



REGOLAMENTO DI KOBUDO

Link al Regolamento Generale WUKF per la comprensione degli articoli collegati:

<https://fedika.it/wp-content/uploads/2026/10/Regolamento-WUKF.pdf>

CAPITOLO 19: REGOLE GENERALI DI KOBUDO

ART. 81: QUESTIONI GENERALI

- 81.1 Negli incontri individuali di Kobudo verrà utilizzato un "Sistema a Punti" e il vincitore sarà colui che otterrà il punteggio totale più alto. Il WUKF-ExCom può passare da un "Sistema a Punti" a un "Sistema a Bandierine".
- 81.2 Le competizioni di Kobudo saranno organizzate esclusivamente come incontri individuali.
- 81.3 Nelle competizioni di Kobudo è consentito l'uso esclusivamente delle armi approvate dalla WUKF (PARTE 7, Capitolo 24, ART. 94-101).
- 81.4 I concorrenti possono eseguire solo Kata di Kobudo tradizionali di Okinawa e giapponesi tratti dalla lista WUKF dei Kata di Kobudo. Gli stili liberi di Kata di Kobudo privi di tradizione sono severamente vietati.
- 81.5 La competizione di Kobudo si svolgerà in stile Open, con ogni concorrente che manterrà il proprio stile di Kobudo.
- 81.6 L'area di gara è la stessa delle competizioni di Kata.
- 81.7 Uniforme: deve soddisfare le condizioni stabilite nell'ART. 4 del presente regolamento. Eccezione: nelle competizioni di Kobudo è consentita la giacca nera del karate-gi.
- 81.8 Tutte le categorie di età saranno suddivise in due divisioni:
 - ARMI LUNGHE – Bo, Ekku, Katana (Bokken), Jo, Tsue
 - ARMI CORTE – Nunchaku, Kama, Tonfa, Sai e Tinbe

È possibile utilizzare armi diverse nel corso del torneo e nei vari round per ciascuna divisione. La scelta dell'arma per il round o per lo spareggio (Tie) dipende dalla decisione di ciascun concorrente. L'arbitro non può determinare l'arma per lo spareggio o per il round (ad esempio: nella divisione Armi Corte: 1° round Kama, 2° round Nunchaku, Finale Sai, Spareggio – Tonfa ecc.).

- 81.9 L'iscrizione preliminare deve specificare l'arma principale per ogni partecipante. Se in una divisione vengono dichiarati più di 8 partecipanti per qualsiasi tipo di arma, è possibile organizzare competizioni separate per tale arma. In questo caso, in tutti i round e nei pareggi è consentito esclusivamente l'uso di queste armi. Il WUKF-ExCom prenderà una decisione ufficiale al riguardo. Questa decisione deve essere comunicata chiaramente prima dell'inizio dell'intera competizione.



ART. 82: GIUDIZIO DI UN INCONTRO

- 82.1 La Giuria (1 Arbitro Centrale e 4 Giudici) valuterà ogni incontro di Kobudo.
- 82.2 Tutti gli incontri saranno condotti esclusivamente su indicazione dell'Arbitro Centrale.
- 82.3 L'Arbitro Centrale e ciascun giudice d'angolo devono disporre di un tabellone segnapunti e di due bandierine (una rossa e una bianca).
- 82.4 Nel "Sistema a Bandierine", quando l'Arbitro Centrale chiama l'Hantei, la vittoria sarà decisa dalla maggioranza, in base alla Tabella di giudizio (vedi Fig.8).

ART. 83: INIZIO DELL'ESECUZIONE DI KOBUDO

- 83.1 Prima di ogni round, i concorrenti devono comunicare al Tavolo della Giuria il nome del Kata di Kobudo che eseguiranno, affinché venga registrato sul referto ufficiale.
- 83.2 I concorrenti non possono ripetere lo stesso Kata di Kobudo eseguito nel round precedente. Eccezione: vedi la categoria Kobudo Bambini (Children) all'ART. 88 e la categoria Kobudo Cadetti all'ART. 89.
- 83.3 Quando chiamato dallo Speaker / Software di Gara, il concorrente dovrà recarsi immediatamente all'interno dell'area di gara, inchinarsi all'Arbitro Centrale e annunciare chiaramente ai Giudici il nome del Kata di Kobudo che andrà ad eseguire.
- 83.4 L'Arbitro Centrale ripeterà chiaramente il nome del Kata di Kobudo.
- 83.5 Successivamente, il concorrente inizierà la propria esecuzione e, al termine, attenderà la decisione dei Giudici.

ART. 84: FINE DEL KATA DI KOBUDO

- 84.1 Al termine del Kata, l'Arbitro Centrale chiamerà l'Hantei per le decisioni dei Giudici d'Angolo. Immediatamente e simultaneamente l'Arbitro Centrale e i Giudici d'Angolo solleveranno i loro Tabelloni Segnapunti con le rispettive decisioni. Lo Speaker annuncerà chiaramente al Segnapunti il punteggio dell'Arbitro Centrale e i punteggi di ciascun Giudice d'Angolo.
- 84.2 Il Segnapunti registrerà i punteggi annunciati sull'apposito modulo e calcolerà il punteggio finale nel seguente modo: dei cinque (o sette) punteggi ricevuti, il più alto e il più basso verranno eliminati e i restanti tre (o cinque) punteggi saranno sommati. Questa procedura può essere sostituita dal software ufficiale WUKF.
- 84.3 Lo Speaker (o il Software) annuncerà chiaramente il punteggio totale.
- 84.4 Dopo l'annuncio del punteggio totale, il concorrente si inchinerà all'Arbitro Centrale e lascerà l'area di gara.

ART. 85: ROUND

- 85.1 La competizione di Kobudo sarà strutturata su due round: Round 2 e Round 3 (la Finale). Nelle categorie con più di 16 concorrenti iscritti, sarà strutturata su tre round: Round 1 (Punteggio: 5.0 - 7.0), con i 12 concorrenti dal punteggio più alto che passeranno al Round 2.



- 85.2 Se ci sono meno di 16 iscritti nel primo round, il Round 1 può essere omesso.
- 85.3 Secondo Round (Punteggio: 6.0 - 8.0): i 6 punteggi più alti passeranno alla Finale.
- 85.4 L'ordine dei concorrenti nel secondo round sarà identico a quello della lista del primo round.
- 85.5 Terzo Round (Finale) (Punteggio: 7.0 - 9.0): Il Kata di Kobudo nella Finale deve essere diverso dal Kata di Kobudo eseguito nel 2° Round. Eccezione: vedi ART. 83.2.
- 85.6 Un elenco elettronico stabilirà l'ordine in cui ogni concorrente gareggerà nel Round Finale.

ART. 86: SPAREGGIO (PARITÀ)

- 86.1 In caso di parità nel 1° o nel 2° round, per definire la lista dei concorrenti per il round successivo, il punteggio minimo tra i 3 punteggi rimanenti (dopo l'eliminazione del punteggio minimo e massimo) verrà aggiunto ai punteggi totali di quel round. I punteggi eliminati non saranno presi in considerazione per nessun'altra classifica.
- 86.2 Se, dopo ciò, la parità persiste, il punteggio massimo tra i 3 punteggi rimanenti verrà aggiunto al punteggio totale di quel round.
- 86.3 In caso di ulteriore parità, i concorrenti dovranno eseguire un Kata di Kobudo aggiuntivo e diverso rispetto a quello del round in corso. Eccezione: vedi ART. 83.2.
- 86.4 Se non c'è ancora un vincitore, la Giuria prenderà una decisione (Hantei) basata sull'ultimo Kata di Kobudo eseguito. L'Arbitro Centrale e tutti i Giudici useranno le bandierine per determinare il vincitore.
- 86.5 Solo il punteggio originale ricevuto nel Round 2 verrà utilizzato per determinare il vincitore della competizione.
- 86.6 I punteggi eliminati non verranno utilizzati per determinare i risultati in nessuno dei round. Verranno utilizzati solo i tre (o cinque) punteggi rimanenti.

ART. 87: IL RISULTATO FINALE

- 87.1 Solo i punteggi rimanenti del 2° e 3° round verranno sommati per il risultato finale.
- 87.2 In caso di parità, i concorrenti dovranno eseguire un Kata di Kobudo aggiuntivo e diverso da quelli eseguiti nei round di Finale (3°). Eccezione: vedi ART. 83.2.
- 87.3 Se, dopo ciò, la parità persiste, il punteggio minimo tra i 3 punteggi rimanenti verrà aggiunto al totale.
- 87.4 In caso di ulteriore parità, il punteggio massimo tra i 3 punteggi rimanenti verrà aggiunto al totale.
- 87.5 Se non c'è ancora un vincitore, la Giuria prenderà una decisione (Hantei) basata sull'ultimo Kata eseguito. L'Arbitro Centrale e i Giudici useranno le bandierine per determinare il vincitore.

CAPITOLO 20: COMPETIZIONE DI KOBUDO PER BAMBINI

ART. 88: CATEGORIE CONSENTITE NELLA COMPETIZIONE DI KOBUDO PER BAMBINI



- 88.1 Le categorie Bambini saranno divise in due fasce di età:
 - a) Bambini A sotto i 10 anni
 - b) Bambini B 11 – 13 anni
- 88.2 Nelle categorie Kobudo Bambini, tutte le cinture rientrano in un'unica categoria di età.
- 88.3 Nelle categorie Bambini ci saranno due divisioni (ARMI LUNGHE e ARMI CORTE) per la competizione di Kobudo in base all'ART. 81.8 - 81.9 di queste regole.
- 88.4 Non ci sono Kata obbligatori o vietati dall'elenco per i round specifici. Il cambio di armi nelle divisioni è consentito seguendo l'ART. 81.8 - 81.9 di queste regole.
- 88.5 Nelle categorie bambini (A e B) è consentito ripetere i Kata di Kobudo in tutti i round e negli spareggi.

CAPITOLO 21: COMPETIZIONE DI KOBUDO PER CADETTI

ART. 89: CATEGORIE CONSENTITE

- 89.1 I concorrenti nelle categorie di Kobudo CADETTI avranno un'età compresa tra i 14 e i 17 anni. Un concorrente Cadetto non può partecipare a un incontro di Kobudo per Senior.
- 89.2 Nella categoria Kobudo Cadetti tutte le cinture rientrano in un'unica categoria di età.
- 89.3 Nella categoria Cadetti ci saranno due divisioni (ARMI LUNGHE e ARMI CORTE) per la competizione di Kobudo in base all'ART. 81.8 - 81.9 di queste regole.
- 89.4 Nelle categorie Cadetti non ci sono Kata obbligatori o vietati dall'elenco dei Kata di Kobudo per i round specifici. Il cambio di armi nelle divisioni è possibile seguendo l'ART. 81.8 - 81.9 di queste regole.
- 89.5 I Cadetti possono ripetere i Kata di Kobudo un round sì e uno no (ogni due round). In uno Spareggio (Tie) il concorrente deve usare un Kata diverso dal Kata principale del round in corso. Il Kata utilizzato nella situazione di Spareggio può essere impiegato nel round successivo come Kata principale (Ad esempio: nella divisione armi lunghe – Round 2 – Kata principale Bo, Spareggio per accedere alla Finale – Ekku, Finale Ekku come Kata principale). È consentito utilizzare un'arma diversa della medesima divisione anche in caso di Spareggio.

CAPITOLO 22: COMPETIZIONE DI KOBUDO PER SENIOR E VETERANI

ART. 90: CATEGORIE CONSENTITE

- 90.1 I concorrenti nelle categorie di Kobudo SENIOR avranno un'età compresa tra i 18 e i 35 anni.
- 90.2 I concorrenti nelle categorie di Kobudo VETERANI sono divisi in due gruppi di età:
 - a) Veterani A 36 – 50 anni
 - b) Veterani B oltre 51 anni



- 90.3 Nelle categorie Kobudo Senior e Veterani tutte le cinture rientrano in un'unica categoria di età.
- 90.4 Un concorrente Senior e Veterano deve gareggiare SOLO nella propria categoria. Non può gareggiare in altre categorie.
- 90.5 Nelle categorie Senior e Veterani ci saranno due divisioni (ARMI LUNGHE e ARMI CORTE) per la competizione di Kobudo in base all'ART. 81.8 - 81.9 di queste regole.
- 90.6 Non ci sono Kata obbligatori o vietati dall'elenco dei Kata di Kobudo per i round specifici.
- 90.7 I Senior e i Veterani non sono autorizzati a ripetere un Kata di Kobudo in nessun round e nemmeno nelle situazioni di Spareggio. È consentito usare un'arma diversa della medesima divisione anche in caso di Spareggio.

CAPITOLO 23: CRITERI DI DECISIONE

ART. 91: CONDIZIONI GENERALI

- 91.1 Nell'Incontro di Kobudo, ogni prestazione non sarà giudicata semplicemente come buona o cattiva, ma verrà valutata secondo gli stessi elementi essenziali della categoria KATA (Capitolo 18) in considerazione dei criteri specifici relativi all'arma utilizzata.
- 91.2 Kihon corretto e coerente dello stile di Kobudo dimostrato.
- 91.3 Il Kata di Kobudo deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali che contiene. Il Kata di Kobudo non è una danza o una rappresentazione teatrale. Deve aderire ai valori e ai principi tradizionali. I principi fondamentali devono essere esplicitati, vedi 91.4 di questo articolo. Deve essere basato sul Budo, realistico in termini di combattimento e mostrare concentrazione, potenza e potenziale impatto nelle sue tecniche. Deve dimostrare forza, potenza e velocità, così come grazia, ritmo ed equilibrio.
- 91.4 Nel valutare la prestazione di un concorrente, i Giudici presteranno attenzione a:
 - a) Esecuzione realistica del Kata di Kobudo col corretto atteggiamento (Reigi).
 - b) Comprensione dell'applicazione delle tecniche utilizzate (Bunkai).
 - c) Buon tempismo, ritmo, velocità e focalizzazione della potenza (Kime). Controllo della velocità e del ritmo.
 - d) Uso corretto e adeguato della respirazione.
 - e) Corretta focalizzazione dell'attenzione (Chakugan) e concentrazione.
 - f) Posizioni corrette (Dachi) con l'adeguata tensione nelle gambe e piedi ben piantati a terra. Stabilità ed equilibrio.
 - g) Corretta tensione nell'addome (Hara) e assenza di movimenti sussultori delle anche durante gli spostamenti. Controllo della tensione e della contrazione.
 - h) Sequenza del Kata di Kobudo (Embusen).
 - i) Forma corretta (Kihon) dell'Arma dimostrata. 91.5 I concorrenti devono utilizzare il corpo e il movimento delle gambe in modo appropriato per estendere la potenza (energia) alle armi. 91.6 I concorrenti devono mantenere sempre il controllo delle armi durante l'esecuzione.



ART. 92: PUNTI DI PENALITÀ Verranno detratti punti nei casi previsti dai criteri sui Punti di penalità dell'ART. 77 per il KATA e nelle seguenti situazioni:

- 92.1 In caso di breve perdita di controllo delle armi, il punteggio verrà ridotto di 0,1 – 0,3 punti.
- 92.2 In caso di contatto dell'arma con il pavimento, il punteggio verrà ridotto di 0,1 – 0,3 punti.
- 92.3 Nel caso in cui l'arma venga battuta contro il corpo del concorrente stesso (specialmente durante le esecuzioni con Bo, Ekku) al fine di creare effetti acustici, il punteggio verrà ridotto di 0,1 – 0,3 punti.

ART. 93: SQUALIFICA

- 93.1 Condizione specifica è il controllo continuo dell'arma. La caduta dell'arma durante l'esecuzione del Kata di Kobudo comporta un Hansoku. In questo caso la giuria assegnerà il punteggio "0" al concorrente e questo risultato (0) verrà riportato tra le note sul display del Tavolo della Giuria.
- 93.2 Nel caso in cui venga compiuto un atto pericoloso, che metta a rischio la salute dei membri del Tavolo della Giuria o degli altri concorrenti, il concorrente verrà squalificato.
- 93.3 Nel caso in cui l'arma non rispetti le condizioni e le specifiche indicate nel Capitolo 24.

CAPITOLO 24: ARMI DEL KOBUDO

ART. 94: BO

- 94.1 Il Bo dovrà essere realizzato in legno duro come quercia o ebano, di forma rotonda e senza estremità affusolate.
- 94.2 Per i bambini e i cadetti, la lunghezza dovrà essere un pugno al di sopra o al di sotto della sommità della testa del concorrente. Per i senior e i veterani, la lunghezza standard è di 180 cm (6 piedi) o può essere un pugno al di sopra o al di sotto della sommità della testa del concorrente.
- 94.3 Il peso per i concorrenti maschili Senior e Veterani non dovrà essere inferiore agli 800 g.
- 94.4 Il peso per le concorrenti femminili Senior e Veterani non dovrà essere inferiore ai 600 g.
- 94.5 I Bo ultra-leggeri possono essere squalificati dalla competizione in seguito all'ispezione dell'arbitro.
- 94.6 È richiesto un timbro/marchio WUKF approvato per tutti i concorrenti che utilizzano il Bo. Il timbro/marchio viene rilasciato dopo che il Bo ha superato l'ispezione.

ART. 95: EKKU

- 95.1 L'Ekku deve essere in legno duro e avere una lunghezza compresa tra: l'altezza del mento del concorrente e la sommità della sua testa, misurata partendo dal pavimento.



- 95.2 La lama dell'Ekku dovrà avere un lato piatto e un lato arrotondato o smussato, e la punta della lama non deve essere appuntita.
- 95.3 Il peso per i concorrenti maschili Senior e Veterani non dovrà essere inferiore ai 900 g.
- 95.4 Il peso per le concorrenti femminili Senior e Veterani non dovrà essere inferiore ai 700 g.
- 95.5 Gli Ekku ultra-leggeri possono essere squalificati dalla competizione in seguito all'ispezione dell'arbitro.
- 95.6 È richiesto un timbro/marchio WUKF approvato per tutti i concorrenti che utilizzano l'Ekku. Il timbro/marchio viene rilasciato dopo che l'Ekku ha superato l'ispezione.

ART. 96: NUNCHAKU

- 96.1 Il Nunchaku è costituito da due bastoni di legno duro uniti insieme da una catena, una corda o una cinghia. La lunghezza di ogni pezzo dovrebbe corrispondere all'avambraccio, se tenuto con una presa alta vicino alla parte superiore dell'asta. Entrambe le estremità sono di uguale lunghezza e possono essere arrotondate o ottagonali. Eccezione: per la categoria Bambini AK, il Nunchaku può essere realizzato in nylon o alluminio.
- 96.2 Nei tornei per i concorrenti di Kata si utilizza un solo Nunchaku. I Kata con due Nunchaku (in coppia) non sono ammessi.
- 96.3 I Sansetsukon non sono ammessi nel torneo. Gli effetti luminosi sono proibiti all'interno del torneo.

ART. 97: TONFA (coppia)

- 97.1 Il Tonfa deve essere interamente realizzato in legno duro con una lunghezza minima tale da raggiungere, quando impugnato per i manici, l'estremità del gomito del concorrente.
- 97.2 Nelle competizioni di Kobudo vengono utilizzati due Tonfa.

ART. 98: SAI (coppia)

- 98.1 Per le competizioni devono essere utilizzati due Sai (i Kata di Sai che utilizzano un solo Sai o tre Sai non sono ammessi).
- 98.2 I Sai devono essere in acciaio.
- 98.3 La punta dovrà, in linea di principio, sporgere di 1 cm oltre il gomito del concorrente.
- 98.4 Il peso di ciascun Sai per i concorrenti maschili Senior e Veterani non dovrà essere inferiore a 650 g.
- 98.5 Il peso di ciascun Sai per le concorrenti femminili Senior e Veterani non dovrà essere inferiore a 550 g.
- 98.6 L'azione di lanciare un Sai o perforare il pavimento con un Sai durante l'esecuzione è vietata.

ART. 99: KAMA (coppia)



- 99.1 Per la competizione devono essere utilizzati due Kama.
- 99.2 I manici dei Kama devono essere in legno e le lame in acciaio non affilato. Non sono ammessi corde, spaghi, lacci ecc., e nemmeno Kama con fori sulle lame.
- 99.3 È vietato utilizzare Kama con lame e punte affilate nelle categorie Bambini e Cadetti. La lama del Kama deve essere smussata, nastrata o altrimenti protetta per prevenire infortuni al concorrente.

ART. 100: TINBE

- 100.1 Il Tinbe è un'arma combinata costituita dallo scudo e dalla lancia.
- 100.2 Lo scudo è generalmente ovale o rotondo con un diametro di circa 45 – 50 cm, realizzato in acciaio, alluminio o altro materiale come il guscio di tartaruga.
- 100.3 La lancia ha generalmente la lunghezza dell'avambraccio, dal polso al gomito. Può essere costituita da un bastone di legno con punta metallica oppure da spade, oppure da un bastone corto di metallo completamente arrotondato e privo di punta, o da attrezzi metallici in stile machete.
- 100.4 È vietato utilizzare lance con lame e punte affilate nelle categorie Bambini e Cadetti.

ART. 101: KATANA (BOKKEN)

- 101.1 Il Partecipante può, su propria richiesta, eseguire i Kata sia con una Katana che con un Bokken.
- 101.2 La Katana è una spada da samurai realizzata da una solida piastra di metallo, montata secondo gli standard tradizionali ed equipaggiata di fodero. È consentito utilizzare solo modelli speciali da esibizione con lama non appuntita. È vietato l'uso di armi di fabbricazione artigianale e di armi con lama affilata destinate al taglio (per Iaido, Battodo). A seconda dello stile, la lunghezza della Katana all'interno del fodero è di circa 104 ± 2 cm, senza il fodero 100 ± 2 cm, con un peso di 1-1,15 kg.
- 101.3 Bokken - modello in legno di una Katana, senza tsuba, realizzato in legno duro (quercia, faggio, carpino, ecc.). La lunghezza del Bokken è di circa 95-105 cm.

ART. 102: JO

- 102.1 Jo - un bastone di legno realizzato in legno duro (quercia, faggio, carpino, ecc.). Le dimensioni del Jo sono determinate a seconda dell'altezza del partecipante: la lunghezza corrisponde alla distanza dal pavimento al plesso solare del partecipante, all'incirca 128-150 cm. Di conseguenza, lo spessore è di 2,5-3 cm e il peso di 0,55-0,7 kg.

ART. 103: TSUE

- 103.1 Tsue - un bastone da passeggio con il manico arrotondato, realizzato in un unico solido pezzo di legno. La lunghezza dello Tsue è determinata in base all'altezza del partecipante nel seguente modo: lo Tsue, afferrato per il manico con il braccio rivolto verso il basso, deve toccare il pavimento.



ART. 104: CONDIZIONI GENERALI

- 104.1 Tutte le armi devono essere ispezionate prima della competizione dall'Organizzatore o da un suo delegato per garantire che abbiano design, costruzione e materiali autentici. Dopo l'ispezione, l'arma dovrà essere marchiata. Un concorrente verrà squalificato se gareggia con un'arma non marchiata.
- 104.2 Qualsiasi arma che, secondo l'opinione degli arbitri, conferisca un vantaggio sleale non potrà essere utilizzata. I motivi per respingere l'arma includono, ma non si limitano a: un peso eccezionalmente leggero, un rivestimento in grado di migliorare la presa, le marcature (inclusi colori del legno differenti) e una costruzione scadente.
- 104.3 Tutte le armi in legno devono essere realizzate in legno duro (quercia, teak, ebano, mogano). Le armi in rattan non sono consentite.

CAPITOLO 25: ELENCO DEI KATA DI KOBUDO

L'Elenco Ufficiale dei Kata di Kobudo costituirà parte integrante del Regolamento di Kobudo. L'inserimento dei singoli Kata è possibile soltanto in seguito alla decisione del WUKF ExCom, e tale modifica deve essere apportata prima della massima competizione WUKF.

<https://www.wukf-karate.org/wp-content/uploads/2025/10/WUKF-Kobudo-Kata-List-2025.pdf>