



OIKKHO
ORGANIZZAZIONE ITALIANA KARATE-DO KYUDOKAN HIGA TE DI OKINAWA

REGOLAMENTO DI GARA

Revisione 06 febbraio 2024

1

NORME GENERALI

ART. 1: STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE

- 1.1 La gara OIKKHO è divisa in due specialità, KATA e KUMITE, i concorrenti saranno divisi in categorie a seconda delle specialità, delle classi di età, del grado, del sesso e del peso.
- 1.2 La gara di KATA è individuale e a squadre.
- 1.3 La gara di KUMITE è individuale e a squadre - SHOBU IPPON
- 1.4 CLASSI DI ETÀ: Nelle gare OIKKHO sono previste le seguenti classi di età:
 - Bambini (fino a 12 anni);
 - Mini Cadetti (13 anni), Cadetti B (14-15 anni), Cadetti A (16-17 anni), Juniors (18-20 anni), Seniores (21- 35 anni);
 - Veterani (36 e over)

ART.2: NORME PER LA PARTECIPAZIONE

- 2.1 Nelle gare individuali i partecipanti dovranno gareggiare unicamente nella propria categoria.
- 2.2 Un mini cadetto può gareggiare solo nelle categorie mini cadetti.
- 2.3 Un cadetto può gareggiare solo nelle categorie cadetti.
- 2.4 Uno junior può gareggiare solo nelle categorie junior.
- 2.5 Un senior può gareggiare solo nelle categorie senior.
- 2.6 Un veterano può gareggiare solo nelle categorie veterani. La gara di kumite veterani non prevede categorie di peso (categoria open).
- 2.7 Per le gare di Kata a squadre sono previste le seguenti categorie: bambini (fino a 12 anni) , mini cadetti, cadetti, juniors, seniors e veterani.
- 2.8 Ciascuna categoria sarà organizzata con un minimo di 4 concorrenti. In mancanza di questa condizione minima, la categoria sarà accorpata a quella più prossima meno numerosa.
- 2.9 **SORTEGGIO DEI CONCORRENTI:**

Se in una categoria di kumite ci sono due atleti provenienti dalla stessa società, questi devono essere sorteggiati in due pool diverse (pool A e pool B).

Nel caso in cui in una categoria risultino assenti al controllo atleti almeno il 33% degli iscritti di una POOL, la categoria dovrà essere risorteggiata.
- 2.10 **CONTROLLO PESO:**

Gli atleti devono presentarsi al peso indossando i pantaloni del "GI" e la T-Shirt Bianca, la tolleranza consentita è di un massimo di 500 gr. oltre il peso di appartenenza.

ART. 3: PERSONALE DI GARA

- 3.1 Direttore di Gara: è designato dal Consiglio Direttivo OIKKHO sarà responsabile della direzione e dello svolgimento della gara ma non potrà interferire con le norme relative ai giudizi arbitrali. Sarà assistito da altro personale.
- 3.2 Medico di Gara: è designato dal Consiglio Direttivo OIKKHO. Sarà responsabile di tutti gli aspetti sanitari durante la competizione. In caso di infortunio di un concorrente, registrerà l'accaduto su un "Modulo Infortunio".
È autorizzato a dare la sua opinione se un concorrente sia o meno in grado di continuare a combattere in un turno o nell'intera competizione (vedere ART. 7.3).
- 3.3 Personale di Primo Soccorso: dovrà essere preparato ad agire insieme col Medico di Gara, in caso di incidenti o malori.
- 3.4 Servizio di Sicurezza: non deve permettere l'intrusione di estranei nell'area di gara. È compito dell'organizzatore locale della competizione provvedere a questo servizio.
- 3.5 **Non si inizierà alcuna competizione se il Medico di Gara e il Personale di Primo Soccorso non sono presenti.**

ART. 4: UNIFORMI UFFICIALI

UFFICIALI DI GARA

- 4.1 Tutti i giudici e arbitri devono indossare l'uniforme ufficiale designata dal Consiglio Direttivo OIKKHO. Tale uniforme dovrà essere indossata a ogni competizione, corso o esame.
- 4.2 L'uniforme ufficiale degli Ufficiali di Gara è così composta:
Giacca a un petto blu
Camicia bianca a maniche corte con taschino
Cravatta OIKKHO
Pantaloni grigio oscuro
Calze nere
Scarpe nere senza lacci
Giudici e arbitri non possono portare orologi, bracciali, cellulari, fermacravatte o altri oggetti che possano causare lesioni.

ATLETI

- 4.3 Tutti i concorrenti devono indossare un karategi bianco, pulito.
Il Campione Italiano in carica può indossare lo scudetto tricolore che sarà applicato in basso, sotto la cintura, nella parte inferiore sinistra della giacca, potrà essere indossato solamente nel periodo di possesso del titolo fino al successivo campionato italiano;
L'Atleta Azzurro dovrà indossare lo scudetto tricolore che sarà applicato sulla giacca, all'altezza del petto, lato destro, solo ed esclusivamente nelle competizioni internazionali alle quali sarà convocato.
- 4.4 Il distintivo della propria società di appartenenza (massimo 10 cm.2) è permesso sulla giacca del karategi, all'altezza del petto e sul lato sinistro.
- 4.5 La giacca del karategi, una volta legata con la cintura intorno alla vita, deve avere una lunghezza tale da coprire le anche, ma non deve raggiungere le ginocchia.
- 4.6 La cintura deve poter lasciare circa 15-30 cm. di lunghezza in entrambi i lati dopo che sia stata adeguatamente legata intorno alla vita, ma non deve raggiungere le ginocchia.
- 4.7 Le maniche della giacca devono arrivare a metà dell'avambraccio e non devono oltrepassare la piega del polso. Le maniche non devono essere arrotolate.
- 4.8 I pantaloni devono essere abbastanza lunghi da coprire due terzi dello stinco e non devono raggiungere l'astragalo. I pantaloni non devono essere arrotolati.
- 4.9 Le concorrenti di religione musulmana possono indossare un foulard o un chador di colore bianco.
- 4.10 Solo le concorrenti femminili possono indossare una maglietta interamente bianca sotto la giacca del karategi.
- 4.11 Ogni concorrente può gareggiare soltanto con kata presenti nella lista Ufficiale OIKKHO.
- 4.12 Negli incontri di kumite, a scopo di identificazione, i concorrenti dovranno indossare una cintura rossa per AKA e bianca per SHIRO, al posto di quella del loro grado.
- 4.13 È assolutamente vietato agli atleti spogliarsi e vestirsi nelle aree di gara o in loro prossimità.
- 4.14 Se un concorrente non è adeguatamente abbigliato al momento del combattimento, l'arbitro gli concederà 1 minuto per cambiare l'uniforme e conformarsi al regolamento OIKKHO se trascorso il minuto il concorrente non è riuscito a cambiare l'uniforme, la decisione dell'arbitro sarà KIKEN per quel concorrente. Il coach del concorrente è responsabile ad assicurare che il concorrente sia adeguatamente abbigliato per la gara.

COACH

- 4.15 L'accesso alle aree di gara è consentito esclusivamente ai coach tesserati per l'anno in corso aventi la qualifica di allenatore, istruttore o maestro e, ai fini dell'identificazione all'interno dell'area di gara, essi dovranno indossare il Pass Federale.
- 4.16 Durante la gara tutti i coach devono indossare la tuta sociale (oppure pantaloni e maglietta sociale) indicante la propria associazione e il tesserino (Budo pass federale) di riconoscimento. Nella specialità del Kata è prevista la presenza nell'area di gara dei coaches esclusivamente per le classi bambini.
- 4.17 I coach non potranno mai indossare pantaloncini corti (come forma di rispetto verso le arti marziali).
- 4.18 Al tatami ai coach non è concesso, durante la gara, di assistere i concorrenti nell'indossare o aggiustare il karategi o altro vestiario. Al bordo tatami è assolutamente vietato ai coach, agli atleti e ai dirigenti portare borse, protezioni, cinture di qualunque colore, bevande, dispositivi elettronici, cronometro, block notes ecc.
- 4.19 Gli Ufficiali di Gara OIKKHO, il Direttore di Gara e il servizio di sicurezza saranno tenuti a vigilare e ad allontanare i concorrenti e i coach che non si atterranno a queste norme.

ART. 5: PROTEZIONI, EQUIPAGGIAMENTO E PRESENTAZIONE

PROTEZIONI OBBLIGATORIE

Nelle gare di Kumite OIKKHO sono previste le seguenti protezioni:

- 5.1 Guantini: di colore nero
- 5.2 Paradenti di gomma: deve essere solo di colore bianco o trasparente
- 5.3 Conchiglia: (per kumite maschile) indossata sotto il karategi
- 5.4 Paraseno: (per il kumite femminile) deve essere bianco e indossato sotto la giacca del gi.
- 5.5 Caschetto: solo per categoria bambini, deve essere bianco, coprire tutta la testa, anche posteriormente, e il viso tramite protezione in plexiglass.
- 5.6 Corpetto: per i bambini, deve essere bianco.
- 5.7 Tutte le protezioni devono essere approvate dal Consiglio Direttivo OIKKHO.

PROTEZIONI AMMESSE

- 5.8 Parastinchi: di colore bianco
- 5.9 È consentito l'utilizzo di lenti a contatto morbide a proprio rischio.
Occhiali speciali o altro equipaggiamento, può essere indossato a proprio rischio dal contendente con l'approvazione preventiva del Medico di gara.
Non è consentito l'uso di occhiali di materiale rigido nel kumite.

UNGHIE, OGGETTI METALLICI, CAPELLI E BENDAGGI

- Tutti i concorrenti devono presentarsi con le unghie delle mani e dei piedi corte e curate in modo tale da non causare ferite o incidenti.
- 5.10 È vietato indossare oggetti metallici o di materiale rigido in qualunque parte del corpo.
 - 5.11 Tutti i concorrenti dovranno avere i capelli puliti e/o acconciati in modo ordinato e composto in modo tale da non compromettere la sicurezza e il regolare svolgimento dell'incontro.
 - 5.12 È vietato indossare bracciali, cavigliere, collane, o altri ornamenti di qualsiasi materiale.
 - 5.13 I concorrenti possono utilizzare elastici per capelli non appariscenti, non sono consentiti fermacapelli di materiale rigido.
 - 5.14 I concorrenti non possono indossare bendaggi o tutori se non con l'approvazione del Medico di Gara
 - 5.15 Se un concorrente si presenta sull'area di gara non ottemperando le norme di cui sopra, l'arbitro gli concederà 1 minuto per conformarsi a quanto previsto dal regolamento OIKKHO, dopo di che la decisione sarà Kiken. Il coach del concorrente è responsabile affinché il concorrente non violi il presente regolamento.

ART.6: AREE DI GARA

- 6.1 L'area di combattimento è costituita da un cerchio (SHIAIJO) di 8 (otto) metri di diametro segnato su di una superficie dura e liscia
- 6.2 Si segnano due linee parallele ad una distanza tra loro di 3 metri, ed equidistanti dal centro, da dove i contendenti inizieranno il combattimento.
- 6.3 Per motivi di sicurezza deve esserci al di fuori dell'area destinata al combattimento una superficie libera di almeno 1,50 metri (un metro e mezzo).
- 6.4 Se l'area del combattimento è situata su di una piattaforma, questa non deve avere un'altezza da terra superiore a 60 (sessanta) centimetri.
- 6.5 Kata: la grandezza dell'area dovrà essere sufficiente da permettere ai concorrenti di eseguire i kata senza alcun ostacolo.

ART. 7: ATTREZZATURA DI GARA

- 7.1 L'attrezzatura di gara sarà messa a disposizione dell'ente ospitante e dalla OIKKHO
- 7.2 Bandierine rosse/bianche: almeno 5 per ogni area di gara
- 7.3 Tabelloni numerati per il kata: almeno 5 per ogni area di gara
- 7.4 Attrezzatura per la registrazione: fogli punteggi e moduli verbali, penne, calcolatrici, ecc.
- 7.5 Cinture rosse/bianche
- 7.6 Fischietti, campanelli, gong e segnalatori acustici per annunciare il tempo.

ART. 8: RECLAMI E REVISIONI DELLE DECISIONI

- 8.1 Al fine di ridurre la possibilità di errori di trascrizione ed evitare proteste, il vincitore di ciascun incontro deve confermare il proprio nome al tavolo di giuria prima di lasciare l'area di gara.
- 8.2 Per la stessa ragione, il coach può notificare ogni errore amministrativo al Capo Tatami non appena viene rilevato. In ogni caso i coach non possono interrompere il lavoro del tavolo di giuria cercando di controllare la lista dei partecipanti o altri documenti, chiedendo spiegazioni, ecc.
- 8.3 I concorrenti non possono protestare personalmente contro una decisione arbitrale.
- 8.4 Solo il coach può protestare presso il Capo Tatami contro una decisione arbitrale, nel caso egli ritenga che la decisione arbitrale sia in contrasto o abbia violato il presente regolamento.
- 8.5 **PROCEDURE PER IL RECLAMO UFFICIALE**
- 8.6 Il coach annuncia al Responsabile di Area (Capo Tatami) che intende presentare un reclamo ufficiale.
- 8.7 Il Responsabile di Area informerà la Commissione Arbitrale.
- 8.8 Prima di presentare il reclamo, il coach deve pagare una tassa alla tesoreria OIKKHO (100 €) L'importo sarà restituito in caso il reclamo sia accolto.
- 8.9 Il coach riempirà l'apposito modulo "Foglio Reclamo" e lo consegnerà al Responsabile di Area che lo sottoporrà alla Commissione Arbitrale.
- 8.10 A fine categoria, la Commissione Arbitrale esaminerà il reclamo e le prove a sostegno e potrà chiedere spiegazioni al

- Responsabile di Area, all'arbitro centrale e/o ai giudici.
- 8.11 Nel caso in cui una decisione si evidenzi come palesemente errata, la Commissione potrà chiedere agli arbitri la revisione della stessa e la correzione dell'errore.
 - 8.12 L'onere della prova a sostegno del reclamo, è a carico del coach.
 - 8.13 La Commissione Arbitrale, comunicherà la decisione finale al Responsabile di Area. Il Responsabile di Area informerà il coach della decisione presa.
 - 8.14 La Commissione Arbitrale può penalizzare l'ufficiale o gli ufficiali di gara che hanno causato il reclamo.

ART. 9: ALTRO

- 9.1 Nel caso in cui si verificano situazioni non contemplate nel presente regolamento o in caso di dubbi sull'applicazione delle stesse in situazioni particolari, gli Arbitri in carico della competizione dovranno consultarsi tra di loro per trovare una soluzione al caso specifico.
- 9.2 La decisione dovrà essere approvata dalla Commissione Arbitri OIKKHO, dopo aver consultato la Direzione Tecnica. Tale decisione dovrà essere comunicata a tutti gli UdG.

2

REGOLAMENTO ARBITRALE

ART. 1: NORME GENERALI

- 1.1 Tutte le attività arbitrali saranno svolte conformemente al regolamento OIKKHO e saranno coordinate dalla Commissione Arbitrale OIKKHO. La Commissione Arbitrale sarà composta da un numero dispari di membri (3 o 5) e sarà guidata dal Presidente della Commissione stessa.
- 1.2 Gli Arbitri devono scegliere se presentarsi come Arbitri o come Atleti. Non è ammesso gareggiare e arbitrare nell'ambito della stessa gara.
- 1.3 A tutti gli UdG, Responsabili di Area, Arbitri Centrale e Giudici di settore, non è permesso arbitrare incontri in cui siano coinvolti atleti tesserati nella loro stessa associazione sportiva o arbitrare atleti verso i quali esista un vincolo di parentela.
- 1.4 Nel caso in cui si verificassero tali presupposti l'Ufficiale di Gara avrà l'obbligo di informare il Responsabile di Area il quale provvederà alla sostituzione dell'ufficiale in questione con un altro della propria area. Nel caso in cui la sostituzione non fosse possibile il Responsabile Area dovrà informare la Commissione Nazionale UdG la quale provvederà alla sostituzione con un ufficiale di gara di un'altra area o autorizzerà eccezionalmente l'arbitraggio dell'incontro.
- 1.5 Tutti i Karate-ka, compresi UdG, atleti, coach, manager, dirigenti o chiunque altro collegabile ai concorrenti, devono seguire gli ideali sportivi di lealtà, impegno, educazione, autocontrollo e spirito del Karate-Do.
- 1.6 Qualsiasi comportamento di coach, manager, o di chiunque altro ascrivibile a un determinato concorrente che possa in qualche modo offendere o screditare il Karate, può portare alla penalizzazione o alla squalifica dell'atleta o della squadra intera.

ART. 2: IL COLLEGIO ARBITRALE

- 2.1 I membri del collegio arbitrale si assicureranno che il presente regolamento trovi imparziale applicazione sul Tatami.
- 2.2 Esso è composto da: un Arbitro Centrale (Sushin) quattro Giudici laterali (Fukushin) e un arbitrator (Kansa) o in alternativa, da un arbitro Centrale (Sushin) due Giudici laterali (Fukushin) e un arbitrator (Kansa).
Nell'arbitraggio con quattro Giudici (Fukushin), ciascuno di questi potrà sportarsi all'esterno dell'area di gara lungo un arco di circonferenza corrispondente ad un angolo al centro di 90 (novanta) gradi; nell'arbitraggio con due Giudici (Fukushin), ciascuno di questi potrà spostarsi all'esterno dell'area di gara lungo un arco di circonferenza corrispondenza ad un angolo al centro di 180 (centottanta) gradi. L'arbitro centrale (Sushin) potrà spostarsi in tutta l'area di gara.
- 2.3 Il Kansa posizionato a lato del tavolo di giuria dovrà annotare su apposito modulo il punteggio, ammonizioni e infrazioni, sarà lui il responsabile definitivo del risultato.
- 2.4 Il personale del tavolo di giuria sarà composto dal Presidente di Giuria, Segnapunti, Cronometrista e Annunciatore.

ART. 3: DESIGNAZIONI

- 3.1 Il Presidente della Commissione Arbitrale è designato dal Consiglio Direttivo OIKKHO.
- 3.2 I membri della Commissione Arbitrale saranno proposti dal Presidente della Commissione stessa e dovranno ottenere l'approvazione del Consiglio Direttivo.
- 3.3 Il Responsabile di Area degli Arbitri (Capo Tatami) e gli Arbitri per ciascun tatami, vengono designati dal Presidente della Commissione Arbitrale.
- 3.4 L'Arbitro Centrale (Sushin) e i Giudici di settore (Fukushin) e l'arbitrator (Kansa) vengono designati dal Responsabile di Area prima dell'inizio di una categoria (kata) o prima dell'inizio di un incontro (kumite).
- 3.5 Il personale addetto ai tavoli di giuria è designato dalla commissione arbitrale

ART. 4: RESPONSABILITA' E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA

Il Responsabile di Area (Capo Tatami), l'Arbitro Centrale (Sushin), i Giudici di settore (Fukushin), l'arbitrator Kansa) e i Presidenti di Giuria hanno i seguenti doveri:

- 4.1 Approfondire costantemente la conoscenza del regolamento di gara OIKKHO.
- 4.2 Essere obiettivi, imparziali e corretti.
- 4.3 Mostrare rispetto e comprensione.
- 4.4 Avere una chiara scala di valutazione.
- 4.5 Tenere un comportamento dignitoso e dimostrare rispetto per gli atleti e gli altri ufficiali.
- 4.6 I loro movimenti durante il combattimento, devono essere vigorosi, agili, raffinati, veloci, certi e precisi mantenendo l'attitudine che si conviene agli ufficiali di gara OIKKHO.
- 4.7 Non è permesso agli UdG, nelle gare di kumite, arbitrare incontri in cui siano coinvolti atleti della propria società o propri parenti, neanche se tesserati in altre società.
- 4.8 Devono dedicare la loro completa attenzione alla gara, osservando accuratamente ogni atleta e giudicando correttamente ogni azione.
- 4.9 Durante il combattimento non devono parlare con nessuno, eccetto il Responsabile di Area, gli altri Giudici, gli Atleti e la Commissione Arbitrale.

ART. 5: RESPONSABILITA'E DOVERI DEL RESPONSABILE DI AREA (CAPO TATAMI)

- 5.1 Il Responsabile di Area dirige, coordina e vigila l'operato del collegio arbitrale.
- 5.2 Gestisce, coordina e supervisiona tutte le attività che si svolgono nell'area di competenza e nello spazio circostante.
- 5.3 Il Responsabile di Area è la figura arbitrale che si rapporta direttamente con i coach al fine di mantenere l'ordine e il contegno, per dare informazioni e chiarimenti, per consentire il normale sviluppo della gara, per risolvere eventuali

- problematiche, controversie, o reclami.
- 5.4 Il Responsabile di Area è la figura arbitrale che si rapporta direttamente con la Commissione Nazionale UdG nei casi previsti dal regolamento.
- 5.5 Il Responsabile di Area deve saper adottare tutti gli accorgimenti necessari a fin che gli incontri e le categorie affidate alla propria area scorrano nel modo più professionale, fluido e veloce possibile.
- 5.6 Egli ha la responsabilità definitiva del giudizio.
- 5.7 Egli non può interferire nelle valutazioni degli ufficiali di gara, ma deve intervenire immediatamente qualora il regolamento non fosse correttamente applicato.
- 5.8 Nel caso in cui il collegio arbitrale prendesse una decisione in contrasto col nuovo regolamento, il Capo Tatami deve chiedere la correzione di tale decisione.
- 5.9 Soltanto il Capo Tatami può parlare con i coach.
- 5.10 Egli consiglia e dirige arbitri e giudici.
- 5.11 Designa l'Arbitro Centrale e i Giudici di settore prima di ogni categoria o incontro.
- 5.12 Egli è responsabile dell'ordine intorno al suo tatami dove non sono ammessi oggetti di alcun tipo (né bottiglie, né protezioni, né tute o altro abbigliamento, né borse, ecc.).
- 5.13 Egli designa un responsabile tra gli ufficiali di gara del suo collegio arbitrale che sorvegli l'area intorno al tatami che deve essere sempre sgombra da qualsiasi oggetto.
- 5.14 Qualora si rendesse necessario sostituire uno di essi durante un incontro, il Responsabile di Area dovrà fermare immediatamente l'incontro e scegliere un sostituto.
- 5.15 Il Responsabile di Area è subordinato alla Commissione Nazionale UdG.
- 5.16 Redige un rapporto giornaliero dettagliato sull'operato degli Ufficiali di Gara a lui sottoposti e sugli incidenti eventualmente occorsi sul suo tatami.

ART. 6: RESPONSABILITA' E DOVERI DELL'ARBITRO CENTRALE (SUSHIN)

L'Arbitro Centrale ha il potere di:

- 6.1 Condurre l'incontro.
- 6.2 Annunciare le decisioni prese dal collegio arbitrale.
- 6.3 Spiegare, quando necessario, le ragioni che hanno portato a tali decisioni.
- 6.4 Annunciare falli e comminare ammonizioni (prima, durante e dopo l'incontro).
- 6.5 Intraprendere altre azioni disciplinari (es. squalificare/sospendere un contendente dall'incontro).
- 6.6 Ottenere segnalazioni e informazioni dai Giudici di settore.
- 6.7 Decidere la vittoria a maggioranza basandosi sulla tabella di giudizio del regolamento.
- 6.8 Estendere la durata dell'incontro.
- 6.9 Consultare il Responsabile di Area ogni qualvolta incontri difficoltà a prendere una decisione.

ART. 7: RESPONSABILITA' E DOVERI DEL GIUDICE DI SETTORE (FUKUSHIN)

- 7.1 Assistere, aiutare e informare l'Arbitro Centrale.
- 7.2 Esercitare il proprio diritto di voto nelle decisioni prese durante un incontro.
- 7.3 Valutare le prestazioni degli atleti.
- 7.4 I Giudici devono osservare attentamente le azioni degli atleti entro il loro raggio di azione visivo. Nei seguenti casi essi devono immediatamente dare segnalazione al Centrale, tramite bandierina, fischietto e/o appropriata gestualità, esprimendo correttamente la propria opinione:
- 7.5 Quando notino che l'atleta abbia subito una lesione o abbia un malessere, prima che lo noti l'Arbitro.
- 7.6 Quando rilevino un'azione che potrebbe portare all'assegnazione di un Ippon o di un Waza ari.
- 7.7 Quando un contendente sembra stia per commettere o abbia commesso un'azione e/o tecnica proibita.
- 7.8 Quando uno o entrambi i contendenti escono dall'area di gara.
- 7.9 In ogni caso in cui sia necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro.
- 7.10 Ciascun giudice dovrà valutare costantemente l'eccellenza e la sportività degli atleti e segnalare la propria opinione, in modo indipendente e nelle modalità indicate.

ART. 7.1: POTERI E DOVERI DELL'ARBITRATOR KANSA.

- 7.1.1 Un Arbitro deve essere nominato per ogni incontro per garantire la corretta applicazione delle Regole di gara.
- 7.1.2 Egli sovrintende al funzionamento della gara e le decisioni degli Arbitri.
- 7.1.3 Quando una decisione resa dall'Arbitro e/o dai Giudici di settore viola le Regole di gara, l'Arbitrator (Kansa) può chiedere spiegazioni.
- 7.1.4 Il Kansa è responsabile del risultato finale.

ART. 8: RESPONSABILITA' E DOVERI DEL TAVOLO DI GIURIA

Presidente di Giuria, Segnapunti, Cronometrista, Annunciatore.

- 8.1 Il Presidente di Giuria dovrà essere una persona qualificata, con buone capacità e che conosca il regolamento di gara OIKKHO.
- 8.2 Il tavolo di giuria annuncia il nome di ciascun concorrente ad ogni turno e si assicura che sul tatami si presenti l'atleta giusto.
- 8.3 Nei casi in cui, durante un turno, per errore un atleta prende il posto di un altro (a causa di eccessivo rumore, errore nella chiamata, concorrenti distratti, ecc.) il risultato di quell'incontro sarà annullato. Il turno ricomincerà dal momento in cui si è verificato l'errore e implicherà solo gli atleti interessati. Ma se il turno è terminato, il risultato non può essere cambiato.
- 8.4 Durante ogni incontro, il personale del tavolo di giuria annota e registra i punteggi di ciascun concorrente, le ammonizioni e le penalità di ognuno, tiene accurata registrazione dei tempi, ecc.
- 8.5 Deve allegare il «Foglio Infortuni» al verbale di ciascuna categoria, rivedendolo ad ogni turno.

ART. 9: TERMINOLOGIA E GESTUALITA'

Di seguito sono riportati i termini e la gestualità (comandi, penalità, annunci) usati durante gli incontri di kumite e il loro significato:

- 9.1 Shobu Ippon Hajime - Inizio del Kumite
- 9.2 Yame - Stop
- 9.3 Tsuzukete Hajime – Continua
- 9.4 Tsuzukete - Continuare
- 9.5 Atoshi Baraku - 30 secondi prima che il Kumite finisca
- 9.6 Soremade - Fine del Kumite
- 9.7 Motonoichi - Tornare alle posizioni di partenza
- 9.8 Nakae - Entra nell'area di gara
- 9.9 Jogai Ichi - Primo avvertimento di uscita
- 9.10 Jogai Ni - Secondo avvertimento di uscita
- 9.11 Jogai Chui - Prima penalità (assegnazione di un waza ari all'avversario)
- 9.12 Jogai Make – Squalifica (assegnazione vittoria all'avversario)
- 9.13 Ippon - Una tecnica decisiva 1 punto
- 9.14 Waza ari - Una tecnica efficace mezzo punto (waza ari)
- 9.15 Awasete Ippon - Insieme Ippon (2 waza ari = 1 ippon)
- 9.16 Aiuchi Tecniche - contemporanee dei due concorrenti
- 9.17 Fukushin Shugo - Chiamare a raccolta i Giudici
- 9.18 Hantei - Decisione arbitrale
- 9.19 Atenai - Controllare, non si può colpire
- 9.20 Hansoku Chui – Penalità (assegnazione di un waza ari all'avversario)
- 9.21 Hansoku Make - Squalifica a causa di un fallo (assegnazione vittoria all'avversario)
- 9.22 Mubobi - Richiamo, mancanza di controllo in un attacco
- 9.23 Mubobi Chui - Prima penalità (assegnazione di un waza ari all'avversario)
- 9.24 Mubobi Make – Squalifica assegnazione vittoria all'avversario)
- 9.25 Aka (Shiro) No Kachi - La vittoria del rosso (bianco)
- 9.26 Aka (Shiro) No Kiken - Vittoria per il rosso (bianco) a causa rinuncia (rosso)
- 9.27 Uke Te Imasu - Tecnica bloccato
- 9.28 Nukete Imasu - Tecnica persa, passata
- 9.29 Haiyai - Più rapido, Veloce
- 9.30 Howai – Tecnica debole
- 9.31 Ma-ai - Distanza
- 9.32 Fujubun - Potenza della tecnica non sufficiente
- 9.33 Torimassen - Tecnica non accettabile per il punteggio
- 9.34 Hikiwake – Pareggio
- 9.35 Mienai - Non visto
- 9.36 Shikaku - Squalifica dal torneo (con provvedimento del giudice sportivo)

ART. 10: DECISIONI

10.1 Nella specialità kumite la decisione viene presa rispettando sempre il **principio della maggioranza.**

3

KUMITE GENERALE

ART. 1: NORME GENERALI

- 1.1 La gara di kumite si svolge ad eliminazione diretta per le categorie Bambini e Veterani di qualsiasi grado (da bianca a nera) e per le categorie cinture colorate delle classi mini cadetti, Cadetti, Junior, Senior.
- 1.2 La gara si svolge con ripescaggio per le categorie azzurrabili: mini cadetti, Cadetti, Junior e Senior cinture marroni e nere.

ART. 2: INIZIO, SOSPENSIONE, FINE DI UN INCONTRO DI KUMITE

- 2.1 Gli atleti devono allinearsi all'inizio del turno in prossimità del margine dell'area di gara e dalla parte opposto al tavolo di giuria. Eventuali assenti verranno chiamati due volte al microfono, nel caso persistesse l'assenza gli assenti saranno dichiarati perdenti per Kiken.
- 2.2 All'inizio di una categoria (o all'inizio di una finale) il collegio arbitrale si posizionerà di fronte agli atleti e si procederà con il saluto Shomen ni Rei rivolgendosi al tavolo dei Dirigenti Federali, e con il saluto Otagai ni Rei scambiato tra UdG e Atleti, a seguire l'Arbitro Centrale farà un passo indietro, i Giudici, ruoteranno verso di lui e si effettuerà il saluto tra i componenti del Collegio.
- 2.3 Dopo gli inchini formali, l'Arbitro Centrale inviterà i 4 Giudici di settore a prendere ciascuno il proprio posto.
- 2.4 Al comando "Aka, Shiro, Nagae!", l'Arbitro centrale e gli atleti entreranno nell'area di gara. L'incontro inizia quando l'Arbitro Centrale annuncia "Shobu Ippon Hajime".
- 2.5 Per sospendere temporaneamente l'incontro l'Arbitro pronuncerà "Yame" e ordinerà agli atleti di tornare alle loro posizioni di partenza.
- 2.6 Per riprendere il combattimento, l'Arbitro dirà "Tszukete Hajime".
- 2.7 A 30 secondi dalla fine il cronometrista emetterà un segnale forte e deciso col fischietto o con altro segnale acustico per indicare il tempo residuo, l'Arbitro centrale pronuncerà chiaramente ad alta voce: "Atoshi Baraku!".
- 2.8 Quando il tempo è terminato il cronometrista emetterà due segnali forti e decisi con il fischietto (o con altro segnale acustico). Dopo aver fermato l'incontro (Yame), l'Arbitro Centrale ne decreterà la fine annunciando "Soremade". Poi controllerà il punteggio e le penalità insieme al Kansa, dopo di che annuncerà il verdetto.
- 2.9 Al termine di una categoria (o alla fine di una finale) Il Collegio Arbitrale e gli atleti ripeteranno le formalità del saluto, gli atleti si schiereranno in prossimità del margine dell'area di gara e di fronte agli UdG. Si procederà con il saluto Otagai ni Rei scambiato tra UdG e Atleti, e con il saluto Shomen ni Rei rivolgendosi al tavolo dei Dirigenti Federali, a seguire l'Arbitro Centrale farà un passo indietro, i Giudici, ruoteranno verso di lui e si effettuerà il saluto tra i componenti del Collegio.

ART. 3: CRITERI PER DETERMINARE UN IPPON O UN WAZA ARI

- 3.1 Un **Ippon** si assegna quando una tecnica precisa e potente, considerata come decisiva, è portata a segno su un bersaglio valido, avendo le seguenti caratteristiche:
 - a) corretta posizione ed equilibrio;
 - b) corretta distanza e velocità;
 - c) potenza;
 - d) attitudine e concentrazione nel colpo;
 - e) spirito offensivo;
 - f) applicazione del KIAI nel momento in cui viene effettuata la tecnica.
- 3.2 Devono essere considerate come **Ippon** le tecniche valide, portate a segno alle seguenti condizioni:
 - a) tecnica d'incontro, ovvero portata con tempo perfetto nel momento in cui l'avversario attacca.
 - b) tecnica portata immediatamente nel momento in cui l'avversario è stato sbilanciato
 - c) combinazione di due o più tecniche valide
 - d) combinazione valida di tecniche di gambe e di braccia.
 - e) combinazione di tecniche di gambe, braccia e NAGE (proiezioni)
 - f) quando l'avversario ha perso il suo spirito combattivo e volge la schiena girandosi
 - g) per tecniche valide portate su parti completamente indifese dell'avversario
 - h) per tecniche valide di gambe Jodan
 - i) per tecniche di gamba Chudan particolarmente vigorose e precise.
- 3.3 Un **Waza ari** si assegna per tecniche quasi paragonabili alle condizioni richieste per ottenere un Ippon. Gli arbitri devono sempre cercare prima l'Ippon ed eventualmente assegnare un Waza ari in seconda istanza.

ANNUNCIO DELL'ASSEGNAZIONE DI UN PUNTO:
L'arbitro annuncia l'assegnazione di un punto nel seguente modo: Chi ha messo a segno il punto, a che livello, con quale tecnica e il punto attribuito (es.: Aka/Shiro... Jodan/Chudan... Tsuki/Geri/Uchi... Ippon/Waza ari).

ART. 4: BERSAGLI E TECNICHE VALIDE

- 4.1 I bersagli validi devono essere limitati a: Testa, Viso, Collo (non è permesso alcun contatto alla gola), Petto, Addome, Fianchi, Schiena (escluse le spalle).
- 4.2 Una tecnica di pugno non sarà valida nel caso in cui i piedi del concorrente che l'ha messa a segno si spostino indietro.
- 4.3 Una tecnica portata con la mano avanzata (kizami tsuki o uraken uchi) sarà valida solo in caso di evidente movimento in avanti

- dell'intera massa corporea.
- 4.4 Tecniche a mano aperta circolari, come haito uchi o shuto uchi, sono ammesse purché raggiungano la parte esterna della testa (in prossimità delle orecchie).
 - 4.5 Restano assolutamente vietate le tecniche a mano aperta in direzione della parte frontale del viso (diretti a: occhi naso, bocca, zigomi).
 - 4.6 Una tecnica valida portata simultaneamente al segnale di fine incontro deve essere contata nel punteggio.
 - 4.7 Un attacco, anche se valido, portato dopo il segnale di fine incontro non deve essere considerato valido e non deve essere preso in considerazione ai fini del verdetto.
 - 4.8 Le tecniche portate a segno al di fuori dell'area di gara non sono valide.
 - 4.9 Comunque se un contendente, nel momento in cui mette a segno la tecnica si trova all'interno dell'area di gara, questa deve essere considerata valida.
 - 4.10 Tecniche ugualmente valide portate a segno contemporaneamente da entrambi i contendenti non portano all'assegnazione del punto (Aiuchi).
 - 4.11 Nel caso di contemporaneità di due tecniche, entrambe andate a bersaglio e dunque meritevoli di assegnazione del punto, la terna arbitrale deve assegnare il punto all'atleta che ha costruito l'azione e, comunque, che è in fase di attacco.
 - 4.12 Le tecniche di braccia eseguite indietreggiando non saranno valide, saranno considerate valide le tecniche di braccia (specie quelle tirate con il braccio anteriore come uraken e kizami zuki) in cui sia presente e visibile lo spostamento della massa corporea verso il bersaglio.
 - 4.13 Nel caso in cui un atleta accusi temporaneamente una ridotta capacità respiratoria a seguito di una tecnica portata sui muscoli addominali, che comunque non abbia causato danni agli organi interni o alle costole, sarà assegnato un IPPON (non waza ari o atenai) e ciò secondo il concetto di assenza di difesa passiva (muscoli addominali rilassati).

ART. 5: VITTORIA O SCONFITTA

Devono essere determinate in base a:

- 5.1 Vittoria per raggiungimento Ippon.
- 5.2 Vittoria per decisione arbitrale (Hantei).
- 5.3 Sconfitta per fallo, con squalifica (Hansoku).
- 5.4 Sconfitta per abbandono (Kiken).
- 5.5 L'atleta che mette a segno per primo, un Ippon o due Waza ari, sarà dichiarato vincitore.

VITTORIA PER DECISIONE ARBITRALE (HANTEI)

- 5.1.1 Nel caso in cui un contendente riporti un Waza ari in più del suo avversario, sarà automaticamente dichiarato vincitore (Kachi), indipendentemente da eventuali penalità comminate.
- 5.1.2 Nell'incontro individuale, in caso di parità (stesso punteggio) dopo la fine del tempo, l'arbitro annuncerà direttamente l'Hikiwake e quindi il minuto supplementare (Encho-sen), senza chiamare l'Hantei.
- 5.1.3 Al termine dell'Enchosen, nel caso persistesse la parità, il verdetto dell'incontro sarà deciso per decisione arbitrale (Hantei) in base ai seguenti criteri elencati in ordine decrescente di importanza:

CRITERI DECISIONALI PER HANTEI

- a) Se sono state comminate penalità (HANSOKU CHUI).
- b) Numero di uscite dall'area di gara (Jogai).
- c) Eccellenza e attitudine al combattimento.
- d) Superiore capacità tattica, tecnica e stilistica espressa.
- e) Livello di potenza e di spirito combattivo.
- f) Numero degli attacchi portati.
- g) Migliore strategia messa in atto.
- h) Correttezza sportiva (fair play).

5.2.1 **PROCEDURA:** Al fine di prendere una decisione per Hantei, l'arbitro centrale annuncerà: "Hantei!", a seguire emetterà un primo segnale acustico lungo circa un secondo, per alertare gli arbitri, a cui seguirà un fischio forte e breve, in quel momento gli arbitri esprimeranno all'unisono e con vigore la propria decisione; dopo aver mantenuto il proprio giudizio per circa due secondi, l'arbitro emetterà il terzo fischio, forte e breve in cui il collegio arbitrale abbasserà all'unisono le braccia. L'Arbitro Centrale a questo punto assegnerà la vittoria.

5.3.1 **SCONFITTA PER FALLO – SQUALIFICA (Hansoku-Mubobi-Jogai, Make)**

Quando un contendente commette un atto che ricada nella seguente casistica, l'arbitro centrale dovrà decretarne la sconfitta:

- 5.3.2 Nel caso in cui il contendente, dopo essere stato ammonito una prima volta, ripeta atti simili o compia atti contro il regolamento, l'arbitro centrale può annunciare la sconfitta in base al numero delle penalità già comminate.
- 5.3.3 Nel caso in cui un contendente rifiuti di obbedire agli ordini dell'arbitro.
- 5.3.4 Nel caso in cui un contendente appaia talmente sovraeccitato da rappresentare, a parere dell'arbitro, un pericolo per sé e per l'avversario.
- 5.3.5 Quando un contendente metta in atto con malizia, azioni vietate, violando intenzionalmente il regolamento che le proibisce.
- 5.3.6 Altre azioni in violazione al regolamento di gara. Qualsiasi comportamento scorretto messo in atto da chiunque possa essere collegato al contendente, come coach, dirigenti sociali, sostenitori ecc. può portare alla squalifica del contendente e/o della squadra.
- 5.3.7 L'Hansoku può essere imposto direttamente, senza seguire la scaletta delle penalità, nel caso in cui l'azione messa in atto causi all'avversario uno svantaggio tale da diminuirne fortemente le possibilità di vittoria, ad es.: lesioni agli occhi, al viso, al naso, agli arti superiori o inferiori, ecc.
- 5.4.1 **SCONFITTA PER ABBANDONO (Kiken)**

- 5.4.2 Un contendente che non sia in grado di continuare o di partecipare alla competizione, per cause diverse da lesioni o incidenti, oppure che chieda il permesso di lasciare l'area per tali ragioni, sarà dichiarato perdente con Kiken.

ART. 6: AZIONI/TECNICHE PROIBITE, AMMONIZIONI E PENALITÀ, JOGAI

Atti, azioni e tecniche proibite sono divise in 3 categorie:

6.1 CATEGORIA ATENAI

Questa categoria si applica sostanzialmente ai contatti e agli infortuni e comprende le seguenti casistiche:

- 6.1.1 tecniche portate con eccessivo contatto in rapporto al bersaglio consentito;
- 6.1.2 colpi con contatto agli arti superiori e inferiori, alle anche, alle ginocchia, al collo del piede e agli stinchi;
- 6.1.3 colpi all'inguine;
- 6.1.4 qualsiasi contatto alla gola, anche se leggero;
- 6.1.5 proiezioni eseguite senza controllo che causino danno all'avversario.

6.1.6 ANNUNCIO

L'arbitro, voltandosi verso Aka o Shiro, tramite la gestualità prevista, annuncerà la penalità.

Le penalità possibili sono:

- a) Primo avvertimento: **ATENAI**
- b) Prima ammonizione: **HANSOKU CHUI** (assegnazione di un Waza ari all'avversario)
- c) Squalifica: **HANSOKU MAKE** (assegnazione vittoria all'avversario)

6.2 CATEGORIA MUBOBI

Questa categoria si applica sostanzialmente ai comportamenti scorretti o non consentiti

6.2.1 MUBOBI

Con "Mubobi" si intende una mancanza di riguardo verso la propria incolumità e ricadono in questa casistica:

- a) combattere senza riguardo per la propria incolumità, combattere senza guardia, fermarsi durante il combattimento privi di difensiva, girare le spalle all'avversario con atteggiamento non combattivo.
- b) attacchi effettuati senza seguire il bersaglio con gli occhi;
- c) girarsi dopo un attacco al fine di attirare l'attenzione dell'arbitro ostentando il presunto punto o per sfuggire ad eventuali contrattacchi.

6.2.2 TECNICHE NON CONSENTITE E POTENZIALMENTE PERICOLOSE

- a) attacchi non controllati (che oltrepassino il bersaglio);
- b) tecniche consentite e controllate ma portate su bersagli non consentiti.
- c) tecniche non consentite ad esempio tecniche saltate (Yoko Tobi Geri o Tobi Uraken uchi), hiza geri, empi uchi, atama uchi, kaiten uraken, nukite, ecc...
- d) afferrare, spingere, lottare (a meno che non si esegua immediatamente una tecnica) Le proiezioni possono essere eseguite afferrando l'avversario con una SOLA mano;
- e) proiezioni potenzialmente pericolose;
- f) spazzate di gamba pericolose, ashi barai non seguito da una tecnica, spazzate col piede troppo alte sulla gamba che potrebbero causare lesioni al ginocchio.

6.2.3 COMPORTAMENTI SCORRETTI

Rientrano in questa casistica:

- a) perdere tempo. Questo comprende: rifiutarsi di combattere, correre via dall'avversario, lottare e interrompere ripetutamente l'incontro per contatti corpo a corpo non necessari;
- b) atteggiamenti antisportivi (azioni e comportamenti scortesi e incresciosi, fare gesti osceni od offensivi, imprecare, provocare o esternare senza necessità);
- c) esagerare reazioni, ostentare dolore e fingere complicazioni a seguito di una tecnica: così come gli arbitri devono tutelare l'incolumità dei contendenti, allo stesso modo devono tutelare la dignità del combattimento. Pertanto essi devono immediatamente sanzionare ogni comportamento che possa essere ricondotto a reazioni esagerate, lamenti inappropriate e finzione di dolore a seguito di una tecnica. Nel caso in cui una tecnica sia considerata valida (oppure ammonizione), e venga riconosciuta una reazione esagerata e/o poco dignitosa da parte del contendente, gli arbitri dovranno obbligatoriamente assegnare sia il punto (o l'ammonizione) al concorrente che ha eseguito la tecnica, sia l'ammonizione all'atleta che ha commesso infrazione per esagerazione.
- d) qualsiasi comportamento che possa portare discredito al Karate (questo include i coach, i dirigenti sociali e chiunque sia collegabile al contendente).
- e) tutte le azioni irrispettose e non necessarie sono strettamente vietate (gettare a terra i guanti, rifiutarsi di partecipare al saluto a fine combattimento, ecc.)
- f) evitare il combattimento.

6.2.4 ANNUNCIO:

L'arbitro, voltandosi verso Aka o Shiro, tramite la gestualità prevista, annuncerà la penalità. Le penalità possibili sono:

- a) Primo avvertimento: **MUBOBI ICHI**
- b) Prima ammonizione: **MUBOBI CHUI** (assegnazione di un waza ari all'avversario)
- c) Squalifica: **MUBOBI MAKE** (assegnazione vittoria all'avversario)

6.2.5 La scaletta delle penalità è soggetta a incremento per ogni successiva infrazione.

6.2.6 Se un concorrente perde due combattimenti per squalifica non può più combattere in tutta la gara.

6.3 CATEGORIA JOGAI

Con "Jogai" si intende il toccare l'esterno dell'area di gara con una qualunque parte del corpo. In caso di Jogai, l'arbitro **DEVE SEMPRE IMPORRE UNA PENALITÀ**, eccetto nel caso previsto al successivo punto e.

- a) È jogai ogni uscita effettuata prima o contestualmente al segnale "Yame". L'uscita che avvenga dopo il segnale "Yame" non potrà essere comminata.
- b) Un' uscita che avvenga contestualmente allo scadere del tempo e prima dello Yame sarà considerata Jogai;
- c) Un' uscita che avvenga dopo dello scadere del tempo dell'incontro non sarà considerata infrazione, indipendentemente da quando venga annunciato lo Yame.
- d) È jogai in OGNI caso, ogni qualvolta che un concorrente tocchi l'esterno dell'area di gara per effetto di una tecnica valida prima che l'arbitro annunci lo Yame (sospensione temporanea dell'incontro).
- e) NON è jogai SOLAMENTE quando un concorrente viene fisicamente afferrato e/o spinto fuori dall'area di gara con una o due mani, o una gamba, da un gesto non tecnico. In tal caso, non verrà imposto jogai, bensì una penalità all'avversario che ha commesso l'infrazione;
- f) Non è jogai se Aka (o Shiro) mette a segno una tecnica di gamba e poi esce immediatamente dopo. Il punto sarà assegnato.
- g) È jogai se Aka (o Shiro) mette a segno una tecnica di braccia e poi esce immediatamente dopo. Il punto non sarà assegnato.
- h) se Aka (o Shiro) mette a segno il punto e, contestualmente o conseguentemente all'azione, Shiro (o Aka) esce dall'area di gara, allora verrà assegnato punto ad Aka e Jogai a Shiro (ad esempio, nello stesso istante in cui Shiro appoggia il piede all'esterno Aka va a segno con una tecnica valida, oppure Aka va a segno con un calcio chudan e Shiro per effetto della tecnica esce dall'area);
- i) se Shiro (o Aka), esce dal tatami dopo aver subito un punto da Aka (o Shiro), il Jogai di Shiro non deve essere rilevato solo nel caso in cui sia stato chiamato lo yame prima dell'uscita.

6.3.1 ANNUNCIO:

L'arbitro, voltandosi verso Aka o Shiro, tramite la gestualità prevista, annuncerà la penalità. Le penalità possibili sono:

- a) Primo avvertimento: **JOGAI ICHI**
- b) Secondo avvertimento: **JOGAI NI**
- c) Prima ammonizione: **JOGAI CHUI** (assegnazione di un waza ari all'avversario)
- d) Squalifica: **JOGAI MAKE** (assegnazione vittoria all'avversario)

ART. 7: LESIONI E INCIDENTI

- 7.1 In caso di lesioni a un concorrente, l'arbitro dovrà fermare il combattimento immediatamente, assistere l'infortunato e allo stesso tempo chiamare il medico di gara.
- 7.2 In caso di incidente all'arbitro non è consentito toccare il concorrente in alcun caso, neanche se si sospetti abbia subito una lesione.
- 7.3 Il medico di gara può prendere decisioni SOLTANTO in merito a quanto segue:
 - a) se c'è stata una lesione o meno;
 - b) se un concorrente può continuare a combattere o no.
- 7.4 Qualunque altra decisione deve essere presa dal collegio arbitrale.
- 7.5 L'arbitro deve chiedere al medico soltanto dove l'atleta è stato esattamente colpito e non quanto forte sia stato il colpo.
- 7.6 **Una tecnica che provochi una lesione anche minima all'avversario, non porterà all'assegnazione di alcun punto.**

ART. 8: VITTORIA O SCONFITTA PER INFORTUNIO O INCIDENTE – REGOLE E LIMITI

- 8.1 Quando un concorrente è dichiarato dal medico di gara, tramite certificato medico scritto, non più in grado di combattere per lesioni causategli dall'avversario, quegli sarà dichiarato vincitore di quel combattimento, ma NON POTRÀ più combattere per tutto il campionato, neanche nei giorni successivi e in eventuali altre categorie.
- 8.2 Un concorrente che vinca per la seconda volta a seguito della squalifica dell'avversario per lesioni, NON POTRÀ più combattere in tutta la competizione.
- 8.3 Un concorrente che perda per la seconda volta per squalifica, NON POTRÀ più combattere in tutta la competizione.
- 8.4 Quando un concorrente che abbia subito una lesione di minore entità che non gli impedisca di continuare l'incontro si rifiuta di combattere o chiedi il permesso di abbandonare l'incontro, sarà dichiarato perdente con Kiken.

ART. 8.1: CONTATTO E TECNICHE PROIBITE (CATEGORIE BAMBINI)

- 8.1.1 Contatto eccessivo al viso o al casco;
- 8.1.2 Contatti "leggeri" con la mano o il piede al casco sono ammessi. In ogni caso le tecniche non devono spingere indietro la testa dell'avversario. Se ciò avvenisse, si dovrà imporre una penalità.
- 8.1.3 Contatto eccessivo (impatto) al petto.
- 8.1.4 Proiezioni e tecniche di spazzata (Nage waza e Ashi Barai)
- 8.1.5 Se a seguito di un contatto al corpo l'atleta dovesse presentare segni evidenti, l'arbitro dovrà assegnare la penalità prevista.

ART. 9: SHIKKAKU

- 9.1 Questa è la maggiore penalità prevista nella OIKKHO consiste nella squalifica del contendente dall'intera competizione ed è comminata nei seguenti casi:
- 9.2 quando il/i contendente/i non obbedisca agli ordini dell'arbitro;
- 9.3 quando venga commesso un atto che lede il prestigio e l'onore del Karate-do, o per azioni contro il regolamento e lo spirito del Karate;

- 9.4 quando vengano compiuti gesti osceni o offensivi;
- 9.5 quando l'arbitro ritenga che il contendente agisca con malizia, senza riguardo della sicurezza dell'avversario.
- 9.6 **L'ANNUNCIO**
L'arbitro annuncerà "**Aka/Shiro – SHIKKAKU**".
Per poter imporre lo Shikkaku l'arbitro deve prima consultare il Responsabile di Area il quale poi si rivolgerà alla Commissione Arbitrale. Il concorrente a cui viene comminato lo Shikkaku perderà tutte le posizioni conquistate precedentemente nella classifica della categoria.
- 9.7 Il concorrente (o la squadra) a cui viene comminato lo SHIKKAKU, non riceverà nessuna medaglia.

4

KUMITE SHOBU NIHON

ART.1 INCONTRO INDIVIDUALE

- 1.1 L'incontro individuale si decide per "Shobu Nihon". Il contendente cerca cioè, di mettere a segno 2 Ippon (4 waza-ari o combinazione di Waza-Ari e Ippon) prima dell'avversario entro il tempo limite.
I concorrenti devono avere un'età compresa tra i 6 e i 12 anni.

ART.2 CATEGORIE AMMESSE

MASCHI			FEMMINE		
Tutte le cinture			Tutte le cinture		
Categoria	Età	Altezza	Categoria	Età	Altezza
Bambini A	6-8 anni	Open	Bambini A	6-8 anni	Open
Bambini B	9 anni	Open	Bambini B	9 anni	Open
Tutte le cinture			Tutte le cinture		
Categoria	Età	Altezza	Categoria	Età	Altezza
Bambini C	10 anni	-1,45m	Bambini C	10 anni	-1,45m
Bambini D	10 anni	+1,45m	Bambini D	10 anni	+1,45m
Bambini E	11 anni	-1,50m	Bambini E	11 anni	-1,50m
Bambini F	11 anni	+1,50m	Bambini F	11 anni	+1,50m
Bambini G	12 anni	-1,55m	Bambini G	12 anni	-1,55m
Bambini H	12 anni	+1,55m	Bambini H	12 anni	+1,55m

ART. 3 DURATA DELL'INCONTRO INDIVIDUALE

- 3.1 Durata dell'incontro: 1'30" (un minuto e 30 secondi di tempo effettivo).

ART.4 PROTEZIONI

- 4.1 Protezioni obbligatorie: vedi art. 5 e art. 5.6 del paragrafo "1 NORME GENERALI".

ART.5.CONTATTI E TECNICHE VIETATE

- 5.1 Eccessivo contatto al viso o al casco.
5.2 Sono consentiti tocchi "leggeri" della mano o del piede sul casco. Tuttavia, le tecniche non devono spingere o spostare all'indietro la testa dell'avversario. Se ciò accade, si deve dare un'ammonizione o una penalità.
5.3 Contatto eccessivo (impatto) al petto.
5.4 Se c'è un contatto seguito da un evidente segno, l'arbitro deve immediatamente punire l'autore dell'infrazione con un'ammonizione o una penalità.
5.5 Non è consentito prendere, afferrare o lanciare in maniera pericolosa.

6. HANTEI NEL KUMITE NIHON INDIVIDUALE.

- 6.1 Se dopo che il tempo è scaduto, il punteggio è uguale, verrà dichiarato Hantei. La decisione deve essere solo Aka, Shiro No Kachi.
Nel kumite Nihon, la decisione di Hikiwake non viene data.

5

KUMITE

SHOBU IPPON

ART. 1: INCONTRO INDIVIDUALE

- 1.1 L'incontro individuale si decide per "Shobu Ippon". Il contendente cerca cioè, di mettere a segno 2 punti (2 Waza ari o 1 Ippon) prima dell'avversario, nel tempo limite.

ART. 2: CATEGORIE AMMESSE

MASCHI			FEMMINE		
Tutte le cinture			Tutte le cinture		
Categoria	Età	Peso/Altezza	Categoria	Età	Peso/Altezza
Mini Cadetti A	13	-1.65	Mini Cadetti A	13	-1.55
Mini Cadetti B	13	+1.65	Mini Cadetti B	13	+1.55
Cadetti B	14-15	OPEN	Cadetti B	14-15	OPEN
Cadetti A	16-17	OPEN	Cadetti 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 in su	OPEN	Veterans B	41 in su	OPEN

ART. 3: DURATA DELL'INCONTRO INDIVIDUALE

- 3.1 Senior maschili 2 min. (effettivi)
 3.2 Senior femminili 2 min. (effettivi)
 3.3 Cadetti / Junior / Veterani (maschili e femminili) 2 min. (effettivi)
 3.4 Ad ogni comando "Yame" il tavolo di giuria deve fermare il tempo e a ogni comando "Tsuzukete hajime" deve farlo ripartire.
 3.5 Il Consiglio Direttivo OIKKHO può modificare la durata degli incontri prima dell'inizio della competizione.

ART. 4: PAREGGIO E ESTENSIONE DELL'INCONTRO

- 4.1 **PAREGGIO:** Nell'incontro individuale, in caso di parità (stesso punteggio) dopo la fine del tempo, l'arbitro annuncerà direttamente l'Hikiwake e quindi il minuto supplementare (Encho-sen), senza chiamare l'Hantei;
 4.2 **ESTENSIONE DELL'INCONTRO (Encho-Sen):** L'arbitro darà il via all'estensione con "Encho-Sen! Shobu Hajime!";
 4.3 La durata dell'estensione è di 1 minuto, (30 Sec. Atoshi Baraku);
 4.4 **Durante l'estensione il concorrente che metterà a segno la prima tecnica valida sarà dichiarato vincitore.**
 4.5 Sia il punteggio sia le penalità dell'incontro precedente rimangono valide.
 4.6 Se alla fine dell'Encho-Sen dovesse persistere la parità, l'esito dell'incontro avverrà per decisione arbitrale (Hantei)
 4.7 Al momento dell'Hantei, dopo l'Encho-Sen, non sarà possibile segnalare HIKIWAKE, ma tutti i giudici (Centrale, e Giudici di settore), dovranno votare AKA o SHIRO.

6

KUMITE

SHOBU IPPON A SQUADRE

Ogni singolo incontro è regolato da quanto previsto per la gara di Shobu Ippon Individuale.

ART. 1: CATEGORIE AMMESSE

Categorie	Età	Cintura	Peso	Durata
Cadetti B	14-15 anni	TUTTE	OPEN per Maschi & Femmine	2 min
Caddetti A	16-17 anni			2 min
Juniors	18-20 anni			3 min
Seniors	21-35 anni			3 min

ART. 2: LA GARA IPPON A SQUADRE

- 2.1 Prima dell'inizio dell'incontro a squadre, un rappresentante della squadra dovrà consegnare al tavolo di giuria una lista ufficiale con i nomi dei contendenti e l'ordine con il quale combatteranno.
- 2.2 L'ordine di combattimento può essere cambiato a ogni turno, ma una volta notificato non potrà più essere cambiato per quel turno.
- 2.3 L'uso della riserva equivale a un cambio nell'ordine di combattimento.
- 2.4 Se si effettua un cambio nell'ordine di combattimento senza notificarlo al tavolo di giuria prima dell'inizio dell'incontro, la squadra sarà squalificata.
- 2.5 Gli incontri individuali di ciascuna squadra si eseguiranno in base all'ordine dichiarato dai coaches.

ART.3: I MEMBRI DELLA SQUADRA

- 3.1 La squadra sarà composta da 3 atleti e 1 riserva in tutte le categorie.
- 3.2 Ogni squadra può avere una sola riserva che può essere utilizzata per sostituire un atleta infortunato o su richiesta del coach. Comunque tale sostituzione potrà avvenire soltanto nel turno successivo.
- 3.3 All'inizio del turno soltanto i membri della squadra, senza la riserva, si allineeranno sull'area di gara.
- 3.4 Una squadra che non abbia 2 atleti all'inizio del 1° turno di gara non sarà ammessa a gareggiare e sarà dichiarata perdente (Kiken).
- 3.5 Se, durante il turno uno dei membri della squadra si infortuna e il medico di gara lo/la dichiara inabile a continuare, la squadra potrà proseguire l'incontro.

ART. 4: CRITERI DECISIONALI PER LA VITTORIA DELLA SQUADRA

- 4.1 Il vincitore della gara a squadre deve essere deciso in base agli incontri individuali.
- 4.2 I criteri per decretare il vincitore di un incontro a squadre sono i seguenti (in ordine decrescente di importanza):
 - a) numero di vittorie;
 - b) numero totale dei punti messi a segno (Ippon e Waza ari vengono sommati);
 - c) numero di Ippon messi a segno (la squadra vincente è quella che ha totalizzato più Ippon);
 - d) incontro supplementare;
- 4.3 Le vittorie in seguito a fallo, squalifica o abbandono dell'avversario, saranno considerate come ottenute per Ippon.

ART. 5: PAREGGIO E INCONTRO SUPPLEMENTARE

- 5.1 In caso di parità in un incontro di una gara a squadre, si annuncerà direttamente HIKIWAKE, senza chiamare l'Hantei. Non si procederà con l'Encho-Sen, eccetto quanto previsto al successivo punto
- 5.2 Nel caso in cui, dopo aver considerato i criteri al punto 4.2.a.b.c di cui sopra, la parità dovesse persistere, si dovrà procedere a un incontro supplementare tra un rappresentante di ciascuna squadra che sarà scelto dai coaches.
- 5.3 Se anche l'incontro supplementare risultasse in parità, si procederà direttamente con l'estensione dello stesso (Encho- Sen). L'estensione (Encho-Sen) sarà decisa dal primo punto valido. Se alla fine del tempo dell'Encho-Sen dovesse persistere la parità, si dovrà arrivare al verdetto per Hantei. A questo punto, l'arbitro e i 4 giudici non potranno dare Hikiwake, ma dovranno decidere se votare per Aka o Shiro

7

KATA

PARTE GENERALE

ART. 1: STILI E SISTEMA ARBITRALE

- 1.1 La gara di KATA individuale sarà divisa nelle seguenti categorie di stile: Shorin-Ryu Kyudokan Higa Te, Shorin-Ryu Kyudokan e Shorin-Ryu
- 1.2 La gara di kata individuale e quella a squadre, per le cinture marroni e nere da Cadetti a Veterani, sarà giudicata con sistema a punteggio. Il Consiglio Direttivo OIKKHO si riserva la possibilità di cambiare il sistema di arbitraggio da misto a solo punteggio o a sole bandierine.
- 1.3 I membri della squadra saranno tre, è prevista 1 riserva.
- 1.4 È prevista la gara a squadre solamente per le categorie mini cadetti, cadetti, juniors e seniores e veterani.

ART. 2: GIUDIZIO DI UN INCONTRO

- 2.1 Il collegio arbitrale sarà composto (interamente o parzialmente, a seconda della disponibilità degli arbitri) da membri praticanti lo stesso stile di karate che saranno chiamati ad arbitrare.
- 2.2 Nelle categorie cinture marroni e nere da Mini Cadetti a Veterani il collegio arbitrale sarà composto da 5 (o 7) UdG.
- 2.3 Nelle categorie Bambini e Mini Cadetti di qualsiasi grado (da bianca a nera) e nelle categorie cinture colorate delle classi Cadetti, Junior, Senior e Veterani, il collegio arbitrale potrà essere composto da 3 o da 5 Ufficiali di Gara.
- 2.4 L'arbitro centrale e ciascun giudice deve avere a disposizione un tabellone per i voti e due bandierine (una rossa e una bianca). Nel "Sistema a Bandierine", quando l'arbitro centrale richiede l'Hantei, la vittoria sarà decisa a maggioranza.

ART. 3: ESECUZIONE DEL KATA – INIZIO

- 3.1 Prima di ogni turno i concorrenti dovranno comunicare il nome del kata che eseguiranno ai Presidenti di Giuria preposti, affinché vengano registrati sul verbale di gara.
- 3.2 I concorrenti non potranno ripetere un kata effettuato nei turni precedenti ad eccezione dei gradi fino ad arancio di qualsiasi classe di età.
- 3.3 Appena verrà chiamato, il concorrente dovrà immediatamente entrare nell'area di gara, effettuerà il saluto e dichiarerà in modo forte e chiaro il nome del kata che andrà ad eseguire. Nella gara a squadre sarà il Capitano della stessa, che è più vicino all'arbitro, ad annunciare il nome del kata.
- 3.4 L'arbitro centrale ripeterà in modo chiaro il nome del kata.
- 3.5 Dopo di ciò il concorrente inizierà l'esecuzione e non appena terminata, tornato alla posizione iniziale ripeterà il saluto ed aspetterà la decisione dei giudici.
- 3.6 Tutte le squadre di kata dovranno adottare la formazione "a triangolo" (il capitano è in linea con l'arbitro centrale).

ART. 4: ESECUZIONE DEL KATA - FINE

- 4.1 Nei turni a punteggio, dopo aver completato il kata, l'arbitro centrale chiamerà l'Hantei per la decisione dei giudici. Immediatamente e in contemporanea, l'arbitro centrale e i giudici alzeranno i tabelloni, che riportano il voto espresso, o le bandierine. L'annunciatore leggerà i voti ad alta voce partendo da quello dell'arbitro centrale per poi procedere con gli altri in senso orario.
- 4.2 Il verbalizzatore registrerà i voti nel modulo preposto e calcolerà il punteggio finale come segue: dei cinque voti espressi saranno eliminati il più alto e il più basso e i rimanenti tre verranno sommati insieme.
- 4.3 Nel caso in cui il collegio arbitrale sia composto da 3 arbitri, dei tre voti espressi saranno eliminati il più basso e il più alto e verrà annunciato il rimanente.
- 4.4 L'annunciatore dovrà annunciare chiaramente il punteggio totale della prestazione, dopo aver annunciato il punteggio totale, il/i concorrente/i si inchineranno all'arbitro centrale e lasceranno l'area di gara.
- 4.5 Per i turni nei quali sia previsto l'arbitraggio a bandierine, l'arbitro centrale chiamerà l'Hantei per determinare la decisione dei giudici. Al segnale del fischietto, immediatamente e in simultanea con l'arbitro centrale, i giudici di settore alzeranno le bandierine esprimendo la preferenza per AKA o SHIRO.
- 4.6 Successivamente l'arbitro centrale alzerà nuovamente la bandierina del colore del vincitore per decretarne la vittoria ottenuta per maggioranza.

8

KATA

CATEGORIA AZZURRABILI

MINI CADETTI, CADETTI, JUNIOR, SENIORE VETERANI (CINTURE MARRONI E NERE)

ART. 1: CATEGORIE E CLASSI DI ETÀ

1.1 Sono ammessi alla selezione azzurrabili gli atleti dalla categoria mini cadetti in poi e a partire dalla cintura marrone.
CATEGORIE DI ETÀ:

CATEGORIA	ETÀ
MINI CADETTI	13 anni
CADETTI B	14-15 anni
CADETTI A	16-17 anni
JUNIORS	18-20 anni
SENIORS	21-35 anni
VETERANI	36 in su

1.2 GARA INDIVIDUALE E A SQUADRA

SOMMARIO ROUND KATA INDIVIDUALI (MASCILE E FEMMINILE)							
CATEGORIA	ETÀ	STILE	CINTURA	ROUND 1	ROUND 2	ROUND 3	RIPETIZIONE
Mini Cadetti	13 anni	Tutti	Tutte	Shitei o Sentei	Shitei o Sentei o Tokui	Shitei o Sentei o Tokui	NO
Cadetti B	14-15 anni						
Cadetti A	16-17 anni						
Juniors	18-20 anni						
Seniors	21-35 anni						
Veterans	Da 36 in su						

La squadra deve essere composta da tre concorrenti della stessa categoria di età o ricorrere a 1 o 2 concorrenti della categoria precedente ovvero di età inferiore.

ART. 2: TURNI, SISTEMA ARBITRALE E KATA AMMESSI

2.1 La gara di kata si svolge in 3 turni: Turno 1, Turno 2, Turno 3 (finale)

2.2 Turno 1:

Sistema: a **Punteggio (5.0 – 7.0)** con eliminazione del voto più alto e del voto più basso. Kata ammessi: Tutti i kata presenti nella lista ufficiale OIKKHO.

Eliminatoria: **12 concorrenti** col punteggio più alto accederanno al 2° Turno.

In presenza di un numero di atleti inferiore a 12, il primo turno sarà omesso e si passerà direttamente al secondo turno. Tutti i voti espressi dagli arbitri saranno registrati. Il voto più alto e il voto più basso saranno scartati e i rimanenti saranno sommati al fine di determinare la classifica del turno.

2.3 Turno 2:

Sistema: a **Punteggio (6.0 – 8.0)** con eliminazione del voto più alto e del voto più basso.

Kata ammessi: Tutti i kata presenti nella lista ufficiale OIKKHO del proprio stile, diverso dai precedenti. Eliminatoria: I 6 concorrenti col punteggio più alto accederanno al 3° Turno (finale).

Nel caso di categorie con meno di 5 atleti si disputerà direttamente il terzo turno (finale).

2.4 Turno 3

Sistema: a **Punteggio (7.0 – 9.0)** con eliminazione del voto più alto e del voto più basso. Kata ammessi: Tutti i kata presenti nella lista ufficiale OIKKHO, diverso dai precedenti. In questo turno di finale si determinerà la classifica dei vincitori.

ART. 3: PAREGGIO

- 3.1 In caso di parità nel 1°- 2°o 3° turno, i concorrenti dovranno eseguire un kata di spareggio, diverso da quello effettuato precedentemente, se, nonostante questo ancora non si riesce a determinare il vincitore, il collegio arbitrale dovrà prendere una decisione (Hantei) con modalità bandierine, in base all'esecuzione di un secondo kata scelto dalla commissione arbitrale.

9 KATA

CATEGORIE NON AZZURRABILI:

BAMBINI (DA BIANCA A NERA) MINI CADETTI, CADETTI, JUNIOR, SENIOR, E VETERANI (DA BIANCA A BLU)

ART. 1: CATEGORIE E CLASSI DI ETA'

1.1 GARA INDIVIDUALE

CATEGORIA	CLASSE	GRADO	1° TURNO	2° TURNO	PUO' RIPETERE IL KATA
BAMBINI	FINO A 7 ANNI	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI	NO
BAMBINI	DA 8 A 9 ANNI	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI	NO
		MARRONE E NERA	SHITEI, SENTEI, TOKUI	SHITEI, SENTEI, TOKUI	NO
BAMBINI	DA 10 A 12 ANNI	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI	NO
		MARRONE E NERA	SHITEI, SENTEI, TOKUI	SHITEI, SENTEI, TOKUI	NO
MINI CADETTI	13 ANNI	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI	NO
CADETTI B	DA 14 A 15 ANNI	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI, SENTEI	NO
CADETTI A	DA 16 A 17 ANNI	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI, SENTEI	NO
JUNIORS	DA 18 A 20	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI, SENTEI	NO
SENIORS	DA 21 A 35 ANNI	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI, SENTEI	NO
VETERANI	DA 36 I SU	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI, SENTEI	NO

1.2 GARE A SQUADRA

CATEGORIA	CLASSE	GRADO	1° TURNO	2° TURNO	PUO' RIPETERE IL KATA
MINI CADETTI	13 ANNI	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI	NO
CADETTI B	DA 14 A 15 ANNI	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI, SENTEI	NO
CADETTI A	DA 16 A 17 ANNI	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI, SENTEI	NO
JUNIORS	DA 18 A 20	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI, SENTEI	NO
SENIORS	DA 21 A 35 ANNI	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI, SENTEI	NO
VETERANI	DA 36 I SU	FINO AD ARANCIO	SHITEI	SHITEI	SI
		DA VERDE A BLU	SHITEI	SHITEI, SENTEI	NO

ART. 2: TURNI, SISTEMA ARBITRALE E KATA AMMESSI

- 2.1 La gara si svolgerà nel seguente modo:
Primo turno: eliminatoria, (punteggio: 6.0 – 8.0) con eliminazione del voto più alto e del voto più basso. Vengono selezionati gli **8 atleti** con il punteggio più alto che passeranno al secondo turno. Nel caso in cui gli atleti non siano maggiori di 8 il primo turno sarà omesso e la gara partirà direttamente dal secondo turno.
- 2.2 **Secondo turno: finale, (punteggio 7.0 – 9.0)** con eliminazione del voto più alto e del voto più basso.
La chiamata degli atleti sul tatami seguirà l'ordine di sorteggio del turno precedente. Queste categorie potranno essere arbitrate da 5 o 3 UDG.
- 2.3 I partecipanti da cintura bianca ad arancione possono ripetere lo stesso kata. I partecipanti da cintura verde in poi devono eseguire kata diversi per ogni turno o in caso di spareggio.

ART. 3: PAREGGIO

- 3.1 In caso di parità nel 1° o 2° turno, i concorrenti dovranno eseguire un kata di spareggio, diverso da quello effettuato precedentemente, se, nonostante questo ancora non si riesce a determinare il vincitore, il collegio arbitrale dovrà prendere una decisione (Hantei) con modalità bandierine, in base all'esecuzione di un secondo kata scelto dalla commissione arbitrale.

10

KATA

CRITERI DECISIONALI

ART. 1: ESECUZIONE BASE

In una gara di kata ogni esecuzione sarà valutata avvalendosi di criteri decisionali oggettivi ben precisi:

L'esecuzione del kata dovrà rispecchiare i seguenti elementi base:

- 1.1 corretta forma delle tecniche eseguite;
- 1.2 sincronia dei movimenti;
- 1.3 equilibrio del corpo, generato da una corretta posizione, sia che si tratti di una posizione statica che dinamica;
- 1.4 ritmo;
- 1.5 corretta applicazione della forza e della velocità;
- 1.6 controllo della respirazione;
- 1.7 applicazione della tensione muscolare nel momento corretto;
- 1.8 corretta intensità dello sguardo (CHAKUGAN)
- 1.9 corretta interpretazione delle tecniche eseguite;
- 1.10 naturale fluidità delle tecniche eseguite;
- 1.11 corretta gestione dell'esplosività nell'eseguire le tecniche (KIME)

ART. 2: ESECUZIONE AVANZATA

I giudici prenderanno nota dei punti specifici importanti e del grado di difficoltà del kata eseguito. Il giudizio si baserà su:

- 2.1 MI O MAMORU
- 2.2 KI
- 2.3 YIN YANG
- 2.4 KOKYU
- 2.5 MARUMI
- 2.6 MUCHIMI
- 2.7 CHAKUGAN

ART. 3: DIMINUZIONE PUNTEGGIO

Il punteggio sarà diminuito in questi casi:

- 3.1 Per una esitazione momentanea nell'esecuzione del kata, subito corretta, si decurterà 0.1 dal voto finale.
- 3.2 Per una momentanea ma visibile pausa, si decurterà 0.2.
- 3.3 Per una momentanea perdita di equilibrio subito rimediata, si decurterà 0.1 – 0.2.
- 3.4 Per la mancanza di un kiai si decurterà 0.1.

ART. 4: SQUALIFICA

- 4.1 Se il concorrente esegue il kata sbagliato.
 - 4.2 Se il kata viene modificato (una tecnica, un movimento, ecc.).
 - 4.3 Se il concorrente si ferma per più di 5 sec.
 - 4.4 Se il concorrente perde completamente l'equilibrio e/o cade.
 - 4.5 Se il concorrente esce dall'area di gara (m. 8 x 8).
 - 4.6 Se il concorrente perde la cintura.
 - 4.7 In caso di squalifica il punteggio sarà 0.0. Solo l'arbitro centrale alzerà il voto.
 - 4.8 Nelle categorie fino a cintura blu in tutte le classi di età, in caso di squalifica verrà assegnato il punteggio minimo.
- Tutti gli UdG alzeranno il voto.

LISTA UFFICIALE DEI KATA SHORIN RYU KYUDOKAN HIGA TE:

Per i concorrenti di ogni classe di età e fino a cintura blu sono ammessi i kata propedeutici

SHITEI
FUKYU GATA ICHI
FUKIU GATA NI
PINAN NIDAN
PINAN SHODAN
PINAN SANDAN
PINAN YONDAN
PINAN GODAN
SENTEI
NAIHANCHI SHODAN
NAIHANCHI NIDAN
NAIHANCHI SANDAN
UNSU
JION
JITTE
PASSAI SHO
TOKUI
PASSAI DAI
KUSHANKU SHO
KUSHANKU DAI
CHINTI
SEISAN
CHINTO
SOCHIN
GOJUSHIHO