
IPPON DI AWASETE	Due Waza-ari riconosciuto come un Ippon.	L'arbitro alza il braccio teso più in alto della spalla, verso il concorrente in questione.
CUI	Ultimo avvertimento.	L'arbitro punta l'indice verso il petto del trasgressore, formando un angolo di 45 gradi.
ENCHO-SEN	Estensione.	L'arbitro fa riprendere l'incontro con il comando "Shobu Hajime".
HANSOKU	Fallo/Squalifica.	L'arbitro punta l'indice verso il viso del trasgressore e annuncia la vittoria dell'avversario.
HANTEI	Sentenza.	L'arbitro emette il suo giudizio fischiando, mentre i giudici esprimono la loro decisione con un segnale fatto con le mani o con la bandiera.
Ciao	Il più veloce/primo a segnare.	Una mano aperta che tocca il palmo dell'altra mano con le dita.
RISVEGLIO	Un pareggio	L'arbitro estende entrambe le braccia lateralmente e leggermente verso il basso, con i palmi rivolti verso l'alto.
IPPON	Un punto.	L'arbitro alza il braccio teso più in alto della spalla, verso il concorrente in questione.
Giogaia	Uscire dall'area di combattimento.	L'arbitro punta l'indice a un angolo di 45 gradi rispetto al confine dell'area dal lato del trasgressore e poi punta un altro indice in aria a un angolo di 60 gradi dal lato del trasgressore e commina un Kinshi (nel Sanbon kumite) / Jogai (nel Ippon kumite).



CIOCCOLATO	Rinuncia.	L'arbitro punta l'indice verso i piedi del concorrente.
KINSHI	Attenzione per proibito Comportamento	L'arbitro punta l'indice verso l'alto, formando un angolo di 60 gradi, dalla parte del trasgressore.
MAAI	Distanza sbagliata.	Entrambe le mani sono sollevate, aperte e parallele al pavimento, una rivolta verso l'altra.
Motonoichi	Posizione originale.	L'arbitro e i giudici tornano alle rispettive linee.
MUBOBI	Comportamento indifeso	Nell'Ippon Shobu, dal lato del trasgressore, l'arbitro dice AKA/SHIRO Mubobi e punta l'indice in aria con un angolo di 60 gradi. (vedere Art. 18 e Art. 20.1)
IMASU NUKETE	Obiettivo mancato.	Una mano chiusa che attraversa davanti al corpo.
SHIKAKU	Radiazione dall'albo torneo	L'arbitro punta prima con l'indice il viso del trasgressore, poi obliquamente sopra e dietro, fuori dall'area.
SAI SHIAI	Una nuova partita	Nell'Ippon Kumite, se c'è un pareggio, si terrà un altro incontro. Questa rivincita è chiamata Sai Shiai
SHOBU SANBON (Nihon / Ippon) GIOCO	Inizia la partita.	L'arbitro si posiziona sulla linea ufficiale.
SHOBU HAJIME	Avvia la partita estesa.	L'arbitro si posiziona sulla linea ufficiale.
SHUGO	Sono stati convocati i giudici.	L'arbitro fa segno con entrambe le mani, con i palmi rivolti verso l'interno.
SORRISO	Fine della partita.	L'arbitro è posizionato con il palmo di una mano tra i concorrenti, con il braccio teso.
TORIMASEN	Non accettabile come punteggio.	Il segnale è simile a quello dell'Hikiwake, ma la tecnica culmina con i palmi rivolti verso il basso.
TSUZUKETE	Continua a combattere.	Ordinata la ripresa del combattimento dopo che si è verificata un'interruzione non autorizzata.
TSUZUKETE HAJIME	Riprendere la partita.	L'arbitro si posiziona sulla linea ufficiale, fa un passo indietro in Zenkutsu-Dachi con le mani aperte estese ai lati e al comando porta i palmi delle mani l'uno verso l'altro. Poi fa un passo indietro



UKE IMASU	Tecnica bloccata.	Una mano aperta che tocca il gomito del braccio opposto.
NON CONTROLLATO ATTACCHI	Attacchi che superano il bersaglio	Dal lato del trasgressore, l'arbitro stringe il pugno e allunga il pugno oltre il lato della propria testa. Quindi l'arbitro punta l'indice in aria a un angolo di 60 gradi e impone un avvertimento o una penalità Kinshi (Sanbon e Nihon Kumite) o Mubobi in Ippon Kumite.
TEMPO DI ATTESA	Rifiutarsi di combattere	Dal lato del trasgressore, l'arbitro userà il dito indice per fare un piccolo movimento circolare verso il pavimento. L'arbitro quindi punterà il dito indice in aria a un angolo di 60 gradi e imporrà un avvertimento o una penalità Kinshi (Sanbon e Nihon Kumite) o Mubobi in Ippon Kumite
WAZA-ARI	Mezzo punto.	L'arbitro estende il braccio leggermente disteso verso il basso, lateralmente, in direzione del concorrente in questione.
YAME	Sospensione temporanea della partita.	Il cronometrista ferma il cronometro.



ART. 18: GESTI DELL'ARBITRO

CENTRALE

<toma all'inizio>

ARTICOLO 18.1 I gesti dell'arbitro centrale devono essere chiari e ampi (Fig. 5)



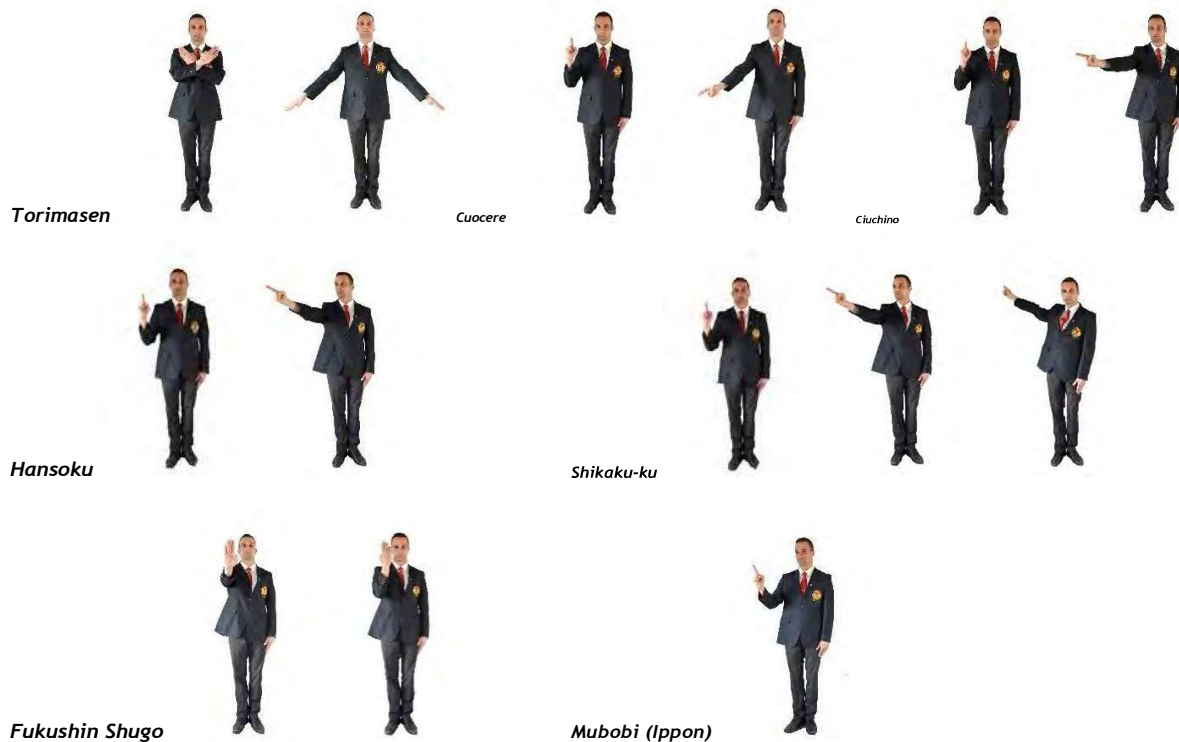


Figura 5



ART. 19: I GESTI DEI GIUDICI DELLO SPECCHIO

<Torna all'inizio>

Articolo 19.1

I gesti dei giudici dello specchio devono essere brevi, chiari, discreti e cortesi (Fig.6)

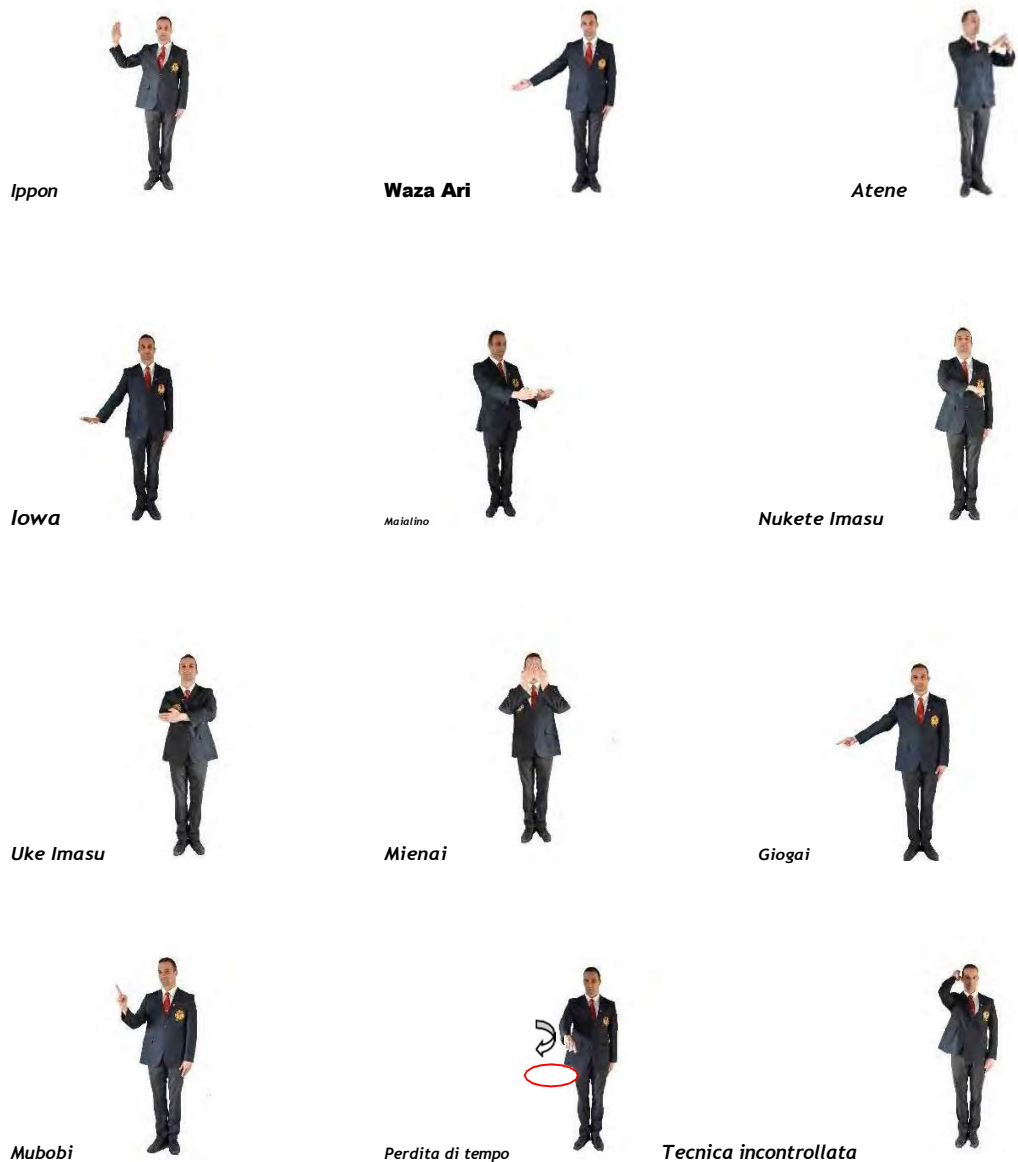


Figura 6



ART. 20: I SEGNALATORI DELLA BANDIERA

<toma all'inizio>

Articolo 20.1 Nel kumite Shobu Ippon, i segnali dei giudici d'angolo possono essere fatti tramite bandierine e fischietto (**Figura 7**).

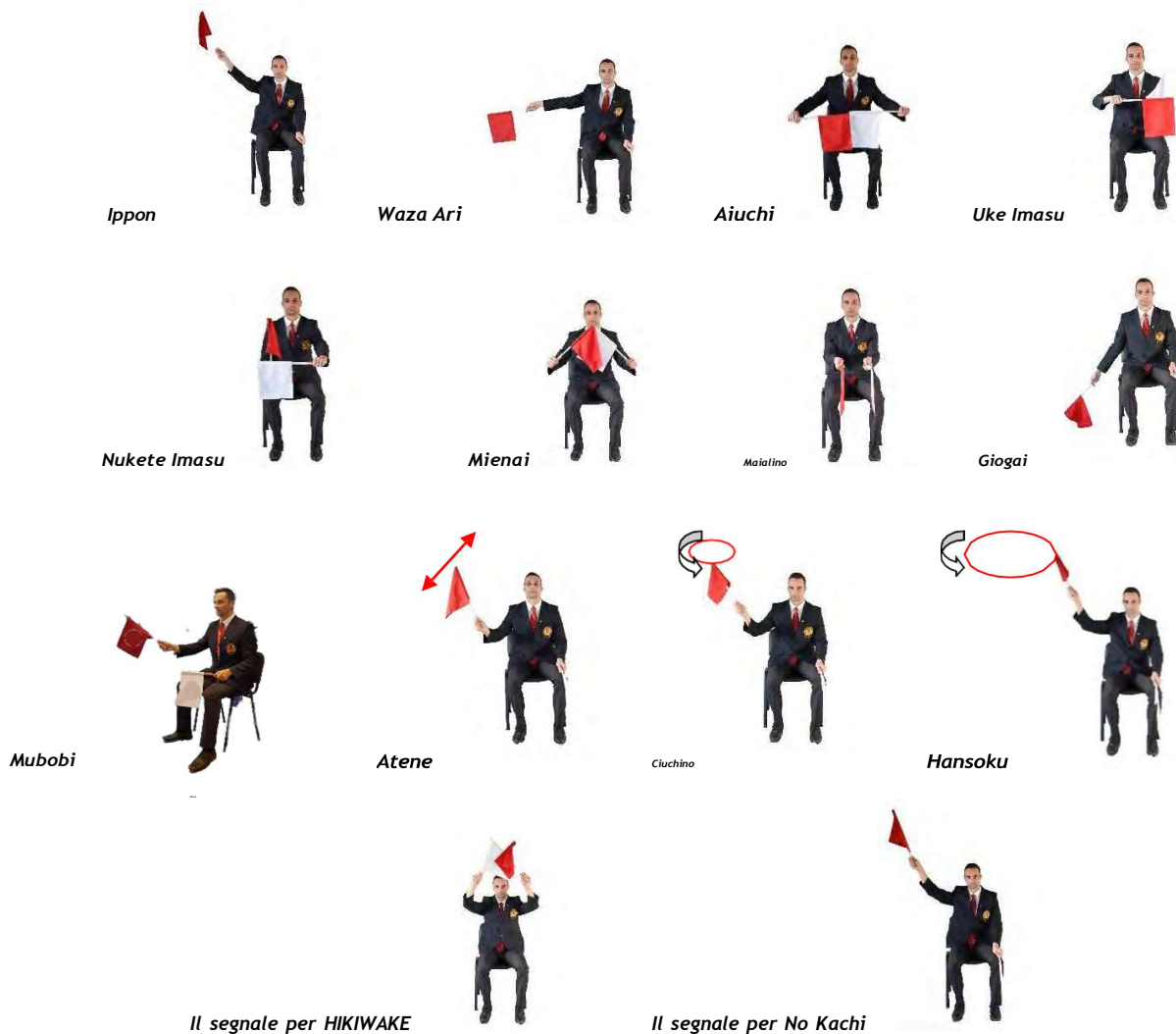


Figura 7

Articolo 20.2 I segnali del fischietto utilizzati dall'arbitro centrale devono essere i seguenti:

UN) Lungo/normale + corto/forte = Hantei.

B) Breve/forte = il comando per abbassare le bandiere o i tabelloni segnapunti.



CAPITOLO 4: DECISIONI

<torna all'inizio>

Art.21: Decisione a maggioranza

Se l'arbitro e il giudice specchio non sono d'accordo su un punteggio, un avvertimento o una penalità, l'arbitro deve chiedere il parere del Kansa. **La decisione finale spetterà alla maggioranza.**

21.1 Se il giudice specchio segnala MIENAI all'arbitro, l'arbitro centrale può imporre la sua decisione senza consultare il Kansa.

Art. 22: Ripresa del round

In tutti i casi, durante un round, quando un concorrente sbagliato (accidentalmente) prende il posto di un altro o c'è un concorrente mancante, il risultato di ciò **incontro** verrà annullato. Il **incontro** riprenderà dal punto in cui si è verificato l'errore e coinvolgerà solo i concorrenti interessati dall'errore. Tuttavia, se il round è terminato, i risultati non possono essere modificati.

Art.23: Tabella per il giudizio nell'Ippon Shobu Kumite

Quando l'arbitro decide in base ai segnali dati dai giudici, la decisione sarà regolata dalla tabella di giudizio riportata in **Tabella 4**.

<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>●</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>×</td></tr> </table> <p>SHIRO NO KACHI</p>	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	×	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>○</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>×</td></tr> </table> <p>AKA NO KACHI</p>	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	×	<p>LEGEND</p> <table border="1"> <tr><td>●</td><td>AKA</td></tr> <tr><td>○</td><td>SHIRO</td></tr> <tr><td>×</td><td>HIKIWAKE</td></tr> </table>	●	AKA	○	SHIRO	×	HIKIWAKE
○	○	○	○																													
○	○	○	●																													
○	○	○	×																													
●	●	●	●																													
●	●	●	○																													
●	●	●	×																													
●	AKA																															
○	SHIRO																															
×	HIKIWAKE																															
<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>×</td><td>×</td></tr> </table> <p>SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE</p>	○	○	●	×	○	○	×	×	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>●</td><td>○</td><td>×</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr> </table> <p>AKA NO KACHI OR HIKIWAKE</p>	●	●	○	×	●	●	×	×															
○	○	●	×																													
○	○	×	×																													
●	●	○	×																													
●	●	×	×																													
<table border="1"> <tr><td>×</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>●</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr> </table> <p>HIKIWAKE</p>	×	×	×	×	○	×	×	×	●	×	×	×	○	●	×	×	<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>●</td></tr> </table> <p>SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE</p>	○	○	●	●											
×	×	×	×																													
○	×	×	×																													
●	×	×	×																													
○	●	×	×																													
○	○	●	●																													

Tabella 4

23.1 Le questioni relative al giudizio non prescritte in queste regole saranno discusse tra l'arbitro e i giudici e la decisione raggiunta sarà inoltrata al Tatami Manager e alla WUKF-Referee Commission per l'approvazione. Tutti i funzionari saranno informati di queste decisioni e verrà fatto un annuncio pubblico.



PARTE 2: REGOLE DEL KUMITE

CAPITOLO 5: REGOLE GENERALI DEL KUMITE

<torna all'inizio>

UNRT. 24: INIZIO – SOSPENSIONE – TERMINE DELL'INCONTRO DI KUMITE

24.1 I concorrenti devono mettersi in fila all'inizio del round. Se uno o più di loro sono assenti, saranno chiamati due volte al microfono. Se non si presentano entro la fine del round, saranno dichiarati KIKEN.

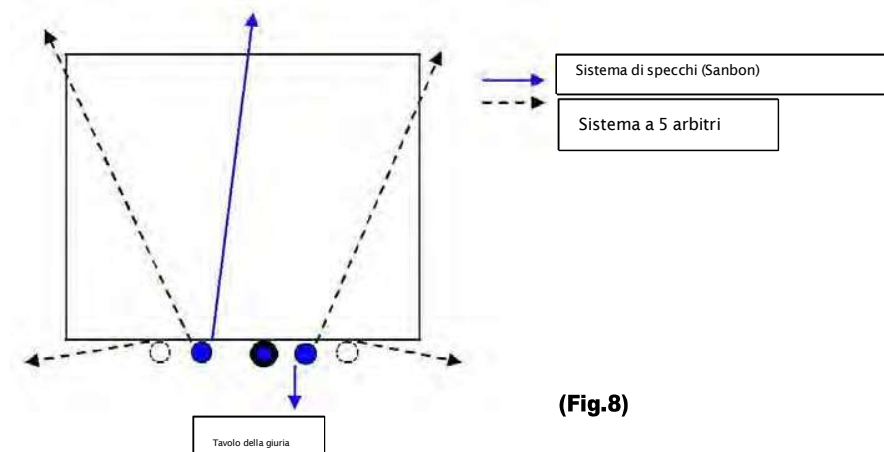
24.1.1 Gli allenatori devono sedersi sul lato opposto del tatami, rivolti verso il tavolo della giuria.

24.1.2 I badge degli atleti e degli allenatori devono essere consegnati agli arbitri che garantiranno l'ingresso degli allenatori e degli atleti sul tatami.

24.2 INIZIO DELLA PARTITA:

24.2.1 All'inizio di un incontro di Kumite, il gruppo degli arbitri si posizionerà sul bordo esterno dell'area di incontro. Dopo lo scambio formale di inchini tra concorrenti, funzionari/pubblico e il collegio arbitrale (Shomenni Rei - Otagaini Rei), l'arbitro fa un passo indietro, tutti i giudici si girano verso l'interno e tutti si inchinano insieme.

24.2.2 Dopo l'inchino, l'Arbitro invita il Giudice e il Kansa nel "sistema specchio" dello Shobu Sanbon, o i "4 giudici d'angolo" nel "sistema bandiera" dello Shobu Ippon a prendere posto (fuori dall'area di gara), come mostrato di seguito. **Figura 8:**



(Fig.8)

24.2.3 Al comando di "Nakae o Motonoichi", il gruppo di arbitri e i concorrenti entrano nell'area di gara. La gara avrà inizio con l'annuncio da parte dell'arbitro di "Shobu Sanbon / Nihon / Ippon Hajime".

24.3 SOSPENSIONE DELLA PARTITA

Annunciando "Yame" l'Arbitro interromperà temporaneamente l'incontro e ordinerà ai concorrenti di tornare alle loro posizioni. Quando riprende l'incontro, l'Arbitro annuncia "Tsuzukete Hajime".

24.3.1 ATOSHI BARAKU

L'ufficiale addetto alla registrazione darà un segnale con un gong, un cicalino o un fischietto indicando Atoshi Baraku, 15 mancano pochi secondi.

24.4 FINE DELLA PARTITA

Quando il tempo è scaduto, l'ufficiale addetto alla registrazione darà due segnali tramite un gong, un cicalino o un fischietto. Dopo aver fermato la partita (Yame), l'arbitro concluderà la partita annunciando "Soremade". Quindi controllerà i punteggi e



avvertimenti con il Kansa nel Sanbon Kumite o il Table Jury Judge nell'Ippon Kumite e poi annuncia la decisione. Dopo lo scambio formale di inchini tra i concorrenti, il Panel Arbitrale, i funzionari/pubblico (Otagaini Rei - Shomenni Rei), l'incontro è considerato finito.

ART.25: CRITERI PER DECIDERE IPPON E WAZA-ARI

<torna all'inizio>

25.1 Un punto viene assegnato quando una tecnica precisa e potente, riconosciuta come decisiva, viene portata nelle aree di punteggio riconosciute secondo i seguenti criteri:

- buona forma (tecnica, posizione ed equilibrio).
- forte vigore (kime),
- buon atteggiamento sportivo e non malevolo,
- zanshin,
- tempismo corretto,
- distanziamento corretto

25.2 Nello Shobu Ippon e Nihon, un Waza-ari viene assegnato per una tecnica quasi paragonabile a quella necessaria per segnare un Ippon. Il collegio arbitrale deve cercare Ippon in prima istanza e assegnare un Waza-ari solo in seconda istanza.

25.3. Nello Shobu Ippon e nel Nihon, le tecniche efficaci eseguite nelle seguenti condizioni saranno considerate Ippon:

- Quando un attacco viene sferrato con tempismo perfetto e l'avversario inizia a muoversi verso l'attaccante. Quando
- un attacco viene sferrato immediatamente mentre l'avversario è stato sbilanciato dall'attaccante.
- Quando si utilizza una combinazione di tecniche successive ed efficaci.
- Le tecniche combinate che avrebbero meritato un Waza-ari verranno elevate a ippon.
- Quando l'avversario ha perso il suo spirito combattivo e ha voltato le spalle all'attaccante e quest'ultimo segna con una tecnica valida.
- Attacchi efficaci sferrati contro le parti indifese dell'avversario.

25.4 Nello Shobu Sanbon, un Waza-ari verrà assegnato a tutte le tecniche, ad eccezione di 2 tecniche, che riceveranno un Ippon. Ciò significa che il punto massimo, per qualsiasi pugno e/o calcio chudan, sarà un Waza-ari.

25.5 Nel Sanbon, un punto Ippon verrà assegnato solo:

- per un calcio controllato alla testa (Jodan Geri) o
- atterramento sicuro seguito da una tecnica che assegna punti entro 3 secondi mentre il concorrente è a terra oppure un Ippon può
- essere assegnato anche tramite una perdita di equilibrio seguita immediatamente da una tecnica che assegna punti.

25.6 Sia per il Waza-ari che per l'Ippon è necessario mantenere un calcio efficace e in equilibrio (non si possono assegnare punti per un calcio eseguito saltando su una gamba).

25.7 Annunci dei punteggi:

L'arbitro annuncia il punteggio nel modo seguente: chi ha segnato, a quale livello, con quale tecnica e il punteggio attribuito (ad esempio: Aka/ Shiro ... Jodan/Chudan ... Tsuki / Geri / Uchi ... Waza-ari /)

ART. 26: VITTORIA O SCONFITTA

<torna all'inizio>

Verrà assegnato in base a:

- 26.1. Vittoria per punteggio Ippon / Sanbon.
- 26.2. Vittoria per decisione (Hantei).
- 26.3. Sconfitta per squalifica (Hansoku, Shikaku).
- 26.4. Sconfitta per ritiro (Kiken).



26.1. **VITTORIA per IPPON o per PUNTEGGIO SANBON**

Il concorrente che per primo totalizza un Ippon (o due Waza-ari) per Shobu Ippon o 3 Ippon (o 6 Waza-ari, oppure totalizza una combinazione di Ippon e Waza-ari) per Shobu Sanbon, sarà dichiarato vincitore.

26.2 **VITTORIA per DECISIONE (Hantei)**

26.2.1 In assenza di punteggio Ippon/Nihon/Sanbon, o di sconfitta per squalifica (Hansoku) o ritiro (Kiken), durante il tempo prescritto di un incontro, viene presa una decisione (Hantei) basata sulle seguenti considerazioni:

26.2.2 Nel caso in cui un concorrente (nel Nihon/Sanbon Kumite) totalizzi almeno un WazaAri in più dell'avversario, verrà automaticamente dichiarato vincitore (Kachi).

26.2.3 Nel Sanbon Kumite individuale, se viene eseguito Hikiwake, seguirà un Encho-Sen (estensione).

26.2.4 **Procedura HANTEI:**

Nella decisione per Hantei, l'arbitro centrale viene posizionato entro i limiti dell'area di gara. Chiamerà "Hantei" e contemporaneamente a tutti gli altri giudici e al segnale del fischietto, solleverà il braccio verso il concorrente di sua preferenza: AKA / SHIRO o incrocerà le braccia davanti alla testa per un pareggio. Dopo aver confermato il risultato della votazione, entra nell'area di gara e annuncia la decisione.

26.2.5 **CRITERI PER HANTEI**

UN:

- a) Se ci sono stati Waza-ari o Ippon.
- b) Se ci sono stati avvertimenti (Atenai / Kinshi).

B:

- c) L'eccellenza comparata nell'atteggiamento combattivo.
- d) La capacità e l'abilità.
- e) Il grado di vigore e di spirito combattivo.
- f) Il numero di mosse di attacco.
- g) L'eccellenza comparata della strategia utilizzata.
- h) Correttezza

26.3 **SCONFITTA PER FALLO - SQUALIFICA (Hansoku)**

Quando un concorrente commette un atto che rientra in uno dei seguenti casi, l'arbitro annuncerà la sconfitta del concorrente colpevole:

26.3.1 Nel caso in cui un concorrente, dopo essere stato ammonito una volta, ripeta azioni simili o azioni che violano le regole, l'arbitro può annunciare la sua sconfitta a causa degli ammonimenti già subiti.

26.3.2 Non obbedire agli ordini dell'arbitro.

26.3.3 Se un concorrente diventa eccessivamente eccitato, al punto che l'arbitro lo considera un pericolo per sé stesso o per l'avversario.

26.3.4 Se l'atto o gli atti di un concorrente sono considerati dolosi o intenzionalmente contrari alle regole.



26.3.5 Altri atti che sono considerati in violazione delle Regole della Partita. Qualsiasi comportamento indisciplinato da parte di persone collegate al concorrente, come l'Allenatore, il Manager, i sostenitori, ecc. può comportare la squalifica del concorrente e/o della squadra.

26.3.6 L'Hansoku può essere imposto direttamente, senza seguire la scala delle penalità, se l'azione comporta un handicap per l'altro concorrente e le possibilità di vittoria sono notevolmente ridotte, ad esempio: lesioni al viso, naso rotto, mano/dito/ginocchio rotti, ecc.

26.3.7 Ogni concorrente (o squadra) che riceve l'HANSOKU in semifinale riceverà comunque una medaglia di bronzo.

26.3.8 Ogni concorrente (o squadra) che riceve l'HANSOKU nella finale riceverà comunque una medaglia d'argento.

26.3.9 Nessun concorrente (o squadra) che riceve lo SHIKAKKU in semifinale o finale riceverà una medaglia.

26.4 **SCONFITTA PER RITIRARE (Kiken)**

26.4.1 Un concorrente che non è in grado di continuare a gareggiare o partecipare, per motivi diversi da un infortunio o che chiede il permesso di abbandonare la partita per tali motivi, sarà dichiarato perdente da KIKEN.

ART. 27: AREE DI PUNTEGGIO E TECNICHE DI PUNTEGGIO

<torna all'inizio>

27.1 Le aree di punteggio saranno limitate a: testa, addome, collo, torace, fianchi e schiena (escluse le spalle).

27.1.1 La gola non costituisce punto di punteggio; è vietato attaccare la gola (frontalmente o lateralmente).

27.2 Una tecnica efficace eseguita contemporaneamente al suono della campanella del time-up che segnala la fine dell'incontro verrà conteggiata nel punteggio.

27.3 Un attacco, anche se efficace, effettuato dopo il suono della campana del time-up che segnala la fine dell'incontro, non sarà riconosciuto come tale e non costituirà base per una decisione.

27.4 Le tecniche eseguite al di fuori dell'area di gara prescritta non saranno considerate valide.

27.5 Tuttavia, se un concorrente che esegue tale tecnica si trovava all'interno del confine dell'area di gara quando ha eseguito la tecnica, questa sarà considerata valida. Il punto in cui viene chiamato "Yame" è utile per determinare se si è verificato Jogai.

27.6 Le tecniche di punteggio dello stesso valore eseguite simultaneamente da entrambi i concorrenti non verranno considerate punti (Aiuchi).

ART. 28: AVVERTIMENTI E SANZIONI

<torna all'inizio>

Nelle competizioni di kumite WUKF Nihon e Sanbon, ci sono 3 categorie di avvertimenti e penalità:

28.1 **ATENAI** - Contatto eccessivo.

28.2 **KINSHI** - Comportamenti e azioni proibiti.

28.3 **SHIKAKU** - Esclusione da tutta la competizione.

28.1 Categoria ATENAI

28.1.1 Tecniche che comportano un contatto eccessivo, tenendo conto dell'area di punteggio attaccata.

28.1.2 Le seguenti tecniche che vengono eseguite con contatto:

a) Attacchi agli arti superiori e inferiori, all'articolazione dell'anca, alle articolazioni del ginocchio, al collo del piede e agli stinchi.

b) Attacchi all'inguine o alla gola.



- c) Tecniche a mani aperte su viso, gola e collo: Hiza Geri; Empi o Atama Uchi.
- d) Tecniche di salto (come Tobi Yoko Geri o Uraken Uchi).
- e) Tecniche pericolose di spazzata alle gambe (Ashi Barai senza tecnica di follow-up o spazzate con i piedi che atterrano in alto sulla gamba e che potrebbero causare lesioni al ginocchio).
- f) Lanci pericolosi (senza alcuna garanzia che l'avversario atterri in sicurezza).
- g) Sono vietate tecniche e calci che per loro natura non possono essere controllati e che quindi rappresentano un problema di sicurezza per i concorrenti, come Kakato Geri e altri.

28.1.3 L'annuncio: "**Aka/Shiro – ATENAI ...**".

28.1.4 Tuttavia, a seconda della gravità del reato, l'Atenai Chui o l'Atenai Hansoku possono essere imposti direttamente, se la maggioranza del Collegio Arbitrale è d'accordo e dopo aver consultato il Medico.



28.1.5 Il gesto per Atenai è:

(Figura 9)

28.1.6 Le possibili ammonizioni e penalità sono:

- UN.**primo avvertimento: Atene
- B.**Avvertenza finale: Atenai Chui
- C.**Squalifica: Atenai Hansoku

28.2 La categoria KINSHI

Le seguenti azioni e comportamenti sono vietati e saranno sanzionati:

28.2.1 Perdita di tempo.

Ciò include il rifiuto costante di combattere, la fuga dall'avversario e le ripetute interruzioni del combattimento tramite clinch o contatti fisici non necessari con l'avversario.

28.2.2 **Azioni esagerate**(comportamento antisportivo, ecc.) e reazioni (ad esempio, fingere un infortunio, provocare o dire cose inutili, simulazioni, reagire in modo eccessivo a un contatto leggero o cadere senza motivo).

28.2.3 **Qualsiasi comportamento che possa screditare il Karate**((tra cui allenatori, dirigenti e chiunque sia in contatto con il concorrente).

28.2.4 **Qualsiasi azione irrispettosa e non necessaria**sono severamente vietati (buttare i guanti a terra, rifiutarsi di partecipare all'inchino finale della partita, non essere d'accordo con le decisioni arbitrali durante la partita, ecc.).

28.2.5 **Unqualsiasi situazione in cui il concorrente dimostra mancanza di riguardo per la propria sicurezza voltando le spalle all'avversario.**

28.2.6 **Qualsiasi situazione in cui il concorrente tocca il pavimento al di fuori dell'area di gara con qualsiasi parte del suo corpo, come segue:**

a. Se il concorrente esce deliberatamente o per evitare la tecnica di un avversario.

b. Se un concorrente esegue una tecnica non riuscita e subito dopo esce, il Kinshi verrà registrato.

c. Se Shiro esce dal Tatami subito dopo che Aka segna con un attacco riuscito, allora Yame si verificherà immediatamente sul punteggio e il Kinshi di Shiro non verrà registrato.



d. Se c'è una tecnica riuscita, Yame dovrebbe verificarsi nell'istante del punteggio. L'uscita avviene quindi al di fuori del tempo di gara e non deve essere penalizzata.

e. Se Shiro esce dal Tatami o è uscito mentre Aka segna il punto (con Aka che rimane all'interno del Tatami), allora verrà assegnato il punto di Aka e verrà imposto l'ammonimento o la penalità Kinshi a Shiro.

f. Il momento in cui viene pronunciato il comando "Yame" è utile per determinare se si è verificata questa situazione Kinshi.

g. Il Kinshi non viene imposto se il concorrente è stato spinto fuori dall'area di gara dall'avversario.

h. Gli avvertimenti devono aumentare di severità fino a quando non viene imposta una penalità (Hansoku).

28.2.7 Afferrare (a meno che non sia seguito immediatamente da una tecnica).

28.2.8 Gli attacchi incontrollati e pericolosi (come pugni a uncino, calci attraverso l'avversario) sono Kinshi, ma Kinshi NON viene dato se una tecnica controllata manca la testa. Kinshi non viene dato per evitare un attacco.

28.2.9 I possibili avvertimenti e penalità sono:

UN. Primo avvertimento:	Kinshi
B. Secondo avvertimento:	Kinshi
C. Avvertenza finale:	Kinshi Chui
D. Squalifica:	Kinshi Hansoku

28.2.10 **L'annuncio: "Aka/Shiro, KINSHI"**



(Figura 10)

28.2.11 Il gesto per Kinshi è:

28.2.12 Tuttavia, a seconda della gravità del reato, il Kinshi Chui o il Kinshi Hansoku possono essere imposti direttamente, se la maggioranza del Collegio Arbitrale è d'accordo.

28.3 SHIKKAKU

Costituisce una radiazione dall'intera competizione e viene pronunciata nei seguenti casi:

28.3.1 Quando i concorrenti non obbediscono agli ordini dell'arbitro e diventano aggressivi.

28.3.2 Quando commettono un atto che danneggia il prestigio e l'onore del Karate-Do, o quando altre azioni sono considerate una violazione delle regole e dello spirito del Karate-Do.

28.3.3 Quando il/i concorrente/i, il/i suo/i allenatore/i o qualsiasi membro della sua squadra di supporto compiono gesti osceni o offensivi, minacciano o insultano verbalmente gli ufficiali o gli altri concorrenti.

28.3.4 Quando l'arbitro ritiene che un concorrente abbia agito in modo doloso, senza pensare al benessere dell'altro concorrente.

28.3.5 L'annuncio: L'arbitro annuncerà "Aka/Shiro - SHIKKAKU.



(Figura 11)

28.3.6 Il gesto per Shikakku è:

28.3.7 Prima che possa essere imposto lo Shikakku, l'arbitro deve consultare il responsabile del tatami e poi la Commissione arbitrale WUKF.

28.3.8 Il concorrente che riceve Shikakku perderà tutte le posizioni che ha vinto in precedenza in quel round/ categoria. Non riceverà una medaglia.

28.4 Allenatori – ammonizioni e penalità

28.4.1 Gli allenatori saranno penalizzati in caso di cattiva condotta (violenza verbale, aggressività fisica contro gli ufficiali o contro i propri allievi).

28.4.2 La scala delle penalità per gli allenatori avrà 3 (tre) livelli: Kinshi; Kinshi Chui e Kinshi Hansoku. In situazioni speciali, Kinshi Hansoku può essere imposto direttamente.

28.4.3 La decisione di ammonire o penalizzare un allenatore sarà presa dal collegio arbitrale e dal responsabile del tatami.

28.4.4 Dopo che è stata presa la decisione di ammonire un allenatore, il Tatami Manager segnerà un X sul retro del distintivo dell'allenatore e certificarlo con la sua firma.

28.4.5 Dopo il terzo punto, la Commissione Arbitrale WUKF gli proibirà di svolgere la funzione di allenatore per il resto della competizione.

28.4.6 La Commissione Arbitrale WUKF può anche imporre una sospensione, per un periodo di tempo, da tutte le competizioni sotto l'egida della WUKF.

ART. 29: INFORTUNI E INCIDENTI

In caso di infortunio di un concorrente, l'arbitro interromperà immediatamente l'incontro, presterà soccorso al concorrente infortunato e, contemporaneamente, chiamerà il medico di gara.

29.1 DECISIONI DEL MEDICO

29.1.1 Solo il medico di gara può prendere decisioni su tutte le questioni relative a infortuni, incidenti o condizioni fisiche dei concorrenti.

29.1.2 Un concorrente che vince un incontro tramite la squalifica del proprio avversario per infortunio non può combattere di nuovo senza l'autorizzazione scritta del Medico di Gara, riportata nel foglio Infortunio (Fig.12).

29.1.3 Quando un concorrente vince grazie alla squalifica del suo avversario per infortunio, il responsabile del tatami invierà un giudice insieme al vincitore infortunato al medico di gara.

29.1.4 Il Medico compilerà la "Scheda infortuni" (Fig.12) che verrà consegnata al tavolo della giuria e allegata al tabellone di quel round.



29.1.5 È responsabilità della giuria monitorare i progressi del concorrente verso il turno successivo e mostrare il foglio degli infortuni al responsabile del tatami.

29.1.6 All'inizio del turno successivo, il responsabile del tatami consulterà (visivamente e verbalmente) il concorrente infortunato e, se sospetta che il concorrente non sia in grado di continuare, chiamerà il medico di gara e gli chiederà di visitare nuovamente il concorrente.

29.1.7 A seconda della decisione del medico di gara, al concorrente sarà consentito o meno di continuare il round.

29.1.8 Non verrà assegnato alcun punto se il concorrente ferisce il suo avversario, anche se la ferita è di lieve entità.

Figura 12: Scheda infortunio

Data:	Ora:	Tatami n.	Nome dell'arbitro capo del tatami
Numero & Concorrente nome:	Federazione:	Paese:	Natura della lesione
Osservazione del dottore	Raccomandazione	Continuare?	Firma/timbro del medico
		SI / NO	

29.2 VITTORIA o SCONFITTA dopo un infortunio

29.2.1 Quando un concorrente che subisce un infortunio lieve, ma non abbastanza grave da renderlo inabile, rifiuta di continuare l'incontro o chiede il permesso di abbandonarlo, verrà dichiarato perdente dal Kiken.

29.2.2 Se due concorrenti si feriscono a vicenda o soffrono di lesioni subite in precedenza e vengono dichiarati dal medico di gara non in grado di continuare, il risultato dell'incontro sarà:

UN) Il combattimento viene vinto dal concorrente che ha accumulato più punti.

B) In caso di parità, l'arbitro chiamerà l'HANTEI per decretare il vincitore.

c) Nella competizione a squadre l'arbitro annuncerà un pareggio (HIKIWAKE). Se la situazione è in un ENCHO-SEN decisivo nella competizione a squadre, allora l'arbitro chiamerà HANTEI per stabilire il risultato finale.

29.2.3 In caso di infortunio o infortuni subiti durante un incontro di Kumite, per cause non imputabili a nessuno dei due concorrenti, che rendano inabile un concorrente o nel caso in cui entrambi i concorrenti si infortunino contemporaneamente per cause di cui entrambi sono responsabili, il risultato finale sarà deciso da:

UN) Il concorrente che abbandona l'incontro verrà dichiarato perdente da Kiken.

B) Nel caso in cui entrambi i concorrenti si ritirino e le cause degli infortuni non siano imputabili a nessuno dei due, l'HANTEI deciderà il risultato finale.



29.2.4 Nel caso in cui un concorrente venga ritenuto incapace di continuare la partita a causa di un infortunio o di qualsiasi altro motivo fisico, in base al parere del medico di gara, l'arbitro interromperà la partita e sospenderà il concorrente infortunato dalla partita e attribuirà la vittoria come segue:

- UN)** Se l'infortunio è imputabile all'avversario, questi verrà dichiarato vincitore.
- B)** Se l'infortunio non è imputabile all'avversario, questi sarà dichiarato perdente.

29.3 LESIONI GRAVI

In caso di infortunio grave, la Commissione Disciplinare WUKF può imporre sanzioni aggiuntive.

29.3.1 La procedura applicata in tali casi si troverà in **ART. 79 APPENDICE**

PARTE 3: KUMITE SANBON

CAPITOLO 6: KUMITE SANBON INDIVIDUALE

<torna all'inizio>

- La partita individuale è decisa da "Shobu Sanbon".
- I concorrenti cercano di ottenere tre punti (6 WAZA-ARI, 3 IPPON o una combinazione di entrambi prima dell'avversario, entro il tempo limite.
- In tutti i Kumite Sanbon, per giudicare ogni incontro verrà utilizzato il sistema Mirror.

ART. 30: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 5

MASCIO				FEMMINA			
Numero.	Categoria	Età	Peso	Numero.	Categoria	Età	Peso
	Mini cadetti A	13 anni	- 45 kg		Mini Cadetti A	13 anni	- 50 kg
	Mini Cadetti B	13 anni	- 55 kg		Mini Cadetti B	13 anni	- 55 kg
	Mini Cadetti C	13 anni	- 65 kg		Mini Cadetti C	13 anni	- 60 kg
	Mini Cadetti D	13 anni	+ 65 kg		Mini Cadetti D	13 anni	+ 60 kg
Cadetti B - tutte le cinture				Cadetti B - tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Peso	Numero.	Categoria	Età	Peso
	Cadetti B 1	14 a 15 anni	- 55 kg		Cadetti B 1	14 a 15 anni	- 50 kg
	Cadetti B 2	14 a 15 anni	- 65 kg		Cadetti B 2	14 a 15 anni	- 55 kg
	Cadetti B 3	14 a 15 anni	- 75 kg		Cadetti B 3	14 a 15 anni	- 60 kg
	Cadetti B 4	14 a 15 anni	+ 75 kg		Cadetti B 4	14 a 15 anni	+ 60 kg
Cadetti A - tutte le cinture				Cadetti A - tutte le cinture			
	Cadetti A 1	16-17 anni	- 55 kg		Cadetti A 1	16-17 anni	- 50 kg
	Cadetti A 2	16-17 anni	- 65 kg		Cadetti A 2	16-17 anni	- 55 kg
	Cadetti A 3	16-17 anni	- 75 kg		Cadetti A 3	16-17 anni	- 60 kg
	Cadetti A 4	16-17 anni	+ 75 kg		Cadetti A 4	16-17 anni	+ 60 kg



Juniore - tutte le cinture				Juniore - tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Peso	Numero.	Categoria	Età	Peso
	Juniore A	18-20 anni	- 65 kg		Juniore A	18-20 anni	- 55 kg
	Juniore B	18-20 anni	- 75 kg		Juniore B	18-20 anni	- 60 kg
	Juniore C	18-20 anni	- 85 kg		Juniore C	18-20 anni	- 65 kg
	Juniore D	18-20 anni	+ 85kg		Juniore D	18-20 anni	+ 65 kg
Senior - tutte le cinture				Senior - tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Peso	Numero.	Categoria	Età	Peso
	Anziani A	21 a 35 anni	- 65 kg	-	Anziani A	21 a 35 anni	- 55 kg
	Anziani B	21 a 35 anni	- 75 kg		Anziani B	21 a 35 anni	- 60 kg
	Anziani C	21 a 35 anni	- 85 kg		Anziani C	21 a 35 anni	- 65 kg
	Anziani D	21 a 35 anni	+ 85 kg		Anziani D	21 a 35 anni	+ 65 kg
Veterani - tutte le cinture				Veterani - tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Peso	Numero.	Categoria	Età	Peso
	Veterani A1/A2	36 a 40 anni	- 75/+75 kg		Veterani A1/A2	36 a 40 anni	- 60/+60kg
	Veterani B1/B2	41 a 45 anni	- 75/+75 kg		Veterani B1/B2	41 a 45 anni	- 60/+60kg
	Veterani C1/C2	46 a 50 anni	- 75/+75 kg		Veterani C1/C2	46 a 50 anni	- 60/+60kg
	Veterani D1/D2	51 a 60 anni	- 75/+75 kg		Veterani D1/D2	51 a 60 anni	- 60/+60kg
	Veterani E1/E2	61 anni e oltre	- 75/+75 kg		Veterani E1/E2	61 anni e oltre	- 60/+60kg

ARTICOLO 31: DURATA DI UN INCONTRO INDIVIDUALE DI KUMITE SANBON

31.1 Bambini (maschi/femmine)	1 min 30 sec. (tempo effettivo) 2
31.2 Mini cadetti/Cadetti (maschi/femmine)	min. (tempo effettivo)
31.3 Juniores e Seniores (maschile/femminile)	3 min. (tempo effettivo) 2
31.4 Veterani (maschi/femmine)	min. (tempo effettivo)

ARTICOLO 32: CRAVATTA E PROLUNGA

32.1 LA CRAVATTA

32.1.1 In caso di parità (punteggio uguale, incluso 0-0) dopo il tempo scaduto, in una partita individuale, verrà chiamato HANTEI.

32.1.2 La decisione può essere NO KACHI per Aka o Shiro (in base ai criteri usati in Hantei o potrebbe essere HIKIWAKE. Nel kumite sanbon individuale, se viene dato Hikiwake, seguirà un Enchosen (estensione). Ippon dovrebbe essere considerato come criterio per decidere il vincitore.

32.2 L'ESTENSIONE (Encho-Sen)

32.2.1 Il comando dell'arbitro per l'avvio dell'estensione sarà "Encho-Sen - Shobu Hajime".

32.2.2 Il tempo di Encho-Sen sarà di 1 minuto.

32.2.3 Tale estensione sarà decisa dal primo a segnare (morte improvvisa).

32.2.4 Tutti i punteggi e gli avvertimenti vengono riportati nell'estensione.

32.2.5 Se dopo Encho-Sen non c'è ancora alcun punteggio, deve essere presa una decisione (Hantei), in base all'estensione. Il

Collegio Arbitrale deve decidere AKA o SHIRO NO KACHI.



CAPITOLO 7: KUMITE A SQUADRA SANBON

Ogni singolo incontro viene deciso secondo le "Regole del Sanbon Kumite" per gli incontri individuali di kumite.

ART. 33: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 6

MASCHIO				FEMMINA			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Peso	Numero.	Categoria	Età	Peso
	Cadetti B	14 a 15 anni	Aprire		Cadetti B	14 a 15 anni	Aprire
	Cadetti A	16-17 anni	Aprire		Cadetti A	16-17 anni	Aprire
	Giovani	18-20 anni	Aprire		Giovani	18-20 anni	Aprire
	Anziani	21 a 35 anni	Aprire		Anziani	21 a 35 anni	Aprire

ART.34: PARTITA A SQUADRE SANBON

<torna all'inizio>

34.1 Prima di ogni incontro a squadre, un rappresentante della squadra deve consegnare al tavolo della giuria/ufficiali di ingresso un elenco ufficiale degli ordini che riporti i nomi e l'ordine di combattimento dei membri della squadra, scritto su un foglio dell'ordine di squadra **vedi Tabella 7**).

Tabella 7

SCOZIA SQUADRA 'A' (il numero del concorrente)	1° turno	Turno 2	Terzo turno	Round 4
1004	1	3		
1024	2	1		
1029	3	2		

34.1.1 L'ordine di combattimento può essere modificato per ogni round, ma una volta notificato, non può più essere modificato.

34.1.2 L'uso di una riserva costituisce un cambiamento nell'ordine di combattimento.

34.1.3 Se l'ordine di combattimento viene modificato senza avvisare il tavolo della giuria prima dell'inizio dell'incontro, la squadra verrà squalificata.

34.2 Le partite tra i singoli membri di ciascuna squadra si svolgeranno secondo un ordine prestabilito.

ART. 35: I MEMBRI DEL TEAM SANBON

<torna all'inizio>

35.1 La squadra sarà composta da 3 concorrenti.

35.1.1 Una squadra che non ha 3 concorrenti all'inizio del 1° turno della competizione non sarà ammessa a competere e verrà dichiarata Kiken.

35.1.2 Ogni squadra può avere una sola riserva, che può essere sostituita da un concorrente infortunato o se l'allenatore lo richiede. Tuttavia, questa sostituzione può essere effettuata solo nel turno successivo.



35.2 All'inizio della partita, solo la squadra (3 membri), senza la riserva, si schiererà sul Tatami.

35.3 Se, durante un round, un membro della squadra si infortuna e il medico di gara dichiara che non è in grado di continuare la competizione, alla squadra sarà consentito di utilizzare la propria riserva per competere nel round successivo.

35.4 Se durante un round un altro membro della squadra si infortuna e il medico di gara dichiara che non è in grado di continuare la competizione, alla squadra sarà consentito di competere nella restante categoria di quella squadra con solo 2 concorrenti.

ART. 36: CRITERI PER DECIDERE LA SQUADRA VINCITRICE SANBON KUMITE

<torna all'inizio>

36.1 Il vincitore di una partita a squadre sarà deciso in base ai risultati delle partite individuali.

36.1.2 Se alla fine del tempo prescritto in un incontro non c'è punteggio o c'è parità, la decisione sarà HIKIWAKE. Hantei non verrà chiamato.

36.2 I criteri per decidere il vincitore di una partita a squadre sono i seguenti (in ordine decrescente di importanza):

- UN)** Numero di vittorie di ciascuna squadra.
- B)** Il punteggio totale di ogni squadra (Ippon e Waza-ari vengono sommati).
- C)** Il numero di Ippon di ogni squadra (la squadra vincente è quella che ha totalizzato più Ippon).
- D)** Partita extra.

36.3 Le vittorie per fallo, squalifica o ritiro volontario (Kiken) dell'avversario saranno conteggiate, in incontri a squadre, come 3 Ippon. L'avversario (lo sconfitto) manterrà il punteggio registrato al momento della squalifica.

ART. 37: PAREGGIO E PARTITA SUPPLEMENTARE

<torna all'inizio>

37.1 Quando, dopo aver considerato quanto previsto ai punti 36.2/a/b/c sopra, si verifica un pareggio tra le squadre, verrà disputata una partita supplementare tra un rappresentante di ciascuna squadra in gara.

37.2 Se questo incontro extra si conclude con un TIE, si verificherà un'estensione (Encho-Sen). L'estensione (Encho-Sen) sarà decisa dal primo a segnare (morte improvvisa). Se, allo scadere del tempo alla fine dell'Encho-Sen, non c'è ancora alcun punteggio, una decisione (Hantei) deve essere presa dal pannello arbitrale. L'arbitro centrale, il giudice specchio e il Kansa in movimento non possono dare Hikiwake ma devono decidere No Kachi per Aka o Shiro.



CAPITOLO 8: ROTAZIONE SQUADRA SANBON KUMITE

In linea di principio le regole sono simili a **SHOBU SANBON INDIVIDUALE** e il sistema degli specchi verrà utilizzato per giudicare ogni partita.

ART. 38: CATEGORIE AMMESSE

<torna all'inizio>

38.1 Le regole sono le stesse dello SHOBU SANBON INDIVIDUAL, ma con alcune differenze.

Tabella 8

MASCHIO				FEMMINA			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Peso	Numero.	Categoria	Età	Peso
	Mini cadetti	13 anni	Aprire		Mini cadetti	13 anni	Aprire
	Cadetti B	14 a 15 anni	Aprire		Cadetti B	14 a 15 anni	Aprire
	Cadetti A	16-17 anni	Aprire		Cadetti A	16-17 anni	Aprire
	Giovani	18-20 anni	Aprire		Giovani	18-20 anni	Aprire
	Anziani	21 a 35 anni	Aprire		Anziani	21 a 35 anni	Aprire
	Veterani	36 anni e oltre	Aprire		Veterani	36 anni e oltre	Aprire

ART. 39: DURATA

<torna all'inizio>

39.1 Nel Kumite Team Rotation la durata di ogni incontro sarà di 6 minuti.

39.2 Il cronometro si fermerà solo quando l'arbitro chiederà "Tempo".

ART. 40: LA PARTITA A SQUADRE DI ROTAZIONE

<torna all'inizio>

40.1 La squadra Sanbon Rotation sarà composta da 3 concorrenti in ogni round.

40.1.1 Una squadra che non ha 3 concorrenti all'inizio di ogni turno della competizione non sarà ammessa a competere e sarà dichiarata Kiken.

40.2 Ogni squadra può avere solo una riserva, che può essere sostituita da un concorrente infortunato o se l'allenatore lo richiede. Tuttavia, questa sostituzione può essere effettuata solo nel turno successivo.

40.3 Lo spirito di squadra richiede che ogni concorrente combatta almeno una volta e per almeno 15 secondi durante il tempo prescritto (6 minuti).

40.4 Se al termine dell'incontro (dopo 6 minuti) uno dei concorrenti non ha combattuto, la squadra coinvolta verrà squalificata (Hansoku).



40.4.1 Nel caso dell'ultimo combattimento, un concorrente può combattere per meno di 15 secondi se il cambio è stato richiesto dall'Allenatore e convalidato dal Giudice di Cambio secondo l'Art. 43.3.

40.5 **ECCEZIONE:** se un concorrente raggiunge un vantaggio di "6 punti" (3 Ippon, o 6 waza-ari, o una combinazione di Ippon e Waza-ari), prima dell'altra squadra e prima che suoni il gong del tempo scaduto, la sua squadra verrà dichiarata vincitrice anche se gli altri due membri della sua squadra non hanno combattuto.

ART.41: CRITERI PER DECIDERE LA SQUADRA VINCITRICE

<toma all'inizio>

41.1 Non ci saranno limiti al numero di punti che possono essere segnati. Ogni squadra può segnare tanti punti quanti ne sono capaci i suoi concorrenti, durante i 6 minuti.

41.2 Al termine del tempo stabilito, il vincitore sarà la squadra che avrà totalizzato più punti (punteggio totale) della squadra avversaria, durante i 6 minuti di tempo.

41.3 Tuttavia, se una delle squadre raggiunge un vantaggio di "6 punti" (3 Ippon, o 6 waza-ari, o una combinazione di Ippon e Waza-ari), entro il tempo prescritto di 6 minuti, verrà dichiarata vincitrice.

ART. 42: PARITÀ NELLA SQUADRA DI ROTAZIONE

42.1 Se dopo 6 minuti c'è parità, la squadra che ha totalizzato più Ippon verrà dichiarata vincitrice.

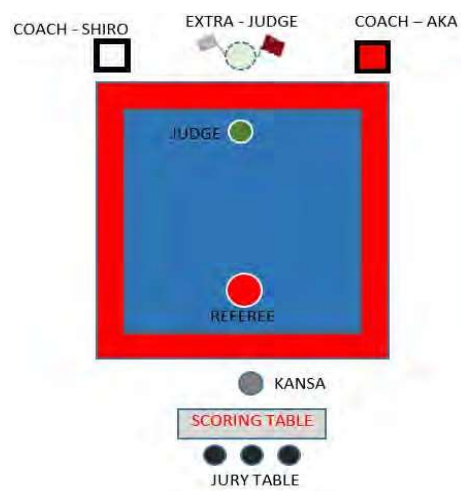
42.2 Se la parità persiste, verrà chiamato HANTEI. La decisione potrebbe essere AKA/SHIRO NO-KACHI o HIKIWAKE. Nella situazione di HIKIWAKE ci saranno 2 minuti di estensione del tempo (Encho-Sen) e la squadra che segna il primo punto sarà dichiarata vincitrice. Ogni allenatore sceglierà 1 concorrente dalla propria squadra per avviare l'estensione. Questo concorrente può essere cambiato dopo l'inizio dell'estensione.

ART. 43: SOSTITUZIONI NELLA SQUADRA DI ROTAZIONE

<toma all'inizio>

43.1 Per la squadra di rotazione verrà utilizzato un giudice di cambio; egli/ella sarà posizionato all'esterno del tatami sul lato opposto del tavolo della giuria con 2 bandiere (AKA e SHIRO) (vedere **Figura 13** sotto).

Figura 13



43.1.1 L'unica funzione del giudice di cambio è quella di indicare all'arbitro quando e quale concorrente deve essere sostituito.

43.1.2 Il giudice di cambio non avrà alcuna opinione sui punteggi, sugli avvertimenti o sulle penalità e non potrà partecipare all'Hantei.

43.2 Durante la partita, l'allenatore o, in circostanze eccezionali e con il permesso del WUKF RefCom, il capitano della squadra, possono effettuare tutte le sostituzioni che desiderano tra i 3 membri della squadra. Un concorrente che è già stato sostituito può tornare a combattere di nuovo nello stesso round e ogni volta che viene richiesto durante la partita.

43.3 Le richieste di cambio devono essere fatte dall'Allenatore e convalidate dal Giudice di Cambio **PRIMA** Atoshi Baraku.

43.4 Il concorrente che deve essere sostituito deve essere pronto e avere tutta l'attrezzatura e le protezioni richieste quando l'arbitro lo chiama sul tatami.



PROCEDURA DI SOSTITUZIONE

- 43.5 Gli allenatori devono sedersi su sedie identificate poste su entrambi i lati del giudice di cambio (**vedi Fig. 13 sopra**)
- 43.6 Mentre un membro della squadra è sul Tatami, gli altri 2 membri della squadra dovranno sempre essere equipaggiati e pronti per essere chiamati sul Tatami. All'inizio dell'incontro, il Combattente 1 deve allinearsi sul lato del tappeto e i Combattenti 2 e 3 devono stare accanto all'allenatore, fino a dopo aver combattuto. Una volta che un combattente ha combattuto, deve rimanere in piedi sul lato del tappeto e non deve tornare alla posizione di partenza accanto all'allenatore.
- 43.7 Quando l'Allenatore intende effettuare una sostituzione, deve richiederla "**MODIFICA**" al Giudice del Cambiamento.
- 43.8 Il giudice di cambio deve convalidare la richiesta e assicurarsi (controllando lo schermo ufficiale del punteggio) che ci sia almeno almeno 15 secondi tra una modifica e l'altra.
- 43.9 Il Giudice di Cambio, utilizzando il fischietto, la bandierina e il comando "Cambio", indicherà all'Arbitro che dovrà interrompere la partita per consentire una sostituzione.
- 43.10.1 Solo l'Arbitro può decidere quando interrompere la partita e consentire la sostituzione, chiamando "Cambio". La sostituzione dovrà essere effettuata in un massimo di **3 secondi**. Se il cambio supera questi 3 secondi, l'Arbitro penalizzerà la squadra coinvolta per perdita di tempo, con Kinshi e non consentirà la sostituzione.
- 43.10.2 Se un concorrente viene sostituito senza il comando dell'arbitro, la squadra verrà penalizzata con Kinshi.
- 43.11 Quando si verifica una sostituzione, devono trascorrere almeno altri 15 secondi prima che venga effettuata un'altra richiesta di modifica.
- 43.12 Quando avviene una sostituzione, l'avversario dovrà lottare per almeno un altro **15 secondi** prima che anche lui/lei possa essere sostituito.
- 43.13 Entrambi i concorrenti non possono essere sostituiti contemporaneamente. Il giudice di cambio deve essere molto attento a quale squadra è stata la prima a richiedere un cambio.

ART. 44: PENALITÀ NELLA SQUADRA DI ROTAZIONE

<torna all'inizio>

- 44.1 Tutti gli avvertimenti subiti dai concorrenti di una squadra saranno riportati e aggiunti a quelli subiti dal sostituto nello stesso turno.
Esempio: Se un concorrente è stato ammonito con ATENAI CHUI per contatto eccessivo, il concorrente che sale sul Tatami come sostituto riceverà automaticamente lo stesso avvertimento e se commette un altro Atenai, verrà penalizzato con Atenai Hansoku.
- 44.2 In una partita a squadre, se un concorrente viene penalizzato con HANSOKU, l'intera squadra verrà squalificata.
- 44.3 In una partita a squadre, se un concorrente viene penalizzato con SHIKAKKU, l'intera squadra verrà eliminata per l'intero torneo.
- 44.3.1 Prima di applicare la penalità SHIKAKKU, l'arbitro dovrà consultare il responsabile del tatami e la Commissione arbitrale WUKF.



PARTE 4: KUMITE NIHON

Due punti Partita: i concorrenti cercano di segnare due Ippon (4 Waza-ari o una combinazione di waza-ari e Ippon) prima del loro avversario entro il limite di tempo. I concorrenti devono avere un'età compresa tra 6 e 12 anni il giorno della competizione.

CAPITOLO 9: KUMITE NIHON INDIVIDUALE

ART. 45: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 9

MASCHIO				FEMMINA			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
	Categoria	Età	Altezza		Categoria	Età	Altezza
	Bambini A	6-8 anni	Aprire		Bambini A	6-8 anni	Aprire
	Bambini B	9 anni	Aprire		Bambini B	9 anni	Aprire
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
	Categoria	Età	Altezza		Categoria	Età	Altezza
	Bambini C	10 anni	- 1,45 metri	-	Bambini C	10 anni	- 1,45 metri
	Bambini D	10 anni	+ 1,45 metri		Bambini D	10 anni	+ 1,45 metri
	Bambini E	11 anni	- 1,50 metri		Bambini E	11 anni	- 1,50 metri
	Bambini F	11 anni	+ 1,50 metri		Bambini F	11 anni	+ 1,50 metri
	Bambini G	12 anni	- 1,55 metri		Bambini G	12 anni	- 1,55 metri
	Bambini H	12 anni	+ 1,55 metri		Bambini H	12 anni	+ 1,55 metri

ART. 46: DURATA

46.1 Durata della partita: **1'30"** (un minuto e 30 secondi di tempo effettivo)

ART. 47: PROTEZIONI

47.1 Tutele obbligatorie: vedi Art.5.7

47.2 Protezioni ammesse: vedere l'art. 5.7

ART. 48: CONTATTI E TECNICHE VIETATE

48.1 Contatto eccessivo con il viso o il casco.

48.1.1 Sono consentiti tocchi "leggeri" con la mano o il piede sul casco. Tuttavia, le tecniche non devono spingere o spostare indietro la testa dell'avversario. Se ciò accade, deve essere dato un avvertimento o una penalità.

48.2 Contatto eccessivo (impatto) al torace.

48.2.1 Se si verifica un contatto fisico e poi una marcatura evidente, l'arbitro deve immediatamente punire il trasgressore con un avvertimento o una penalità.



48.3 Non sono consentite prese, prese violente o lanci pericolosi.

ARTE. 49: HANTEI NEL KUMITE INDIVIDUALE NIHON

49.1 Se dopo il tempo scaduto il punteggio è in parità, verrà chiamato Hantei. La decisione deve essere solo Aka o Shiro No Kachi.
Nel kumite Nihon, la decisione di Hikiwake non verrà comunicata.



CAPITOLO 10: SQUADRA DI ROTAZIONE NIHON KUMITE

ART. 50: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 10

MASCHIO				FEMMINA			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Peso	Numero.	Categoria	Età	Peso
	Bambini A	Sotto gli 11 anni	Aprire		Bambini A	Sotto gli 11 anni	Aprire
	Bambini B	11-12 anni	Aprire		Bambini B	11-12 anni	Aprire

50.1 Gli articoli 40, 43 e 44 del Capitolo 8, "Rotation team Sanbon Kumite", rimangono validi per il ROTATION TEAM NIHON KUMITE, con eccezione di quanto segue:

50.1.1 La durata di ogni incontro di Kumite Team Rotation sarà **Durata 4 minuti**.

50.1.2 Tuttavia, se una delle squadre raggiunge **un vantaggio di "4 punti"** (2 Ippon, o 4 waza-ari, o una combinazione di Ippon e Waza-ari) entro il tempo prescritto di 4 minuti, sarà dichiarato il vincitore.

50.1.3 Le regole riguardanti i contatti e le tecniche proibite (Art. 28) continuano ad essere applicate anche nella rotazione a squadre dello Shobu Nihon.

50.2 DURATA

50.2.1 La durata di ogni partita sarà di 4 minuti.

50.2.2 Il cronometro si fermerà solo quando l'arbitro chiederà "Tempo".

50.3 : CRITERI PER DECIDERE LA SQUADRA VINCITRICE

50.3.1 Non ci saranno limiti al numero di punti che possono essere segnati. Ogni squadra può segnare tanti punti quanti ne sono capaci i suoi concorrenti, durante i 4 minuti.

50.3.2 Al termine del tempo stabilito, il vincitore sarà la squadra che avrà totalizzato più punti (punteggio totale) della squadra avversaria, durante i 4 minuti di tempo.

50.3.3 Tuttavia, se una delle squadre raggiunge un vantaggio di "4 punti" (2 Ippon, o 4 waza-ari, o una combinazione di Ippon e Waza-ari), entro il tempo prescritto di 4 minuti, verrà dichiarata vincitrice.

50.4 : PARITÀ NELLA SQUADRA DI ROTAZIONE

50.4.1 Se dopo Time-Up il punteggio è pari, verrà chiamato Hantei. La decisione deve essere solo Aka o Shiro No Kachi. Nel kumite Nihon, la decisione di Hikiwake non verrà comunicata.

50.5 Le regole riguardanti i contatti e le tecniche proibite (Art.48) si applicano anche nella rotazione a squadre dello Shobu Nihon.



PARTE 5: KUMITE IPPON

L'IPPON KUMITE è un incontro a un punto. Per vincere, il concorrente deve ottenere un punto, con un Ippon o 2 Waza-ari, prima dell'avversario, entro il tempo limite.

CAPITOLO 11: IPPON KUMITE INDIVIDUALE

<torna all'inizio>

ART. 51: CATEGORIE AMMESSE KUMITE INDIVIDUALE SHOBU IPPON

51.1 Non ci saranno categorie di kumite ippon per bambini.

Tabella 11

MASCHIO				FEMMINA			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età (anni)	Peso/Altezza	Numero.	Categoria	Età (anni)	Peso/Altezza
	MiniCadetti A	13	- 1,65 metri		MiniCadetti A	13	- 1,55 metri
	MiniCadetti B	13	+ 1,65 metri		MiniCadetti B	13	+ 1,55 metri
	Cadetti B	14 a 15	APRIRE		Cadetti B	14 a 15	APRIRE
	Cadetti A	16 a 17	APRIRE		Cadetti A	16 a 17	APRIRE
	Giovani	18 a 20	APRIRE		Giovani	18 a 20	APRIRE
	Anziani A	Da 21 a 35	- 70 kg		Anziani	Da 21 a 35	APRIRE
	Anziani B	Da 21 a 35	+ 70 kg				
	Veterani A	Da 36 a 40	APRIRE		Veterani A	Da 36 a 40	APRIRE
	Veterani B	41 e Sopra	APRIRE		Veterani B	41 e Sopra	APRIRE

ART. 52: DURATA DI UNA PARTITA

<torna all'inizio>

52.1 La durata di una partita è di 2 minuti "tempo di gioco". Il cronometro si fermerà solo quando l'arbitro chiederà "Tempo".

ART. 53: IL SISTEMA DI GIUDIZIO

<torna all'inizio>

53.1 In generale, nello Shobu Ippon Kumite, per indicare le opinioni dei giudici verrà utilizzato il "Sistema delle bandiere".

53.1.1 In questo "Sistema a bandierine" ci saranno l'Arbitro Centrale e 4 Giudici d'Angolo che giudicheranno la partita. I 4 Giudici d'Angolo segnaleranno le loro opinioni all'Arbitro Centrale con delle bandierine (**vedi Art.20**).



53.2 Nel caso in cui due giudici diano un punto a Shiro (Aka), un giudice non dia alcun punto e un altro mostri Mienai, l'arbitro deve consultare i due giudici che hanno assegnato un punto. Dopo di che deve chiedere di nuovo ai giudici la loro decisione. Quindi l'arbitro dà la decisione finale.

53.2.1 **Osservazione:** applicheremo questo in tutte le situazioni in cui abbiamo 2 giudici con la stessa decisione e l'arbitro centrale pensa o vede diversamente. Non importa quali siano le decisioni degli altri due giudici.

53.3 Se non c'è un vincitore chiaro, ciò significa che nessuno segna un Ippon o due Waza-Ari prima del limite di tempo, l'arbitro centrale deve chiamare l'HANTEI. Il risultato dell'Hantei (maggioranza) potrebbe essere (**vedere la Tabella 12 qui sotto**):

Tabella 12

Anche conosciuto come	SHIRO	DECISIONE HANTEI
WA	-	AKA NO KACHI
-	WA	SHIRO NO KACHI
WA	WA	AKA/SHIRO NO KACHI O HIKIWAKE
-	-	AKA/SHIRO NO KACHI O HIKIWAKE
WA&1 CUI	-	AKA NO KACHI O RISVEGLIO
-	WA e 1 CHUI	SHIRO NO KACHI O HIKIWAKE

53.3.1 Solo i Giudici d'Angolo daranno la loro opinione. L'Arbitro Centrale non prenderà parte NELLO STESSO TEMPO.

Spiegazione: L'arbitro centrale non partecipa al voto CONTEMPORANEAMENTE con i giudici. Ma quando annuncia la decisione, dà anche il suo voto, secondo la maggioranza.

Per esempio:

UN) 3 o 4 bandiere dello stesso colore: nessun problema.

B) 2 rossi e 2 bianchi o 2 rossi e 2 hikiwake: quindi l'arbitro centrale dà il suo voto, non necessariamente hikiwake

53.4 Se la decisione dell'Hantei è HIKIWAKE, l'arbitro centrale annuncia SAI SHIAI (nuovo incontro).

53.4.1 In caso di ulteriore parità al termine del Sai Shiai, l'arbitro centrale annuncerà HANTEI.

I giudici devono decretare il vincitore basandosi esclusivamente sull'incontro Sai Shiai.

53.4.2 Ora, l'Arbitro Centrale deve partecipare alla votazione contemporaneamente agli altri Giudici.

ART.54: SAI SHIAI

<toma all'inizio>

54.1 In caso di parità in un incontro individuale si disputerà un altro incontro completo (Sai Shiai).

54.2 Tutti i punteggi e gli avvertimenti non vengono considerati nel Sai Shiai, poiché devono essere considerati come un nuovo incontro.

54.3 In caso di ulteriore pareggio alla fine del Sai Shiai, l'arbitro centrale annuncerà HANTEI. I giudici devono decidere il vincitore, basandosi solo sull'incontro Sai Shiai.

54.3.1 Dopo il Sai Shiai, la decisione di Hikiwake non può essere presa.



ART. 55: ATTI E TECNICHE

VIETATI

<toma all'inizio>

In questa categoria sono proibiti e saranno penalizzati i seguenti attacchi e tecniche:

55.1 Categoria ATENAI

55.1.1 Tecniche che comportano un contatto eccessivo, tenendo conto dell'area di punteggio attaccata.

55.1.2 Le seguenti tecniche che vengono eseguite con contatto:

UN.Colpisce gli arti superiori e inferiori, l'articolazione dell'anca, le articolazioni del ginocchio, il collo del piede e gli stinchi.

B.Attacchi all'inguine o alla gola.

C.Tecniche a mani aperte su viso, gola e collo: Hiza Geri; Empi o Atama Uchi.

D.Tecniche di salto (come Tobi Yoko Geri o Uraken Uchi).

e.Tecniche pericolose di spazzata alle gambe (Ashi Barai senza tecnica di follow-up o spazzate con i piedi che atterrano in alto sulla gamba e possono causare lesioni al ginocchio).

F.Lanci pericolosi (senza alcuna garanzia che l'avversario atterri in sicurezza).

G.Sono vietate tecniche e calci che per loro natura non possono essere controllati e che quindi rappresentano un problema di sicurezza per i concorrenti, come ad esempio Kakato Geri e altri.

55.1.4 L'annuncio: "**Aka/Shiro – ATENAI ...**".



(Figura 14)

55.1.5 Il gesto per Atenai è:

55.1.6 I possibili avvertimenti e penalità sono:

D.primo avvertimento: Atene

e.Avvertenza finale: Atenai Chui

F.Squalifica: Atenai Hansoku

55.2 MUBOBI

Qualsiasi situazione in cui il concorrente mostra una "mancanza di riguardo per la propria sicurezza (o per quella dell'avversario) o integrità", come segue:

UN)Attacca con la testa scoperta davanti.

B) Attacchi incontrollati (che superano o sorpassano il bersaglio).

C) Attacca senza seguire il bersaglio con lo sguardo.

D) Girarsi dopo un attacco (come mossa tattica o teatrale) per attirare l'attenzione dell'arbitro sulla tecnica. Il concorrente è indifeso e la sua schiena potrebbe essere esposta.

e) Perdita di tempo: ciò include il rifiuto di combattere, la fuga dall'avversario e la ripetuta interruzione dell'incontro tramite clinch o contatti fisici non necessari con l'avversario.



- f) **Azioni esagerate**(comportamento antisportivo, ecc.) e reazioni (ad esempio, finzione di lesioni, gesti osceni o offensivi, insulti verbali, provocazioni o espressioni inutili, simulazioni, reazioni eccessive a contatti leggeri o cadute inutili).
- g) **Qualsiasi comportamento che possa screditare il Karate**((tra cui allenatori, dirigenti e chiunque sia in contatto con il concorrente).
- h) **Qualsiasi azione irrispettosa e non necessaria**sono severamente vietate (gettare i guanti a terra, rifiutarsi di partecipare all'inchino finale della partita, dissentire dalle decisioni del collegio arbitrale durante la partita, ecc.).
- i) **Afferrare**(a meno che non sia immediatamente seguito da una tecnica).

55.3 GIOCATTOLI

Toccare il pavimento, al di fuori dell'area di gara, con qualsiasi parte del corpo del concorrente

- UN)**Se il concorrente esce deliberatamente o per evitare la tecnica di un avversario.
- B)** Se un concorrente esegue una tecnica non riuscita e subito dopo esce, verrà chiamato Yame e il Jogai verrà registrato.
- c) Se Shiro esce dal Tatami subito dopo che Aka segna con un attacco andato a segno, allora Yame si verificherà immediatamente sul punteggio e il Jogai di Shiro non verrà registrato.
- d) Se c'è una tecnica riuscita, Yame dovrebbe verificarsi al momento del punteggio. L'uscita avviene quindi al di fuori del tempo di gara e non deve essere penalizzata.
- e)Se Shiro esce dal tatami o è uscito mentre Aka segna il punto (mentre Aka rimane all'interno del tatami), allora verrà assegnato il punto a entrambi gli Aka e verrà imposto l'ammonimento o la penalità.
- f) Il momento in cui viene pronunciato il comando "Yame" è utile per stabilire se questa situazione si è verificata.
- g) Non verrà imposto alcun avvertimento/penalità se un concorrente viene spinto fuori dall'area di gara dall'avversario.

55,4Avvertenze e sanzioni sono i seguenti:

- a) **1^o Avvertenza:** (Atenai, Jogai o Mubobi)
- b. Avvertimento finale: Chui.
- c. Squalifica: Hansoku.

55.4.1 Non vi sarà cumulo di punizioni tra:

- a. Atenai, Chui, Hansoku.
- B. Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.
- C. Mubobi, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku.

55.4.2 Gli avvertimenti devono essere accompagnati da un aumento della severità dell'ammonizione (Atenai o Chui) imposta fino a quando non viene imposta una penalità (Hansoku).

55.4.3 Non verrà assegnato alcun punto se il concorrente, durante l'esecuzione della tecnica, ferisce l'avversario in modo tale da poter ricevere un avvertimento.



55.5 SHIKAKU

Costituisce una radiazione dall'intera competizione e viene pronunciata nei seguenti casi:

55.5.1 Quando i concorrenti non obbediscono agli ordini dell'Arbitro.

55.5.2 Quando commettono un atto che danneggia il prestigio e l'onore del Karate-do, o quando altre azioni sono considerate una violazione delle regole e dello spirito del Karate.

55.5.3 Quando compiono gesti osceni o offensivi o insultano verbalmente i funzionari o altri concorrenti.

55.5.4 Quando l'arbitro ritiene che un concorrente abbia agito in modo doloso, senza pensare al benessere dell'altro concorrente.

55.5.5 L'annuncio: L'Arbitro annuncerà "Aka/Shiro - SHIKAKKU".



55.5.6 Il gesto per Shikakku è:

(Figura 15)

55.5.7 Prima che possa essere imposto lo Shikakku, l'arbitro deve consultare l'arbitro capo del tatami e la commissione arbitrale WUKF.

55.5.8 Il concorrente che riceve Shikakku perderà tutte le posizioni che ha vinto in precedenza in quel round/categoria. Non riceverà una medaglia.



CAPITOLO 12: IPPON KUMITE A SQUADRE

<torna all'inizio>

ART. 56: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 13

MASCHIO				FEMMINA			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Peso	Numero.	Categoria	Età	Peso
	Cadetti B	14 a 15 anni	APRIRE		Cadetti B	14 a 15 anni	APRIRE
	Cadetti A	16-17 anni	APRIRE		Cadetti A	16-17 anni	APRIRE
	Giovani	18-20 anni	APRIRE		Giovani	18-20 anni	APRIRE
	Anziani	21 a 35 anni	APRIRE		Anziani	21 a 35 anni	APRIRE

ART. 57: PARTITA IPPON A SQUADRE

<torna all'inizio>

57.1 Prima di ogni incontro a squadre, un rappresentante della squadra deve consegnare al tavolo della giuria una lista ufficiale che riporti i nomi e l'ordine di combattimento dei componenti della squadra.

57.1.1 L'ordine di combattimento può essere modificato per ogni round, ma una volta notificato, non può più essere modificato.

57.1.2 L'uso di una riserva costituisce un cambiamento nell'ordine di combattimento.

57.1.3 Se l'ordine di combattimento viene modificato senza avvisare il tavolo della giuria prima dell'inizio dell'incontro, la squadra verrà squalificata.

57.2 Le partite tra i singoli membri di ciascuna squadra si svolgeranno secondo un ordine prestabilito.

ART. 58: I MEMBRI DELLA SQUADRA DELL'IPPON

<torna all'inizio>

58.1 La squadra sarà composta da 3 concorrenti e 1 riserva.

58.1.1 Ogni squadra può avere una sola riserva, che può essere sostituita da un concorrente infortunato o se l'allenatore lo richiede. Tuttavia, questa sostituzione può essere effettuata solo nel turno successivo.

58.2 All'inizio di ogni partita, solo la squadra (3 membri), senza la riserva, si schiererà nell'area di gara.

58.2.1 Una squadra che non ha 3 concorrenti all'inizio del 1° turno della competizione non sarà ammessa a competere e verrà dichiarata Kiken.

58.3 Se, durante un round, un membro della squadra si infortuna e il medico di gara dichiara che non è in grado di continuare la competizione, alla squadra sarà consentito di utilizzare la propria riserva per competere nel round successivo.



58.3.1 Se durante un round un altro membro della squadra si infortuna e il medico di gara dichiara che non è in grado di continuare la competizione, alla squadra sarà consentito di competere nella restante categoria di quella squadra con solo 2 concorrenti.

ART. 59: CRITERI PER DECIDERE LA SQUADRA VINCITRICE DELL'IPPON

<torna all'inizio>

59.1 Il vincitore di una partita a squadre sarà deciso in base ai criteri di cui all'art. 59.3.

59.2 Il criterio per decidere il vincitore di una partita a squadre si basa sul numero di vittorie individuali che ciascuna squadra ottiene al termine della partita.

59.3 Le partite a squadre vengono decise in base ai seguenti criteri (in ordine decrescente di importanza):

- 1) Numero di vittorie.
- 2) Numeri di Ippon.
- 3) Numero di Waza-ari (solo i Waza-ari segnati dai vincitori se vengono conteggiati gli incontri individuali).
- 4) Partita extra (Sai Shiai).

59.4 Quando una squadra pareggia con la squadra avversaria secondo i metodi di decisione indicati nel punto 59.3 sopra, la decisione verrà presa in base al risultato di un incontro di Sai Shiai, condotto tra un rappresentante di ciascuna delle squadre in gara. Se non c'è ancora punteggio, una decisione (Hantei) deve essere presa dal pannello dei giudici. I giudici devono votare per il vincitore, basandosi solo sull'incontro di Sai Shiai.

59.5 Le vittorie per fallo, squalifica o ritiro volontario dell'avversario saranno conteggiate come 1 Ippon e l'avversario (lo sconfitto) terrà il punteggio registrato in quel momento.

59.6 Se in un incontro un concorrente segna con waza-ari e poi con Ippon, nella decisione verrà preso in considerazione l'Ippon.



CAPITOLO 13: ROTAZIONE SQUADRA IPPON KUMITE

ART. 60: CATEGORIE AMMESSE

Le categorie 60.1 Rotation Team Ippon Kumite saranno riservate solo alle categorie Mini Cadetti, Cadetti, Junior, Senior e Veterani.

Tabella 14

MASCHIO				FEMMINA			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Peso	Numero.	Categoria	Età	Peso
	Mini Cadetti	13 anni	APRIRE		Mini Cadetti	13 anni	APRIRE
	Cadetti B	14 a 15 anni	APRIRE		Cadetti B	14 a 15 anni	APRIRE
	Cadetti A	16-17 anni	APRIRE		Cadetti A	16-17 anni	APRIRE
	Giovani	18-20 anni	APRIRE		Giovani	18-20 anni	APRIRE
	Anziani	21 a 35 anni	APRIRE		Anziani	21 a 35 anni	APRIRE
	Veterani	36 anni e Sopra	APRIRE		Veterani	36 anni e Sopra	APRIRE

ART. 61: DURATA DI UNA PARTITA

<torna all'inizio>

61.1 La durata dell'incontro di Rotation Team Ippon kumite sarà di 4 minuti. Il cronometro si fermerà solo quando l'arbitro chiederà "Tempo".

ART. 62: I MEMBRI DEL ROTATION TEAM IPPON

62.1 La squadra sarà composta da tre concorrenti e una riserva.

62.2 Per poter competere, la squadra deve essere composta da almeno tre concorrenti.

62.3 Lo spirito di squadra impone che ogni concorrente combatta almeno una volta e per almeno 15 secondi durante il tempo prescritto (4 minuti).

62.4 Ogni squadra può avere un concorrente di riserva che può essere utilizzato in caso di infortunio, ma solo nel turno successivo.

62.5 Quando un nuovo concorrente entra sul Tatami, entrambi i concorrenti devono competere per almeno 15 secondi prima che possa avvenire un altro cambio.

62.6 Se al termine dell'incontro (dopo 4 minuti) uno dei concorrenti non ha combattuto, la squadra coinvolta verrà squalificata (Hansoku).



62.7 Se, in un'azione, uno (o due) membri vengono segnati da Ippon, lui (loro) verrà eliminato e non potrà più assistere a questo incontro. Lui (loro) si siederà vicino al tatami. Tuttavia, lui (loro) può competere in un Sai Shiai.

ART. 63: PUNTI NELLA ROTAZIONE DELLA SQUADRA

<toma all'inizio>

63.1 La prima squadra che totalizza 6 waza-ari o 3 ippon verrà dichiarata vincitrice.

63.2 Al termine dei 4 minuti il vincitore sarà la squadra che avrà totalizzato più punti. In caso di parità, verrà dichiarata vincitrice la squadra che avrà totalizzato più ippon.

63.3 Se non c'è un vincitore chiaro, l'arbitro chiamerà SOREMADE. Dopo di che chiamerà HANTEI. In base alla decisione dei giudici d'angolo, l'arbitro annuncerà l'esito dell'incontro, Aka/Shiro No Kachi o Hikiwake. In caso di Hikiwake ci sarà un Sai Shiai (4 minuti o 6 waza-ari o 3 ippon).

63.3.1 Se alla fine del Sai Shiai non c'è ancora un vincitore chiaro, l'Arbitro chiamerà Hantei. Le decisioni dei Giudici devono essere Aka No Kachi o Shiro No Kachi.

63.3.2 Nell'Hantei, ogni giudice baserà la propria decisione sui seguenti criteri:

- UN)** Numero di Ippon segnati.
- B)** Numero di Waza-ari segnati.
- C)** Se ci sono stati avvertimenti per il contatto (Atenai).
- D)** Se ci sono stati avvertimenti per Jogai;
- e)** Se ci sono stati avvertimenti per Mubobi.
- F)** Dimostrazione di spirito combattivo.
- G)** Numero di mosse offensive.
- H)** Fair play.

ART. 64: SOSTITUZIONI NELLA SQUADRA DI ROTAZIONE

<toma all'inizio>

64.1 L'allenatore può sostituire un concorrente in qualsiasi momento, ma il concorrente deve essere pronto a entrare nell'area di combattimento (Tatami) non appena l'arbitro glielo consente.

64.2 Procedura di sostituzione (vedi Art.43/ § 43.5 - § 43.13)

64.3 Solo l'Arbitro può decidere quando interrompere la partita e consentire la sostituzione, chiamando "Cambio". La sostituzione dovrà essere effettuata in un massimo di **3 secondi**. Se il cambio supera questi 3 secondi, l'Arbitro penalizzerà la squadra coinvolta per perdita di tempo, con Mubobi e non consentirà la sostituzione.

64.4 Se un concorrente viene sostituito senza il comando dell'arbitro, la squadra verrà penalizzata con Mubobi.



PARTE 6: REGOLE DEL KATA

Nota bene: Verrà utilizzato un "Sistema a punti" nelle partite di Kata individuali e a squadre. Il vincitore sarà colui che avrà il punteggio totale più alto. Il WUKF-ExCom può passare da un "sistema a punti" a un "sistema a flag".

CAPITOLO 14: REGOLE GENERALI DEL KATA

ART. 65: GIUDIZIO DI UNA PARTITA

65.1 La giuria (1 arbitro centrale e 4 o 6 giudici d'angolo) giudicherà ogni incontro di kata.

65.2 Tutte le partite saranno condotte esclusivamente secondo le istruzioni dell'arbitro centrale.

65.3 L'arbitro centrale e ciascun giudice d'angolo devono avere un tabellone segnapunti e due bandiere (una rossa e una bianca).

65.4 Nel "Sistema a Bandiera", quando l'Arbitro Centrale chiama l'Hantei, la vittoria sarà decisa dalla maggioranza, in base al **Tabella per il giudizio (vedi Tabella 4)**.

ART. 66: INIZIO DELL'ESECUZIONE DEL KATA

66.1 Il responsabile del tatami delegherà un arbitro a informare gli atleti e gli allenatori del numero di round previsti per ogni categoria.

66.2 I concorrenti devono eseguire un kata diverso in ogni round (compresi i pareggi). **Eccezione:** Vedere **Tabella 15** nella categoria kata individuale bambini, cinture da bianca ad arancione.

66.3 Quando chiamato dall'annunciatore, il/i concorrente/i procederà/i immediatamente all'interno dell'area di gara, inchinandosi all'Arbitro Centrale, e loro **Annunciare CHIARAMENTE il nome** del Kata che eseguiranno ai Giudici. Per il Team Kata, il concorrente leader del team, che è più vicino all'Arbitro Centrale, annuncerà il nome del kata.

66.4 L'Arbitro Centrale ripeterà chiaramente il nome del Kata all'atleta e al funzionario del tavolo della giuria. Il funzionario del tavolo della giuria controllerà e indicherà all'Arbitro Centrale se il kata annunciato NON è consentito per la round OPPURE se è dello Stile sbagliato per il round, l'arbitro deve informare immediatamente l'atleta, così che lui/lei possa annunciare un nuovo kata da eseguire, per evitare la squalifica. Questo potrebbe accadere SOLO UNA VOLTA.

66.5 Successivamente, il/i concorrente/i inizierà/inizieranno la sua/loro esibizione e, una volta completata, tornerà/indirizzerà alla/e sua/e posizione/i originale/i e attenderà/anno la decisione del giudice.

66.6 Tutti i membri della squadra di Kata devono adottare la formazione "Triangolo" (il concorrente in testa davanti e in linea con l'arbitro centrale).



ART. 67: TERMINE

DELL'ESECUZIONE DEL KATA

- 67.1 Al termine del Kata, l'Arbitro Centrale chiamerà l'Hantei per le decisioni del Giudice d'Angolo. Immediatamente e simultaneamente l'Arbitro Centrale e i Giudici d'Angolo alzeranno i loro Tabelloni dei Punteggi con le loro decisioni. Il Chiamante-Annunciatore chiamerà il punteggio dell'Arbitro Centrale e i punteggi di ogni Giudice d'Angolo in modo chiaro al Giudice addetto alla Registrazione.
- 67.2 L'ufficiale addetto alla registrazione registrerà i punteggi annunciati sul modulo appropriato e calolerà il punteggio finale come segue: su cinque punteggi ricevuti, il più alto e il più basso verranno cancellati e i restanti tre (cinque) punteggi saranno sommati.
- 67.3 Il chiamante-annunciatore deve annunciare chiaramente il punteggio totale.
- 67.4 Dopo l'annuncio del punteggio totale, il/i concorrente/i si inchineranno all'arbitro centrale e abbandoneranno l'area di gara.
- 67.5 Il Tatami Chief o l'arbitro centrale possono chiamare SHUGO per la squalifica di un atleta o per discutere un problema. I giudici devono assegnare punti solo in base ai criteri di giudizio.

ART. 68: ROUND NELLA GARA DI KATA

<toma all'inizio>

- 68.1 La gara di KATA, sia individuale che a squadre, sarà organizzata a turni, come da ART.1 / 1.4.8 (come promemoria vedere sotto)
- C)** Se ci sono 30 concorrenti o meno nel Round 1 ($N \leq 30$):
Round 1: I 12 punteggi più alto concorrenti che passano al 2° girare. **Giro 2:** I 6 punteggi più alto concorrenti che vanno fino alla fase finale. **Giro 3:** i tre migliori concorrenti riceveranno le medaglie.
- D)** Se ci sono più di 30 concorrenti nel Round 1 ($N > 30$): **Round 1:** 18 concorrenti con il punteggio più alto per il 2° girare.
Giro 2: i 6 concorrenti con il punteggio più alto accedono alla fase finale. **Terzo turno:** i tre migliori concorrenti riceveranno le medaglie.
- 68.1.1 Se ci sono meno di 12 concorrenti nel primo round, allora il 1° Round può essere omissa. Pertanto, l'evento diventerà un evento a due round.

ART. 69: PARITÀ NELLA GARA DI KATA

<toma all'inizio>

- 69.1 In caso di parità nel 1° o nel 2° turno, per definire la lista dei concorrenti per il turno successivo, il punteggio minimo dei restanti 3 (5) punteggi (dopo che i punteggi minimo e massimo sono stati cancellati) verrà aggiunto al punteggio totale per quel turno. I punteggi cancellati non saranno presi in considerazione per nessun'altra classificazione.
- 69.2 Se, dopo questo, il pareggio persiste, il punteggio massimo dei restanti 3 (5) punteggi viene aggiunto al punteggio totale di quel round.
- 69.3 In caso di ulteriore parità, i concorrenti dovranno eseguire un Kata aggiuntivo e diverso da quello di questo round.



- 69.4 Se non c'è ancora un vincitore, una decisione (Hantei) deve essere presa dal Panel of Judges in base all'ultimo Kata eseguito. L'Arbitro Centrale e tutti i Giudici useranno le bandiere per determinare il vincitore.
- 69.5 Dopo una situazione di parità, solo il punteggio originale ricevuto in quel round verrà utilizzato per determinare l'ordine del round successivo.
- 69.6. I punteggi eliminati non saranno utilizzati per determinare i risultati in nessuno dei round. Solo i tre (cinque) punteggi rimanenti saranno utilizzati per determinare i risultati.
- 69.7 Se tutti i concorrenti che competono in una situazione di parità vengono squalificati, ogni concorrente deve eseguire un kata imposto dall'elenco Shitei del proprio stile di Kata.

ART. 70: RISULTATO FINALE NELLA GARA DI KATA

<torna all'inizio>

- 70.1 Per il risultato finale verranno sommati solo i punteggi rimanenti del 2° e 3° round.
- 70.2 In caso di parità, i concorrenti dovranno eseguire un Kata aggiuntivo e diverso che non abbiano eseguito nei round precedenti.
- 70.3 Se, dopo questo, la parità persiste, al totale verrà sommato il punteggio minimo dei restanti 3 (5) punteggi.
- 70,4 In caso di ulteriore parità, il punteggio massimo dei restanti 3 (5) punteggi verrà aggiunto al totale.
- 70,5 In caso di parità continuativa, ogni concorrente sarà identificato con una cintura rossa o bianca e, utilizzando le bandiere, l'arbitro centrale chiamerà Hantei. Ogni membro del pannello arbitrale deve decidere Aka o Shiro in base all'ultimo kata eseguito da ogni concorrente.



CAPITOLO 15: GARA DI KATA PER BAMBINI

ART. 71: CATEGORIE AMMESSE NELLA GARA DI KATA BAMBINI

Si incoraggiano i concorrenti nelle categorie bambini a studiare prima i Kata di base e poi gradualmente quelli più avanzati.

71.1 Categorie Kata Individuali Bambini

7.1.1 Le categorie di Kata individuali per bambini saranno aperte a tutti gli stili di karate suddivisi in base alla cintura/grado del concorrente e il Kata per ogni round sarà scelto dall'elenco prescritto in **Tabella 15**:

Tabella 15

TUTTI GLI STILI						
Maschio e femmina						
	Categoria di età	Cintura	1° turno	Turno 2	Terzo turno	Osservazioni
	Bambini A (6-8 anni)	9-7 anni (bianco-arancione)	Merda	Merda	Merda	Può ripetere un kata
	Bambini A (6-8 anni)	6-4 anni (verde-blu/viola)	Merda	Merda	Sentire	Dovere NON ripetere un kata
	Bambini A (6-8 anni)	Oltre 3 kyu (Marrone-nero)	Merda	Sentire	Sentire	Dovere NON ripetere un kata
	Bambini B (9 anni) Anche con 3 categorie di cinture.	id.	id.	id.	id.	id.
	Bambini C (10 anni) Anche con 3 categorie di cinture.	id.	id.	id.	id.	id.
	Bambini D (11 anni) Anche con 3 categorie di cinture.	id.	id.	id.	id.	id.
	Bambini E (12 anni)	9-7 anni (bianco-arancione)	Merda	Merda	Merda	Può ripetere un kata
	Bambini E (12 anni)	6-4 anni (verde-blu/viola)	Merda	Merda	Sentire	Dovere NON ripetere un kata
	Bambini E (12 anni)	Oltre 3 kyu (Marrone-nero)	Merda	Sentire	Tokui	Dovere NON ripetere un kata



71.2 CATEGORIE DI KATA A SQUADRE PER BAMBINI

71.2.1 Ci saranno due gruppi di età nelle categorie Children Kata Team. Questi saranno: Under 11 anni e 11-12 anni come specificato in **Tabella 16**.

Tabella 16

MASCHIO				FEMMINA			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Cinture	Numero.	Categoria	Età	Cinture
61	Bambini UN	Sotto gli 11 anni	Tutti gli stili	183	Bambini UN	Sotto gli 11 anni	Tutti gli stili
62	Bambini B	11 a 12 anni	Tutti gli stili	184	Bambini B	11 a 12 anni	Tutti gli stili

71.2.2 I kata consentiti in ogni round per le categorie di kata a squadre per bambini sono:

- **1° turno:** un programmato **Kata di Shitei**; (vedi Art. 1.4.7)
- **Turno 2:** un programmato **Kata di Shitei**; (vedi Art. 1.4.7)
- **Terzo turno:** un programmato **Kata di Senso** (vedi Art. 1.4.7)

71.2.3 Nel Kata a squadre per bambini è vietato ripetere un kata una volta eseguito, anche in caso di pareggio.



Capitolo 16: GARA DI KATA MINI-CADET, CADET E JUNIOR

ART. 72: CATEGORIE AMMESSE

<torna all'inizio>

72.1 Categorie Kata Individuali Mini-Cadetti

Le categorie di Kata Individuali Mini-Cadetti saranno suddivise per Stile di Karate e per Cintura/Grado del concorrente (**Vedi Tabella 17**)

Tabella 17

Tabella 17 Mini-Cadetti KATA-Individuale							
MASCHIO				FEMMINA			
Numero.	Stile	Età	Cinture	Numero.	Stile	Età	Cinture
	SCHIOPPO	13 anni	Tutte le cinture		SCHIOPPO	13 anni	Tutte le cinture
	GOJU-RYU	13 anni	Tutte le cinture		GOJU-RYU	13 anni	Tutte le cinture
	SHITO-RYU	13 anni	Tutte le cinture		SHITO-RYU	13 anni	Tutte le cinture
	WADO-RYU	13 anni	Tutte le cinture		WADO-RYU	13 anni	Tutte le cinture
	SHORIN-RYU	13 anni	Tutte le cinture		SHORIN-RYU	13 anni	Tutte le cinture
	ALTRO STILI	13 anni	Tutte le cinture		ALTRO STILI	13 anni	Tutte le cinture

72.1.1 I kata consentiti in ogni turno della gara di kata individuale Mini-Cadets sono: Turno

1: un kata Shitei o Sentei programmato (vedi Art. 1.4.7)

Round 2: uno Shitei, Sentei o Tokui Kata programmato. (vedi Art. 1.4.7) 3°

turno: uno Shitei, Sentei o Tokui Kata programmato. (vedi Art. 1.4.7)

72.1.2 Nella gara di Kata Individuale Mini-Cadetti, ai concorrenti non è consentito ripetere un kata, nemmeno in caso di parità. situazione.

72.2 Categorie di Kata Individuali di Kata Cadetti e Junior

72.2.1 Le categorie di Kata Individuali Cadetti e Junior saranno suddivise per Stile di Karate come specificato in **Tabella 18**.



Tabella 18

MASCHIO				FEMMINA			
Numero.	Stile	Età	Cintura	Numero.	Stile	Età	Cintura
	SCHIOppo	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture		SCHIOppo	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture
	GOJU-RYU	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture		GOJU-RYU	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture
	SHITO-RYU	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture		SHITO-RYU	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture
	WADO-RYU	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture		WADO-RYU	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture
	SHORIN <small>Scuola di RYU</small>	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture		SHORIN-RYU	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture
	ALTRO STILI	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture		ALTRO STILI	14 - 15 anni 16 - 17 anni 18 - 20 anni	Tutte le cinture

72.2.2 Kata ammessi nella competizione di Kata Individuale Cadetti e Junior Round 1:

un Kata Shitei o Sentei programmato (vedi Art. 1.4.7) Round 2: uno Shitei,
Sentei o Tokui Kata programmato (vedi Art. 1.4.7) Round 3: uno Shitei,
Sentei o Tokui Kata programmato (vedi Art. 1.4.7)

72.2.3 Nelle gare di Kata Individuali Cadetti e Junior, è vietato ripetere un kata già eseguito, anche in caso di parità.



CAPITOLO 17: GARA DI KATA PER VETERANI E SENIOR

ART.73: CATEGORIE AMMESSE

73.1 I concorrenti nelle categorie Kata SENIOR avranno un'età compresa tra 21 e 35 anni.

73.1.1 Le categorie di Kata Individuali Senior saranno suddivise per Stili di Karate (**Vedi Tabella 19**).

Tabella 19

MASCHIO				FEMMINA			
SENIOR - tutte le cinture				SENIOR - tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Cinture	Numero.	Categoria	Età	Cinture
	SCHIOPPO	21 a 35 anni	Tutte le cinture		SCHIOPPO	21 a 35 anni	Tutte le cinture
	GOJU-RYU	21 a 35 anni	Tutte le cinture		GOJU-RYU	21 a 35 anni	Tutte le cinture
	SHITO-RYU	21 a 35 anni	Tutte le cinture		SHITO-RYU	21 a 35 anni	Tutte le cinture
	WADO-RYU	21 a 35 anni	Tutte le cinture		WADO-RYU	21 a 35 anni	Tutte le cinture
	SHORIN-RYU	21 a 35 anni	Tutte le cinture		SHORIN-RYU	21 a 35 anni	Tutte le cinture
	ALTRI	21 a 35 anni	Tutte le cinture		ALTRI	21 a 35 anni	Tutte le cinture

73.2 I concorrenti nelle categorie Kata VETERANI dovranno avere almeno 36 anni.

73.2.1 Le categorie di Kata Individuale Veterani saranno Stili aperti e tutte le cinture (**Vedi Tabella 20**).

Tabella 20

MASCHIO				FEMMINA			
VETERANI - tutte le cinture				VETERANI - tutte le cinture			
Numero.	Categoria	Età	Stile	Numero.	Categoria	Età	Stile
	Veterani A	36 a 40 anni	APRIRE		Veterani A	36 a 40 anni	APRIRE
	Veterani B	41 a 45 anni	APRIRE		Veterani B	41 a 45 anni	APRIRE
	Veterani C	46 a 50 anni	APRIRE		Veterani C	46 a 50 anni	APRIRE
	Veterani D	51 a 60 anni	APRIRE		Veterani D	51 a 60 anni	APRIRE
	Veterani E	61 anni in su	APRIRE		Veterani E	61 anni in su	APRIRE

73.3 Kata consentiti nelle gare di Kata Individuale Senior e Veterani

- 1° turno : uno Shitei programmato, Sentei Kata; (*vedi Art. 1.4.7*) Turno 2 :
- uno Shitei, Sentei o Tokui Kata programmato. (*vedi Art. 1.4.7*) Terzo turno :
- uno Shitei, Sentei o Tokui Kata programmato.

73.4 Nel Kata Individuale Senior e Veterani è vietato ripetere un kata già eseguito, anche in caso di parità;



ART. 74: SQUADRE DI KATA

74.1 Le categorie di Kata Team sono specificate in **Tabella 21**.

Tabella 21

MASCCHIO				FEMMINA			
Numero.	Categoria	Età	Stile	Numero.	Categoria	Età	Stile
	Mini-cadetti	13 anni	Tutti gli stili		Mini-cadetti	13 anni	Tutti gli stili
	Cadetti B	14 a 15 anni	Tutti gli stili		Cadetti B	14 a 15 anni	Tutti gli stili
	Cadetti A	16-17 anni	Tutti gli stili		Cadetti A	16-17 anni	Tutti gli stili
	Giovani	18-20 anni	Tutti gli stili		Giovani	18-20 anni	Tutti gli stili
	Anziani	21 a 35 anni	Tutti gli stili		Anziani	21 a 35 anni	Tutti gli stili
	Veterani	36 anni e oltre	Tutti gli stili		Veterani	36 anni e oltre	Tutti gli stili

74.2 I kata consentiti nella competizione di kata a squadre per Mini-cadetti, cadetti, junior, senior e veterani sono:

- Round 1: uno Shitei programmato, Sentei Kata; (vedi Art. 1.4.7) Round 2: uno
- Shitei, Sentei o Tokui Kata programmato. (vedi Art. 1.4.7) Round 3: uno
- Shitei, Sentei o Tokui Kata programmato.

74.3 È vietato a qualsiasi squadra di Kata ripetere un kata già eseguito, anche in caso di parità.



CAPITOLO 18: CRITERI PER LA DECISIONE

In un Kata Match, ogni prestazione individuale verrà giudicata in base agli elementi essenziali specificati nei criteri stabiliti. Il Karate utilizza il Kata come metodo di allenamento interno ed esterno per il nostro corpo.

Il Kata in sostanza crea e insegna **struttura** (tecnica), **crea energia**, Kim (**trasferimento di potere**) così come una serie di altri elementi.

In un incontro di Kata, ogni prestazione non sarà considerata semplicemente buona o cattiva, ma sarà giudicata in base agli elementi essenziali specificati in **Prestazioni di base** e dentro **Prestazioni avanzate**:

ART. 75: PRESTAZIONI DI BASE

<toma all'inizio>

75.1 Il programma di punteggio si basa su una scala di 20 punti nell'intervallo 5.0-7.0, 6.0-8.0, 7.0-9.0. Ciascuno dei quattro componenti riceverebbe un voto numerico da 1 a 5 e poi aggiunto alla base per un punteggio finale

Il punteggio si basa su una scala da 20 punti, compresa tra 5,0 e 7,0, 6,0 e 8,0, 7,0 e 9,0.

A ciascuno dei quattro componenti verrebbe assegnato un punteggio numerico da 1 a 5, che poi verrebbe aggiunto alla base per ottenere il punteggio finale.

1	2	3	4	5
Insoddisfacente	Soddisfacente	Bene	Molto bene	Eccellente

La valutazione complessiva dovrebbe basarsi sui seguenti 4 criteri principali:

- **Creare struttura (tecnica):**
 - o Geometria corporea corretta;
 - o Postura corretta del corpo;
 - o Struttura della posizione corretta;
 - o Corretta connessione tra posizione e postura;
 - o Corretto equilibrio e stabilità nella struttura;
 - o Corretto Embusen;
 - o Vettore dell'occhio corretto.

- **Crea potenza:**
 - o Espansione e contrazione del corpo; Controllo
 - o della tensione e della contrazione; Esecuzione
 - o e utilizzo corretti del Kiai; Respirazione
 - o corretta;
 - o Metodi di creazione di potere:
 - Spostamento del corpo
 - Rotazione del corpo
 - Sollevamento del corpo
 - Caduta del corpo
 - Vibrazione corporea

- **Kime (Trasferimento di potere):**
 - Sincronizzazione;
 - Tempistica;
 - Intervallo appropriato;



- **Altri elementi:**

- lo Ritmo;
- lo Comprensione delle caratteristiche del kata (specifiche del kata eseguito);
- lo Atteggiamento e spirito corretti;
- lo Concentrazione.
- lo Il grado di difficoltà, ritmo e rischio nell'esecuzione del Kata.
- lo L'atteggiamento Budo e combattivo del concorrente.

ART. 76: PUNTI MENO

<toma all'inizio>

Verrà detratto un punto pari a 0,1 nei seguenti casi:

- a) Per una pausa momentanea ma percepibile o per un leggero squilibrio;
- b) Per l'assenza di ogni kiai (l'assenza di tutti i kiai comporterà la squalifica);
- c) Per respirazione eccessiva o per schiaffi sul corpo come strumento di sincronizzazione, durante l'esecuzione del kata a squadre.

ART. 77: SQUALIFICA

<toma all'inizio>

77.1 Per la squalifica, il punteggio sarà 5.0/6.0/7.0 (a seconda del round);

77.2 Un concorrente verrà squalificato nei seguenti casi:

- a) Se il concorrente interrompe il Kata per più di 5 sec.
- b) Se il concorrente dimentica o aggiunge una tecnica;
- c) Se il concorrente perde completamente l'equilibrio e cade.
- d) Assenza di tutto il kiai (vedi sopra).
- e) Se la cintura, i pantaloni o un dispositivo (ma non il numero), cadono durante l'esecuzione del kata;
- f) Quando un concorrente annuncia due volte un kata non consentito in quel Round.

77.3 Un concorrente non può essere squalificato se esegue un kata nominato, consentito in quel round, ma la tabella registra il kata sbagliato.

Ad esempio, in un round di kata Sentei, se il concorrente annuncia Jion, ma l'arbitro registra Bassai Dai, il kata eseguito deve essere conteggiato e non ci sarà alcuna squalifica.

77.4 Un concorrente non può essere squalificato per variazioni di una tecnica o di una posizione in un kata.

APPENDICI

ART.78: Procedura in caso di infortunio gravissimo

UN) Quando un concorrente provoca un infortunio eccessivo a un altro concorrente, la Commissione Arbitrale WUKF può imporre ulteriori sanzioni.

B) Il medico di gara WUKF inoltrerà un rapporto su questa situazione alla Commissione arbitrale WUKF. Se il concorrente infortunato deve recarsi in ospedale, la Commissione medica WUKF seguirà i progressi medici del concorrente infortunato dopo l'evento e informerà la Commissione arbitrale WUKF.



- c) Il collegio arbitrale che ha arbitrato la partita in cui si è verificato l'infortunio eccessivo deve inoltrare un rapporto alla Commissione arbitrale WUKF.
- d) Il medico della competizione WUKF raccoglierà tutta la documentazione medica dall'ospedale o da altre istituzioni mediche e la invierà alla Commissione arbitrale WUKF.
- e) Sulla base del rapporto del medico e degli arbitri e dei documenti medici, la Commissione arbitrale WUKF adotterà una decisione per imporre ulteriori sanzioni tra quelle elencate di seguito:
 - 1. Un avvertimento scritto.
 - 2. Una sospensione da 1 a 2 anni da tutti gli eventi di competizione internazionale WUKF.
 - 3. Il concorrente inadempiente verrà escluso da tutte le competizioni di Kumite negli eventi WUKF.
- f) La presente decisione verrà sottoposta all'approvazione del WUKF-ExCom.
- g) Successivamente la decisione verrà comunicata al concorrente che ha causato l'infortunio.

ART.79: Elenco ufficiale kata WUKF

(Tabella 22) –vedere la pagina web WUKF all'indirizzo: <http://www.wukf-karate.org/rules>