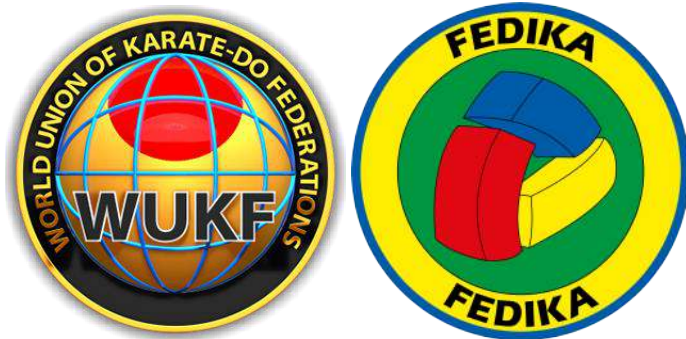




WUKF COMPETITION RULES GENERAL KARATE

Versione 28 – 26 aprile 2024

Karate for All

26 APRILE 2024

WORLD UNION OF KARATE DO FEDERATIONS
Rue de Hermee, 257 - 4040 Herstal, Belgium





Indice

Capitolo 1: REGOLE AMMINISTRATIVE DI GARA	5
ART.1: STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE	5
ART.2: REGOLE DI PARTECIPAZIONE	7
ART. 3: STAFF DI GARA	8
ART. 4: UNIFORMI UFFICIALI	8
ART. 5: PROTEZIONI, ABBIGLIAMENTO E PRESENTAZIONE	10
ART. 6: DIMENSIONI DELL'AREA DI GARA	11
ART. 7: ATTREZZATURA DI GARA	12
ART. 8: RECLAMO CONTRO LA DECISIONE E REVISIONE DELLA DECISIONE	12
ART. 9: ALTRE DISPOSIZIONI	13
CAPITOLO 2: REGOLE ARBITRALI	14
ART. 10: DISPOSIZIONI GENERALI	14
ART. 11: NOMINE	14
ART. 12: COMPITI GENERALI DI ARBITRI E GIUDICI	15
ART. 13: RESPONSABILITÀ E COMPITI DEL TATAMI MANAGER (TM) e DEL TM ASSISTANT (ASSISTANT)	15
ART. 14: RESPONSABILITÀ E COMPITI DELL'ARBITRO (SUSHIN)	16
ART. 15: RESPONSABILITÀ E COMPITI DEL MIRROR JUDGE (FUKUSHIN), DEI CORNER JUDGES, DEL MOVING KANSA E DELL'ARBITRATOR (KANSA)	16
ART. 16: RESPONSABILITÀ E COMPITI DELLA JURY TABLE (Recording Official e IT Official)	18
CAPITOLO 3: TERMINOLOGIA E GESTI	19
ART. 17: SIGNIFICATO DEI TERMINI USATI E GESTI CORRISPONDENTI	19
ART. 18: I GESTI DEL CENTRAL REFEREE	22
ART. 19: I GESTI DEI MIRROR JUDGES	24
ART. 20: I SEGNALI CON LE BANDIERINE	25
CAPITOLO 4: DECISIONI	26
Art.21: Decisione a maggioranza	26
Art. 22: Ripresa del turno	26
Art.23: Tabella di giudizio nell'Ippon Shobu Kumite	26





PARTE 2: REGOLE DEL KUMITE	27
CAPITOLO 5: REGOLE GENERALI DEL KUMITE	27
ART. 24: INIZIO – SOSPENSIONE – FINE DELL'INCONTRO DI KUMITE	27
ART.25: CRITERI PER ASSEGNARE IPPON E WAZA-ARI	28
ART. 26: VITTORIA O SCONFITTA	28
ART. 27: ZONE DI PUNTEGGIO E TECNICHE VALIDE	30
ART. 28: AVVERTIMENTI E PENALITÀ	30
ART. 29: INFORTUNI E INCIDENTI	33
ART. 30: CATEGORIE AMMESSE	35
ART. 31: DURATA DI UN INCONTRO INDIVIDUALE DI KUMITE SANBON	36
ART. 32: PARITÀ E PROLUNGAMENTO	36
CAPITOLO 7: SANBON KUMITE A SQUADRE	37
ART. 33: CATEGORIE AMMESSE	37
ART.34: INCONTRO SANBON A SQUADRE	37
ART. 35: I COMPONENTI DELLA SQUADRA SANBON	37
ART. 36: CRITERI PER DETERMINARE LA SQUADRA VINCITRICE NEL SANBON KUMITE	38
ART. 37: PARITÀ E INCONTRO SUPPLEMENTARE	38
CAPITOLO 8: SANBON KUMITE SQUADRE A ROTAZIONE	39
ART. 38: CATEGORIE AMMESSE	39
ART. 39: DURATA	39
ART. 40: L'INCONTRO DELLE SQUADRE A ROTAZIONE	39
ART.41: CRITERI PER DETERMINARE LA SQUADRA VINCITRICE	40
ART. 42: PARITÀ NELLE SQUADRE A ROTAZIONE	40
ART. 44: PENALITÀ NELLE SQUADRE A ROTAZIONE	41
PARTE 4: KUMITE NIHON	42
CAPITOLO 9: KUMITE NIHON INDIVIDUALE	42
ART. 45: CATEGORIE AMMESSE	42
ART. 46: DURATA	42
ART. 47: PROTEZIONI	42
ART. 48: CONTATTI E TECNICHE VIETATI	42
ART. 49: HANTEI NEL KUMITE NIHON INDIVIDUALE	43





CAPITOLO 10: NIHON KUMITE SQUADRE A ROTAZIONE	44
ART. 50: CATEGORIE AMMESSE	44
CAPITOLO 11: IPPON KUMITE INDIVIDUALE	45
ART. 51: CATEGORIE AMMESSE KUMITE INDIVIDUALE SHOBU IPPON	45
ART. 52: DURATA DI UN INCONTRO	45
ART. 53: IL SISTEMA DI GIUDIZIO	45
ART. 54: SAI SHIAI	46
ART. 55: ATTI E TECNICHE PROIBITI	47
CAPITOLO 12: IPPON KUMITE A SQUADRE	50
ART. 56: CATEGORIE AMMESSE	50
ART. 57: INCONTRO IPPON A SQUADRE	50
ART. 58: I COMPONENTI DELLA SQUADRA IPPON	50
ART. 59: CRITERI PER DETERMINARE LA SQUADRA IPPON VINCITRICE	51
CAPITOLO 13: IPPON KUMITE SQUADRE A ROTAZIONE	52
ART. 60: CATEGORIE AMMESSE	52
ART. 61: DURATA DI UN INCONTRO	52
ART. 62: I COMPONENTI DELLE SQUADRE A ROTAZIONE IPPON	52
ART. 63: PUNTI NELLE SQUADRE A ROTAZIONE	53
ART. 64: SOSTITUZIONI NELLE SQUADRE A ROTAZIONE	53
PARTE 6: REGOLE DEL KATA	54
CAPITOLO 14: REGOLE GENERALI DEL KATA	54
ART. 65: GIUDIZIO DI UN INCONTRO	54
ART. 66: INIZIO DELL'ESECUZIONE DEL KATA	54
ART. 67: FINE DELL'ESECUZIONE DEL KATA	55
ART. 68: TURNI NELLA GARA DI KATA	55
ART. 69: PARITÀ NELLA GARA DI KATA	55
ART. 70: IL RISULTATO FINALE NELLA GARA DI KATA	56
ART. 71: CATEGORIE AMMESSE NELLA GARA DI KATA CHILDREN	57
ART. 72: CATEGORIE AMMESSE	59
CAPITOLO 17: GARA DI KATA SENIORS E VETERANS	61
ART. 73: CATEGORIE AMMESSE	61





ART. 74: SQUADRE DI KATA	62
CAPITOLO 18: CRITERI DI DECISIONE	63
ART. 75: ESECUZIONE DI BASE	63
ART. 76: PUNTI DI PENALIZZAZIONE	64
ART. 77: SQUALIFICA	64
APPENDICI 64	
ART.78: Procedura in caso di infortunio molto grave	64
ART.79: Lista ufficiale dei kata WUKF	65





World Union of Karate-Do Federations

Regolamento di gara di Karate

approvato dal WUKF ExCom – MAGGIO 2023

Capitolo 1: **REGOLE AMMINISTRATIVE DI GARA**

ART.1: STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE

- 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 varie categorie: maschile e femminile, individuale e a squadre;
- 1.3 Inoltre, ogni gara di kata e kumite sarà suddivisa nelle seguenti categorie d'età:

Tabella 1

Categoria	Età	Età				
CHILDREN	6-8 anni	9 anni	10 anni	11 anni	12 anni	
MINI-CADETS	13 anni					
CADETS B	14-15 anni					
CADETS A	16-17 anni					
JUNIORS	18-20 anni					
SENIORS	21-35 anni					
VETERANS	36 anni e oltre					

1.4 Le categorie della gara di KATA WUKF

- 1.4.1 La gara di kata CHILDREN sarà organizzata come **TUTTI GLI STILI** (insieme), suddivisa per colore di cintura (gradi Kyu - sistema di cinture JKA), come segue:

- Da bianca ad arancione (9 – 7 Kyu)
- Da verde a blu (6 – 4 Kyu)
- Da marrone a nera (3 Kyu - DAN)

- 1.4.2 Nella gara di Kata CHILDREN WUKF, gli atleti potranno eseguire solo Kata SHITEI e SENTEI.

Eccezione: i Children di 12 anni con grado 3° Kyu o superiore possono eseguire un Kata Tokui nel Turno finale.

- 1.4.3 Per Mini-Cadets, Cadets, Juniors, Seniors e Veterans vi saranno 2 tipi di categorie di Kata:

- Main styles (separati): Shotokan, Wadoryu, Goju-Ryu, Shito-Ryu e Shorin Ryu;
- Other styles (tutti insieme): Uechi Ryu, Kyokushinkai, Shukokai, Sankukai, Gosoku Ryu, Budokan,

- 1.4.3.1 Le categorie dei Main styles che non raggiungono il numero valido di atleti (vedi Art. 2.1) saranno inserite nella categoria "Other styles".

- 1.4.3.2 In ogni categoria di Kata (individuale e a squadre), gli stili che non raggiungono il numero valido di atleti e nazionalità (vedi Art. 2.1) saranno inseriti nella categoria di Kata Other Styles.

- 1.4.4 La gara di Kata Veterans sarà organizzata come **TUTTE LE CINTURE** (insieme) (non gradi OPEN!) e **TUTTI GLI STILI** (insieme)

- 1.4.4.1 I Veterans possono gareggiare in una sola categoria di kata Veterans.





- 1.4.5 Un atleta può gareggiare in UN SOLO stile di Kata ed eseguire solo kata di uno stile la cui lista di kata sia approvata dalla WUKF RefCom e inserita nella Lista ufficiale dei kata WUKF.
- 1.4.5.1 Nel Kata a squadre, i componenti possono provenire da stili individuali diversi, ma la squadra deve gareggiare in UN SOLO stile di Kata ed eseguire i kata come descritto sopra al punto 1.4.5.
- 1.4.6 In tutte le categorie di Kata, gli atleti DEVONO eseguire un kata dello stile con cui si sono iscritti il giorno dell'accREDITO. Lo stile deve essere indicato sul badge identificativo e mostrato sul display del computer della Jury Table.
- 1.4.7 Il significato dei kata Shitei, Sentei e Tokui
- a) se in un turno il kata ammesso è un kata Shitei, può essere eseguito qualsiasi kata della lista Shitei
 - b) se kata Sentei, può essere eseguito qualsiasi kata delle liste Shitei e Sentei
 - c) se kata Tokui, può essere eseguito qualsiasi kata delle liste Shitei, Sentei o Tokui
- 1.4.8 Il Kata individuale e il Kata a squadre saranno organizzati in turni, come segue:
- a) Se nel Turno 1 di una categoria di Kata vi sono 30 atleti o meno ($N \leq 30$),
Turno 1: i 12 atleti con il punteggio più alto accedono al 2° turno.
Turno 2: i 6 atleti con il punteggio più alto accedono al turno finale.
Turno 3: i tre migliori atleti ricevono le medaglie.
 - b) Se nel Turno 1 di una categoria di Kata vi sono più di 30 atleti ($N > 30$)
Turno 1: i 18 atleti con il punteggio più alto accedono al 2° turno.
Turno 2: i 6 atleti con il punteggio più alto accedono al turno finale.
Turno 3: i tre migliori atleti ricevono le medaglie.
- 1.5 La gara di KUMITE WUKF sarà suddivisa in:
- SHOBU IPPON (individuale, a squadre e Squadre a rotazione)
 - SHOBU NIHON (individuale e Squadre a rotazione);
 - SHOBU SANBON (individuale, a squadre e Squadre a rotazione)
- 1.5.1 Nella gara di kumite WUKF per CHILDREN le categorie d'età saranno: 6- 8; 9 anni; in queste categorie d'età non vi saranno suddivisioni per cintura o altezza.
- 1.5.2 Le categorie di altezza si applicano nelle seguenti categorie d'età:
- 10 anni -145cm/+145cm Maschile/Femminile
 - 11 anni -150cm/+150cm Maschile/Femminile
 - 12 anni -155cm/+155cm Maschile/Femminile
- 1.5.3 Tutti gli atleti di Kumite, nelle categorie di kumite previste, devono far controllare il peso o l'altezza il giorno dell'accREDITO.
- 1.5.4 Se un atleta non ha sul badge identificativo il timbro che attesta il controllo del peso o dell'altezza, o se il peso o l'altezza effettivi differiscono da quelli indicati sul badge identificativo, non potrà gareggiare in quella categoria.





ART.2: REGOLE DI PARTECIPAZIONE

<Torna all'inizio>

2.1 Una categoria WUKF (kata e kumite) **sarà valida** con un minimo di **3** atleti (3 per le categorie individuali e 3 squadre per le categorie a squadre). Gli accorpamenti saranno decisi da un gruppo composto da rappresentanti dell'Athletes and Coaches Commission, della Referees Commission e dell'Executive Committee (ExCom). In circostanze particolari, quando l'accorpamento non è possibile, la decisione spetterà all'ExCom.

2.2. Le circostanze particolari saranno valutate dal WUKF ExCom.

2.3 Gli atleti dovranno scegliere se gareggiare nel Kumite Ippon o nel Kumite Sanbon. Non è consentito gareggiare in combinazioni di categorie Ippon e Sanbon. (es.: no ippon individuale e sanbon a squadre, no sanbon individuale e ippon a rotazione, ecc.)

2.3.1 Un atleta deve scegliere una sola categoria di Kata e/o una sola categoria di Kumite (sia individuale sia a squadre).

Eccezione: gli atleti possono iscriversi anche a una 'Categoria Open individuale' sia nel Kumite sia nel Kata

2.3.1.1 Gli atleti devono scegliere se gareggiare nelle categorie generali o in quelle inclusive.

2.4 Tutti gli atleti devono gareggiare SOLO nelle proprie categorie di età, altezza, peso, grado kyu/colore di cintura, ecc., salvo alcune eccezioni specificate di seguito. I Juniors non possono gareggiare nelle categorie Seniors.

Eccezioni:

a) Ad eccezione delle squadre Veterans, tutte le altre squadre di kata e kumite possono schierare TRE (3) atleti della stessa categoria d'età, oppure UN (1) atleta della categoria d'età più DUE (2) atleti della categoria d'età immediatamente inferiore. Naturalmente, la squadra può essere composta anche da 2 Juniors e 1 Cadets A.

Esempio: una squadra di Kata Juniors può essere composta da 1 Juniors + 2 Cadets A, ma non è ammesso un atleta Mini-Cadets.

b) I Veterans possono gareggiare nella categoria d'età Seniors o Veterans, ma non in entrambe. Inoltre non possono combinare gare individuali e a squadre di categorie d'età diverse, ad esempio Kumite individuale Veterans e Kumite Sanbon a squadre Seniors.

c) Eccezione: i Veterans possono gareggiare in una gara individuale Ippon Veterans e in una gara Sanbon a squadre Veterans.

2.4.1 Le circostanze particolari saranno valutate dal WUKF ExCom.

2.5 Ogni Federazione può iscrivere un numero massimo di squadre e di atleti individuali in ciascuna categoria di Kumite e/o Kata secondo la Tabella 2 seguente:

Tabella 2

Numero di atleti individuali iscritti	Numero massimo di squadre iscrivibili per categoria	Numero massimo di atleti iscrivibili per categoria
Fino a 10	1	2
11 - 50	2	6
51 - 100	4	8
101 - 150	6	10
Oltre 150	8	12





ART. 3: STAFF DI GARA

<torna all'inizio>

- 3.1 **Competition Director:** è nominato dall'Executive Committee della World Union of Karate-Do Federation (WUKF-ExCom.). Dirige lo svolgimento e l'andamento della competizione, ma non può interferire con le regole di giudizio. È assistito da altro personale di gara.
- 3.2 **Competition Doctor:** è nominato dal WUKF-ExCom. Gestisce tutte le questioni mediche durante la competizione. Registra gli infortuni degli atleti su una “scheda INFORTUNI”. È autorizzato a esprimere il proprio parere sull'idoneità di un atleta a gareggiare o a proseguire un incontro in un turno e/o nella competizione.
- 3.3 **First Aid Crew:** deve essere pronto a intervenire insieme al Competition Doctor in caso di incidente o malore.
- 3.4 **Security Team:** non deve consentire l'ingresso di estranei nell'area di gara. Il team è nominato dall'organizzatore nazionale del torneo.
- 3.5 Nessuna competizione può iniziare senza la presenza del Competition Doctor e del First Aid Crew.

ART. 4: UNIFORMI UFFICIALI

L'UNIFORME DELL'ARBITRO

- 4.1 Tutti i Giudici e gli Arbitri devono indossare l'uniforme ufficiale stabilita dal WUKF-ExCom. Tale uniforme deve essere indossata in tutti i tornei, corsi ed esami.
- 4.1.1 È obbligatorio indossare la giacca blazer in tutte le gare di kata. Tuttavia, in condizioni di caldo eccessivo, la WUKF Referee Commission deciderà quando tutti gli Arbitri e i Giudici, su tutti i tatami, potranno togliere la giacca.
- 4.2 L'uniforme ufficiale dell'Arbitro è composta da:
 - Blazer blu navy con due bottoni argentati
 - Distintivo WUKF / continentale
 - Distintivo di qualifica WUKF
 - Camicia bianca WUKF
 - Camicia blu WUKF per la Refcom
 - Cravatta rossa WUKF / continentale.
 - Pantaloni grigio chiaro
 - Calze nere che coprono i 2/3 dello stinco.
 - Scarpe nere con suola morbida.
- 4.3 Durante l'attività sul Tatami, gli Arbitri e i Giudici non possono indossare orologi, braccialetti, penne, telefoni cellulari, fermacravatta o altri oggetti che possano causare lesioni, né usare il telefono cellulare.

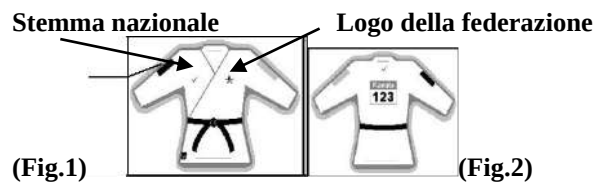
L'UNIFORME DELL'ATLETA

- 4.4 Tutti gli atleti devono indossare un Karate-Gi bianco e pulito (giacca e pantaloni), che può riportare il marchio/logo del produttore e un discreto marchio bianco.
- 4.4.1 Sono ammessi Gi con ricami, come strisce o il nome del produttore.





- 4.5 Sulla giacca del Karate Gi l'atleta può avere solo i seguenti elementi pubblicitari: lo stemma nazionale (massimo 10 centimetri quadrati), il logo WUKF, da applicare sul lato inferiore destro della giacca del Gi, il logo della federazione sul lato sinistro del petto (**Fig.1**) e un solo pannello pubblicitario dello sponsor sulla schiena della giacca del Gi. Deve essere all'altezza delle spalle e misurare al massimo 30 x 15 cm (**Fig.2**).



- 4.6 La giacca del Karate-Gi, stretta in vita dalla cintura, deve avere una lunghezza tale da coprire i fianchi, ma senza arrivare alle ginocchia.
- 4.7 La cintura deve avere una lunghezza tale da lasciare circa 15-30 cm in più su entrambe le estremità dopo essere stata correttamente annodata in vita, ma non deve arrivare alle ginocchia.
- 4.8 Le maniche della giacca devono arrivare a metà avambraccio e non devono superare la piega del polso. Le maniche non devono essere arrotolate.
- 4.9 I pantaloni devono essere lunghi abbastanza da coprire i due terzi dello stinco e non devono arrivare al malleolo. I pantaloni non devono essere arrotolati.
- 4.10 Le donne musulmane possono usare un velo o chador bianco.
- 4.11 Solo le atlete possono indossare una semplice maglietta bianca sotto la giacca del Karate-Gi.
- 4.12 Nelle gare di Kata gli atleti devono indossare la cintura del proprio grado.
- 4.13 A fini identificativi, quando si usano le bandierine negli incontri di Kata e Kumite, ogni atleta indosserà in vita una cintura rossa/bianca al posto della cintura del proprio grado.
- 4.14 Se un atleta si presenta a un incontro vestito in modo non conforme, prima dell'ingresso sul tatami l'Arbitro gli concederà 2 minuti per adeguare l'uniforme al regolamento WUKF. Se trascorso tale periodo (2 minuti) l'atleta non è riuscito ad adeguare l'uniforme, l'Arbitro deciderà la squalifica dell'atleta. Il coach dell'atleta è responsabile di assicurarsi che l'atleta sia vestito in modo adeguato per la gara.

Eccezione: per la sostituzione o la riparazione di danni durante l'incontro.

- 4.14.1 Il numero di gara può essere applicato sul retro della giacca del Gi. Tuttavia, su richiesta, l'atleta e/o il coach devono poterlo mostrare prima dell'inizio della categoria o del girone.
- 4.14.2 Ad eccezione delle etichette dei produttori, sulle uniformi e sull'attrezzatura usate in gara non sono ammessi loghi di organizzazioni sportive internazionali non approvate. Gli atleti non possono essere squalificati se tale logo/etichetta è presente sulla loro uniforme/attrezzatura e deve essere data loro la possibilità di rimuoverlo. La rimozione deve iniziare immediatamente, ma se l'atleta o il coach si rifiuta di rimuovere l'etichetta sarà consentita la squalifica. L'etichetta con il logo WUKF non è obbligatoria ma è raccomandata.





L'UNIFORME DEL COACH

- 4.15 Durante la competizione, tutti i coach devono indossare una tuta nazionale (o pantaloni e polo nazionale) con il nome della Nazione o della Federazione, un distintivo ufficiale e il tesserino identificativo consegnato nella sala accrediti.
- 4.15.1 È vietato al Coach indossare il Karate Gi mentre svolge la funzione di coach, anche se vi indossa sopra la giacca della tuta.
- 4.15.2 È inoltre vietato portare la giacca della tuta legata ai fianchi o avere addosso zaini/zainetti, macchine fotografiche o altri distintivi mentre si svolge la funzione di coach. Ai coach è consentito portare un marsupio in vita durante l'attività.
- 4.15.2 È inoltre vietato portare la giacca della tuta legata ai fianchi, avere zaini, macchine fotografiche, altri distintivi, ecc.
- 4.16 Ai coach vestiti in modo non conforme saranno concessi 2 minuti per cambiarsi. Se trascorso tale periodo (2 minuti) il coach non è riuscito a cambiare l'uniforme, l'Arbitro inviterà il coach a lasciare l'area di gara.
- 4.17 Sul Tatami, i coach non possono aiutare gli atleti a indossare o sistemare il Karate-Gi o altri indumenti.
- 4.18 I dirigenti WUKF o il Competition Director possono escludere qualsiasi ufficiale o atleta che non rispetti queste norme.

ART. 5: PROTEZIONI, ABBIGLIAMENTO E PRESENTAZIONE

<torna all'inizio>

Nelle competizioni WUKF possono essere usate le seguenti protezioni:

- 5.1. **Guantini:** bianchi per Shiro, rossi per Aka, in corrispondenza del colore della cintura di kumite per quel turno.
- 5.1.1 Possono essere indossati guantini speciali, previa approvazione del WUKF-ExCom.
- 5.2 I **paradenti** possono essere di qualsiasi colore o incolori (trasparenti), ma non rossi. Gli arbitri devono controllarne il colore prima dell'inizio dell'incontro. Se il colore è rosso, l'atleta deve sostituirlo.
- 5.3 La **conchiglia** deve essere indossata sotto il Karate-Gi.
- 5.4 Il **paraseno** (per il kumite femminile Mini-Cadets, Cadets, Juniors, Seniors e Veterans) deve essere di colore bianco o incolore (trasparente) e indossato sotto la giacca del Gi.
- 5.5 Il **corpetto** (per il Nihon Kumite Children) deve essere bianco o double face rosso/bianco (raccomandato), in corrispondenza del colore della cintura di kumite per quel turno. Può essere indossato sopra la giacca del Gi.
- 5.5.1 Il **caschetto** (per il Nihon Kumite Children) deve essere bianco.
Tuttavia, un bambino può indossare un caschetto rosso in corrispondenza del colore della cintura di kumite per quel turno.
- 5.6 Tutte le protezioni devono essere approvate dal WUKF-ExCom. Per l'uso delle protezioni si applicano le seguenti regole:
- 5.7 **Protezioni obbligatorie:**
- Guantini (Nihon, Sanbon e Ippon kumite / guantini speciali WUKF per Ippon Kumite o modelli simili, come i tradizionali guantini piatti in materiale bianco).
 - Paradenti (Ippon Kumite, Sanbon Kumite)





- Conchiglia (Sanbon maschile, Nihon maschile e Ippon Kumite maschile)
- Paraseno (Ippon Kumite, Sanbon Kumite femminile)
- Corpetto (Nihon Kumite Children)
- Caschetto (Nihon Kumite Children)
- Paracolli BIANCHI (paracolli rossi ammessi per l'atleta AKA) (Nihon e Sanbon Kumite)

5.8 Protezioni ammesse

- Occhiali sportivi (approvati dal Competition Doctor) o lenti a contatto a proprio rischio durante kata e kumite.
- Paradenti (Nihon Kumite)
- Parastinchi (bianchi o rossi) (Nihon e Sanbon Kumite)

5.9 Protezioni vietate:

- Occhiali da vista (in vetro o plastica rigida) per il kumite.
- Parastinchi per l'Ippon kumite.
- Parastinchi con paracollo per l'Ippon Kumite

5.9.1 È obbligatorio che il coach informi il Competition Doctor di qualsiasi oggetto o dispositivo medico (pacemaker, dispositivo di monitoraggio, lenti a contatto, ecc.) indossato dall'atleta. Se l'arbitro scopre un oggetto di questo tipo non autorizzato dal medico WUKF, l'atleta sarà squalificato.

5.9.2 Gli atleti necessitano dell'autorizzazione scritta del Competition Doctor per indossare occhiali speciali o qualsiasi oggetto e dispositivo particolare (vedi §5.9.1).

UNGHIE, OGGETTI METALLICI, CAPELLI e BENDAGGI

5.10 Tutti gli atleti devono tenere le unghie delle mani e dei piedi corte, senza superare l'estremità delle dita, e non devono indossare oggetti metallici o ciglia finte che possano causare lesioni a sé stessi o all'avversario.

5.11 Ogni atleta deve tenere i capelli puliti e tagliati o raccolti a una lunghezza tale da non ostacolare la prestazione o metterlo a rischio durante un incontro.

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

5.13 Gli atleti non possono indossare bendaggi o supporti, salvo autorizzazione del Competition Doctor.

5.14 Gli atleti non possono indossare Hachimaki, amuleti o polsini.

5.15 Se l'atleta si presenta nell'area di gara violando le regole sopra indicate, l'arbitro gli concederà 2 minuti per mettersi in regola secondo il regolamento WUKF. In caso contrario, la decisione sarà KIKEN per l'atleta. Il coach dell'atleta è responsabile di assicurarsi che l'atleta non violi queste regole.

ART. 6: DIMENSIONI DELL'AREA DI GARA

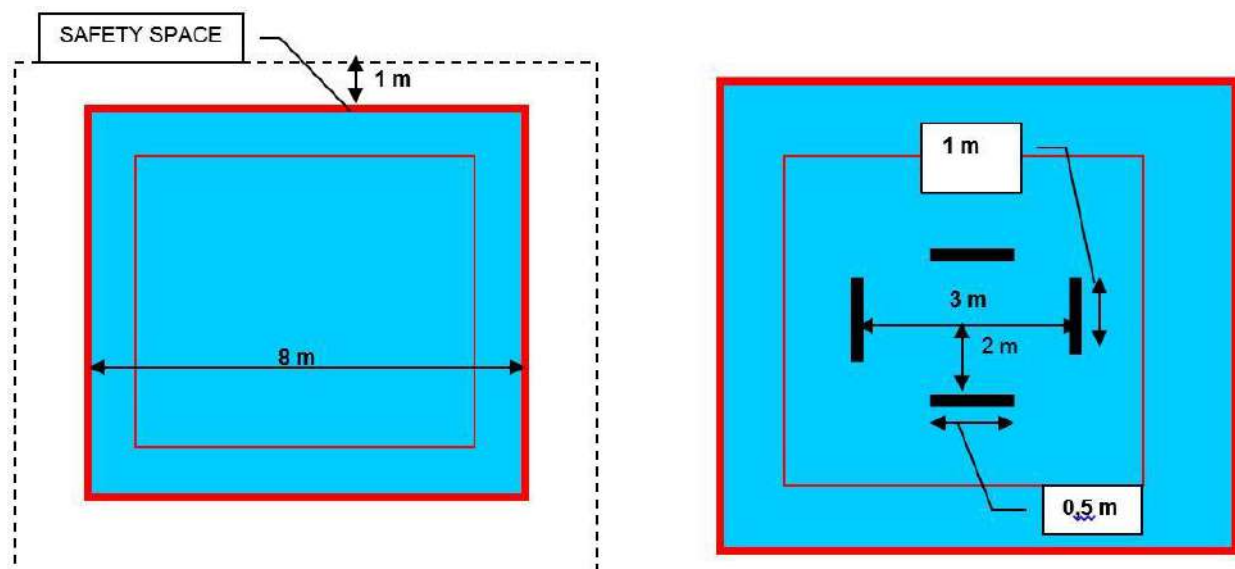
<torna all'inizio>

6.1 Le **materassine** Tatami sono obbligatorie. Devono essere delimitate come in Fig. 3.

6.2 **Kumite:** l'area di gara deve misurare 8 x 8 metri per Ippon e Sanbon Kumite e almeno 6 x 6 metri per Nihon Kumite. Intorno a ogni tatami deve esserci un'area di sicurezza con materassine di almeno 1 metro.

6.3 **Kata:** l'area deve essere abbastanza 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 predisposta dall'ospitante della competizione e dall'organizzatore WUKF.
- 7.2 5 bandierine rosse e 5 bandierine bianche per ogni tatami.
- 7.3 5 Tabelloni segnapunti Kata per ogni tatami.
- 7.4 Materiale di registrazione: schede 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 ne garantiranno il trasporto sicuro e il corretto utilizzo.
- 7.7 Fischietti, campanelle o gong per annunciare i segnali di tempo.

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

<torna all'inizio>

- 8.1 Gli atleti non possono presentare personalmente reclamo contro la decisione del collegio arbitrale.
- 8.2 Solo il coach della squadra interessata può presentare reclamo al Tatami Manager contro una decisione, quando si ritiene che la decisione del collegio arbitrale abbia violato le Regole dell'incontro o le Regole di giudizio.
 - 8.2.1 I coach non devono interrompere il lavoro della Jury Table chiedendo di controllare le liste dei partecipanti o altri documenti, chiedendo spiegazioni, ecc.
 - 8.2.2 Il coach può richiamare l'attenzione del Tatami Manager se durante l'incontro si verifica un **errore** amministrativo (un atleta al posto di un altro, punti o avvertimenti assegnati erroneamente, contenuto del display errato, ecc.).



- 8.2.3 Il coach può presentare reclamo scritto alla WUKF–Referee Commission, ma solo al termine dell'incontro.
- 8.2.4 QUANDO la categoria è terminata e i medagliati sono stati comunicati, nessuno può impugnare la decisione.

PROCEDURA DI RECLAMO:

- 8.3 Il coach comunica al Tatami Manager l'intenzione di presentare un reclamo ufficiale alla WUKF–Referee Commission al termine dell'incontro.
- 8.4 Il Tatami Manager sospenderà l'intero turno e ne informerà la WUKF-Referee Commission.
- 8.5 Prima di presentare un reclamo ufficiale, il coach deve versare una tassa di reclamo al tesoriere WUKF. La tassa sarà restituita se il reclamo viene accolto. I coach possono consultare l'elenco delle tasse sul sito web WUKF.
- 8.6 Il coach compila il “modulo di reclamo” e lo consegna al Tatami Manager, che lo consegnerà alla WUKF Referee Commission.
- 8.7 La WUKF–Referee Commission esaminerà il reclamo e le prove a sostegno e potrà chiedere spiegazioni al Tatami Manager e al collegio arbitrale di quel tatami.
- 8.8 Se ritiene la decisione palesemente irragionevole, può esigere che il collegio arbitrale riveda la propria decisione e corregga l'errore.
- 8.9 Spetta al coach fornire le prove a sostegno del reclamo.
- 8.10 La WUKF-Referee Commission, previa approvazione del WUKF-ExCom, comunicherà la decisione finale al Tatami Manager. Il Tatami Manager informerà il coach della decisione finale.
- 8.11 La WUKF–Referee Commission può sanzionare l'Arbitro o gli Arbitri che hanno causato il reclamo.
- 8.12 Il coach può segnalare al Tatami Manager qualsiasi errore amministrativo non appena viene rilevato (un atleta al posto di un altro, punti o avvertimenti assegnati erroneamente, contenuto del display errato, ecc.).
- 8.13 Per ridurre gli errori di registrazione, il vincitore di ogni incontro deve confermare il proprio nome alla Jury Table prima di lasciare l'area.
- 8.14 Le prove video relative a un presunto errore di valutazione tecnica non sono accettate come prova per il reclamo.
- 8.14.1. Le prove video sono accettate solo per errori amministrativi e solo se l'episodio è chiaramente visibile.

ART. 9: ALTRE DISPOSIZIONI

<torna all'inizio>

- 9.1 In caso di situazione non prevista dal presente Regolamento o di dubbio sull'applicabilità di queste regole a una data situazione, il Tatami Manager e il collegio arbitrale si consulteranno per trovare una soluzione per quella specifica situazione.
- 9.1.1 La decisione deve essere approvata dalla WUKF-Referee Commission e dal WUKF-ExCom. Tutti gli ufficiali saranno informati di tale decisione e ne sarà dato annuncio pubblico.
- 9.2 Tutti i Karate-ka, compresi atleti, coach, dirigenti o chiunque sia legato all'atleta, giudici o altri ufficiali, devono seguire gli ideali del Karate-Do: buon carattere, sincerità, impegno, etichetta e autocontrollo.





- 9.3 Coach, Presidenti di Federazione e spettatori non possono sostare nell'area del tatami né nell'area della Jury Table, né possono parlare con gli ufficiali della Jury Table, distrarli o interferire con il loro lavoro.
- 9.4 I coach non possono accompagnare un atleta di Kata sul tatami.
Eccezione: con il permesso del Tatami Manager, un coach può accompagnare sul tatami un atleta disabile per consentirgli di gareggiare. Esempio: atleti ipovedenti.

CAPITOLO 2: REGOLE ARBITRALI

ART. 10: DISPOSIZIONI GENERALI

<torna all'inizio>

- 10.1 Tutte le attività arbitrali si svolgeranno secondo le regole WUKF e saranno coordinate dalla WUKF- Referee Commission (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 WUKF-Referee Commission, il Supervisore della WUKF-Referee Commission ne assumerà tutti i compiti e le responsabilità.
- 10.2.1. In assenza del Supervisore della WUKF-Referee Commission, tutte le responsabilità saranno automaticamente delegate a uno dei Vicepresidenti della WUKF-Referee Commission.
- 10.3 Tutte le attività al tatami saranno dirette da un Tatami Manager. Il Tatami Manager è un titolo/nomina assegnato a ogni evento, che dirige l'attività sul proprio tatami e attorno a esso.
- 10.3.1 Il Tatami Manager Assistant assisterà il Tatami Manager.
- 10.4 Il collegio arbitrale per il Kumite a squadre Sanbon sarà: Central Referee (**SUSHIN**), Mirror Judge (**FUKUSHIN**), Moving Kansa e Arbitrator (**KANSA**).
- 10.4.1 Il collegio arbitrale per il Kumite a squadre Ippon sarà composto dal Central Referee (**SUSHIN**) e da 4 Corner Judges.
- 10.5 Il personale della Jury Table sarà composto dal **Recording Official** e dall'**IT Official**.
- 10.6 Tutti gli Arbitri devono scegliere se essere atleti o Arbitri. Non possono gareggiare e arbitrare nello stesso torneo.
Eccezione: gli atleti Veterans possono arbitrare nella stessa competizione, DOPO la conclusione della propria "gara Veterans", nel giorno previsto.
- 10.7 L'Arbitro, i Giudici, il Moving Kansa e il Kansa (arbitrator) devono evitare di dirigere un incontro di kumite in cui sia coinvolto un atleta della propria federazione o nazione. L'Arbitro, il Giudice, il Moving Kansa o l'Arbitrator devono informare il Tatami Manager di tale situazione. A seconda dei casi, il Tatami Manager può sostituire l'ufficiale con uno neutrale (se possibile) oppure può decidere di impiegarlo comunque.
- 10.8 Tutti i membri del collegio arbitrale devono garantire l'ordine attorno al tatami e tutte le altre azioni che favoriscono il buon andamento della competizione.
- 10.9 Il collegio arbitrale garantirà che queste regole siano applicate in modo imparziale sul tatami.

ART. 11: NOMINE

<torna all'inizio>





- 11.1 Il Presidente della WUKF-Referee Commission è nominato dal WUKF Executive Committee (WUKF-ExCom).
- 11.2 La composizione della WUKF-Referee Commission sarà proposta dal Presidente della WUKF-Referee Commission, che la sottoporrà al WUKF-ExCom per l'approvazione.
- 11.3 Il Tatami Manager e il collegio arbitrale di ogni tatami sono nominati dalla WUKF-Referee Commission.
- 11.3.1 Il Tatami Manager è subordinato alla WUKF-Referee Commission.
- 11.4 Il Tatami Manager Assistant è nominato dal Tatami Manager all'interno del proprio collegio, tra i Chief Referee o i Senior Referee.
- 11.5 Il Central Referee (**SUSHIN**), il Mirror Judge (**FUKUSHIN**), il Moving Kansa, l'Arbitrator (**KANSA**) e i Corner Judges saranno nominati dal Tatami Manager, all'interno del collegio arbitrale, prima o al momento di ogni incontro.
- 11.6 Il personale della Jury Table è nominato dall'ospitante della competizione e dall'organizzatore WUKF e deve essere approvato dal WUKF-ExCom.

ART. 12: COMPITI GENERALI DI ARBITRI E GIUDICI

Il Tatami Manager, l'Arbitro (**SUSHIN**), il Mirror Judge (**FUKUSHIN**), il Moving Kansa, l'Arbitrator (**KANSA**) e i Corner Judges hanno i seguenti compiti:

- 12.1 Studiare e conoscere il Regolamento di gara di Karate WUKF.
- 12.2 Essere obiettivi, imparziali ed equi.
- 12.3 Mostrare rispetto e comprensione.
- 12.4 Devono comportarsi con dignità e mostrare rispetto verso gli atleti e gli altri ufficiali.
- 12.5 I loro movimenti durante l'incontro devono essere energici, agili, eleganti, rapidi, sicuri e precisi, mantenendo un atteggiamento consono a ufficiali WUKF.
- 12.6 Devono concentrare tutta la loro attenzione sull'incontro, osservando attentamente ogni atleta e giudicando correttamente ogni sua azione.
- 12.7 Durante l'incontro non devono parlare con nessuno se non con il Tatami Manager, il suo assistente, gli altri Giudici, gli atleti e la WUKF-Referee Commission.

ART. 13: RESPONSABILITÀ E COMPITI DEL TATAMI MANAGER (TM) e TM ASSISTANT (ASSISTANT)

- 13.1 Assicurare la gestione delle attività del tatami (organizzazione, coordinamento e supervisione)
- 13.2 Il TM ha la responsabilità ultima di tutte le attività sul tatami e attorno a esso.
- 13.3 Può chiamare SHUGO per discutere una questione.
- 13.4 È responsabile di garantire che gli incontri si svolgano secondo il presente Regolamento di gara e, in caso di episodi insoliti, il TM baserà la propria decisione su queste regole.
- 13.5 Può fermare l'incontro e chiedere al collegio arbitrale di correggere un errore *amministrativo*.





- 13.6 Consiglia e dirige gli arbitri e giudici del proprio tatami.
- 13.7 Nomina il Central Referee, il Mirror Judge e il Kansa o i Corner Judges prima dell'incontro.
- 13.8 Se durante un incontro è necessario sostituire uno di essi, il TM fermerà immediatamente l'incontro e sceglierà un sostituto senza perdite di tempo.
- 13.9 Supervisiona l'attività della Jury Table
- 13.10 Osserva e valuta le prestazioni degli arbitri durante la giornata. Il TM redige un rapporto scritto giornaliero sul collegio arbitrale e sugli eventuali episodi particolari del proprio tatami.
- 13.11 Deve agire con diplomazia per risolvere i disaccordi che sorgono sul proprio tatami e attorno a esso.
- 13.12 Deve trovare soluzioni a tutti i problemi e le situazioni e favorirne la rapida risoluzione in conformità alle Regole.
- 13.13 Assegna vari compiti agli arbitri (controllo, chiamata degli atleti, liste, sedie, caffè, ordine, ecc.)

Responsabilità che il Tatami Manager deve delegare al collegio arbitrale:

- 13.14 Garantire ordine e sicurezza sul tatami e attorno a esso.
- 13.15 Verificare i badge identificativi di coach e atleti.
- 13.16 Verificare le categorie di gara e la presenza degli atleti.
- 13.17 Verificare la lista della categoria e l'eventuale scheda infortuni dell'atleta.
- 13.18 Il TM Assistant deve svolgere tutti i compiti delegati dal TM e deve essere pronto a sostituirlo, assumendo tutte le responsabilità e i compiti sopra indicati, in assenza del Tatami Manager.

ART. 14: RESPONSABILITÀ E COMPITI DELL'ARBITRO (SUSHIN)

L'Arbitro ha il potere di:

- 14.1 Dirigere gli incontri, compresi inizio e interruzione.
- 14.2 Annunciare la decisione del collegio dei giudici.
- 14.3 Spiegare, se necessario, i motivi su cui si basano tali decisioni.
- 14.4 Annunciare i falli e comminare avvertimenti (prima, durante e dopo un incontro).
- 14.5 Adottare altri provvedimenti disciplinari (es. espellere/sospendere un atleta da un incontro).
- 14.6 Ottenere pareri e informazioni dal Mirror Judge, dal Moving Kansa, dall'Arbitrator e/o dai Corner Judges.
- 14.7 Decidere la vittoria a maggioranza in base alla tabella di giudizio (**vedi Tabella 4**).
- 14.8 Prolungare la durata dell'incontro.
- 14.9 Consultare il Tatami Manager ogni volta che abbia difficoltà a prendere decisioni.

ART. 15: RESPONSABILITÀ E COMPITI DEL MIRROR JUDGE (FUKUSHIN), DEI CORNER JUDGES, DEL MOVING KANSA E DELL'ARBITRATOR (KANSA)

- 15.1 Assistere, aiutare e informare l'Arbitro.
- 15.2 Esercitare il proprio diritto di voto su una decisione durante un incontro.
- 15.3 Valutare la prestazione degli atleti.
- 15.4 I Giudici osserveranno attentamente le azioni degli atleti nel proprio campo visivo.

Nei casi seguenti, segnaleranno subito all'Arbitro, con bandierina, fischietto e/o mano, esprimendo correttamente il proprio parere:





- a) Quando notano un infortunio o un malore di un atleta prima che se ne accorga l'Arbitro.
- b) Quando rilevano un'azione che ritengono meritevole di Ippon o Waza-ari.
- c) Quando un atleta sembra sul punto di commettere, o ha commesso, una tecnica, un'azione o un comportamento vietati.
- d) Quando uno o entrambi gli atleti sono usciti dall'area di gara.
- e) In tutti i casi in cui sia necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro.

15.5 Ogni Giudice valuterà costantemente il grado relativo di sportività degli atleti e segnalerà il proprio parere in modo indipendente, secondo le modalità prescritte.

15.6 Se il Mirror Judge nota qualcosa di insolito e non previsto da queste regole, può segnalare al Central Referee di fermare l'incontro con il palmo aperto rivolto verso il Central Referee

IL MOVING KANSA:

15.7 Si muove 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 segnalare (con il fischietto) ogni Jogai, ma solo relativo alla linea di fronte a sé.

15.10 Si concentra sull'incontro ed esprime il proprio parere solo quando l'Arbitro lo richiede.

15.11 Può esercitare il proprio diritto di voto su una decisione di Hantei”

L'ARBITRATOR (KANSA):

15.12 È responsabile del risultato ufficiale dell'incontro e lo trascrive sul tabellone segnapunti.

15.13 Informa il Tatami Manager di eventuali problemi.

15.14 Tiene un tabellone segnapunti chiaro, registrando correttamente punti, avvertimenti e penalità.

15.15 Controlla e verifica i dati mostrati dal display della Jury Table (punteggi, avvertimenti e penalità).

15.16 Annuncia Atoshi Baraku con il fischietto o a voce se l'Arbitro non sente il segnale della Jury Table.

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

15.18 TABELLONE SEGNAPUNTI KANSA (Fig.4)

Numero dell'atleta	SHIRO PUNTI E PENALITÀ					HANTEI (Risultato)	AKA PUNTI E PENALITÀ					Numero dell'atleta
1125	ATENAI	A	ACH		AH	☐	ATENAI	A	ACH		AH	345
	KINSHI	K 1	K 2	KCH	KH		KINSHI	K 1	K 2	KCH	KH	
PUNTI	☐	☒				☐						PUNTI

WAZA ARI

IPPON

NO KACHI (VINCITORE)

HIKIWAKE (PARITÀ)

MAKE (PERDENTE)





ART. 16: RESPONSABILITÀ E COMPITI DELLA JURY TABLE (Recording Official e IT Official)

- 16.1 L'**IT Official** registrerà sul computer, con precisione, il tempo dell'incontro, i punti e le penalità.
- 16.1.1 L'**IT Official** deve essere una persona qualificata, che conosca il programma informatico della Jury Table e le regole WUKF, con buone capacità comunicative.
- 16.2 Il **Recording Official** annuncerà il nome di ogni atleta o squadra per ogni incontro e si accerterà che sul tatami ci sia l'atleta o la squadra corretta. Registrerà i punteggi nel programma/software utilizzato per gestire la competizione.
- 16.3 Prima di ogni turno, il **Recording Official** controllerà il tabellone di gara e l'eventuale scheda infortuni allegata.
- 16.3.1 Devono esaminare la scheda infortuni e informare il Tatami Manager degli infortuni degli atleti.
- 16.3.2 Il Recording Official deve inviare le "schede infortuni" al tavolo centrale al termine dell'incontro.





CAPITOLO 3: TERMINOLOGIA E GESTI

<torna all'inizio>

ART. 17: SIGNIFICATO DEI TERMINI USATI E GESTI CORRISPONDENTI

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

Tabella 3

<u>Comandi</u>	<u>Significato</u>	<u>Gesti</u>
AIUCHI	Punto simultaneo. Nessun punto assegnato.	L'Arbitro unisce i pugni davanti al petto.
AKA (SHIRO) NO KACHI	Vittoria del rosso/bianco.	L'Arbitro solleva il braccio teso più in alto della spalla, verso il vincitore.
ATENAI	Avvertimento per contatto eccessivo	L'Arbitro solleva una mano chiusa a pugno coperta dall'altra mano, all'altezza del petto, e la mostra all'atleta sanzionato.
ATOSHI BARAKU	Resta ancora poco tempo	Il cronometrista emette un segnale acustico 15 secondi prima della fine tempo.
AWASETE IPPON	Due Waza-ari riconosciuti come un Ippon.	L'Arbitro solleva il braccio teso più in alto della spalla, verso l'atleta interessato.
CHUI	Ultimo avvertimento.	L'Arbitro punta l'indice verso il petto dell'atleta sanzionato con un angolo di 45 gradi.
ENCHO-SEN	Prolungamento.	L'Arbitro fa ripartire l'incontro con il comando "Shobu Hajime".
HANSOKU	Fallo/Squalifica.	L'Arbitro punta l'indice verso il viso dell'atleta sanzionato e annuncia la vittoria dell'avversario.
HANTEI	Giudizio.	L'Arbitro chiama il giudizio con un fischio e i Giudici esprimono la propria decisione con segnali della mano o della bandierina.
HAYAI	Il più rapido/primo a segnare.	Una mano aperta che tocca con le dita il palmo dell'altra mano.
HIKIWAKE	Parità	L'Arbitro distende entrambe le braccia lateralmente e leggermente verso il basso, con i palmi rivolti in alto.
IPPON	Un punto.	L'Arbitro solleva il braccio teso più in alto della spalla, verso l'atleta interessato.
JOGAI	Uscita dall'area di gara.	L'Arbitro punta l'indice con un angolo di 45 gradi verso il limite dell'area dal lato dell'atleta sanzionato, poi punta un indice in alto con un angolo di 60 gradi dal lato dell'atleta sanzionato e commina un Kinshi (nel Sanbon kumite) / Jogai (nell'Ippon kumite).





KIKEN	Rinuncia.	L'Arbitro punta l'indice verso i piedi dell'atleta.
KINSHI	Avvertimento per comportamento vietato	L'Arbitro punta un indice in alto con un angolo di 60 gradi dal lato dell'atleta sanzionato.
MAAI	Distanza errata.	Entrambe le mani sollevate aperte, parallele al pavimento e rivolte l'una verso l'altra.
MOTONOICHI	Posizione iniziale.	Arbitro e Giudici tornano alle rispettive linee di posizione.
MUBOBI	Comportamento indifeso	Nell'Ippon Shobu, dal lato dell'atleta sanzionato, l'Arbitro dice AKA/SHIRO Mubobi e punta l'indice in alto con un angolo di 60 gradi. (vedi Art. 18 e Art. 20.1)
NUKETE IMASU	Bersaglio mancato.	Una mano chiusa che passa davanti al corpo.
SHIKAKKU	Esclusione dal torneo	L'Arbitro punta prima l'indice verso il viso dell'atleta sanzionato, poi obliquamente verso l'alto e all'indietro, fuori dall'area.
SAI SHIAI	Un nuovo incontro	Nell'Ippon Kumite, in caso di parità, si disputerà un altro incontro. Questo nuovo incontro è chiamato Sai Shiai
SHOBU SANBON (Nihon / Ippon) HAIJIME	Inizio dell'incontro.	L'Arbitro si posiziona sulla linea ufficiale.
SHOBU HAIJIME	Inizio del prolungamento.	L'Arbitro si posiziona sulla linea ufficiale.
SHUGO	Chiamata dei Giudici.	L'Arbitro fa cenno con entrambe le mani, con i palmi rivolti verso l'interno.
SOREMADE	Fine dell'incontro.	L'Arbitro pone il palmo di una mano tra gli atleti, con il braccio teso.
TORIMASEN	Non valido come punto.	Il segnale è simile a quello di Hikiwake, ma termina con i palmi rivolti verso il basso.
TSUZUKETE	Continuate a combattere.	Ripresa del combattimento ordinata dopo un'interruzione non autorizzata.
TSUZUKETE HAIJIME	Ripresa dell'incontro.	L'Arbitro si posiziona sulla linea ufficiale, arretra in Zenkutsu-Dachi con le mani aperte distese ai lati e, al comando, avvicina i palmi l'uno all'altro. Poi arretra





UKE IMASU	Tecnica parata.	Una mano aperta che tocca il gomito del braccio opposto.
ATTACCHI NON CONTROLLATI	Attacchi che oltrepassano il bersaglio	Dal lato dell'atleta sanzionato, l'Arbitro chiude il pugno e lo distende oltre il lato della propria testa. Poi punta l'indice in alto con un angolo di 60 gradi e commina un avvertimento o una penalità Kinshi (Sanbon e Nihon Kumite) o Mubobi nell'Ippon Kumite.
PERDITA DI TEMPO	Rifiuto di combattere	Dal lato dell'atleta sanzionato, l'Arbitro compie con l'indice un piccolo movimento circolare verso il pavimento. Poi punta l'indice in alto con un angolo di 60 gradi e commina un avvertimento o una penalità Kinshi (Sanbon e Nihon Kumite) o Mubobi nell'Ippon Kumite
WAZA-ARI	Mezzo punto.	L'Arbitro distende il braccio leggermente verso il basso, lateralmente, verso l'atleta interessato.
YAME	Interruzione temporanea dell'incontro.	Il cronometrista ferma il cronometro.





ART. 18: I GESTI DEL CENTRAL REFEREE

<torna all'inizio>

ART.18.1 I gesti del Central Referee devono essere chiari e ampi (Fig. 5)





Fig. 5



ART. 19: I GESTI DEI MIRROR JUDGES

<Torna all'inizio>

Art. 19.1 I gesti dei Mirror Judges devono essere brevi, chiari, discreti e cortesi (Fig.6)

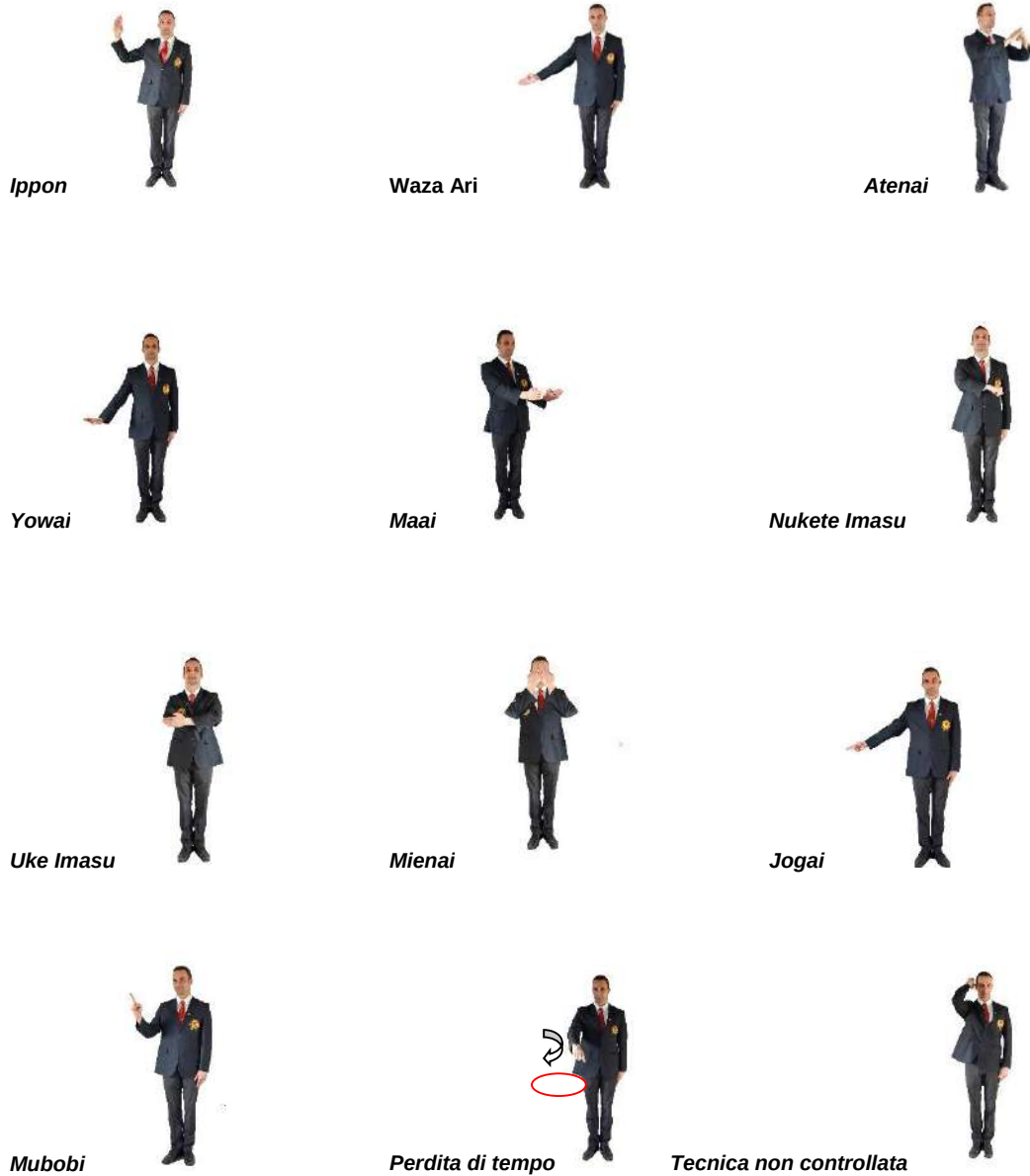


Fig. 6



ART. 20: I SEGNALI CON LE BANDIERINE

<torna all'inizio>

Art. 20.1 Nel kumite Shobu Ippon, i segnali dei Corner Judges possono essere effettuati con bandierine e fischietto (**Fig. 7**).

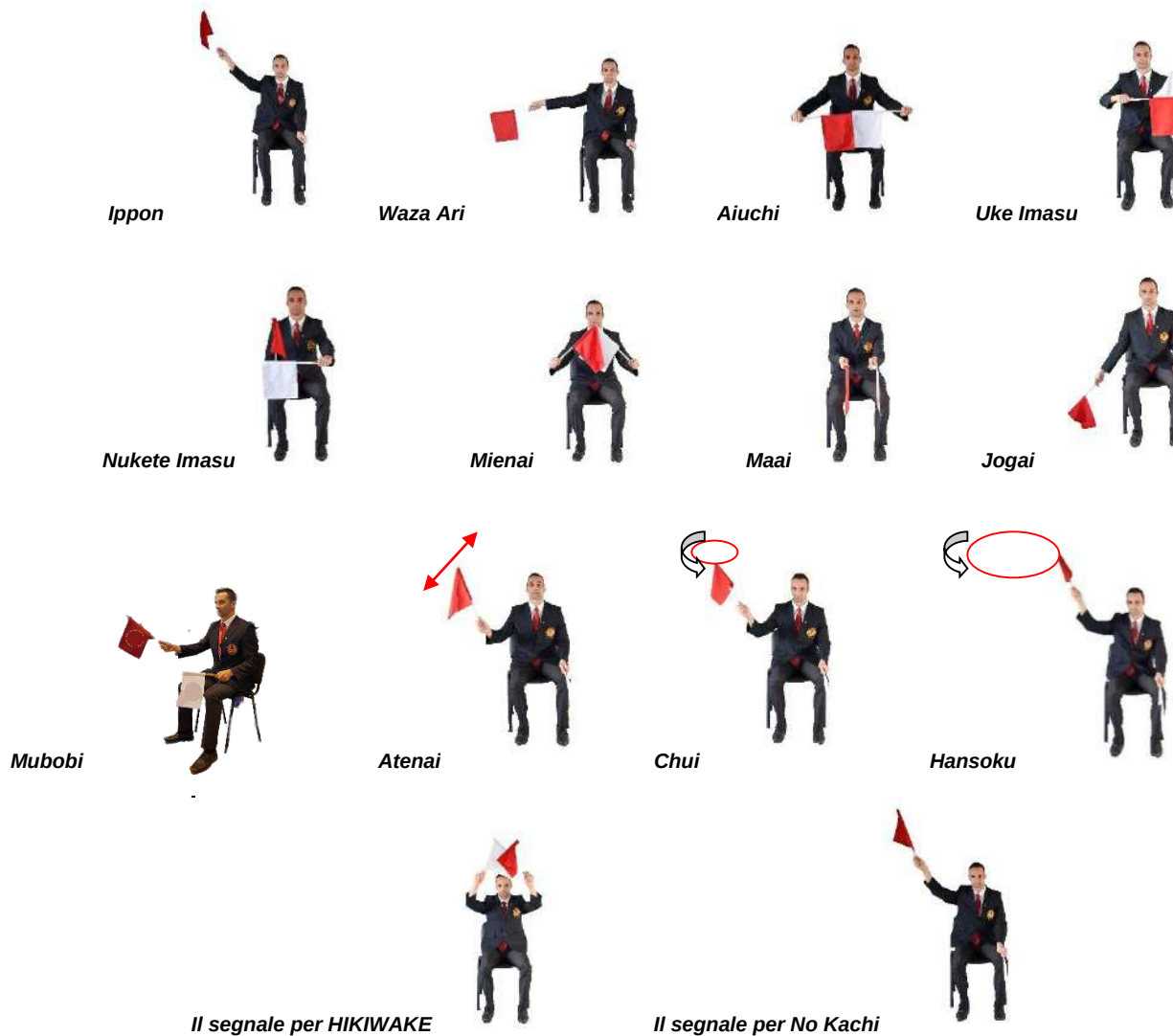


Fig. 7

Art. 20.2 I segnali di fischietto utilizzati dal Central Referee sono i seguenti:

- a) Lungo/normale + breve/forte = Hantei.
- b) Breve/forte = comando per abbassare le bandierine o le tabelline segnapunti.





CAPITOLO 4: DECISIONI

<torna all'inizio>

Art.21: Decisione a maggioranza

Se l'Arbitro e il Mirror Judge non concordano su un punteggio, un avvertimento o una penalità, l'Arbitro deve chiedere il parere del Kansa. **La decisione finale sarà presa a maggioranza.**

21.1 Se il Mirror Judge segnala MIENAI all'Arbitro, il Central Referee può imporre la propria decisione senza consultare il Kansa.

Art. 22: Ripresa del turno

In tutti i casi, se durante un turno un atleta sbagliato prende (accidentalmente) il posto di un altro o manca un atleta, il risultato di quell'**incontro** sarà annullato. L'**incontro** riprenderà dal punto in cui si è verificato l'errore e coinvolgerà solo gli atleti interessati dall'errore. Se però il turno è concluso, i risultati non possono essere modificati.

Art.23: Tabella di giudizio nell'Ippon Shobu Kumite

Quando l'Arbitro decide in base ai segnali dei Giudici, la decisione è 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> SHIRO NO KACHI	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	×	<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> AKA NO KACHI	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	×	<table border="1"><tr><td colspan="2">LEGEND</td></tr><tr><td>●</td><td>AKA</td></tr><tr><td>○</td><td>SHIRO</td></tr><tr><td>×</td><td>HIKIWAKE</td></tr></table>	LEGEND		●	AKA	○	SHIRO	×	HIKIWAKE
○	○	○	○																															
○	○	○	●																															
○	○	○	×																															
●	●	●	●																															
●	●	●	○																															
●	●	●	×																															
LEGEND																																		
●	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> SHIRO NO KACHI OR 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> AKA NO KACHI OR HIKIWAKE	●	●	○	×	●	●	×	×																	
○	○	●	×																															
○	○	×	×																															
●	●	○	×																															
●	●	×	×																															
<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> HIKIWAKE	×	×	×	×	○	×	×	×	●	×	×	×	○	●	×	×	<table border="1"><tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>●</td></tr></table> SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE	○	○	●	●													
×	×	×	×																															
○	×	×	×																															
●	×	×	×																															
○	●	×	×																															
○	○	●	●																															

Tabella 4

23.1 Le questioni di giudizio non previste dal presente regolamento saranno discusse tra l'Arbitro e i Giudici e la decisione raggiunta sarà sottoposta per approvazione al Tatami Manager e alla WUKF-Referee Commission. Tutti gli ufficiali di gara saranno informati di tali decisioni e ne sarà dato annuncio pubblico.





PARTE 2: REGOLE DEL KUMITE

CAPITOLO 5: REGOLE GENERALI DEL KUMITE

<torna all'inizio>

ART. 24: INIZIO – SOSPENSIONE – FINE DELL'INCONTRO DI KUMITE

24.1 Gli atleti devono allinearsi all'inizio del turno. Se uno o più di essi sono assenti, saranno chiamati due volte al microfono. Se non si presentano entro la fine del turno, saranno dichiarati KIKEN.

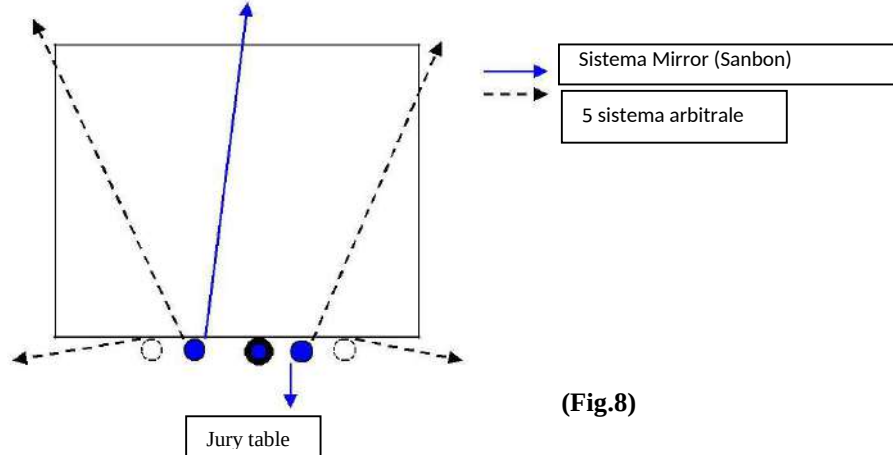
24.1.1 I coach devono sedere sul lato opposto del Tatami, rivolti verso la Jury Table.

24.1.2 I badge di atleti e coach devono essere consegnati agli arbitri, che controlleranno l'ingresso di coach e atleti sul tatami.

24.2 INIZIO DELL'INCONTRO:

24.2.1 All'inizio di un incontro di Kumite il collegio arbitrale si dispone sul bordo esterno dell'area di gara. Dopo il saluto formale tra atleti, ufficiali/pubblico e 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 il saluto, l'Arbitro invita il Giudice e il Kansa nel “sistema Mirror” dello Shobu Sanbon, o i “4 Corner Judges” nel “sistema a bandierine” dello Shobu Ippon, a prendere posto (fuori dall'area di gara), come mostrato in **Fig. 8**:



(Fig.8)

24.2.3 Al comando “Nakae o Motonoichi”, il collegio arbitrale e gli atleti entrano nell'area di gara. L'incontro inizia con l'annuncio dell'Arbitro "Shobu Sanbon / Nihon / Ippon Hajime".

24.3 SOSPENSIONE DELL'INCONTRO

Annunciando "Yame" l'Arbitro interrompe temporaneamente l'incontro e ordina agli atleti di tornare alle loro posizioni. Alla ripresa dell'incontro, l'Arbitro annuncia "Tsuzukete Hajime".

24.3.1 ATOSHI BARAKU

Il Recording Official darà un segnale con gong, cicalino o fischietto per indicare Atoshi Baraku, **15** secondi alla fine.

24.4. FINE DELL'INCONTRO

Alla fine del tempo, il Recording Official darà due segnali con gong, cicalino o fischietto. Dopo aver fermato l'incontro (Yame), l'Arbitro termina l'incontro annunciando "Soremade". Quindi verifica i punteggi e





gli avvertimenti con il Kansa nel Kumite Sanbon o con il giudice della Jury Table nel Kumite Ippon e poi annuncia la decisione. Dopo il saluto formale tra atleti, collegio arbitrale, ufficiali/pubblico (Otagaini Rei - Shomenni Rei), l'incontro è considerato concluso.

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

<torna all'inizio>

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

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

25.2 Nello Shobu Ippon e Nihon, il Waza-ari viene assegnato per una tecnica quasi paragonabile a quella necessaria per un Ippon. Il collegio arbitrale deve cercare in primo luogo l'Ippon e assegnare il Waza-ari solo in secondo luogo.

25.3. Nello Shobu Ippon e Nihon, le tecniche efficaci portate nelle seguenti condizioni sono considerate Ippon:

- Quando un attacco è portato con tempismo perfetto mentre l'avversario ha iniziato a muoversi verso l'attaccante.
- Quando un attacco è portato subito dopo che l'avversario è stato sbilanciato dall'attaccante.
- Quando si usa una combinazione di tecniche successive ed efficaci.
- Le tecniche combinate che avrebbero meritato un Waza-ari saranno elevate a ippon.
- Quando l'avversario ha perso lo spirito combattivo e ha voltato le spalle all'attaccante e questi va a punto con una tecnica valida.
- Attacchi efficaci portati alle parti non difese dell'avversario.

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

25.5 Nel Sanbon, un Ippon viene assegnato solo:

- per un calcio controllato alla testa (Jodan Geri) o
- per un atterramento sicuro seguito da una tecnica valida entro 3 secondi mentre l'atleta è a terra o
- un Ippon può essere assegnato anche per uno sbilanciamento seguito immediatamente da una tecnica valida.

25.6 Sia per il Waza-ari sia per l'Ippon, nel calcio efficace va mantenuto l'equilibrio (non si assegnano punti per calci eseguiti saltando su una gamba).

25.7 Annuncio del punteggio:

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

ART. 26: VITTORIA O SCONFITTA

<torna all'inizio>

Sono assegnate 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**

L'atleta che segna per primo un Ippon (o due Waza-ari) nello Shobu Ippon o 3 Ippon (o 6 Waza-ari, o una combinazione di Ippon e Waza-ari) nello 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), entro il tempo regolamentare di un incontro, si prende una decisione (Hantei) in base alle seguenti considerazioni:

26.2.2 Se un atleta (nel Kumite Nihon / Sanbon) ha almeno un WazaAri in più dell'avversario, sarà automaticamente dichiarato vincitore (Kachi).

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

26.2.4 **Procedura HANTEI:**

Nella decisione per Hantei, il Central Referee si posiziona sul limite dell'area di gara. Chiama "Hantei" e, contemporaneamente a tutti gli altri giudici e al segnale del fischietto, alza il braccio verso l'atleta di sua preferenza: AKA / SHIRO, oppure incrocia le braccia davanti alla testa per la parità. Dopo aver confermato il risultato della votazione, entra nell'area di gara e annuncia la decisione.

26.2.5 **CRITERI PER L'HANTEI**

A:

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

B:

- c) La superiorità comparativa nell'atteggiamento di combattimento.
- d) L'abilità e la tecnica.
- e) Il grado di vigore e di spirito combattivo.
- f) Il numero di azioni d'attacco.
- g) La superiorità comparativa nella strategia utilizzata.
- h) Fair play

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

Quando un atleta commette un atto che rientra in uno dei seguenti casi, l'Arbitro annuncia la sconfitta dell'atleta che ha commesso l'infrazione:

26.3.1 Se un atleta, dopo essere stato avvertito una volta, ripete atti simili o atti che violano il regolamento, l'Arbitro può annunciarne la sconfitta per gli avvertimenti già ricevuti.

26.3.2 Mancata obbedienza agli ordini dell'Arbitro.

26.3.3 Se un atleta si sovraeccita al punto da essere considerato dall'Arbitro un pericolo per sé o per l'avversario.

26.3.4 Se l'atto o gli atti di un atleta sono considerati malevoli o violano deliberatamente il regolamento.





26.3.5 Altri atti ritenuti in violazione del Regolamento dell'incontro. Qualsiasi comportamento scorretto di persone legate all'atleta, come coach, Manager, sostenitori, ecc. può comportare la squalifica dell'atleta e/o della squadra.

26.3.6 L'Hansoku può essere imposto direttamente, senza seguire la scala delle penalità, se l'azione arreca un handicap all'altro atleta e le sue possibilità di vittoria ne risultano gravemente ridotte, ad esempio: lesione al volto, naso rotto, mano / dito / ginocchio rotti, ecc.

26.3.7 L'atleta (o la squadra) che riceve HANSOKU in semifinale riceverà comunque la medaglia di bronzo.

26.3.8 L'atleta (o la squadra) che riceve HANSOKU in finale riceverà comunque la medaglia d'argento.

26.3.9 L'atleta (o la squadra) che riceve SHIKAKKU in semifinale o in finale non riceverà alcuna medaglia.

26.4 SCONFITTA PER RITIRO (Kiken)

26.4.1 L'atleta che non è in grado di continuare a gareggiare o a partecipare, per motivi diversi da un infortunio, o che chiede il permesso di abbandonare l'incontro per tali motivi, sarà dichiarato perdente per KIKEN.

ART. 27: ZONE DI PUNTEGGIO E TECNICHE VALIDE

<torna all'inizio>

27.1 Le zone di punteggio sono limitate alle seguenti: testa, addome, collo, petto, fianco e schiena (escluse le spalle).

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

27.2 Una tecnica efficace portata nello stesso istante in cui il segnale di fine tempo indica la conclusione sarà conteggiata nel punteggio.

27.3 Un attacco, anche se efficace, portato dopo il segnale di fine tempo che indica la conclusione dell'incontro, non sarà riconosciuto come tale né costituirà base per la decisione.

27.4 Le tecniche portate al di fuori dell'area di gara prescritta non sono valide.

27.5 Tuttavia, se l'atleta che porta tale tecnica si trovava entro i limiti dell'area di gara nel momento in cui l'ha eseguita, questa sarà considerata valida. Il momento in cui viene chiamato "Yame" aiuta a stabilire se si è verificato Jogai.

27.6 Tecniche valide di pari valore portate simultaneamente da entrambi gli atleti non danno punto (Aiuchi).

ART. 28: AVVERTIMENTI E PENALITÀ

<torna all'inizio>

Nelle gare WUKF di kumite Nihon e Sanbon esistono 3 categorie di avvertimenti e penalità:

28.1 **ATENAI** - Contatto eccessivo.

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

28.3 **SHIKAKKU** - Esclusione dall'intera competizione.

28.1 Categoria ATENAI

28.1.1 Tecniche con contatto eccessivo, in relazione alla zona di punteggio attaccata.

28.1.2 Le seguenti tecniche eseguite con contatto:

- Attacchi agli arti superiori e inferiori, all'articolazione dell'anca, alle ginocchia, al collo del piede e agli stinchi.
- Attacchi all'inguine o alla gola.





- c) Tecniche a mano aperta al viso, alla gola e al collo; Hiza Geri; Empi o Atama Uchi.
- d) Tecniche saltate (come Tobi Yoko Geri o Uraken Uchi).
- e) Spazzate pericolose (Ashi Barai senza tecnica successiva o spazzate che colpiscono in alto sulla gamba e possono causare lesioni al ginocchio).
- f) Proiezioni pericolose (senza alcuna garanzia che l'avversario atterri in sicurezza).
- g) Sono vietate le tecniche e i calci che per loro natura non possono essere controllati e rappresentano quindi un rischio per la sicurezza degli atleti, come Kakato Geri e altri.

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

28.1.4. Tuttavia, a seconda della gravità dell'infrazione, Atenai Chui o 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: **(Fig 9)**

28.1.6 I possibili avvertimenti e la penalità sono:

- a. primo avvertimento: Atenai
- b. Ultimo avvertimento: Atenai Chui
- c. Squalifica: Atenai Hansoku

28.2 Categoria KINSHI

Le seguenti azioni e comportamenti sono vietati e saranno penalizzati:

28.2.1 Perdita di tempo.

Comprende il rifiuto costante di combattere, la fuga dall'avversario e le ripetute interruzioni dell'incontro con prese o contatti fisici non necessari con l'avversario..

28.2.2 **Azioni esagerate** (comportamento antisportivo, ecc.) e reazioni (es. fingere un infortunio, provocazioni o espressioni verbali inutili, simulazioni, reazioni eccessive a un contatto leggero o cadute non necessarie).

28.2.3 **Qualsiasi comportamento che possa screditare il Karate** (compresi coach, Manager e chiunque sia legato all'atleta).

28.2.4 **Qualsiasi azione irrispettosa e non necessaria** è severamente vietata (gettare i guanti a terra, rifiutarsi di partecipare al saluto finale dell'incontro, contestare le decisioni arbitrali durante l'incontro, ecc.).

28.2.5 **Qualsiasi situazione in cui l'atleta mostra di non curarsi della propria sicurezza voltando le spalle all'avversario.**

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

- a. Se l'atleta esce deliberatamente o per evitare una tecnica dell'avversario.
- b. Se un atleta porta una tecnica non riuscita e poi esce subito dopo, verrà registrato Kinshi.
- c. Se Shiro esce dal Tatami subito dopo che Aka ha segnato con un attacco riuscito, lo Yame avverrà immediatamente sul punto e il Kinshi di Shiro non sarà registrato.





- d. Se c'è una tecnica riuscita, lo Yame deve avvenire nell'istante del punto. L'uscita avviene quindi fuori dal tempo di gara e non deve essere penalizzata.
- e. Se Shiro esce o è uscito dal Tatami mentre Aka va a punto (con aka rimasto sul Tatami), verrà assegnato il punto di Aka e sarà imposto a Shiro l'avvertimento o la penalità Kinshi.
- f. Il momento in cui viene chiamato "Yame" aiuta a stabilire se si è verificata questa situazione di Kinshi.
- g. Il Kinshi non viene imposto se l'atleta è stato spinto fuori dall'area di gara dall'avversario.
- h. Gli avvertimenti devono crescere di gravità fino all'imposizione di una penalità (Hansoku).

28.2.7 Afferrare (se non seguito immediatamente da una tecnica).

28.2.8 Gli attacchi incontrollati e pericolosi (come pugni a gancio, calci che attraversano l'avversario) sono Kinshi, ma il Kinshi NON viene dato se una tecnica controllata manca la testa. Il Kinshi non viene dato per aver evitato un attacco.

28.2.9 I possibili avvertimenti e la penalità sono:

- a. Primo avvertimento: Kinshi
- b. Secondo avvertimento: Kinshi
- c. Ultimo avvertimento: Kinshi Chui
- d. Squalifica: Kinshi Hansoku

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



28.2.11 Il gesto per Kinshi è: **(Fig.10)**

28.2.12 Tuttavia, a seconda della gravità dell'infrazione, Kinshi Chui o Kinshi Hansoku possono essere imposti direttamente, se la maggioranza del collegio arbitrale è d'accordo.

28.3 SHIKKAKU

È l'esclusione dall'intera competizione e viene inflitta nei seguenti casi:

28.3.1 Quando gli atleti non obbediscono agli ordini dell'Arbitro e diventano aggressivi.

28.3.2 Quando commettono un atto che lede il prestigio e l'onore del Karate-Do, o quando altre azioni sono considerate contrarie alle regole e allo spirito del Karate-Do.

28.3.3 Quando l'atleta o gli atleti, il loro coach o qualsiasi membro del loro staff fanno gesti osceni od offensivi, minacciano o insultano verbalmente gli ufficiali di gara o altri atleti.

28.3.4 Quando l'Arbitro ritiene che un atleta abbia agito in modo malevolo, senza curarsi dell'incolumità dell'altro atleta.

28.3.5 L'annuncio: l'Arbitro annuncerà "Aka/Shiro – SHIKKAKU".





(Fig 11)

28.3.6 Il gesto per Shikkaku è:

28.3.7 Prima di imporre lo Shikkaku, l'Arbitro deve consultare il Tatami Manager e poi la WUKF-Referee Commission.

28.3.8 L'atleta che riceve Shikkaku perderà tutte le posizioni conquistate in precedenza in quel turno/categoria. Non riceverà alcuna medaglia.

28.4 Coach – avvertimenti e penalità

28.4.1 I coach saranno penalizzati per cattiva condotta (insulti verbali, aggressività fisica verso gli ufficiali di gara o verso i propri allievi).

28.4.2 La scala delle penalità per i coach avrà 3 (tre) livelli: Kinshi; Kinshi Chui e Kinshi Hansoku. In situazioni particolari il Kinshi Hansoku può essere imposto direttamente.

28.4.3 La decisione di avvertire o penalizzare un coach sarà presa dal collegio arbitrale e dal Tatami Manager.

28.4.4 Presa la decisione di avvertire un coach, il Tatami Manager segnerà una X sul retro del badge del coach e la convaliderà con la propria firma.

28.4.5 Dopo il terzo segno, la WUKF-Referee Commission gli/le vieterà di operare come coach per il resto della competizione.

28.4.6 La WUKF-Referee Commission potrà inoltre imporre una sospensione temporanea da tutte le competizioni sotto l'egida WUKF.

ART. 29: INFORTUNI E INCIDENTI

In caso di infortunio di un atleta, l'Arbitro deve fermare immediatamente l'incontro, assistere l'atleta infortunato e, allo stesso tempo, chiamare il Competition Doctor.

29.1 DECISIONI DEL MEDICO

29.1.1 Solo il Competition Doctor può prendere decisioni su tutte le questioni relative a infortuni, incidenti o condizioni fisiche degli atleti.

29.1.2 L'atleta che vince un incontro per squalifica dell'avversario che gli ha causato un infortunio non può combattere di nuovo senza l'autorizzazione scritta del Competition Doctor sulla scheda infortuni (Fig.12).

29.1.3 Quando un atleta vince per squalifica dell'avversario che gli ha causato un infortunio, il Tatami Manager invierà un giudice con il vincitore infortunato dal Competition Doctor.

29.1.4 Il Medico compilerà la “scheda infortuni” (Fig.12), che sarà consegnata al Jury Table e allegata al tabellone di gara di quel turno.



29.1.5 È responsabilità del Jury Table seguire il passaggio dell'atleta al turno successivo e mostrare la scheda infortuni al Tatami Manager.

29.1.6 All'inizio del turno successivo, il Tatami Manager verificherà (visivamente e verbalmente) le condizioni dell'atleta infortunato e, se sospetta che non sia in grado di continuare, chiamerà il Competition Doctor chiedendogli di visitarlo nuovamente.

29.1.7 In base alla decisione del Competition Doctor, l'atleta sarà o non sarà autorizzato a proseguire il turno.

29.1.8 Non sarà assegnato alcun punto se l'atleta infortuna l'avversario, anche se l'infortunio è molto lieve.

Fig 12: Scheda infortuni

Data:	Ora:	Tatami n.	Nome del Chief Referee del tatami
Numero e nome dell'atleta:	Federazione:	Paese:	Natura dell'infortunio
Osservazioni del Medico	Raccomandazione	Continuare?	Firma/Timbro del Medico
		SÌ / NO	

29.2 VITTORIA o SCONFITTA dopo un infortunio

29.2.1 Quando un atleta che subisce un infortunio lieve, non tanto grave da renderlo inabile, rifiuta di continuare l'incontro o chiede il permesso di abbandonarlo, sarà dichiarato perdente per Kiken.

29.2.2 Se due atleti si infortunano a vicenda, o soffrono di infortuni subiti in precedenza e sono dichiarati dal Competition Doctor non in grado di continuare, il risultato dell'incontro sarà:

- Vince l'incontro l'atleta che ha accumulato più punti.
- In caso di parità di punteggio, l'Arbitro chiamerà HANTEI per decidere il vincitore.
- Nella competizione a squadre l'Arbitro annuncerà la parità (HIKIWAKE). Se la situazione si verifica in un ENCHO-SEN decisivo nella competizione a squadre, l'Arbitro chiamerà HANTEI per stabilire il risultato finale.

29.2.3 Nel caso in cui uno o più infortuni subiti durante un incontro di Kumite, per motivi non imputabili a nessuno dei due atleti, rendano inabile un atleta, o nel caso in cui entrambi gli atleti si infortunino contemporaneamente per motivi di cui sono entrambi responsabili, il risultato finale sarà deciso come segue:

- L'atleta che abbandona l'incontro sarà dichiarato perdente per Kiken.
- Nel caso in cui entrambi gli atleti abbandonino e le cause degli infortuni non siano imputabili a nessuno dei due, il risultato finale sarà deciso con HANTEI.





29.2.4 Nel caso in cui un atleta sia ritenuto non in grado di continuare l'incontro a causa di un infortunio o di altri motivi fisici, su parere del Competition Doctor, l'Arbitro terminerà l'incontro, sospenderà l'atleta infortunato e attribuirà la vittoria come segue:

- a) Se l'infortunio è imputabile all'avversario, l'atleta sarà dichiarato vincitore.
- b) Se l'infortunio non è imputabile all'avversario, l'atleta sarà dichiarato perdente.

29.3 INFORTUNI GRAVI

In caso di infortunio grave, la WUKF Discipline Commission può imporre ulteriori penalità.

29.3.1 La procedura applicata in questi casi è riportata in **ART. 79 APPENDICE**

PARTE 3: KUMITE SANBON

CAPITOLO 6: KUMITE SANBON INDIVIDUALE

<torna all'inizio>

- L'incontro individuale è deciso a "Shobu Sanbon".
- Gli atleti cercano di ottenere tre punti (6 WAZA-ARI, 3 IPPON, o una combinazione di entrambi) prima dell'avversario, entro il tempo limite.
- In tutto il Kumite Sanbon, per giudicare ogni incontro si usa il sistema Mirror.

ART. 30: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 5

MASCCHILE				FEMMINILE			
N.	Categoria	Età	Peso	N.	Categoria	Età	Peso
	Mini cadets A	13 anni	- 45 kg		Mini Cadets A	13 anni	- 50 kg
	Mini Cadets B	13 anni	- 55 kg		Mini Cadets B	13 anni	- 55 kg
	Mini Cadets C	13 anni	- 65 kg		Mini Cadets C	13 anni	- 60 kg
	Mini Cadets D	13 anni	+ 65 kg		Mini Cadets D	13 anni	+ 60 kg
Cadets B - tutte le cinture				Cadets B - tutte le cinture			
N.	Categoria	Età	Peso	N.	Categoria	Età	Peso
	Cadets B 1	14 – 15 anni	- 55 kg		Cadets B 1	14 – 15 anni	- 50 kg
	Cadets B 2	14 – 15 anni	- 65 kg		Cadets B 2	14 – 15 anni	- 55 kg
	Cadets B 3	14 – 15 anni	- 75 kg		Cadets B 3	14 – 15 anni	- 60 kg
	Cadets B 4	14 – 15 anni	+ 75 kg		Cadets B 4	14 – 15 anni	+ 60 kg
Cadets A - tutte le cinture				Cadets A - tutte le cinture			
	Cadets A 1	16 – 17 anni	- 55 kg		Cadets A 1	16 – 17 anni	- 50 kg
	Cadets A 2	16 – 17 anni	- 65 kg		Cadets A 2	16 – 17 anni	- 55 kg
	Cadets A 3	16 – 17 anni	- 75 kg		Cadets A 3	16 – 17 anni	- 60 kg
	Cadets A 4	16 – 17 anni	+ 75 kg		Cadets A 4	16 – 17 anni	+ 60 kg





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

ART. 31: DURATA DI UN INCONTRO INDIVIDUALE DI KUMITE SANBON

31.1	Children (maschile/femminile)	1 min 30 sec.(tempo effettivo)
31.2	Mini cadets/Cadets (maschile/femminile)	2 min. (tempo effettivo)
31.3	Juniors e Seniors (maschile /femminile)	3 min. (tempo effettivo)
31.4	Veterans (maschile/femminile)	2 min. (tempo effettivo)

ART. 32: PARITÀ E PROLUNGAMENTO

32.1 LA PARITÀ

32.1.1 In caso di parità (punteggio uguale, incluso 0-0) a fine tempo, in un incontro individuale, sarà chiamato HANTEI.

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

32.2 IL PROLUNGAMENTO (Encho-Sen)

32.2.1 Il comando dell'Arbitro per iniziare il prolungamento sarà “Encho-Sen - Shobu Hajime”.

32.2.2 La durata dell'Encho-Sen sarà di 1 minuto.

32.2.3 Questo prolungamento sarà deciso dal primo che segna (sudden death).

32.2.4 Tutti i punteggi e gli avvertimenti vengono mantenuti nel prolungamento.

32.2.5 Se dopo l'Encho-Sen non vi è ancora alcun punteggio, deve essere presa una decisione (Hantei), basata sul prolungamento. Il collegio arbitrale deve decidere AKA o SHIRO NO KACHI.





CAPITOLO 7: SANBON KUMITE A SQUADRE

Ogni incontro individuale è deciso secondo le "Regole del Sanbon Kumite" per l'incontro di kumite individuale.

ART. 33: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 6

MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
N.	Categoria	Età	Peso	N.	Categoria	Età	Peso
	Cadets B	14 – 15 anni	Open		Cadets B	14 – 15 anni	Open
	Cadets A	16 – 17 anni	Open		Cadets A	16 – 17 anni	Open
	Juniors	18 – 20 anni	Open		Juniors	18 – 20 anni	Open
	Seniors	21 – 35 anni	Open		Seniors	21 – 35 anni	Open

ART.34: INCONTRO SANBON A SQUADRE

<torna all'inizio>

- 34.1 Prima di ogni incontro a squadre, un rappresentante della squadra deve consegnare al Jury Table/agli ufficiali d'ingresso una lista ufficiale con i nomi e l'ordine di combattimento dei membri della squadra, redatta su un modulo d'ordine di squadra. (vedi Tabella 7).

Tabella 7

SQUADRA SCOZIA 'A' (numero dell'atleta)	Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4
1004	1	3		
1024	2	1		
1029	3	2		

34.1.1 L'ordine di combattimento può essere cambiato a ogni turno, ma una volta comunicato non può più essere modificato.

34.1.2 L'impiego di una riserva costituisce un cambio dell'ordine di combattimento.

34.1.3 Se l'ordine di combattimento viene cambiato senza avvisare il Jury Table prima dell'inizio dell'incontro, la squadra sarà squalificata.

34.2 Gli incontri tra i singoli membri di ciascuna squadra si svolgeranno in un ordine prestabilito.

ART. 35: I MEMBRI DELLA SQUADRA SANBON

<torna all'inizio>

35.1 La squadra sarà composta da 3 atleti.

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

35.1.2 Ogni squadra può avere una sola riserva, che può sostituire un atleta infortunato o su richiesta del coach. Tuttavia, tale sostituzione può essere effettuata solo nel turno successivo.





- 35.2 All'inizio dell'incontro, solo la squadra (3 membri), senza la riserva, si schiererà sul Tatami. .
- 35.3 Se, durante un turno, un membro della squadra si infortuna e il Competition Doctor dichiara che non è in grado di proseguire la competizione, la squadra potrà utilizzare la riserva per gareggiare nel turno successivo.
- 35.4 Se durante un turno un altro membro della squadra si infortuna e il Competition Doctor dichiara che non è in grado di proseguire la competizione, la squadra potrà gareggiare nel resto di quella categoria a squadre con soli 2 atleti.

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

<torna all'inizio>

- 36.1 Il vincitore di un incontro a squadre sarà deciso in base ai risultati degli incontri individuali.
- 36.1.2 Se al termine del tempo regolamentare di un incontro non vi è alcun punteggio o vi è parità di punteggio, la decisione sarà HIKIWAKE. Non sarà chiamato Hantei.
- 36.2 I criteri per decidere il vincitore di un incontro a squadre sono i seguenti (in ordine di importanza decrescente):
- a) Numero di vittorie di ciascuna squadra.
 - b) Punteggio totale di ciascuna squadra (Ippon e Waza-ari vengono sommati).
 - c) Numero di Ippon di ciascuna squadra (vince la squadra che ha ottenuto più Ippon).
 - d) Incontro supplementare.
- 36.3 Le vittorie per fallo, squalifica o ritiro volontario (Kiken) dell'avversario saranno conteggiate, negli incontri a squadre, come 3 Ippon. L'avversario (il perdente) manterrà il punteggio registrato al momento della squalifica.

ART. 37: PARITÀ E INCONTRO SUPPLEMENTARE

<torna all'inizio>

- 37.1 Quando, dopo aver considerato i punti 36.2/a/b/c di cui sopra, vi è parità tra le squadre, si disputerà un incontro supplementare tra un rappresentante di ciascuna squadra.
- 37.2 Se questo incontro supplementare termina in PARITÀ, si svolgerà un prolungamento (Encho-Sen). Il prolungamento (Encho-Sen) sarà deciso dal primo che segna (sudden death). Se, a fine tempo dell'Encho-Sen, non vi è ancora alcun punteggio, il collegio arbitrale deve prendere una decisione (Hantei). Il Central Referee, il Mirror Judge e il Moving Kansa non possono dare Hikiwake, ma devono decidere No Kachi per Aka o per Shiro.





CAPITOLO 8: SANBON KUMITE SQUADRE A ROTAZIONE

In linea di principio, le regole sono simili a quelle dello **SHOBU SANBON INDIVIDUALE** e per giudicare ogni incontro sarà usato il sistema Mirror.

ART. 38: CATEGORIE AMMESSE

<torna all'inizio>

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

Tabella 8

MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
N.	Categoria	Età	Peso	N.	Categoria	Età	Peso
	Mini cadets	13 anni	Open		Mini cadets	13 anni	Open
	Cadets B	14 – 15 anni	Open		Cadets B	14 – 15 anni	Open
	Cadets A	16 – 17 anni	Open		Cadets A	16 – 17 anni	Open
	Juniors	18 – 20 anni	Open		Juniors	18 – 20 anni	Open
	Seniors	21 – 35 anni	Open		Seniors	21 – 35 anni	Open
	Veterans	36 anni e oltre	Open		Veterans	36 anni e oltre	Open

ART. 39: DURATA

<torna all'inizio>

39.1 Nel Kumite a squadre a rotazione la durata di ogni incontro sarà di 6 minuti di tempo continuo.

39.2 Il cronometro si fermerà solo quando l'Arbitro chiede "Time".

ART. 40: L'INCONTRO DELLE SQUADRE A ROTAZIONE

<torna all'inizio>

40.1 La squadra Sanbon a rotazione sarà composta da 3 atleti in ogni turno.

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

40.2 Ogni squadra può avere una sola riserva, che può sostituire un atleta infortunato o su richiesta del coach. Tuttavia, tale sostituzione può essere effettuata solo nel turno successivo.

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

40.4 Se al termine dell'incontro (dopo 6 minuti) uno degli atleti non ha combattuto, la squadra interessata sarà squalificata (Hansoku).





- 40.4.1 Nel caso dell'ultimo combattimento, un atleta può combattere per meno di 15 secondi se il cambio è stato richiesto dal coach e convalidato dal Change Judge secondo l'Art. 43.3.
- 40.5 **ECCEZIONE:** se un atleta raggiunge un vantaggio di “6 punti” (3 Ippon, o 6 waza-ari, o una combinazione di Ippon e Waza-ari) sull'altra squadra prima del suono della campana di fine tempo, la sua squadra sarà dichiarata vincitrice anche se gli altri due membri della squadra non hanno combattuto.

ART.41: CRITERI PER DECIDERE LA SQUADRA VINCITRICE

<torna all'inizio>

- 41.1 Non vi sarà limite al numero di punti che possono essere segnati. Ogni squadra può segnare tutti i punti di cui i suoi atleti sono capaci, nei 6 minuti.
- 41.2 A fine tempo, vincerà la squadra che ha segnato più punti (punteggio totale) della squadra avversaria, nei 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 i 6 minuti regolamentari, sarà dichiarata vincitrice.

ART. 42: PARITÀ NELLE SQUADRE A ROTAZIONE

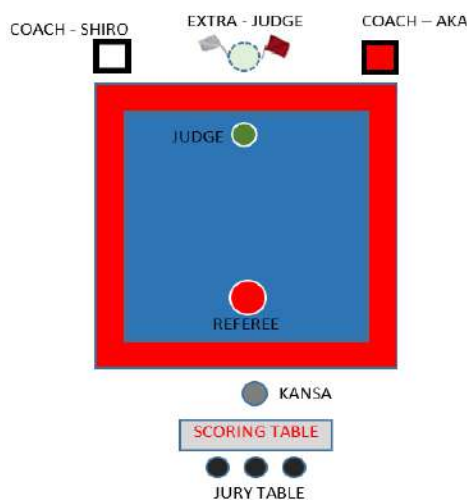
- 42.1 Se dopo 6 minuti vi è parità, sarà dichiarata vincitrice la squadra con il maggior numero di Ippon.
- 42.2 Se la parità persiste, sarà chiamato HANTEI. La decisione può essere AKA/SHIRO NO-KACHI o HIKIWAKE. In caso di HIKIWAKE vi sarà un prolungamento di 2 minuti (Encho-Sen) e la squadra che segna il primo punto sarà dichiarata vincitrice. Ogni coach sceglierà 1 atleta della propria squadra per iniziare il prolungamento. Questo atleta può essere cambiato dopo l'inizio del prolungamento.

ART. 43: SOSTITUZIONI NELLE SQUADRE A ROTAZIONE

<torna all'inizio>

- 43.1 Per le squadre a rotazione sarà impiegato un Change-Judge, posizionato fuori dal tatami sul lato opposto al Jury Table, con 2 bandierine (AKA e SHIRO) (vedi **Figura 13** sotto).

Fig. 13



43.1.1 L'unica funzione del Change-Judge è indicare all'Arbitro quando e quale atleta deve essere cambiato.

43.1.2 Il Change-Judge non esprimerà alcun parere su punteggi, avvertimenti o penalità, né parteciperà all'Hantei.

43.2 Durante l'incontro, il coach o, in circostanze eccezionali e con il permesso della WUKF RefCom, il capitano della squadra, può effettuare tutte le sostituzioni desiderate tra i 3 membri della squadra. Un atleta già sostituito può tornare a combattere nello stesso turno e ogni volta che venga richiesto durante l'incontro.

43.3 Le richieste di cambio devono essere fatte dal coach e convalidate dal Change Judge **PRIMA** di Atoshi Baraku.

43.4 L'atleta che deve subentrare deve essere pronto e avere tutto l'equipaggiamento e le protezioni richieste quando l'Arbitro lo chiama sul Tatami.





PROCEDURA DI SOSTITUZIONE

- 43.5 I coach devono sedere sulle sedie indicate, poste ai due lati del Change-Judge (**vedi Fig. 13 sopra**)
- 43.6 Mentre un membro della squadra è sul Tatami, gli altri 2 membri dovranno essere sempre equipaggiati e pronti a essere chiamati sul Tatami. All'inizio dell'incontro, l'atleta 1 deve schierarsi a lato del tatami e gli atleti 2 e 3 devono stare accanto al coach, finché non hanno combattuto. Una volta che un atleta ha combattuto, deve restare in piedi a lato del tatami e non deve tornare alla posizione iniziale accanto al coach.
- 43.7 Quando il coach intende effettuare una sostituzione, deve chiedere “**CHANGE**” al Change-Judge.
- 43.8 Il Change-Judge deve convalidare la richiesta e assicurarsi (controllando lo schermo ufficiale del punteggio) che vi siano almeno 15 secondi tra un cambio e l'altro.
- 43.9 Il Change-Judge, usando il fischietto, la bandierina e il comando “Change”, indicherà all'Arbitro che dovrà fermare l'incontro per consentire una sostituzione.
- 43.10.1 Solo l'Arbitro può decidere quando fermare l'incontro e consentire la sostituzione, chiamando ‘Change’. La sostituzione dovrà essere effettuata in un massimo di **3 secondi**. Se il cambio supera questi 3 sec, l'Arbitro penalizzerà la squadra interessata per perdita di tempo con Kinshi e non consentirà la sostituzione.
- 43.10.2 Se un atleta viene sostituito senza il comando dell'Arbitro, la squadra sarà penalizzata con Kinshi.
- 43.11 Quando avviene una sostituzione, devono trascorrere almeno altri 15 secondi prima di un'altra richiesta di cambio.
- 43.12 Quando avviene una sostituzione, l'avversario dovrà combattere per almeno altri **15 secondi** prima di poter essere a sua volta sostituito.
- 43.13 I due atleti non possono essere sostituiti contemporaneamente. Il Change-Judge deve prestare molta attenzione a quale squadra abbia chiesto per prima il cambio.

ART. 44: PENALITÀ NELLE SQUADRE A ROTAZIONE

<torna all'inizio>

- 44.1 Tutti gli avvertimenti ricevuti dagli atleti di una squadra saranno riportati e sommati a quelli ricevuti dal sostituto nello stesso turno.
Esempio: se un atleta ha ricevuto un ATENAI CHUI per contatto eccessivo, l'atleta che entra sul Tatami come sostituto avrà automaticamente lo stesso avvertimento e, se commette un altro Atenai, sarà penalizzato con Atenai Hansoku
- 44.2 In un incontro a squadre, se un atleta è penalizzato con HANSOKU, l'intera squadra sarà squalificata.
- 44.3 In un incontro a squadre, se un atleta è penalizzato con SHIKAKKU, l'intera squadra sarà eliminata dall'intero torneo.
- 44.3.1 Prima di applicare la penalità SHIKAKKU l'Arbitro dovrà consultare il Tatami Manager e la WUKF Referee Commission.





PARTE 4: KUMITE NIHON

Incontro a due punti: gli atleti cercano di ottenere due Ippon (4 Waza-ari o una combinazione di waza-ari e Ippon) prima dell'avversario entro il tempo limite. Gli atleti devono avere tra i 6 e i 12 anni il giorno della competizione.

CAPITOLO 9: KUMITE NIHON INDIVIDUALE

ART. 45: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 9

MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
	Categoria	Età	Altezza		Categoria	Età	Altezza
	Children A	6-8 anni	Open		Children A	6-8 anni	Open
	Children B	9 anni	Open		Children B	9 anni	Open
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
	Categoria	Età	Altezza		Categoria	Età	Altezza
	Children C	10 anni	-1.45 m	-	Children C	10 anni	-1.45 m
	Children D	10 anni	+1.45 m		Children D	10 anni	+1.45 m
	Children E	11 anni	- 1.50 m		Children E	11 anni	- 1.50 m
	Children F	11 anni	+1.50 m		Children F	11 anni	+1.50 m
	Children G	12 anni	- 1.55 m		Children G	12 anni	- 1.55 m
	Children H	12 anni	+1.55 m		Children H	12 anni	+1.55 m

ART. 46: DURATA

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

ART. 47: PROTEZIONI

47.1 Protezioni obbligatorie: vedi Art.5.7

47.2 Protezioni consentite: vedi Art. 5.7

ART. 48: CONTATTI E TECNICHE VIETATI

48.1 Contatto eccessivo al viso o al caschetto.

48.1.1 Sono consentiti tocchi "leggeri" di mano o di piede sul caschetto. Tuttavia, le tecniche non devono spingere o far arretrare la testa dell'avversario. Se ciò avviene, deve essere dato un avvertimento o una penalità.

48.2 Contatto eccessivo (impatto) al petto.

48.2.1 Se vi è un contatto al corpo e poi un segno evidente, l'Arbitro deve punire immediatamente il responsabile con un avvertimento o una penalità.





48.3 Non sono consentiti prese, avvinghiamenti o proiezioni pericolose.

ART. 49: HANTEI NEL KUMITE NIHON INDIVIDUALE

49.1 Se a fine tempo il punteggio è pari, sarà chiamato Hantei. La decisione deve essere solo Aka o Shiro No Kachi. Nel kumite Nihon non sarà data la decisione di Hikiwake.





PARTE 5: KUMITE IPPON

L'IPPON KUMITE è un incontro a un punto. Per vincere, l'atleta deve ottenere un punto - con 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 vi saranno categorie di kumite ippon per i Children.

Tabella 11

MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
N.	Categoria	Età (anni)	Peso/Altezza	N.	Categoria	Età (anni)	Peso/Altezza
	MiniCadets A	13	- 1.65 m		MiniCadets A	13	- 1.55 m
	MiniCadets B	13	+ 1.65 m		MiniCadets B	13	+ 1.55 m
	Cadets B	14 – 15	OPEN		Cadets B	14 – 15	OPEN
	Cadets A	16 – 17	OPEN		Cadets A	16 – 17	OPEN
	Juniors	18 – 20	OPEN		Juniors	18 – 20	OPEN
	Seniors A	21 – 35	- 70 kg		Seniors	21 – 35	OPEN
	Seniors B	21 – 35	+ 70 kg				
	Veterans A	36 – 40	OPEN		Veterans A	36 – 40	OPEN
	Veterans B	41 e oltre	OPEN		Veterans B	41 e oltre	OPEN

ART. 52: DURATA DI UN INCONTRO

<torna all'inizio>

52.1 La durata di un incontro sarà di 2 minuti di “tempo continuo”. Il cronometro si fermerà solo quando l'Arbitro chiede “Time”.

ART. 53: IL SISTEMA DI GIUDIZIO

<torna all'inizio>

53.1 In generale, nello Shobu Ippon Kumite, per indicare le opinioni dei giudici sarà usato il “sistema a bandierine”.

53.1.1 In questo “sistema a bandierine” l'incontro sarà giudicato dal Central Referee e da 4 Corner Judges. I 4 Corner Judges segnaleranno le loro opinioni al Central Referee con le 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 indichi Mienai, l'Arbitro deve consultare i due giudici che hanno dato il punto. Dopodiché deve chiedere di nuovo ai giudici la loro decisione. Poi l'Arbitro dà la decisione finale.
- 53.2.1 **Osservazione:** ciò si applica in tutte le situazioni in cui 2 giudici hanno la stessa decisione e il Central Referee pensa o vede diversamente, indipendentemente dalle decisioni degli altri due giudici.
- 53.3 Se non vi è un chiaro vincitore, cioè nessuno segna un Ippon o due Waza-Ari entro il tempo limite, il Central Referee deve chiamare HANTEI . Il risultato dell'Hantei (maggioranza) può essere (**vedi Tabella 12 sotto**):

Tabella 12

AKA	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 CHUI	-	AKA NO KACHI O HIKIWAKE
-	WA & 1 CHUI	SHIRO NO KACHI O HIKIWAKE

- 53.3.1 Solo i Corner Judges esprimeranno la loro opinione. Il Central Referee non vi prenderà parte NELLO STESSO MOMENTO.
- Spiegazione:** il Central Referee non partecipa al voto NELLO STESSO MOMENTO dei giudici. Ma quando annuncia la decisione, dà anche il suo voto, secondo la maggioranza.
- Ad esempio:
- a) 3 o 4 bandierine dello stesso colore: nessun problema.
 - b) 2 rosse e 2 bianche o 2 rosse e 2 hikiwake: allora il Central Referee dà il suo voto, non necessariamente hikiwake

- 53.4 Se la decisione dell'Hantei è HIKIWAKE, il Central Referee annuncia SAI SHIAI (nuovo incontro).
- 53.4.1 In caso di un'ulteriore parità al termine del Sai Shiai, il Central Referee annuncerà HANTEI. I giudici devono decidere il vincitore basandosi solo sull'incontro di Sai Shiai.
- 53.4.2 Ora il Central Referee deve partecipare al voto contemporaneamente agli altri giudici.

ART.54: SAI SHIAI

<torna all'inizio>

- 54.1 In caso di parità in un incontro individuale si disputerà un altro incontro completo (Sai Shiai).
- 54.2 Punteggi e avvertimenti non vengono riportati nel Sai Shiai, poiché deve essere considerato come un nuovo incontro.
- 54.3 In caso di un'ulteriore parità al termine del Sai Shiai, il Central Referee annuncerà HANTEI. I giudici devono decidere il vincitore basandosi solo sull'incontro di Sai Shiai.
- 54.3.1 Dopo il Sai Shiai non può essere data la decisione di Hikiwake.





ART. 55: ATTI E TECNICHE PROIBITI

<torna all'inizio>

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

55.1 Categoria ATENAI

55.1.1 Tecniche con contatto eccessivo, in relazione alla zona di punteggio attaccata.

55.1.2 Le seguenti tecniche eseguite con contatto:

- a. Attacchi agli arti superiori e inferiori, all'articolazione dell'anca, alle ginocchia, al collo del piede e agli stinchi.
- b. Attacchi all'inguine o alla gola.
- c. Tecniche a mano aperta al viso, alla gola e al collo; Hiza Geri; Empi o Atama Uchi.
- d. Tecniche saltate (come Tobi Yoko Geri o Uraken Uchi).
- e. Spazzate pericolose (Ashi Barai senza tecnica successiva o spazzate che colpiscono in alto sulla gamba e possono causare lesioni al ginocchio).
- f. Proiezioni pericolose (senza alcuna garanzia che l'avversario atterri in sicurezza).
- g. Sono vietate le tecniche e i calci che per loro natura non possono essere controllati e rappresentano quindi un rischio per la sicurezza degli atleti, come Kakato Geri e altri.

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



(Fig. 14)

55.1.5 Il gesto per Atenai è:

55.1.6 I possibili avvertimenti e la penalità sono:

- d. primo avvertimento: Atenai
- e. Ultimo avvertimento: Atenai Chui
- f. Squalifica: Atenai Hansoku

55.2 MUBOBI

Qualsiasi situazione in cui l'atleta mostri una “mancanza di riguardo per la propria (o altrui) sicurezza o integrità”, come segue:

- a) Attacchi con la testa scoperta in avanti.
- b) Attacchi non controllati (che oltrepassano il bersaglio).
- c) Attacchi senza seguire il bersaglio con lo sguardo.
- d) Voltarsi dopo un attacco (come mossa tattica o teatrale) per attirare l'attenzione dell'Arbitro sulla tecnica. L'atleta è indifeso e può esporre la schiena.
- e) **Perdita di tempo:** include il rifiuto di combattere, la fuga dall'avversario e la ripetuta interruzione dell'incontro con prese (clinch) o contatti fisici non necessari con l'avversario.





- f) **Azioni esagerate** (comportamento antisportivo, ecc.) e reazioni (es. fingere un infortunio, gesti osceni od offensivi, insulti, provocazioni o esclamazioni inutili, simulazioni, reazioni eccessive a un contatto leggero o cadute non necessarie).
- g) **Qualsiasi comportamento che possa screditare il Karate** (ciò include coach, dirigenti e chiunque sia legato all'atleta).
- h) **Qualsiasi azione irrispettosa e non necessaria** è severamente vietata (gettare i guantini a terra, rifiutarsi di partecipare al saluto finale dell'incontro, contestare le decisioni del collegio arbitrale durante l'incontro, ecc.).
- i) **Afferrare** (a meno che non sia seguito immediatamente da una tecnica).

55.3 JOGAI

Toccare il suolo, fuori dall'area di gara, con qualsiasi parte del corpo dell'atleta

- a) Se l'atleta esce deliberatamente o per evitare una tecnica dell'avversario.
- b) Se un atleta esegue una tecnica non valida e subito dopo esce, sarà chiamato Yame e sarà registrato il Jogai.
- c) Se Shiro esce dal Tatami subito dopo che Aka ha segnato con un attacco efficace, lo Yame avverrà immediatamente sul punto e il Jogai di Shiro non sarà registrato.
- d) In caso di tecnica valida, lo Yame deve avvenire nell'istante del punto. L'uscita avviene quindi fuori dal tempo di incontro e non deve essere penalizzata.
- e) Se Shiro esce o è uscito dal Tatami mentre Aka segna (con Aka rimasto all'interno del Tatami), sarà assegnato il punto di Aka e sarà inflitto l'avvertimento o la penalità.
- f) Il momento in cui viene chiamato "Yame" aiuta a stabilire se si è verificata questa situazione.
- g) Non sarà inflitto un avvertimento/penalità se un atleta viene spinto fuori dall'area di gara dall'avversario.

55.4 ***Gli avvertimenti e le penalità sono i seguenti:***

- a. 1° avvertimento: (Atenai, Jogai o Mubobi)
- b. Ultimo avvertimento: Chui.
- c. Squalifica: Hansoku.

55.4.1 Non vi sarà cumulo di sanzioni 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 di gravità dell'avvertimento (Atenai o Chui) inflitto, fino all'imposizione di una penalità (Hansoku).

55.4.3 Non sarà assegnato alcun punto se l'atleta, nell'esecuzione della tecnica, ferisce l'avversario in misura tale da poter ricevere un avvertimento.





55.5 **SHIKAKKU**

È l'esclusione dall'intera competizione e viene inflitta nei seguenti casi:

55.5.1 Quando gli atleti non obbediscono agli ordini dell'Arbitro.

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

55.5.3 Quando fanno gesti osceni od offensivi o insultano ufficiali di gara o altri atleti.

55.5.4 Quando l'Arbitro ritiene che un atleta abbia agito in modo malevolo, senza curarsi dell'incolumità dell'altro atleta.

55.5.5 L'annuncio: l'Arbitro annuncerà “Aka/Shiro – SHIKAKKU.



55.5.6 Il gesto per Shikakku è:

(Fig 15)

55.5.7 Prima di imporre lo Shikakku, l'Arbitro deve consultare il Tatami Chief Referee e la WUKF Referee Commission.

55.5.8 L'atleta che riceve Shikakku perderà tutte le posizioni conquistate in precedenza in quel turno / categoria. Non riceverà alcuna medaglia.



CAPITOLO 12: IPPON KUMITE A SQUADRE

<torna all'inizio>

ART. 56: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 13

MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
N.	Categoria	Età	Peso	N.	Categoria	Età	Peso
	Cadets B	14 – 15 anni	OPEN		Cadets B	14 – 15 anni	OPEN
	Cadets A	16 – 17 anni	OPEN		Cadets A	16 – 17 anni	OPEN
	Juniors	18 – 20 anni	OPEN		Juniors	18 – 20 anni	OPEN
	Seniors	21 – 35 anni	OPEN		Seniors	21 – 35 anni	OPEN

ART. 57: INCONTRO IPPON A SQUADRE

<torna all'inizio>

- 57.1 Prima di ogni incontro a squadre, un rappresentante della squadra deve consegnare al Jury Table un elenco ufficiale con i nomi e l'ordine di combattimento dei componenti.
- 57.1.1 L'ordine di combattimento può essere cambiato a ogni turno, ma una volta comunicato non può più essere modificato.
- 57.1.2 L'impiego di una riserva costituisce un cambio dell'ordine di combattimento.
- 57.1.3 Se l'ordine di combattimento viene cambiato senza avvisare il Jury Table prima dell'inizio dell'incontro, la squadra sarà squalificata.
- 57.2 Gli incontri tra i singoli membri di ciascuna squadra si svolgeranno in un ordine prestabilito.

ART. 58: I COMPONENTI DELLA SQUADRA IPPON

<torna all'inizio>

- 58.1 La squadra sarà composta da 3 atleti e 1 riserva.
- 58.1.1 Ogni squadra può avere una sola riserva, che può sostituire un atleta infortunato o su richiesta del coach. Tuttavia, tale sostituzione può essere effettuata solo nel turno successivo.
- 58.2 All'inizio di ogni incontro, solo la squadra (3 componenti), senza la riserva, si schiererà nell'area di gara.
- 58.2.1 Una squadra che non ha 3 atleti all'inizio del 1° turno della competizione non sarà ammessa a gareggiare e sarà dichiarata Kiken.
- 58.3 Se, durante un turno, un membro della squadra si infortuna e il Competition Doctor dichiara che non è in grado di proseguire la competizione, la squadra potrà utilizzare la riserva per gareggiare nel turno successivo.





58.3.1 Se durante un turno un altro membro della squadra si infortuna e il Competition Doctor dichiara che non è in grado di proseguire la competizione, la squadra potrà gareggiare nel resto di quella categoria a squadre con soli 2 atleti.

ART. 59: CRITERI PER DECIDERE LA SQUADRA IPPON VINCITRICE

<torna all'inizio>

- 59.1 Il vincitore di un incontro a squadre sarà deciso in base ai criteri dell'Art. 59.3.
- 59.2 Il criterio per decidere il vincitore di un incontro a squadre si basa sul numero di vittorie individuali di ciascuna squadra al termine dell'incontro.
- 59.3 Gli incontri a squadre sono decisi in base ai seguenti criteri (in ordine di importanza decrescente):
- 1) Numero di vittorie.
 - 2) Numero di Ippon.
 - 3) Numero di Waza-ari (solo i Waza-ari segnati dai vincitori se si contano gli incontri individuali).
 - 4) Incontro supplementare (Sai Shiai).
- 59.4 Quando una squadra è in parità con la squadra avversaria secondo i metodi di decisione indicati al punto 59.3, la decisione sarà presa in base al risultato di un incontro Sai Shiai, disputato tra un rappresentante per ciascuna delle squadre contendenti. Se non vi è ancora alcun punteggio, il collegio dei giudici deve prendere una decisione (Hantei). I Giudici devono votare il vincitore basandosi solo sull'incontro Sai Shiai.
- 59.5 Le vittorie per fallo, squalifica o ritiro volontario dell'avversario saranno conteggiate come 1 Ippon e l'avversario (il perdente) manterrà il punteggio registrato in quel momento.
- 59.6 Se in un incontro un atleta segna prima con waza-ari e poi con Ippon, nella decisione sarà considerato l'Ippon.





CAPITOLO 13: IPPON KUMITE A SQUADRE A ROTAZIONE

ART. 60: CATEGORIE AMMESSE

60.1 Le categorie di Ippon Kumite a squadre a rotazione saranno solo per Mini Cadets, Cadets, Juniors, Seniors e Veterans.

Tabella 14

MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
N.	Categoria	Età	Peso	N.	Categoria	Età	Peso
	Mini Cadets	13 anni	OPEN		Mini Cadets	13 anni	OPEN
	Cadets B	14 – 15 anni	OPEN		Cadets B	14 – 15 anni	OPEN
	Cadets A	16 – 17 anni	OPEN		Cadets A	16 – 17 anni	OPEN
	Juniors	18 – 20 anni	OPEN		Juniors	18 – 20 anni	OPEN
	Seniors	21 – 35 anni	OPEN		Seniors	21 – 35 anni	OPEN
	Veterans	36 anni e oltre	OPEN		Veterans	36 anni e oltre	OPEN

ART. 61: DURATA DI UN INCONTRO

<torna all'inizio>

61.1 La durata dell'incontro di Ippon kumite a squadre a rotazione sarà di 4 minuti di tempo continuo. Il cronometro si fermerà solo quando l'Arbitro chiede "Time".

ART. 62: I COMPONENTI DELLA SQUADRA IPPON A ROTAZIONE

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

62.2 Per gareggiare, la squadra deve avere almeno tre atleti.

62.3 Lo spirito di squadra impone che ogni atleta combatta almeno una volta e per almeno 15 secondi nel tempo previsto (4 minuti).

62.4 Ogni squadra può avere un atleta di riserva, utilizzabile in caso di infortunio, ma solo nel turno successivo.

62.5 Quando un nuovo atleta entra sul Tatami, entrambi gli atleti devono combattere per almeno 15 secondi prima che possa avvenire un altro cambio.

62.6 Se al termine dell'incontro (dopo 4 minuti) uno degli atleti non ha combattuto, la squadra interessata sarà squalificata (Hansoku).





- 62.7 Se, in un'azione, uno (o due) componente/i subisce/subiscono un Ippon, sarà/saranno eliminato/i e non potrà/potranno più partecipare a questo incontro. Si siederà/siederanno vicino al tatami. Tuttavia, potrà gareggiare in un Sai Shiai.

ART. 63: PUNTI NELLE SQUADRE A ROTAZIONE

<torna all'inizio>

- 63.1 La prima squadra che segna 6 waza-ari o 3 ippon sarà dichiarata vincitrice.
- 63.2 Al termine dei 4 minuti vincerà la squadra che ha segnato più punti. In caso di parità di punteggio sarà dichiarata vincitrice la squadra che ha segnato più ippon.
- 63.3 Se non vi è un chiaro vincitore, l'arbitro chiamerà SOREMADE. Poi chiamerà HANTEI. In base alla decisione dei Corner Judges, l'Arbitro annuncerà l'esito dell'incontro, Aka/Shiro No Kachi o Hikiwake. In caso di Hikiwake si disputerà un Sai Shiai (4 minuti o 6 waza-ari o 3 ippon).
- 63.3.1 Se al termine del Sai Shiai non vi è ancora un chiaro vincitore, l'Arbitro chiamerà Hantei. Le decisioni dei Giudici devono essere Aka No Kachi o Shiro No Kachi.
- 63.3.2 In Hantei, ciascun giudice baserà la propria decisione sui seguenti criteri:
- a) Numero di Ippon segnati.
 - b) Numero di Waza-ari segnati.
 - c) Eventuali avvertimenti per contatto (Atenai).
 - d) Eventuali avvertimenti per Jogai;
 - e) Eventuali avvertimenti per Mubobi.
 - f) Dimostrazione di spirito combattivo.
 - g) Numero di azioni offensive.
 - h) Fair play.

ART. 64: SOSTITUZIONI NELLE SQUADRE A ROTAZIONE

<torna all'inizio>

- 64.1 Il coach può sostituire un atleta in qualsiasi momento, ma l'atleta deve essere pronto a entrare nell'area di gara (Tatami) non appena l'Arbitro lo consente.
- 64.2 Procedura di sostituzione (vedi Art.43/ § 43.5 – § 43.13)
- 64.3 Solo l'Arbitro può decidere quando fermare l'incontro e consentire la sostituzione, chiamando 'Change'. La sostituzione deve avvenire entro un massimo di **3 secondi**. Se il cambio supera questi 3 secondi, l'Arbitro penalizzerà la squadra interessata per perdita di tempo con Mubobi e non consentirà la sostituzione.
- 64.4. Se un atleta viene sostituito senza il comando dell'arbitro, la squadra sarà penalizzata con Mubobi.





PARTE 6: REGOLE DEL KATA

NB: Negli incontri di Kata individuale e a squadre si userà un “sistema a punteggio”. Vincerà chi ottiene il punteggio totale più alto. Il WUKF-ExCom può passare dal “sistema a punteggio” al “sistema a bandierine”.

CAPITOLO 14: REGOLE GENERALI DEL KATA

ART. 65: GIUDIZIO DI UN INCONTRO

- 65.1 Il collegio dei giudici (1 Central Referee e 4 o 6 Corner Judges) giudicherà ogni incontro di kata.
- 65.2 Tutti gli incontri si svolgeranno esclusivamente secondo le istruzioni del Central Referee.
- 65.3 Il Central Referee e ciascun Corner Judge devono avere una tabellina segnapunti e due bandierine (una rossa e una bianca).
- 65.4 Nel “sistema a bandierine”, quando il Central Referee chiama Hantei, la vittoria sarà decisa a maggioranza, in base alla **Tabella di giudizio** (vedi **Tabella 4**).

ART. 66: INIZIO DELL'ESECUZIONE DEL KATA

- 66.1 Il Tatami Manager delegherà un Arbitro a informare atleti e coach su quanti turni vi saranno nella categoria.
- 66.2 Gli atleti devono eseguire un kata diverso in ogni turno (compresi i casi di parità).
Eccezione: vedi **Tabella 15** nella categoria Kata individuale Children, cinture da bianca ad arancione.
- 66.3 Quando chiamati dall'Announcer, gli atleti entreranno subito nell'area di gara, saluteranno il Central Referee e **annunceranno CHIARAMENTE ai Giudici il nome** del Kata che eseguiranno. Nel Kata a squadre, il capofila della squadra, più vicino al Central Referee, annuncerà il nome del kata.
- 66.4 Il Central Referee ripeterà chiaramente il nome del Kata all'atleta e all'ufficiale del Jury Table. L'ufficiale del Jury Table verificherà e segnalerà al Central Referee se il kata annunciato NON è ammesso per il turno OPPURE è di uno Stile errato per il turno; l'arbitro deve informare immediatamente l'atleta, affinché possa annunciare un nuovo kata da eseguire, evitando la squalifica. Ciò può avvenire UNA SOLA volta.
- 66.5 Quindi gli atleti inizieranno l'esecuzione e, al termine, torneranno nella/e posizione/i di partenza e attenderanno la decisione dei Giudici.
- 66.6 Tutti i componenti della squadra di Kata devono adottare la formazione a "triangolo" (il capofila davanti e in linea con il Central Referee).





ART. 67: FINE DELL'ESECUZIONE DEL KATA

- 67.1 Al termine del Kata, il Central Referee chiamerà Hantei per le decisioni dei Corner Judges. Immediatamente e simultaneamente il Central Referee e i Corner Judges alzeranno le tabelline segnapunti con le loro decisioni. Il Caller-Announcer annuncerà chiaramente al Recording Official il punteggio del Central Referee e quelli di ciascun Corner Judge.
- 67.2 Il Recording Official registrerà i punteggi annunciati sull'apposito modulo e calcolerà il punteggio finale come segue: dei cinque punteggi ricevuti, il più alto e il più basso saranno eliminati e i tre (cinque) punteggi restanti saranno sommati.
- 67.3 Il Caller-Announcer annuncerà chiaramente il punteggio totale.
- 67.4 Dopo l'annuncio del punteggio totale, gli atleti saluteranno il Central Referee e lasceranno l'area di gara.
- 67.5 Il Tatami Chief o il Central Referee possono chiamare SHUGO per la squalifica di un atleta o per discutere una questione. I Giudici devono assegnare i punti solo in base ai criteri di giudizio.

ART. 68: TURNI NELLA GARA DI KATA

<torna all'inizio>

- 68.1 La gara di KATA, sia individuale sia a squadre, sarà organizzata a turni, secondo l'ART.1 / 1.4.8 (come promemoria vedi sotto)
- c) Se nel Turno 1 vi sono 30 atleti o meno ($N \leq 30$):
- Turno 1:** i 12 atleti con il punteggio più alto passano al 2° turno.
 - Turno 2:** i 6 atleti con il punteggio più alto passano al turno finale.
 - Turno 3:** i tre migliori atleti riceveranno le medaglie.
- d) Se nel Turno 1 vi sono più di 30 atleti ($N > 30$):
- Turno 1:** i 18 atleti con il punteggio più alto passano al 2° turno.
 - Turno 2:** i 6 atleti con il punteggio più alto passano al turno finale.
 - Turno 3:** i tre migliori atleti riceveranno le medaglie.
- 68.1.1 Se nel primo turno vi sono meno di 12 atleti, il 1° turno può essere omesso. La gara si svolgerà quindi su due turni.

ART. 69: PARITÀ NELLA GARA DI KATA

<torna all'inizio>

- 69.1 In caso di parità nel 1° o nel 2° turno, per definire l'elenco degli atleti del turno successivo, il punteggio minimo tra i 3 (5) punteggi restanti (dopo l'eliminazione del minimo e del massimo) sarà aggiunto al totale di quel turno. I punteggi eliminati non saranno considerati per nessun'altra classifica.
- 69.2 Se, dopo ciò, la parità persiste, si aggiunge al totale di quel turno il punteggio massimo tra i 3 (5) punteggi restanti.
- 69.3 In caso di ulteriore parità, gli atleti devono eseguire un Kata aggiuntivo e diverso da quelli di questo turno.





- 69.4 Se non vi è ancora un vincitore, il collegio dei giudici deve prendere una decisione (Hantei) basata sull'ultimo Kata eseguito. Il Central Referee e tutti i Giudici useranno le bandierine per determinare il vincitore.
- 69.5 Dopo una situazione di parità, per determinare l'ordine del turno successivo si userà solo il punteggio originale ottenuto in quel turno.
- 69.6 I punteggi eliminati non saranno usati per determinare i risultati in nessun turno. Per determinare i risultati si useranno solo i tre (cinque) punteggi restanti.
- 69.7 Se tutti gli atleti in situazione di parità vengono squalificati, ciascun atleta deve eseguire un kata imposto dalla lista Shitei del proprio stile di Kata.

ART. 70: RISULTATO FINALE NELLA GARA DI KATA

<torna all'inizio>

- 70.1 Per il risultato finale si sommeranno solo i punteggi restanti del 2° e del 3° turno.
- 70.2 In caso di parità, gli atleti devono eseguire un Kata aggiuntivo e diverso, non eseguito nei turni precedenti.
- 70.3 Se, dopo ciò, la parità persiste, si aggiungerà al totale il punteggio minimo tra i 3 (5) punteggi restanti.
- 70.4 In caso di ulteriore parità, si aggiungerà al totale il punteggio massimo tra i 3 (5) punteggi restanti.
- 70.5 In caso di ulteriore parità, ogni atleta sarà identificato con una cintura rossa o bianca e, usando le bandierine, il Central Referee chiamerà Hantei. Ciascun membro del collegio arbitrale deve decidere Aka o Shiro in base all'ultimo kata eseguito da ciascun atleta.





CAPITOLO 15: GARA DI KATA CHILDREN

ART. 71: CATEGORIE AMMESSE NELLA GARA DI KATA CHILDREN

Gli atleti delle categorie Children sono invitati a studiare prima i Kata di base e poi gradualmente i Kata superiori.

71.1 Categorie di Kata individuale Children

7.1.1 Le categorie di Kata individuale Children saranno aperte a tutti gli stili di Karate, suddivise per cintura/grado dell'atleta, e il Kata di ogni turno sarà scelto dall'elenco prescritto nella **Tabella 15**:

Tabella 15

TUTTI GLI STILI Maschile e femminile							
		Categoria d'età	Cintura	Turno 1	Turno 2	Turno 3	Note
		Children A (6-8 anni)	9-7 kyu (bianca-arancione)	Shitei	Shitei	Shitei	Può ripetere un kata
		Children A (6-8 anni)	6-4 kyu (verde-blu/viola)	Shitei	Shitei	Sentei	Vietato ripetere un kata
		Children A (6-8 anni)	Dal 3° kyu (marrone-nera)	Shitei	Sentei	Sentei	Vietato ripetere un kata
		Children B (9 anni) Anche con 3 categorie di cintura.	id.	id.	id.	id.	id.
		Children C (10 anni) Anche con 3 categorie di cintura.	id.	id.	id.	id.	id.
		Children D (11 anni) Anche con 3 categorie di cintura.	id.	id.	id.	id.	id.
		Children E (12 anni)	9-7 kyu (bianca-arancione)	Shitei	Shitei	Shitei	Può ripetere un kata
		Children E (12 anni)	6-4 kyu (verde-blu/viola)	Shitei	Shitei	Sentei	Vietato ripetere un kata
		Children E (12 anni)	Dal 3° kyu (marrone-nera)	Shitei	Sentei	Tokui	Vietato ripetere un kata





71.2 CATEGORIE DI KATA A SQUADRE CHILDREN

71.2.1 Nelle categorie di Kata a squadre Children vi saranno due fasce d'età: sotto gli 11 anni e 11-12 anni, come specificato nella **Tabella 16**.

Tabella 16

MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
N.	Categoria	Età	Cinture	N.	Categoria	Età	Cinture
61	Children A	Sotto gli 11 anni	Tutti gli stili	183	Children A	Sotto gli 11 anni	Tutti gli stili
62	Children B	11 – 12 anni	Tutti gli stili	184	Children B	11 – 12 anni	Tutti gli stili

71.2.2 Kata ammessi in ogni turno per le categorie di Kata a squadre Children:

- **Turno 1:** un **Kata Shitei** previsto; (vedi Art. 1.4.7)
- **Turno 2:** un **Kata Shitei** previsto; (vedi Art. 1.4.7)
- **Turno 3:** un **Kata Sentei** previsto (vedi Art. 1.4.7)

71.2.3 Nel Kata a squadre Children è vietato ripetere un kata già eseguito, anche in situazione di parità.





Capitolo 16: GARA DI KATA MINI-CADETS, CADETS E JUNIORS

ART. 72: CATEGORIE AMMESSE

<torna all'inizio>

72.1 Categorie di Kata individuale Mini-Cadets

Le categorie di Kata individuale Mini-Cadets saranno suddivise per stile di Karate e per cintura/grado dell'atleta (vedi Tabella 17)

Tabella 17

Tabella 17 KATA Mini-Cadets – Individuale							
MASCHILE				FEMMINILE			
N.	Stile	Età	Cinture	N.	Stile	Età	Cinture
	SHOTOKAN	13 anni	Tutte		SHOTOKAN	13 anni	Tutte
	GOJU RYU	13 anni	Tutte		GOJU RYU	13 anni	Tutte
	SHITO RYU	13 anni	Tutte		SHITO RYU	13 anni	Tutte
	WADO RYU	13 anni	Tutte		WADO RYU	13 anni	Tutte
	SHORIN RYU	13 anni	Tutte		SHORIN RYU	13 anni	Tutte
	OTHER STYLES	13 anni	Tutte		OTHER STYLES	13 anni	Tutte

72.1.1 Kata ammessi in ogni turno nella gara di Kata individuale Mini-Cadets:

Turno 1: un Kata Shitei o Sentei previsto (vedi Art. 1.4.7)

Turno 2: un Kata Shitei, Sentei o Tokui previsto. (vedi Art. 1.4.7)

Turno 3: un Kata Shitei, Sentei o Tokui previsto. (vedi Art. 1.4.7)

72.1.2 Nella gara di Kata individuale Mini-Cadets non è consentito ripetere un kata, nemmeno in situazione di parità.

72.2 Categorie di Kata individuale Cadets e Juniors

72.2.1 Le categorie di Kata individuale Cadets e Juniors saranno suddivise per stile di Karate come specificato nella Tabella 18.





Tabella 18

MASCHILE				FEMMINILE			
N.	Stile	Età	Cintura	N.	Stile	Età	Cintura
	SHOTOKAN	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte		SHOTOKAN	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte
	GOJU RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte		GOJU RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte
	SHITO RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte		SHITO RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte
	WADO RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte		WADO RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte
	SHORIN RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte		SHORIN RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte
	OTHER STYLES	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte		OTHER STYLES	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tutte

72.2.2 Kata ammessi nella gara di Kata individuale Cadets e Juniors

Turno 1: un Kata Shitei o Sentei previsto (*vedi Art. 1.4.7*)

Turno 2: un Kata Shitei, Sentei o Tokui previsto. (*vedi Art. 1.4.7*)

Turno 3: un Kata Shitei, Sentei o Tokui previsto. (*vedi Art. 1.4.7*)

72.2.3 Nella gara di Kata individuale Cadets e Juniors è vietato ripetere un kata già eseguito, anche in situazione di parità.





CAPITOLO 17: GARA DI KATA SENIORS E VETERANS

ART.73: CATEGORIE AMMESSE

73.1 Gli atleti delle categorie di Kata SENIORS avranno un'età compresa tra 21 e 35 anni.

73.1.1 Le categorie di Kata individuale Seniors saranno suddivise per stili di Karate (**vedi Tabella 19**).

Tabella 19

MASCHILE				FEMMINILE			
SENIORS - tutte le cinture				SENIORS - tutte le cinture			
N.	Categoria	Età	Cinture	N.	Categoria	Età	Cinture
	SHOTOKAN	21 – 35 anni	Tutte		SHOTOKAN	21 – 35 anni	Tutte
	GOJU RYU	21 – 35 anni	Tutte		GOJU RYU	21 – 35 anni	Tutte
	SHITO RYU	21 – 35 anni	Tutte		SHITO RYU	21 – 35 anni	Tutte
	WADO RYU	21 – 35 anni	Tutte		WADO RYU	21 – 35 anni	Tutte
	SHORIN RYU	21 – 35 anni	Tutte		SHORIN RYU	21 – 35 anni	Tutte
	OTHERS	21 – 35 anni	Tutte		OTHERS	21 – 35 anni	Tutte

73.2 Gli atleti delle categorie di Kata VETERANS avranno 36 anni o più.

73.2.1 Le categorie di Kata individuale Veterans saranno aperte a tutti gli stili e a tutte le cinture (**vedi Tabella 20**).

Tabella 20

MASCHILE				FEMMINILE			
VETERANS - tutte le cinture				VETERANS - tutte le cinture			
N.	Categoria	Età	Stile	N.	Categoria	Età	Stile
	Veterans A	36 – 40 anni	OPEN		Veterans A	36 – 40 anni	OPEN
	Veterans B	41 – 45 anni	OPEN		Veterans B	41 – 45 anni	OPEN
	Veterans C	46 – 50 anni	OPEN		Veterans C	46 – 50 anni	OPEN
	Veterans D	51 – 60 anni	OPEN		Veterans D	51 – 60 anni	OPEN
	Veterans E	61 anni e oltre	OPEN		Veterans E	61 anni e oltre	OPEN

73.3 Kata ammessi nella gara di Kata individuale Seniors e Veterans

- Turno 1: un Kata Shitei, Sentei previsto; (*vedi Art. 1.4.7*)
- Turno 2: un Kata Shitei, Sentei o Tokui previsto. (*vedi Art. 1.4.7*)
- Turno 3: un Kata Shitei, Sentei o Tokui previsto.

73.4 Nel Kata individuale Seniors e Veterans è vietato ripetere un kata già eseguito, anche in situazione di parità;





ART. 74: KATA A SQUADRE

74.1 Le categorie di Kata a squadre sono specificate nella **Tabella 21**.

Tabella 21

MASCHILE				FEMMINILE			
N.	Categoria	Età	Stile	N.	Categoria	Età	Stile
	Mini-Cadets	13 anni	Tutti gli stili		Mini-Cadets	13 anni	Tutti gli stili
	Cadets B	14 – 15 anni	Tutti gli stili		Cadets B	14 – 15 anni	Tutti gli stili
	Cadets A	16 – 17 anni	Tutti gli stili		Cadets A	16 – 17 anni	Tutti gli stili
	Juniors	18 – 20 anni	Tutti gli stili		Juniors	18 – 20 anni	Tutti gli stili
	Seniors	21 – 35 anni	Tutti gli stili		Seniors	21 – 35 anni	Tutti gli stili
	Veterans	36 anni e oltre	Tutti gli stili		Veterans	36 anni e oltre	Tutti gli stili

74.2 Kata ammessi nella gara di Kata a squadre per Mini-Cadets, Cadets, Juniors, Seniors e Veterans:

- Turno 1: un Kata Shitei, Sentei previsto; (vedi Art. 1.4.7)
- Turno 2: un Kata Shitei, Sentei o Tokui previsto. (vedi Art. 1.4.7)
- Turno 3: un Kata Shitei, Sentei o Tokui previsto.

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





CAPITOLO 18: CRITERI DI DECISIONE

In un incontro di Kata, ogni singola esecuzione sarà giudicata secondo gli elementi essenziali specificati nei criteri stabiliti. Il Karate utilizza il Kata come metodo di allenamento interno ed esterno del nostro corpo.

Il Kata in sostanza crea e insegna la **struttura** (tecnica), crea **potenza**, Kime (**trasferimento di potenza**) e diversi altri elementi.

In un incontro di Kata, ogni esecuzione non sarà considerata semplicemente buona o cattiva, ma sarà giudicata secondo gli elementi essenziali specificati in **Esecuzione di base** e in **Esecuzione avanzata**:

ART. 75: ESECUZIONE DI BASE

<torna all'inizio>

75.1 Il sistema di punteggio si basa su una scala di 20 punti negli intervalli 5.0-7.0, 6.0-8.0, 7.0-9.0. Ciascuna delle quattro componenti riceve un voto da 1 a 5, che si somma alla base per il punteggio finale

Il sistema di punteggio si basa su una scala di 20 punti negli intervalli 5.0-7.0, 6.0-8.0, 7.0-9.0.

Ciascuna delle quattro componenti riceve un voto da 1 a 5, che si somma alla base per il punteggio finale.

1	2	3	4	5
Insufficiente	Sufficiente	Buono	Molto buono	Eccellente

La valutazione complessiva deve basarsi sui seguenti 4 criteri principali:

- **Creare struttura (tecnica):**
 - Corretta geometria del corpo;
 - Corretta postura del corpo;
 - Corretta struttura della posizione;
 - Corretto collegamento tra posizione e postura;
 - Corretti equilibrio e stabilità della struttura;
 - Corretto Embusen;
 - Corretta direzione dello sguardo.
- **Creare potenza:**
 - Espansione e contrazione del corpo;
 - Controllo di tensione e contrazione;
 - Corretta esecuzione e uso del Kiai;
 - Corretta respirazione;
 - Metodi per creare potenza:
 - Spostamento del corpo
 - Rotazione del corpo
 - Sollevamento del corpo
 - Abbassamento del corpo
 - Vibrazione del corpo
- **Kime (trasferimento di potenza):**
 - Sincronizzazione;
 - Tempismo;
 - Corretto intervallo;





- **Altri elementi:**

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

ART. 76: PUNTI DI PENALIZZAZIONE

<torna all'inizio>

Viene detratto 0.1 punto nei seguenti casi:

- a) Per una pausa momentanea ma percepibile o un lieve squilibrio;
- b) Per l'assenza di ciascun kiai (l'assenza di tutti i kiai comporta la squalifica);
- c) Per respirazione eccessiva o battute sul corpo usate come mezzo di sincronizzazione, durante l'esecuzione del kata a squadre.

ART. 77: SQUALIFICA

<torna all'inizio>

77.1 In caso di squalifica, il punteggio sarà 5.0/6.0/7.0 (secondo il turno);

77.2 Un atleta sarà squalificato nei seguenti casi:

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

77.3 Un atleta non può essere squalificato se esegue un kata dichiarato e ammesso in quel turno, ma il Jury Table registra un kata errato.

Ad esempio, in un turno di kata Sentei, se l'atleta annuncia Jion ma l'ufficiale del Jury Table registra Bassai Dai, il kata eseguito deve essere valutato e non vi sarà squalifica.

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

APPENDICI

ART.78: Procedura in caso di infortunio molto grave

- a) Quando un atleta provoca un infortunio eccessivo a un altro atleta, la WUKF-Referee Commission può imporre penalità aggiuntive.
- b) Il WUKF Competition Doctor invierà una relazione su tale situazione alla WUKF-Referee Commission. Se l'atleta infortunato deve recarsi in ospedale, la WUKF Medical Commission seguirà il decorso clinico dell'atleta dopo l'evento e informerà la WUKF-Referee Commission.





- c) Il collegio arbitrale che ha diretto l'incontro con l'infortunio eccessivo deve inviare una relazione alla WUKF-Referee Commission.
- d) Il WUKF Competition Doctor raccoglierà tutta la documentazione medica dall'ospedale o da altre strutture sanitarie e la invierà alla WUKF-Referee Commission.
- e) Sulla base delle relazioni del medico e degli arbitri e della documentazione medica, la WUKF-Referee Commission deciderà se imporre una penalità aggiuntiva tra le seguenti:
 - 1. Un avvertimento scritto.
 - 2. Una sospensione da 1 a 2 anni da tutte le competizioni internazionali WUKF.
 - 3. L'atleta responsabile sarà escluso da tutte le gare di Kumite negli eventi WUKF.
- f) Questa decisione sarà sottoposta al WUKF-ExCom per approvazione.
- g) Successivamente la decisione sarà comunicata all'atleta che ha causato l'infortunio.

ART.79: Elenco ufficiale dei kata WUKF

(Tabella 22) - vedi il sito web WUKF all'indirizzo: <http://www.wukf-karate.org/rules>

