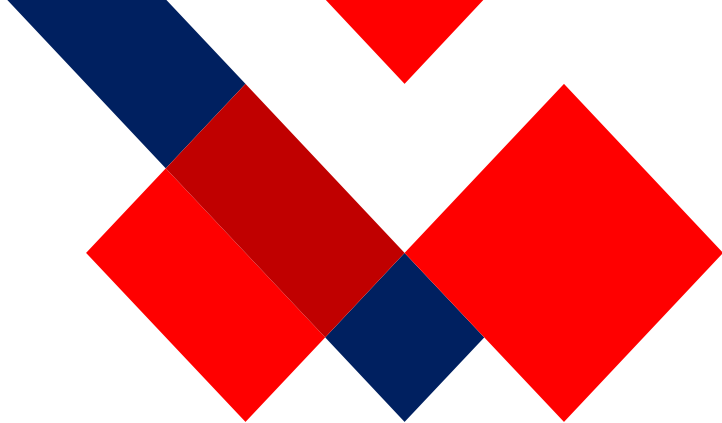




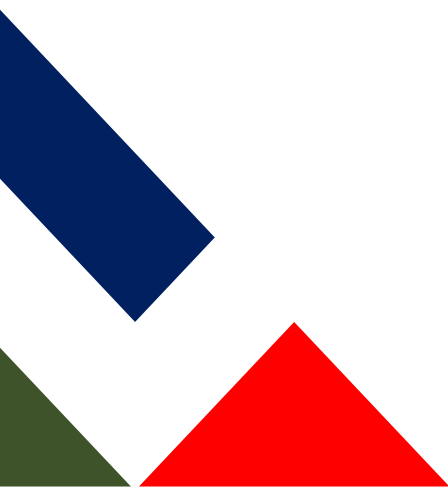
ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL **CONI**



SETTORE KARATE CSEN MILANO

REGOLAMENTO DI ARBITRAGGIO SPECIALITA' KUMITE

AGGIORNATO AD APRILE 2025
V. 1.3.25



NORME PER LE COMPETIZIONI DI KUMITE

AREA DI GARA

1. L'area di gara è definita da Tatami approvato W.K.F. nella misura di mt. 8x8 con uno spazio aggiuntivo di mt. 2 quale area di sicurezza. All'interno dell'Area di Sicurezza non dovranno essere presenti ostacoli di alcun tipo. Qualora l'Area di Sicurezza fosse costituita da Tatami, un'ulteriore area di mt.1 verrà definita quale Area Esterna di Sicurezza.
2. Le mattonelle saranno uniformemente posizionate sul colore blu, ad eccezione della cornice esterna che sarà formata da mattonelle di colore rosso. Due ulteriori mattonelle rosse verranno posizionate al centro del Tatami quale area di Yoi degli Atleti.
3. I Giudici di Sedia saranno posizionati ai 4 (o 2) angoli del Tatami, l'Arbitro Centrale sarà posizionato centralmente sul lato del tatami antistante il lato di entrata degli Atleti per il saluto.
4. I Giudici di sedia hanno in dotazione una bandierina rossa e una blu, oltre ad un fischietto.
5. L'Arbitro Centrale ha in dotazione un fischietto.
6. Il Tavolo della Giuria sarà posizionato alle spalle dell'Arbitro Centrale al quale sederanno da 2 a 3 Presidenti di Giuria, oltre al responsabile del conteggio del tempo di gara.
7. Lateralmente al Tavolo della Giuria si posizionerà il Kansa del Tatami assegnato. Egli ha in dotazione una bandierina rossa ed un fischietto.
8. I Coach sono seduti al di fuori dell'Area di Sicurezza, sui rispettivi lati accanto al tatami.

Spiegazione

- I. *Non è consentita la presenza di tabelloni, muri, pilastri, etc. entro 1 metro dal perimetro esterno della zona di sicurezza.*
- II. *I materassini utilizzati devono essere antiscivolo nella parte a contatto con il pavimento, ma avere un basso coefficiente di attrito nella parte superiore. Il Commissario di Tappeto deve verificare che i materassini non si separino durante la gara, poiché le fessure possono causare lesioni e costituiscono fonte di pericolo.*

NORME DI IDENTIFICAZIONE

1. Si rimanda alla sez. "Norme di Identificazione" pag. 4 del Regolamento Arbitrale.
2. In aggiunta: gli Atleti dovranno essere provvisti delle protezioni previste dal regolamento e dalle cinture nei colori blu e rosso.

PERSONALE DI GARA

1. Si rimanda alla sez. "Personale di Gara" pag. 5 del Regolamento Arbitrale.
2. In aggiunta: eventuale personale medico aggiuntivo, che verrà assunto dal Direttore di gara e che si assicureranno di prestare le eventuali procedure di primo soccorso e di valutazione dei traumi in corso di gara.

EQUIPAGGIAMENTO E PROTEZIONI OBBLIGATORIE

1. Cintura rossa e cintura blu
2. Paradenti
3. Corpetto bianco approvato W.K.F./F.I.J.L.K.A.M. posto sotto il Karate Gi
4. Paraseno per le Atlete approvato W.K.F./F.I.J.L.K.A.M.
5. Guantini rossi e blu approvati W.K.F./F.I.J.L.K.A.M.
6. Paratibia con parapiède rossi e blu approvati W.K.F./F.I.J.L.K.A.M.
7. Conchiglia approvata W.K.F./F.I.J.L.K.A.M.

Tutte le categorie Under 14 dovranno obbligatoriamente essere provviste di:

1. Cintura rossa e cintura blu
8. Paradenti
9. Caschetto bianco approvato W.K.F./F.I.J.L.K.A.M.
10. Corpetto bianco approvato W.K.F./F.I.J.L.K.A.M. posto sopra il Karate Gi
11. Paraseno per le Atlete approvato W.K.F./F.I.J.L.K.A.M.
12. Guantini rossi e blu approvati W.K.F./F.I.J.L.K.A.M.
13. Paratibia con parapiède rossi e blu approvati W.K.F./F.I.J.L.K.A.M.
14. Conchiglia approvata W.K.F./F.I.J.L.K.A.M.

La mancanza di anche una sola delle protezioni indicate corrisponderà all'immediata squalifica dell'Atleta. L'utilizzo di occhiali da vista è proibito. Lenti a contatto morbide possono essere indossate dall'Atleta a proprio rischio.

L'utilizzo dell'apparecchio ortodontico dovrà essere approvato dal Direttore di Gara sotto consultazione del Medico di Gara. L'Atleta accetta la totale responsabilità per qualsivoglia danno.

ATTENZIONE: l'organizzazione di gara non fornirà alcun materiale protettivo. I singoli Atleti dovranno essere forniti delle protezioni personali.

Spiegazione

- I. *Se un Atleta si presenta nell'area di gara abbigliato in maniera inappropriata, non verrà immediatamente squalificato, ma gli verranno concessi 2 minuti per cambiarsi e vestirsi in conformità alle regole. Se non provvederà entro il termine sopra indicato verrà squalificato (HANSOKU). L'Allenatore non perderà il diritto di assistere l'Atleta durante quella prova.*
- II. *L'Atleta deve indossare una cintura. Questa è rossa per AKA e blu per AO. Durante il combattimento non possono essere usate cinture corrispondenti al proprio grado.*
- III. *Il Paradenti deve aderire perfettamente.*

GRUPPO ARBITRALE

1. Il Gruppo Arbitrale è costituito per ogni combattimento da un Arbitro (SHUSHIN), quattro Giudici (FUKUSHIN) ed un Supervisor del Combattimento (KANSA), che vengono designati dai Responsabili del Settore Arbitrale.
2. È contemplata la possibilità di utilizzare il sistema arbitrale con un Arbitro Centrale e due Giudici di sedia.

Spiegazione

- I. *All'inizio del combattimento l'Arbitro Centrale si posiziona in piedi all'esterno dell'area di gara. Alla sinistra dell'Arbitro si trovano i Giudici 1 e 2 e alla destra i Giudici 3 e 4.*
- II. *Dopo un formale scambio di saluti tra gli Atleti e il Gruppo Arbitrale, l'Arbitro fa un pass indietro, i Giudici si rivolgono verso di lui, si salutano reciprocamente e si dirigono verso le rispettive posizioni.*
- III. *Nella modalità con sistema a 3 Ufficiali di Gara, l'Arbitro centrale avrà facoltà di giudizio per la metà di Tatami che si frappono tra gli atleti e la sua postazione. I due Giudici di sedia avranno facoltà di giudizio sul restante 50% del tatami.*

ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI DI KUMITE

1. Gli Atleti saranno suddivisi per età, sesso e peso secondo la tabella sottostante.
2. Le pool potranno svolgersi secondo 2 modalità: gironi all'italiana (Round Robin) e gironi ad eliminazione diretta.
3. Le classifiche finali possono prevedere da 1 a 2 terzi classificati.

CATEGORIE

KUMITE UNDER12 (U12) - CAT. RAGAZZI- 10/11 ANNI					
MASCHILE			FEMMINILE		
Q1	GIALLA/ARANCIONE/VERDE	OPEN	Q3	GIALLA/ARANCIONE/VERDE	OPEN
Q2	BLU/MARRONE	OPEN	Q4	BLU/MARRONE	OPEN
KUMITE UNDER14 (U14) - CAT. ESORDIENTI – 12/13 ANNI					
MASCHILE			FEMMINILE		
R1	GIALLA/ARANCIONE/VERDE	OPEN	R3	GIALLA/ARANCIONE/VERDE	OPEN
R2	BLU/MARRONE	OPEN	R4	BLU/MARRONE	OPEN
KUMITE CAT. CADETTI – 14/15 ANNI					
MASCHILE			FEMMINILE		
S1	- 60 KG		S4	- 50 KG	
S2	- 70 KG		S5	- 60 KG	
S3	+ 70 KG		S6	+ 60 KG	
KUMITE CAT. JUNIORES – 16/17 ANNI					
MASCHILE			FEMMINILE		
T1	- 65 KG		T4	- 55 KG	
T2	- 75 KG		T5	- 65 KG	
T3	+ 75 KG		T6	+ 65 KG	
KUMITE CAT. SENIORES – 18/35 ANNI					
MASCHILE			FEMMINILE		
U1	- 65 KG		U4	- 55 KG	
U2	- 75 KG		U5	- 65 KG	
U3	+ 75 KG		U6	+ 65 KG	

Peso con Karate Gi – tolleranza 1 Kg.

Le categorie U12 e U14 saranno divise per grado e NON per peso.

Le categorie da Cadetti a Seniores saranno divise per peso e NON per grado.

GIRONI ALL'ITALIANA (ROUND ROBIN)

1. Nel caso di pool dai 2 ai 5 Atleti si procederà secondi Gironi all'Italiana – Round Robin. Tutti gli Atleti si scontrano fra di loro fino a determinare la classifica finale.
2. In caso di parità di vittorie tra due o più Atleti devono essere tenuti presenti i seguenti criteri di Spareggio:
 - a. Maggior numero di Punti Totali fatti in tutti gli incontri
 - b. Minor numero di Punti Totali subiti in tutti gli incontri
 - c. Maggior numero di Ippon fatti
 - d. Minor numero di Ippon subiti
 - e. Maggior numero di Waza-Ari fatti
 - f. Minor numero di Waza-Ari subiti
 - g. Maggior numero di Yuko fatti
 - h. Minor numero di Yuko subiti
 - i. Minor numero di penalità o minore entità di penalità

TABELLONI AD ELIMINAZIONE DIRETTA CON RIPESCAGGIO

1. Nel caso di pool dai 6 Atleti in su si procederà secondi Tabelloni ad Eliminazione diretta con opzione di ripescaggio.
2. Sorteggiati mediante estrazione informatica si vanno a definire gli scontri Eliminatori.
3. Ad ogni turno i perdenti del primo incontro saranno ripescati

DURATA DEGLI INCONTRI

1. U12 – CAT. RAGAZZI MASCHILE E FEMMINILE: 1 minuto e 30 secondi effettivi
 2. U14 – CAT. ESORDIENTI MASCHILE E FEMMINILE: 1 minuto e 30 secondi effettivi
 3. CAT. CADETTI MASCHILE E FEMMINILE: 2 minuti effettivi
 4. CAT. JUNIORES MASCHILE E FEMMINILE: 3 minuti effettivi
 5. CAT. SENIORES MASCHILE E FEMMINILE: 3 minuti effettivi
(Ato Shibaraku: 15 sec.)
-
1. Il tempo di Gara prende il via quando l'Arbitro dà il segnale di inizio e si interrompe ogni qualvolta l'Arbitro dà lo Yame.
 2. Il Cronometrista per mezzo di un segnalatore acustico dà il segnale che indica "15 secondi alla fine del combattimento" nonché il segnale di "tempo scaduto". Il segnale acustico di "tempo scaduto" indica che il combattimento è finito.
 3. Gli Atleti hanno diritto ad un periodo di riposo tra i combattimenti pari alla durata standard del combattimento medesimo.

KIKEN – RINUNCIA A PRESENTARSI SUL TATAMI

1. KIKEN è un giudizio dato all'Atleta che rinuncia a presentarsi quando convocato al Tatami, è impossibilitato a proseguire, abbandona l'incontro o è ritirato sotto ordine del Medico di Gara.
2. L'Atleta a cui è stato assegnato il KIKEN è squalificato dalla propria categoria.
3. Nei Gironi all'Italiana (Round-Robin), al contendente dell'Atleta a cui è stato imposto KIKEN verrà assegnata la vittoria per 4-0 (tutti contati come YUKO)
4. Al momento dell'annuncio della squalifica, l'Arbitro centrale punterà il dito a terra verso l'Atleta mancante e decreterà "AKA/AO KIKEN" per poi assegnare "AKA/AO NO KACHI" dichiarando la vittoria del contendente.

INIZIO, FINE E SOSPENSIONE DEGLI INCONTRI

1. Termini e gestualità utilizzati dagli Ufficiali di Gara sono visionabili all'APPENDICE 1
2. Per ogni categoria sarà presente la cerimonia di saluto, iniziando con gli Ufficiali di Gara e gli Atleti che rivolti verso il pubblico si inchineranno e saluteranno con SHOMEN NI REI, seguito da un saluto tra di loro con OTAGAI NI REI. Alla fine del round la procedura avverrà a ritroso.
3. Arbitri di sedia e Arbitro centrale, raggiunta la propria posizione daranno il via agli incontri.
4. Gli Atleti chiamati al Tatami prenderanno posizione al centro del Tatami alle posizioni di partenza, rivolgeranno un saluto all'Arbitro Centrale SENSEI NI REI per poi scambiarsi un saluto vicendevole.
5. Inchini appena accennati saranno considerati come scortesie e non accettabili.
6. L'Arbitro centrale decreterà il via per l'incontro annunciando "SHOBU HAJIME!"
7. In caso di stop l'Arbitro Centrale annuncerà "YAME" e se necessario imporrà agli Atleti di tornare al punto di partenza segnalando "MOTO NO ICHI".
8. Nel caso un punto venga assegnato, l'Arbitro Centrale dovrà:
 - a. Identificare l'Atleta (AKA o AO)
 - b. L'area bersaglio dell'attacco (JODAN o CHUDAN)
 - c. La tecnica eseguita (TSUKI, UCHI o KERI)
 - d. Assegnare il relativo punto (YUKO, WAZA-ARI o IPPON)
 - e. Verrà poi comandato la ripresa dell'incontro con "TSUZUKETE HAJIME"
9. Nel caso un Atleta raggiunga lo score di 8 punti di scarto, l'Arbitro Centrale decreterà la fine dell'incontro ed il vincitore "AKA/AO NO KACHI"
10. Ugualmente si procederà al termine del tempo di Gara una volta ricevuto dal Tavolo della Giuria l'indicazione dell'atleta vincente.
11. Qualora un incontro terminasse in parità (HIKIWAKE) la decisione per risolvere l'incontro verrà presa per HANTEI.
12. Chiamato HANTEI, gli Arbitri di Sedia e l'Arbitro Centrale designeranno il vincitore mediante l'uso di

bandierine. Verrà poi annunciato il vincitore "AKA/AO NO KACHI".

13. L'Arbitro Centrale chiamerà lo stop "YAME" per le seguenti situazioni;
 - a. Quando uno o entrambi gli Atleti escano al di fuori dell'Area di Gara (JOGAI)
 - b. Quando si renda necessario richiamare un Atleta per imporre di aggiustare il Karate Gi o le protezioni
 - c. Quando un Atleta contravviene al Regolamento
 - d. Quando si considera uno o entrambi gli Atleti impossibilitati a continuare l'incontro
 - e. Quando un Atleta afferra l'avversario senza produrre un'immediata proiezione o tecnica
 - f. Quando uno o entrambi gli atleti proiettano o sono proiettati senza che ne segue un'immediata tecnica da punto
 - g. Quando entrambi gli atleti si afferrano e si avvicinano in clinch senza immediatamente produrre una tecnica da punto, una proiezione o non rispondono al WAKARETE
 - h. Quando entrambi gli Atleti si posizionano petto a petto senza immediatamente tentare di produrre una tecnica da punto o non rispondono al WAKARETE
 - i. Quando entrambi gli Atleti finiscono a terra a seguito di caduta o iniziano a lottare a terra
 - j. Quando un punto è assegnato da due o più Arbitri di Sedia
 - k. Quando, per opinione dell'Arbitro Centrale, sia stato commessa un'infrazione o quando una situazione venga valutata come non sicura per l'incolumità degli Atleti.
 - l. Quando richiesto dal KANSA.
 - m. Per qualsiasi altra motivazione che gli Ufficiali di Gara ritengano necessaria.

SCORE E PUNTEGGI

1. La vittoria sarà assegnata al raggiungimento di 8 (otto) punti totali di scarto tra i due atleti.
2. Solo la prima tecnica correttamente eseguita di una combinazione verrà considerata per l'assegnazione del punto.
3. Combinazioni tecniche correttamente eseguite nella loro totalità e a punto prevedono l'assegnazione del punto per la tecnica della combinazione di più alto grado.
4. Allo scadere del tempo la vittoria sarà assegnata per conteggio dei punti acquisiti.
5. I punteggi sono i seguenti:
 - a. IPPON 3 PUNTI
 - b. WAZA-ARI 2 PUNTI
 - c. YUKO 1 PUNTO

TIPOLOGIA DI PUNTEGGIO

1. IPPON
 - a. Calci Jodan
 - b. Proiezioni con chiusura della tecnica
2. WAZA ARI
 - a. Calci Chudan
3. YUKO
 - a. Tsuki Chudan o Jodan
 - b. Uchi Chudan o Jodan

CRITERI DI ASSEGNAZIONE

1. Un punto viene assegnato quando una tecnica è eseguita in accordo con i seguenti criteri:
 - a. Buona Forma
 - b. Atteggiamento sportivo
 - c. Applicazione vigorosa (POTENZA)
 - d. Consapevolezza (ZANSHIN)
 - e. Corretta scelta di tempo (TIMING)
 - f. Distanza corretta

AREE DI ATTACCO

1. Le tecniche sono limitate alle seguenti aree-bersaglio:
 - a. Testa
 - b. Viso
 - c. Petto
 - d. Addome
 - e. Fianchi
 - f. Schiena
2. Tecniche CHUDAN dovranno essere portate con un impatto controllato tale da non apportare danni all'avversario.
3. Una perdita di fiato da chi subisce una tecnica CHUDAN non è di per sé sufficiente per indicare un mancato controllo da parte dell'avversario.
4. Tecniche JODAN potranno portare al punto quando esse si fermano a non più di 5cm per le tecniche di calcio e non più di 2cm per le tecniche di braccia. E' consentito lo skin touch ad eccezione dell'area della gola – la quale non consentirà mai alcun tipo di contatto fisico.
5. Per le categorie U14 e U12 le tecniche JODAN potranno portare a punto quando esse si fermano a non più di 10cm per le tecniche di calcio e a non più di 5cm per le tecniche di braccia. Lo skin touch non è consentito per tecniche JODAN e verrà sanzionato per mancato controllo (ATE)
6. Lo Skin touch è consentito nella cat. CADETTI per le sole tecniche JODAN.
7. Lo skin touch è definito come contatto con l'avversario senza trasferimento di energia al corpo.

ATTACCHI VALIDI

1. Una tecnica valida portata contemporaneamente al segnale sonoro di fine combattimento va conteggiata
2. Una tecnica valida portata dopo il segnale sonoro di fine combattimento e prima dello Yame dell'Arbitro è nulla
3. Nessuna tecnica è valida se il/i contendente/i è/sono fuori dal Tatami
4. Una tecnica non valida a cui segue un'uscita dal tatami non è conteggiata e verrà segnata penalità JOGAI
5. Una tecnica valida a cui segue l'uscita dal Tatami va conteggiata
6. Se l'uscita dal Tatami è successiva o contemporanea all'aver subito un attacco valido, l'uscita non verrà penalizzata e verrà conteggiato il punto per l'avversario
7. Tecniche eseguite arretrando sono considerate nulle
8. Tecniche valide eseguite dopo lo Yame non saranno ritenute valide

CRITERI DECISIONALI

1. All'Atleta viene assegnata la vittoria nei seguenti casi:
 - a. Ha riportato un netto vantaggio di 8 punti sull'avversario
 - b. Alla fine del combattimento ha realizzato il maggior numero di punti
 - c. Ha lo stesso numero di punti dell'avversario ma gli è stato assegnato un vantaggio per aver effettuato il primo punto incontrastato (SENSHU)
 - d. Ha ottenuto il giudizio favorevole all'HANTEI
 - e. Al suo avversario è stato imposto HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN
2. In ogni combattimento, se allo scadere del tempo i punti sono uguali, ma uno degli Atleti ha ottenuto il "vantaggio per il primo punto incontrastato" (SENSHU), allora detto Atleta verrà dichiarato vincitore. Qualora nessuno degli Atleti dovesse aver ottenuto lo SENSHU, verranno valutati:
 - a. n° di ippon maggiore
 - b. n° di waza ari maggiore
 - c. n° di yuko maggiore
 - d. numero di hansoku chui minore
 - e. numero di chui minore
 - f. Hantei
 - i. la decisione verrà presa con il voto finale degli Arbitri, ognuno con un voto decisivo. La decisione deve essere assunta sulla base dei seguenti criteri:
 1. Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati;
 2. La superiorità delle tecniche e tattiche evidenziate;
 3. Il maggior numero di azioni iniziate.
3. Se l'Atleta al quale è stato assegnato SENSHU riceve un avvertimento HANSOKU CHUI durante gli ultimi 15 secondi dell'incontro questi perderà il vantaggio ottenuto. L'Arbitro segnalerà il tipo di infrazione commessa

dall'Atleta. Qualora ottenga il supporto di almeno due bandierine, comminerà il prescritto avvertimento, seguito dal gesto del SENSU e poi da quello dell'annullamento (TORIMASEN). Allo stesso tempo annuncerà "AKA/AO SENSU TORIMASEN".

4. Se l'Atleta al quale è stato assegnato il SENSU riceve un richiamo per aver evitato il combattimento attraverso i seguenti comportamenti:

- a. Uscire dall'area di gara
- b. Trattenere, spingere, lottare o fermarsi petto contro petto

Quando rimangono meno di 15 secondi al termine del combattimento, questi perderà automaticamente questo vantaggio. L'Arbitro segnalerà il tipo di infrazione commessa dall'Atleta e comminerà il prescritto avvertimento, seguito dal gesto del SENSU e poi da quello dell'annullamento (TORIMASEN). Allo stesso tempo annuncerà "AKA/AO SENSU TORIMASEN".

5. In caso di annullamento del SENSU quando mancano meno di 15 secondi al termine del combattimento, il SENSU non potrà più essere assegnato ad alcuno dei due Atleti.
6. Qualora entrambi gli Atleti, AKA e AO, siano squalificati per HANSOKU nello stesso combattimento, per quel combattimento non ci sarà nessun vincitore. Essi andranno ad occupare in classifica la medesima posizione, ossia il posto più basso relativamente al turno in cui stavano combattendo.
7. Qualora dovessero partecipare alle procedure di recupero si seguiranno le normali procedure valutative relativamente ai tabelloni di gara compilati fino al momento della squalifica.
8. **L'organizzazione di Gara può valutare di non utilizzare il sistema del SENSU.**

Spiegazione

- I. La situazione di "vantaggio per il primo punto non incontrastato" (SENSU) si verifica quando un Atleta ha effettuato la prima tecnica da punto sull'avversario, senza che questi abbia a sua volta realizzato alcuna tecnica da punto prima del segnale. Qualora entrambi gli Atleti realizzino tecniche da punto prima del segnale, non si procede all'assegnazione del SENSU ed entrambi gli Atleti mantengono la possibilità di ottenere il SENSU più avanti nel combattimento.
- II. Quando l'esito di un combattimento si decide ai voti (HANTEI), l'Arbitro esce dall'area di gara e annuncia "HANTEI"; il comando sarà eseguito da un duplice suono del fischietto. I Giudici indicano la loro decisione mediante le bandierine in dotazione, mentre l'Arbitro indica il proprio voto sollevando il braccio verso l'Atleta prescelto. L'Arbitro emette un breve suono con il fischietto, torna alla sua posizione iniziale, annuncia la decisione ed indica il vincitore con la prescritta gestualità.

AVVERTIMENTI INFORMALI

1. Gli avvertimenti informali sono utilizzati per facilitare il proseguo dell'incontro senza che esso venga fermato.
2. Vi sono due tipi di avvertimenti informali;
 - a. TSUZUKETE il quale invita o indica agli Atleti di combattere
 - b. WAKARETE il quale avverte gli Atleti di liberarsi dalla posizione di clinch. Durante la fase di WAKARETE gli atleti non potranno produrre alcuna tecnica fino alla ripresa dell'incontro dopo l'enunciazione da parte dell'Arbitro Centrale dello TSUZUKETE.
3. Essi non vengono utilizzati durante ATO SHIBARAKU.

PENALITA'

1. **CHUI** viene assegnato fino a 3 volte per infrazioni minori che non diminuiscono le chances dell'avversario di vincere.
2. **HANSOKU CHUI** viene assegnato per infrazioni più serie le quali riducono le chances dell'avversario di vincere o per un'infrazione minore successiva al 3° CHUI. Può essere comminato direttamente durante gli ultimi 15 secondi in caso di JOGAI non provocato dall'avversario o per tutte quelle azioni di fuga dal combattimento.

SQUALIFICHE

1. **HANSOKU** la squalifica dall'incontro viene assegnata per gravi infrazioni al regolamento o successivamente alla comminazione dell'HANSOKU CHUI
2. **SHIKKAKU** la qualifica viene assegnata per condotte gravi contrarie all'Etica sportiva e per qualsiasi altra azione che danneggi il prestigio e l'onore del Karate. Essa prevede sempre la redazione di una relazione la quale verrà inviata al Giudice Sportivo che potrà comminare sanzioni e fermi alle attività sportive agonistiche.

ELENCO DELLE PENALITÀ

Tutte le penalità si sommano tra loro.

- a) Tecniche con contatto eccessivo
- b) Tecniche con contatto alla gola
- c) Tecniche di attacco alle braccia, alle gambe, all'inguine, ai piedi
- d) Tecniche di attacco con mani aperte
- e) Tecniche di proiezione pericolose
- f) Proteste o gesti verso l'arbitro da parte dell'atleta o del relativo Coach
- g) Simulare o esagerare lesioni
- h) Non combattere per non permettere all'avversario di andare a punto
- i) Uscite dal tatami di gara non provocate dall'avversario (JOGAI)
- j) Mettere in pericolo la propria incolumità con tecniche o movimenti che rendano impossibile la propria difesa (MUBOBI)
- k) Passività, non combattimento (non può essere assegnata negli ultimi 15 secondi dell'incontro)
- l) Spingere, tirare, lottare a terra
- m) Afferrare con una mano (TSUKAMI) senza far seguire immediatamente una tecnica
- n) Afferrare con una o due mani (TSUKAMI) senza far seguire immediatamente una proiezione
- o) Tecniche che per loro natura sono incontrollabili
- p) Attacchi di testa (Atama), gomito (Enpi) o ginocchio (Hiza)
- q) Parlare o provocare l'avversario, non seguire le direttive dell'Arbitro, comportamenti scorretti e scortesie verso la pool arbitrale o in generale qualsiasi infrazione dell'etichetta Marziale.

Spiegazione

- I. I calci con inclinazione del corpo con una mano sul tatami saranno nulli.*
- II. La trattenuta consentita (TSUKAMI) è quella con una mano seguita subito da una tecnica oppure con una o due mani per una proiezione o per una tecnica di presa con proiezione su calcio non richiamato dall'avversario (Sokui Uke).*
- III. Il contatto petto a petto per più di 2 secondi senza che sia seguita da una tecnica prevede che l'arbitro divida gli atleti (WAKARETE) senza comminare penalità. Se il contatto petto a petto sfocia nella passività o non combattività per sua reiterazione, potrà essere comminata una penalità.*
- IV. È consentito schivare le tecniche con movimento della testa e del tronco sull'asse longitudinale destro e sinistro, ma non su quello frontale (avanti e indietro) o verticale (alto e basso.)*
- V. Non è mai possibile portare il proprio viso al di sotto della cintura dell'avversario o aggrapparsi alla stessa per tecniche di elusione. Sarà comminata una penalità.*
- VI. Contatto con il viso: se un contatto viene giudicato dall'Arbitro troppo forte, ma non tanto da diminuire la possibilità di vittoria dell'Avversario, può essere imposto un richiamo (CHUI). Un secondo contatto avvenuto nelle stesse circostanze viene punito con il secondo CHUI. Un terzo contatto viene sanzionato col terzo CHUI. Qualsiasi ulteriore contatto, anche se non abbastanza significativo da diminuire le possibilità di vittoria dell'Avversario, viene penalizzato con HANSOKU CHUI e successivamente HANSOKU. Se il contatto è più che epidermico nella categoria CADETTI, l'Atleta sarà passibile di richiamo o penalità a meno che non sia causato dallo stesso Atleta che l'ha subito (MUBOBI).*
- VII. L'Arbitro deve continuare a osservare l'Atleta infortunato fino alla ripresa del combattimento. Ritardare lievemente la decisione consente ai sintomi della lesione, ad esempio l'epistassi, di manifestarsi. L'osservazione rivela anche eventuali sforzi dell'Atleta di far sembrare più grave un lieve infortunio al fine di ottenere dei vantaggi. Esempi sono l'atto di soffiarsi violentemente il naso o sfregarsi la faccia.*
- VIII. Infortuni preesistenti possono produrre sintomi sproporzionati rispetto all'entità del contatto subito e i Giudici devono tenere conto anche di ciò nel momento in cui comminano sanzioni per quello che sembrerebbe un contatto eccessivo. Ad esempio, quello che sembra un contatto relativamente lieve può rendere l'atleta incapace di proseguire a causa di un infortunio subito in un precedente combattimento. Prima dell'inizio di una gara, il Commissario del tatami deve esaminare la documentazione medica e assicurarsi che gli Atleti siano idonei al combattimento., l'Arbitro deve essere informato se l'Atleta è stato curato per eventuali infortuni.*
- IX. Gli Atleti che mostrano una reazione eccessiva per un lieve contatto, per fare in modo che i Giudici puniscano il loro Avversario, ad esempio tenersi la faccia e barcollare, o cadere senza motivo, saranno*

immediatamente sanzionati

- X. Simulare una lesione che non esiste rappresenta una violazione grave del regolamento. L'Atleta che simula una lesione viene penalizzato con lo SHIKKAKU; questo avviene, ad esempio, quando atti come il cadere e il rotolarsi sul pavimento non sono giustificati dalla presenza di un infortunio riscontrato dal Medico Ufficiale.
- XI. Esagerare l'effetto di una lesione rappresenta un comportamento meno grave ma viene comunque considerato un comportamento inaccettabile e quindi il primo caso di esagerazione viene sanzionato con un avvertimento minimo di HANSOKU CHUI. Esagerazioni più gravi come barcollare, cadere, rialzarsi e cadere di nuovo e così via, vengono penalizzati direttamente con HANSOKU in considerazione della gravità della violazione.
- XII. Gli Atleti a cui viene imposto SHIKKAKU per aver simulato un infortunio vengono immediatamente sottoposti a visita da parte del Medico di Gara. Il Medico presenterà la propria relazione alla Commissione Arbitrale, che a sua volta, presenterà relazione al Responsabile di settore. Agli Atleti che simulano una lesione verranno imposte severe punizioni, fino a rischiare l'espulsione a vita dal circuito gare CSEN su tutto il territorio Nazionale.
- XIII. La gola rappresenta una zona particolarmente vulnerabile e anche il più leggero contatto è sanzionato con richiami e penalità, a meno che la responsabilità sia da attribuire all'Atleta che l'ha subito.
- XIV. Le tecniche di proiezione sono di due tipi. Le "tradizionali" tecniche di spazzata, come ashi barai, ko uchi gari, ecc., in cui l'Avversario viene fatto cadere perché perde l'equilibrio o viene proiettato a terra senza essere prima afferrato, e le proiezioni in cui l'avversario deve essere afferrato o trattenuto durante l'esecuzione della tecnica. Sono consentite proiezioni a seguito di sokui uke su calcio avversario. Ogni altra proiezione è espressamente proibita.
- XV. JOGAI si riferisce alla situazione in cui il piede dell'Atleta, o qualsiasi altra parte del corpo, tocca il suolo fuori dall'area di gara. Un'eccezione si ha quando l'Atleta viene fisicamente spinto o proiettato fuori dall'area di gara dall'Avversario. Da notare che un avvertimento deve essere comminato per il primo caso di JOGAI. La definizione di JOGAI non è più "uscite ripetute", ma semplicemente "uscita non provocata dall'avversario". In ogni caso, se mancano meno di 15 secondi alla fine del combattimento, l'Arbitro commina all'autore della violazione come minimo HANSOKU CHUI.
- XVI. Se un Atleta esegue una tecnica valida ed esce dall'area di gara prima che l'Arbitro chiami lo Yame, gli verrà assegnato il punto e non gli verrà comminato un avvertimento per il JOGAI. Se la tecnica non è valida, l'uscita verrà considerata come un JOGAI.
- XVII. Se AO esce immediatamente dopo un attacco valido di AKA, lo "Yame" si considera chiamato sul punto di AKA e l'uscita di AO non verrà sanzionata. Se AO esce contemporaneamente alla tecnica valida di AKA (con AKA all'interno dell'area), ad AKA verrà assegnato il punto e ad AO verrà comminato un avvertimento per JOGAI.
- XVIII. E' importante capire che "evitare il combattimento" si riferisce ad una situazione in cui l'Atleta cerca di evitare che l'Avversario porti a segno una tecnica, con comportamenti scorretti come la perdita di tempo. L'Atleta che continua ad indietreggiare costantemente senza contrattaccare efficacemente, che effettua trattenute immotivate o che deliberatamente esce dall'area di gara per non consentire all'Avversario di mettere a segno un punto deve essere sanzionato con un richiamo o una penalità. Ciò si verifica spesso nei secondi finali di un combattimento. Se l'infrazione avviene quando mancano 15 secondi o più dalla fine del combattimento, e l'Atleta non ha precedenti avvertimenti, l'Arbitro commina CHUI (ikkai). Qualora avesse già precedenti avvertimenti l'arbitro comminerà l'avvertimento o penalità immediatamente successivo per grado (CHUI (nikkai), CHUI (sankai), HANSOKU CHUI o HANSOKU). Tuttavia, se mancano meno di 15 secondi alla fine del combattimento, l'Arbitro commina direttamente HANSOKU CHUI (sia che ci sia stata, o meno, una precedente ammonizione di CHUI). Se l'Atleta ha già HANSOKU CHUI, l'Arbitro penalizza l'Atleta con HANSOKU e assegna la vittoria all'avversario. L'Arbitro deve assicurarsi che il comportamento dell'Atleta non rappresenti una misura difensiva di fronte a un attacco pericoloso dell'Avversario; in questo caso l'Atleta in fase di attacco viene ammonito o penalizzato.
- XIX. La PASSIVITA' si riferisce a situazioni in cui entrambi gli Atleti non tentano di effettuare tecniche per un periodo di tempo prolungato o decade totalmente la fase attiva del combattimento (ZANSHIN).
- XX. Un esempio di MUBOBI si ha quando l'Atleta sferre un attacco senza curarsi della sicurezza personale. Alcuni Atleti si lanciano in attacchi eccessivamente profondi, e pertanto incapaci di parare i contrattacchi dell'Avversario. Questi attacchi aperti costituiscono esempi di Mubobi e non sono validi ai fini del punteggio. Come mossa tattica teatrale, alcuni Atleti si voltano immediatamente esibendo un atteggiamento di dominio per dimostrare di aver messo a segno un punto. In quel momento abbassano la guardia e perdono la consapevolezza dell'Avversario. Lo scopo è quello di attirare l'attenzione dell'Arbitro sulla loro tecnica. Si tratta anche di una chiara azione di Mubobi. Se l'Atleta subisce un contatto eccessivo e/o subisce una ferita e la responsabilità ricade su di lui l'Arbitro assegna un richiamo o una penalità e non commina alcuna sanzione all'Avversario.

XXI. Ogni comportamento scortese da parte di un Membro di un'Associazione può portare alla squalifica di un Atleta o di tutti gli Atleti di quella Associazione.

PASSIVITA' E CLINCH

1. Per rendere il combattimento più scorrevole gli arbitri possono, purché manchino più di 15 secondi alla fine dello stesso, sollecitare informalmente gli Atleti a combattere utilizzando la gestualità di "TSUZUKETE" qualora gli stessi non mostrino azioni di combattimento e mostrino totale passività. Se dopo il primo invito ancora dovessero mostrare passività, verranno comminati i relativi avvertimenti o penalità ad entrambi gli Atleti.
2. Durante tutto il combattimento, gli arbitri possono interrompere un'azione di clinch combinando la gestualità normalmente usata per invitare gli Atleti ad uscire dall'area di gara unitamente all'ordine "WAKARETE". I concorrenti dovranno interrompere immediatamente l'azione di clinch e separarsi l'uno dall'altro. L'Arbitro manterrà fissa la gestualità di "WAKARETE" fintanto che i concorrenti non si siano separati e solo a quel punto ordinerà "TSUTZUKETE" con la relativa gestualità. Se dopo il primo invito ancora dovessero mostrare azioni di clinch, verranno comminati i relativi avvertimenti o penalità ad entrambi gli Atleti.
3. L'attendismo qualora chiara espressione della volontà di combattere e di una precisa linea tattica e strategica da parte dell'Atleta non verrà sanzionato come passività.
4. La passività non può mai essere segnalata come penalità durante i primi 15 secondi dell'incontro per entrambi gli Atleti.
5. La passività non può essere segnalata come penalità durante gli ultimi 15 secondi dell'incontro (Ato Shibarakku) per quell'Atleta che sia in vantaggio (per punti o per SENSU) e che intenda strategicamente preservarlo.

Entrambi gli ordini vengono dati senza che il tempo di gara venga interrotto.

Queste misure non sostituiscono gli avvertimenti per evidenti infrazioni o nel caso in cui gli Atleti non si adeguino immediatamente agli ordini dell'Arbitro.

- I. Le penalità si sommano tra loro
- II. CHUI è normalmente comminato in caso di violazione non grave del Regolamento, quando cioè le probabilità di vittoria dell'Avversario non vengono compromesse dal fallo commesso dall'Avversario.
- III. HANSOKU CHUI può essere comminato direttamente o successivamente ad un terzo CHUI, e vi si ricorre quando le probabilità di vittoria di un Atleta vengono seriamente compromesse dal fallo commesso dall'Avversario.
- IV. HANSOKU viene imposto per cumulo di avvertimenti, ma può essere imposto anche direttamente per gravi violazioni del Regolamento. Viene comminato quando le probabilità di vittoria vengono ridotte a zero dal fallo dell'Avversario.
- V. Quando l'Arbitro ritiene che un Coach stia interferendo con il combattimento in corso, fermerà il combattimento (YAME), si avvicinerà all'Allenatore e mostrerà il segnale di comportamento scortese. L'Arbitro allora disporrà la ripresa del combattimento (TSUZUKETE HAJIME). Qualora il Coach continui ad interferire, l'Arbitro interromperà il combattimento, si avvicinerà di nuovo all'Allenatore e gli chiederà di lasciare l'Area di Gara. L'Arbitro non farà riprendere il combattimento fino a quando il Coach non si sarà allontanato dall'area di gara. Questa non viene considerata una situazione da SHIKKAKU e l'espulsione interessa solo il combattimento in questione.

COACH

1. Una sedia verrà posizionata a lato del Tatami a 2 (due) metri distanza alle spalle del proprio Atleta.
2. Il Coach dovrà rimanere seduto e potrà dare indicazioni all'Atleta solo durante le interruzioni arbitrali.
3. Non è concesso gridare o rivolgersi agli Arbitri durante l'incontro
4. Se ciò dovesse accadere il Giudice potrà comminare avvertimenti o sanzioni.

DOTTORE E VALUTAZIONI MEDICHE

1. In caso di azioni che sfocino in qualsiasi forma di contatto oltre lo Skin Touch, l'Arbitro Centrale dovrà chiamare il Dottore designato per una valutazione degli eventuali danni subiti.
2. La valutazione del Dottore ha potere decisionale incontestabile da parte della pool Arbitrale o da qualsiasi altro membro organizzativo e dirigenziale della Competizione.
3. Le valutazioni del Dottore avranno influenza sulle decisioni Arbitrali nel corso dell'incontro.
4. Eventuali procedure mediche e/o di primo soccorso o attenuazione dei danni subiti indicate dal Dottore dovranno essere eseguite alla lettera dai soggetti interessati.

RECLAMI UFFICIALI

Vedere la sez. "Reclami Ufficiali" a pag. 11 del regolamento Arbitrale

MODULO UFFICIALE DI RECLAMO – KUMITE

(DEPOSITO CAUZIONALE € 50,00)

Il deposito deve essere versato prima di ritirare il modulo



DATA	DENOMINAZIONE GARA	LUOGO
...../...../.....		

NOME DEL PROPRIO ATLETA (INDICARE ANCHE AKA/SHIRO)	SOCIETA'

NOME DELL'AVVERSARIO (INDICARE ANCHE AKA/SHIRO)	SOCIETA'

DESCRIZIONE DEL RECLAMO

La descrizione può continuare sul retro del foglio

NOME DEL RESPONSABILE	FIRMA O TIMBRO DI RICEVUTA CSEN SETT. KARATE
FIRMA	

SPAZIO RISERVATO AL PERSONALE ARBITRALE:

ORA	TATAMI DI RIFERIMENTO	STEP 1	STEP 2	STEP 3

APPROVATO		RIGETTATO	
-----------	--	-----------	--

FIRMA DEL RESPONSABILE



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



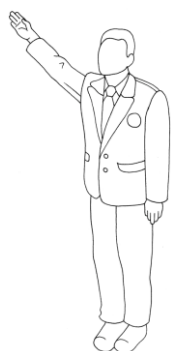
WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



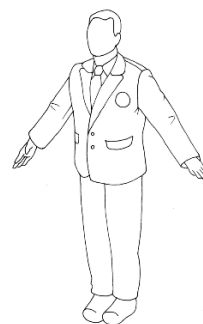
IPPON (2/2)



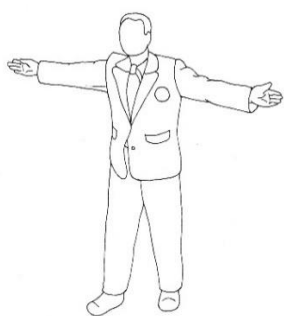
SENSU



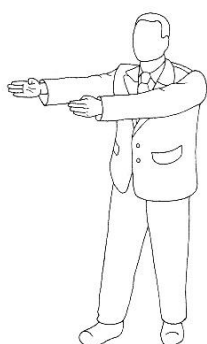
TORIMASEN (1/2)



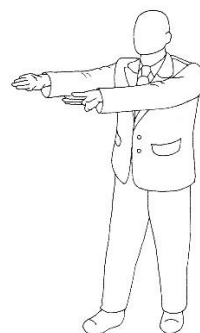
TORIMASEN (2/2)



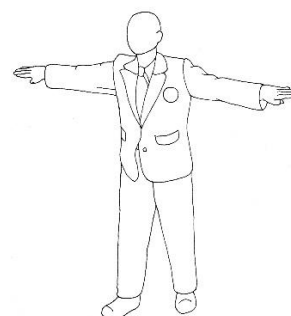
TSUZUKETE (1/2)



TSUZUKETE (2/2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVITA' (1/2)



PASSIVITA' (2/2)



CONTATTO
ECCESSIVO PROIEZIONE
PERICOLOSA



ESAGERARE
FERITA



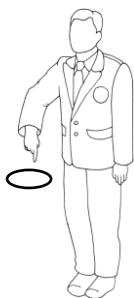
SIMULARE
FERITA



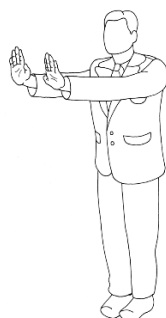
JOGAI



MUBOBI



FUGGIRE
DAL COMBATTIMENTO



SPINGERE



AFFERRARE



ATTACCO NON
CONTROLLATO



ATTACCHI NON
VALIDI (GOMITO, TESTA,
GINOCCHIO)



FARE SILENZIO



CHUI #1



CHUI #2



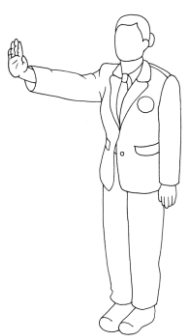
CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)



FUKUSHIN
SHUGO (1/2)



FUKUSHIN
SHUGO
(2/2)



AKA (AO)
KIKEN



HANTEI



HANSOKU
(1/2)



HANSOKU
(2/2)



SHIKKAKU
(1/3)



SHIKKAKU
(2/3)



SHIKKAKU
(3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI
(1/2)



AKA (AO) NO KACHI
(2/2)



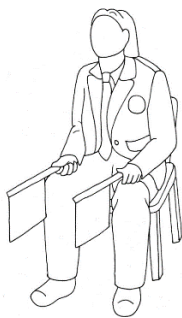
MIENAI



JOGAI



CONTATTO



SITTING POSITION



YUKO



WAZA ARI



IPPON