



REGOLAMENTO DELLE COMPETIZIONI WUKF

Versione 22 – Febbraio 2019

NOTE RILASCIO:
20-10-2019 - Prima versione



24 FEBBRAIO 2019
WORLD UNION OF KARATE DO FEDERATIONS
Rue de Hermee, 102 - 4040 Herstal, Belgium



Contenuti

Contenuti	2
PARTE 1: REGOLE GENERALI	6
CAPITOLO 1: REGOLE AMMINISTRATIVE	6
ART. 1: STRUTTURA DELLE COMPETIZIONI	6
ART. 2: REGOLE DI PARTECIPAZIONE	7
ART. 3: STAFF DI GARA	8
ART. 4: UNIFORMI UFFICIALI	9
ART. 5: EQUIPAGGIAMENTO DI PROTEZIONE, ATTREZZATURA E PRESENTAZIONE	11
ART. 6: MISURE DELL'AREA DI GARA	12
ART. 7: ATTREZZATURA DI GARA	13
ART. 8: PROTESTE E REVISIONE DELLE DECISIONI	13
ART. 9: ALTRE SITUAZIONI	14
CAPITOLO 2: REGOLAMENTO ARBITRALE	15
ART. 10: QUESTIONI GENERALI	15
ART. 11: NOMINE	15
ART. 12: DOVERI GENERALI DI ARBITRI E GIUDICI	16
ART. 13 RESPONSABILITÀ E DOVERI DEL CAPO TATAMI (CHIEF REFEREE)	16
ART. 14: RESPONSABILITÀ E DOVERI DELL'ARBITRO (SUSHIN)	17
ART. 15: RESPONSABILITÀ E DOVERI DELLO SPECCHIO (FUKUSHIN), GIUDICE D'ANGOLO E ARBITRATOR (KANSA)	17
ART. 16: RESPONSABILITÀ E DOVERI DEL TAVOLO DELLA GIURIA	18
CAPITOLO 3: TERMINOLOGIA E GESTUALITÀ	18
ART. 17: SIGNIFICATO DEI TERMINI UTILIZZATI E GESTUALITÀ	18
ART. 18: GESTUALITÀ DELL'ARBITRO CENTRALE	20
ART. 19: LA GESTUALITÀ DELLO SPECCHIO	23
ART. 20: I SEGNALI	24
CAPITOLO 4: DECISIONI	25
Art. 21: DECISIONE A MAGGIORANZA	25
Art. 22: RIAVVIO DELL'INCONTRO	25
Art.23: TABELLA DI GIUDIZIO PER KUMITE SHOBU IPPON	25
PARTE 2: REGOLAMENTO KUMITE	26
CAPITOLO 5: REGOLE KUMITE GENERALE	26



ART. 24: AVVIO - SOSPENSIONE - FINE DELL'INCONTRO DI KUMITE	26
ART. 25: CRITERI DECISIONALI PER IPPON E WAZA-ARI	27
ART. 26: VITTORIA O SCONFITTA	28
ART. 27: ZONE E TECNICHE DA PUNTO	30
ART. 28: AVVERTENZE E SANZIONI	30
ART. 29: INFORTUNI ED INCIDENTI	33
PARTE 3: KUMITE SANBON	36
ART. 30: CATEGORIE AMMESSE	36
ART. 31: DURATA DI UN INCONTRO DI KUMITE SANBON INDIVIDUALE	37
ART. 32: PARITA' ED ESTENSIONE	37
CAPITOLO 7: KUMITE A SQUADRE SANBON	37
ART. 33: CATEGORIE AMMESSE	38
ART. 34: INCONTRO SANBON A SQUADRE	38
ART. 35: I COMPONENTI DELLA SQUADRA SANBON	38
ART. 36: CRITERI PER DECIDERE IL VINCITORE NEL SANBON KUMITE A SQUADRE	39
ART. 37: PARITA' E INCONTRO SUPPLEMENTARE	39
CAPITOLO 8: KUMITE A SQUADRE SANBON ROTATION	39
ART. 38: CATEGORIE AMMESSE	39
ART. 39: DURATA	40
ART. 40: L'INCONTRO DELLA SQUADRA ROTATION	40
ART.41: CRITERI PER DECIDERE LA SQUADRA VINCITRICE	40
ART. 42: PARITA' NEL ROTATION A SQUADRE	41
ART. 43: SOSTITUZIONI NELLA SQUADRA ROTATION	41
ART. 44: PENALITA' NELLA SQUADRA ROTATION	42
PARTE 4: KUMITE NIHON	43
CAPITOLO 9: KUMITE NIHON INDIVIDUALE	43
ART. 45: CATEGORIE PERMESSE	43
ART. 46: DURATA	43
ART. 47: PROTEZIONI	43
ART. 48: CONTATTO E TECNICHE PROIBITE	44
ART. 49: HANTEI NEL KUMITE NIHON	44
CAPITOLO 10: KUMITE NIHON A SQUADRE ROTATION	45
ART. 50: CATEGORIE PERMESSE	45
PARTE 5: KUMITE IPPON	45



CAPITOLO 11: KUMITE IPPON INDIVIDUALE	45
ART. 51: CATEGORIE PERMESSE NEL KUMITE INDIVIDUALE SHOBU IPPON	45
ART. 52: DURATA DELL'INCONTRO	46
ART. 53: SISTEMA DI GIUDIZIO	46
ART. 54: SAI SHIAI	46
ART. 55: AZIONI E TECNICHE PROIBITE	47
CAPITOLO 12: KUMITE IPPON A SQUADRE	49
ART. 56: CATEGORIE AMMESSE	49
ART. 57: INCONTRO A SQUADRE IPPON	49
ART. 58: I MEMBRI DELLA SQUADRA IPPON	50
ART. 59: CRITERI PER DECIDERE LA VITTORIA NELLA SQUADRA IPPON	50
CAPITOLO 13: KUMITE IPPON A SQUADRE ROTATION	51
ART. 60: CATEGORIE PERMESSE	51
ART. 61: DURATA DI UN INCONTRO	51
ART. 62: I COMPONENTI DELLA SQUADRA ROTATION IPPON	51
ART. 63: PUNTI NELLA SQUADRA ROTATION	52
ART. 64: SOSTITUZIONE NELLA SQUADRA ROTATION	52
PARTE 6: REGOLAMENTO PER IL KATA	53
CAPITOLO 14: REGOLE GENERALI PER IL KATA	53
ART. 65: GIUDIZIO DI UN INCONTRO	53
ART. 66: INIZIO DELL'ESECUZIONE DEL KATA	53
ART. 67: FINE DELL'ESECUZIONE DEL KATA	53
ART. 68: TURNI NELLE GARE DI KATA	54
ART. 69: PAREGGIO	54
ART. 70: IL RISULTATO FINALE DI UNA GARA DI KATA	55
CAPITOLO 15: GARA KATA CHILDREN	56
ART. 71: CATEGORIE PERMESSE NELLE GARE DI KATA CHILDREN	56
Capitolo 16: GARA KATA MINI-CADET, CADET E JUNIOR	58
ART. 72: CATEGORIE AMMESSE	58
CAPITOLO 17: GARA KATA SENIOR E VETERAN	60
ART. 73: CATEGORIE PERMESSE	60
ART. 74: KATA A SQUADRE	61
CAPITOLO 18: CRITERI DI DECISIONE	61



ART. 75: PERFORMANCE DI BASE	62
ART. 76: PERFORMANCE AVANZATA	62
ART. 77: RIDUZIONE DI PUNTEGGIO	62
ART. 78: SQUALIFICA	62
APPENDICI	63
ART. 79: Procedura in caso di grave incidente	63
ART. 80: LISTA UFFICIALE DEI KATA WUKF	63



Regolamento delle Competizioni della World Union of Karate-Do Federations

revisionate il 21.01.2017 - Budapest

approvato dal WUKF ExCom – Szczecin (Poland) Febbraio 2019

PARTE 1: REGOLE GENERALI

CAPITOLO 1: REGOLE AMMINISTRATIVE

ART. 1: STRUTTURA DELLE COMPETIZIONI

1.1 Le competizioni WUKF sono divise in due tipologie principali: **KATA** e **KUMITE**.

1.2 Ogni competizione di kata e kumite è divisa in varie categorie: maschile, femminile, individuale e squadre;

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

Categoria	Età	Età					Età	Osserv.
CHILDREN	Sotto 7 anni	7 anni	8 anni	9 anni	10 anni	11 anni	12 anni	(sotto 13 anni)
MINI-CADETS	13 anni							(sotto 14 anni);
CADETS B	14-15 anni							(sotto 16 anni);
CADETS A	16-17 anni							(sotto 18 anni);
JUNIORS	18-20 anni							(sotto 21 anni);
SENIORS	21-35 anni							(sotto 36 anni);
VETERANS	36 anni e oltre							

1.4 Le categorie delle competizioni di KATA WUKF

1.4.1 Le categorie Kata CHILDREN saranno OPEN, divisi per i colore della cintura (gradi Kyu - Sistema JKA), come segue:

- Fino ad Arancione (9 - 7 Kyu)
- Da Verde a Blu (6 - 4 Kyu)
- Da Marrone a Nera (3 Kyu - DAN)

1.4.1. NELLE COMPETIZIONI, ALLE CATEGORIE CHILDREN è permesso eseguire solo Kata SHITEI e SENTEI.

Eccezione: per i CHILDREN di 12 anni e sopra il 3 Kyu, nel turno finale, è consentito fare un kata dalla lista dei TOKUI.



1.4.2 Per MINI CADETS, CADETS, JUNIORS e SENIORS, ci sono 3 suddivisioni nelle categorie Kata:

- **Stili principali** (separati): Shotokan, Wado ryu, Goju-Ryu, Shito-Ryu e Shorin Ryu;
- **Altri stili** (Stili misti): Uechi Ryu, Kyokushinkai, Shukokai, Sankukai, Gosoku Ryu, Budokan, ecc.);
- **Rengokai** (Stili misti): Queste sono categorie di stile che non raggiungono il numero valido di atleti. (Vedi Art.2 / §2.1)

1.4.3 Le categorie Kata VETERAN sono OPEN per Grado/Cintura e Stile. I VETERAN possono competere in una sola categoria di kata veterans.

1.4.4 un atleta può competere soltanto in una categoria di stile di kata e deve eseguire soltanto i kata presenti nella lista, redatta dalla Commissione Arbitrale WUKF per quel determinato stile.

1.4.5 Le competizioni di Kata individuale e a squadre sono organizzate in turni, come segue:

a) Fino a 30 atleti nel 1° Turno di una categoria di Kata (N ≤ 30),

Turno 1: i 12 atleti con il punteggio più alto passeranno al turno 2.

Turno 2: i 6 atleti con il punteggio più alto passeranno al turno finale.

Turno 3: i migliori tre atleti riceveranno la medaglia.

b) Se ci sono più di 30 atleti nel 1° Turno di una categoria di Kata (N > 30),

Turno 1: i 18 atleti con il punteggio più alto passeranno al turno 2.

Turno 2: i 6 atleti con il punteggio più alto che parteciperanno al turno finale.

Turno 3: i migliori tre atleti riceveranno la medaglia.

1.5 La competizione di KUMITE WUKF è suddivisa in:

- SHOBU IPPON (Individuale, Squadre e Squadre Rotation);
- SHOBU NIHON (Individuale e Squadre Rotation);
- SHOBU SANBON (Individuale, Squadre e Squadre Rotation);

1.5.1 Nella gara di kumite WUKF per i CHILDREN le categorie di età saranno -7; 7; 8; 9 anni e non ci saranno divisioni di cintura o di altezza.

1.5.2 Le categorie di altezza si applicano per le seguenti categorie di età:

- 10 anni -145 cm / +145 cm maschile / femminile
- 11 anni -150 cm / +150 cm maschile / femminile
- 12 anni -155 cm / +155 cm maschile / femminile

ART. 2: REGOLE DI PARTECIPAZIONE

2.1 Una categoria di kata WUKF (kata e kumite) sarà valida se presenti un minimo di 4 atleti provenienti da almeno 3 nazioni per le categorie individuali e 4 squadre provenienti da almeno 3 nazioni per le categorie a squadre;

2.1.1 Se questa condizione minima non è soddisfatta (§2.1), la categoria interessata sarà unita nella categoria Rengokai.



2.1.2 Inoltre, una categoria di kata sarà valida se sono presenti almeno 3 arbitri / giudici di stile provenienti da 3 nazioni diverse. In caso contrario, la categoria sarà unita alla categoria Rengokai.

NB: È OBBLIGATORIO che ogni federazione porti almeno un arbitro di stile (secondo lo stile principale della federazione). Questo arbitro DEVE AVERE almeno 2 anni di esperienza come arbitro nazionale.

2.1.3 Circostanze speciali saranno prese in considerazione dal Comitato Esecutivo WUKF.

2.2 Gli atleti dovranno scegliere se competere nel Kumite Ippon o nel Kumite Sanbon. Non è consentito gareggiare in nessuna combinazione di categorie Ippon e categorie Sanbon. (es. No ippon individuale e squadra sanbon, no sanbon individuale e rotation ippon, ecc.)

2.3 Tutti gli atleti devono gareggiare SOLO nella propria categorie di età, altezza, peso, grado/kyu, ecc., con alcune eccezioni specificate di seguito. Circostanze speciali saranno considerate dal Comitato Esecutivo WUKF.

Eccezioni:

a) I Veteran possono gareggiare nelle categorie Senior.

b) Gli Junior possono gareggiare nelle categorie individuali Senior.

c) Con l'eccezione delle squadre di kata veteran, tutte le altre squadre di kata possono utilizzare DUE atleti di 1 categoria precedente più giovane, questi atleti devono scegliere di gareggiare in una sola categoria di kata a squadre: nella loro categoria d'età o nella categoria d'età superiore, ma non possono competere in entrambe.

Esempio: una Squadra Kata Junior può essere realizzata con 1 Junior e 2 Cadet ma non con 1 Junior, 1 Cadet e un Mini-Cadet.

2.4 Ogni Federazione può registrare un numero massimo di squadre ed un numero massimo di atleti individuali in ogni categoria di Kumite e/o Kata secondo la tabella seguente:

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

ART. 3: STAFF DI GARA

3.1 **Direttore di gara:** è nominato dal Comitato Esecutivo WUKF (WUKF-ExCom). Disciplinerà la condotta e lo sviluppo della competizione ma non può interferire con il regolamento. Sarà assistito da altri collaboratori.

3.2 **Medico di Gara:** è nominato dal WUKF-ExCom. Gestirà tutte le questioni mediche durante la competizione. Registrerà l'infortunio di un atleta su un "Modulo di INFORTUNIO". E' autorizzato a dare la sua opinione sul



fatto che un atleta sia in forma o non idoneo a competere / continuare un incontro in un turno e/o nella competizione.

- 3.3 **La squadra di Pronto Soccorso:** deve essere preparata ad agire in sinergia con il Medico di Gara in caso di incidente o malattia.
- 3.4 **Squadra di Sicurezza:** non devono permettere agli intrusi di entrare nell'area di gara. L'organizzatore nazionale del torneo deve nominare questa squadra.
- 3.5 Nessuna gara avrà inizio senza la presenza del Medico di Gara ufficiale e della squadra di pronto soccorso.

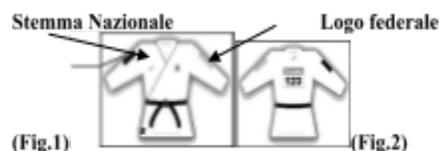
ART. 4: UNIFORMI UFFICIALI

UNIFORME DEGLI ARBITRI

- 4.1 Tutti i giudici e gli arbitri devono indossare l'uniforme ufficiale designata dal WUKF-ExCom. Questa divisa deve essere indossata in tutti i tornei, corsi ed esami.
- 4.2 L'uniforme ufficiale dell'arbitro è composta da:
 1. Una giacca blu navy con due bottoni argentati.
 2. Un badge WUKF/EUKF
 3. Una camicia WUKF bianca
 4. Una cravatta rossa o blu per WUKF/EUKF.
 5. Pantalone grigio chiaro.
 6. Calzini neri.
 7. Scarpa nera con suola morbida.
- 4.3 Mentre arbitrano sul tatami, arbitri e giudici non sono autorizzati a indossare orologi, bracciali, penne, telefoni cellulari, fermacravatta o altri oggetti che potrebbero causare lesioni.

UNIFORME DEGLI ATLETI

- 4.4 Tutti gli atleti devono indossare il karate-gi bianco e pulito, che può includere un logo/marchio bianco di dimensioni discrete.
- 4.5 All'atleta è permesso avere solo i seguenti articoli pubblicitari sulla giacca del suo karate-gi: è ammesso uno stemma nazionale (massimo 10 cm quadrati), il logo WUKF che verrà messo sul lato inferiore destro della giacca del GI, il logo della Federazione sulla sinistra lato del torace (**Fig. 1**) e con un solo logo pubblicitario dello sponsor sul retro della giacca del GI. Deve essere circa all'altezza della spalla e misurare un massimo di 30 x 15 cm (**Fig. 2**).





- 4.6 La giacca del karate-gi, dopo esser stata stretta intorno alla vita con la cintura, deve essere di una lunghezza adeguata che copra i fianchi, ma non deve raggiungere le ginocchia.
- 4.7 La cintura deve essere di lunghezza complessiva che lasci circa 15-30 cm di lunghezza extra su entrambe le estremità, dopo essere stata correttamente legata intorno alla vita, ma non deve raggiungere le ginocchia.
- 4.8 Le maniche della giacca devono essere lunghe più della metà dell'avambraccio, ma non devono essere più lunghe del polso. Le maniche non devono essere arrotolate.
- 4.9 I pantaloni devono essere abbastanza lunghi da coprire i due terzi della tibia e non devono superare la caviglia. I pantaloni non devono essere arrotolati.
- 4.10 Le donne di religione musulmana possono usare una sciarpa bianca o chador.
- 4.11 Solo le atlete femmine possono indossare una canottiera bianca sotto la giacca del karate-gi.
- 4.12 Nelle categorie di Kata gli atleti devono indossare la cintura del proprio grado.
- 4.13 Al fine di identificazione, quando in una competizione di Kata o Kumite vengono utilizzate le bandierine, ciascuno degli atleti deve indossare una cintura rossa/bianca intorno alla vita in sostituzione della propria.
- 4.14 Se un atleta è vestito in modo inappropriato per la competizione, l'arbitro consentirà 1 minuto per cambiarsi ed adeguarsi al regolamento WUKF. Se dopo tale periodo (1 minuto) l'atleta non è stato in grado di cambiarsi, l'arbitro non potrà far altro che comminare KIKEN (squalifica).
L'allenatore dell'atleta è responsabile di verificare che l'atleta sia adeguatamente vestito.

UNIFORME DEL COACH

- 4.15 Durante la competizione, tutti gli allenatori devono indossare una tuta (o pantaloni e polo) con il nome della propria nazionale/federazione, un badge ufficiale e la carta d'identità fornita al momento della registrazione.
- 4.16 Sul tatami, gli allenatori non sono autorizzati ad aiutare gli atleti ad indossare o regolare il loro karate-gi o altri vestiti.
- 4.16.1 Agli allenatori vestiti in modo inadeguato sarà dato 1 minuto per cambiarsi. Se dopo questo periodo (1 minuto) l'allenatore non è stato in grado di cambiarsi, l'arbitro lo inviterà a lasciare l'area di gara.
- 4.17 Gli ufficiali WUKF o il direttore di gara, possono allontanare qualsiasi ufficiale o atleta che non segua queste regole.

ART. 5: EQUIPAGGIAMENTO DI PROTEZIONE, ATTREZZATURA E PRESENTAZIONE

Nelle competizioni WUKF è possibile utilizzare le seguenti protezioni:

- 5.1. **Guantini:** bianco per Shiro, rosso per Aka, corrispondente al colore della loro cintura di Kumite per quel turno.



5.1.1 Possono essere indossati dei guanti speciali solo con l'approvazione del WUKF-ExCom.

5.2 **Paradenti:** può essere qualsiasi colore eccetto il rosso.

5.3 **Conchiglia:** deve essere indossata sotto il karate-gi.

5.4 **Paraseno** (per le femmine Cadetti, Junior, Senior e Veteran nel Kumite) deve essere di colore bianco ed indossato sotto la giacca del gi.

5.5 **Corpetto** (per i Children nel Nihon Kumite) deve essere bianco o doppio colore rosso/bianco (consigliato), va indossato in base al colore della cintura di Kumite per quel turno. Possono essere indossati sopra la giacca del gi.

5.5.1 **Caschetto** (per i Children nel Nihon Kumite) deve essere bianco.

Tuttavia, un bambino può indossare un caschetto rosso in corrispondenza del colore della sua cintura per quel turno di kumite.

5.6 Tutte le protezioni devono essere approvate dal WUKF-ExCom. Devono essere seguite le seguenti regole in riguardo alle protezioni:

5.7 **Protezioni Obbligatorie:**

- Guantini (Sanbon e Ippon Kumite)
(per il kumite Ippon devono essere utilizzati i guanti approvati dalla WUKF)
- Paradenti (Sanbon Kumite)
- Conchiglia (Sanbon maschile e Ippon Kumite maschile)
- Paraseno (Kumite femminile)
- Corpetto (Nihon Kumite)
- Caschetto (Nihon Kumite)

5.8 **Protezioni Permesse**

- Paradenti (Ippon e Nihon Kumite)
- Conchiglia (Nihon Kumite)
- Paratibia (Sanbon Kumite)
- Parapiede ESCLUSIVAMENTE BIANCO (Nihon e Sanbon Kumite)

5.9 **Protezioni Proibite:**

- Occhiali (di vetro o plastica dura) per kumite.
- Paratibia nel kumite Ippon..
- Parapiedi nel kumite Ippon.

5.9.1 È obbligatorio che l'allenatore informi il medico di gara su qualsiasi elemento o dispositivo medico (pacemaker, dispositivo di sorveglianza, lenti a contatto, ecc.) indossato dal suo atleta. Se l'Arbitro scopre un elemento che non è stato autorizzato dal medico di gara WUKF, procederà a squalificare l'atleta.

5.9.2 Gli atleti hanno bisogno dell'approvazione scritta del medico di gara per indossare occhiali speciali o qualsiasi oggetto e dispositivo speciale (Vedi § 5.9.1).



UNGHIE, OGGETTI METALLICI, CAPELLI e BENDAGGI

5.10 Tutti gli atleti sono tenuti a tenere le unghie corte e che non superino l'estremità delle dita, inoltre non devono indossare oggetti metallici che potrebbero causare lesioni a se stessi o al loro avversario.

5.11 Ogni concorrente deve tenere i capelli puliti e tagliati o legati a una lunghezza tale da non ostacolare le loro prestazioni o metterli a rischio durante la competizione.

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

5.13 Gli atleti non sono autorizzati a indossare bende o supporti, salvo il permesso del medico di gara

5.14 Gli atleti non sono autorizzati a indossare hachimaki, amuleti o braccialetti.

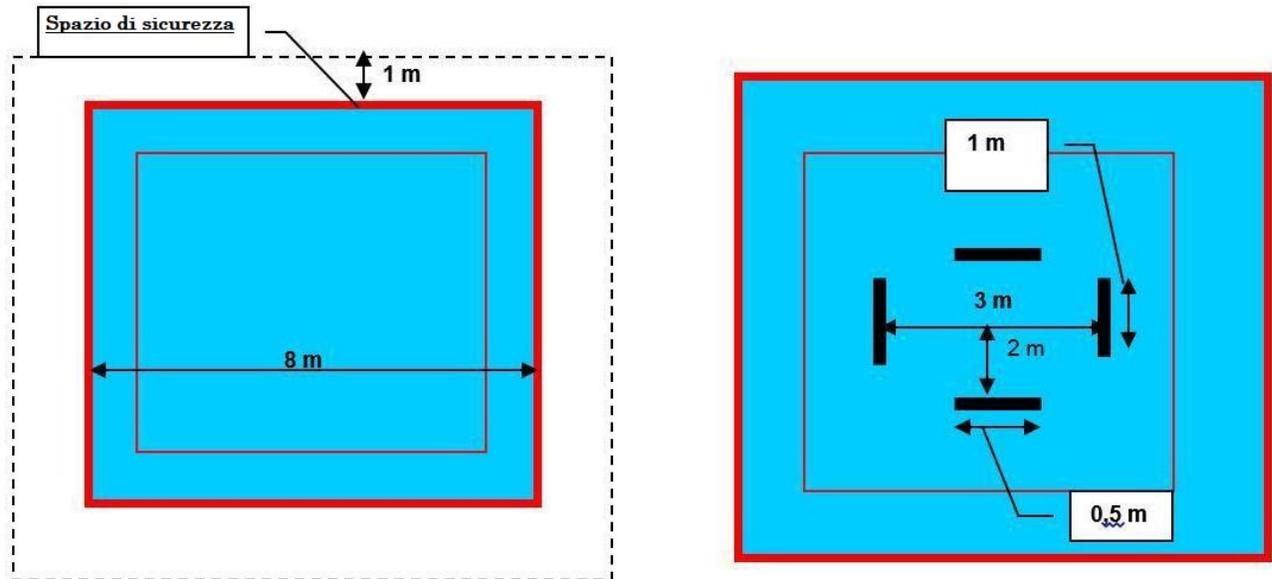
5.15 Se l'atleta arriva nell'area di gara e non si attiene alle regole sopra elencate, l'arbitro consentirà 1 minuto per adeguarsi alle regole WUKF. In caso contrario, la decisione sarà KIKEN. L'allenatore è responsabile di far attenere alle regole l'atleta.

ART. 6: MISURE DELL'AREA DI GARA

6.1 E' obbligatoria la presenza del tatami e deve essere allestito come da fig.3.

6.2 **Kumite:** L'area di gara deve essere di 8x8 metri e un minimo di 6 x 6 metri per le cat.Children. Deve esserci un 1 metro di sicurezza tutto intorno al tatami.

6.3 **Kata:** il tatami deve essere abbastanza grande da permettere la performance in sicurezza.



(Fig.3)



ART. 7: ATTREZZATURA DI GARA

- 7.1 L'attrezzatura di gara deve essere preparata e fornita dalla WUKF e dalla federazione ospitante.
- 7.2 5 bandierine rosse e 5 bianche per ogni tatami.
- 7.3 5 cartelline per il punteggio per ogni tatami.
- 7.4 Materiale di registrazione: fogli per registrazione dei punteggi, penne, calcolatrici etc.
- 7.5 Cinture bianche e rosse per ogni tatami.
- 7.6 E' obbligatorio il sistema operativo WUKF. La federazione ospitante deve assicurarsi che possa essere utilizzato in modo corretto e sicuro.
- 7.7 Campanelle o gong per la segnalazione del tempo.

ART. 8: PROTESTE E REVISIONE DELLE DECISIONI

- 8.1 Agli atleti non è permesso protestare personalmente nei confronti dell'arbitro e/o tavolo della giuria.
- 8.2 Soltanto il coach della squadra interessata può presentare protesta nei confronti del Capo tatami, quando pensa che il gruppo arbitrale abbia preso una decisione scorretta o che violi il regolamento.
 - 8.2.1 In ogni caso, i coaches non possono interrompere il lavoro del tavolo della giuria chiedendo di visionare la lista dei partecipanti o altri documenti, oppure chiedendo spiegazioni ecc.
 - 8.2.2 Il coach può attirare l'attenzione del Capo tatami se c'è un errore di tipo amministrativo (atleta errato, punteggio o avvertenze segnate in modo errato sul display etc)
 - 8.2.3 Il coach può protestare in maniera scritta, alla Commissione Arbitrale WUKF, ma esclusivamente ad incontro terminato.

PROCEDURA DI PROTESTA:

- 8.3 Il coach può dire al Capo tatami che intende procedere con un reclamo ufficiale, ad incontro terminato.
- 8.4 Il capo tatami fermerà il turno e informerà la Commissione Arbitrale (WUKF-RefCom).
- 8.5 Prima di procedere con la protesta ufficiale, il coach deve pagare 200€ . La tassa verrà restituita in caso di protesta approvata.
- 8.6 Il coach compilerà il foglio di protesta e lo consegnerà al capo tatami, sarà lui a consegnarlo alla Commissione Arbitrale WUKF.
- 8.7 La Commissione Arbitrale WUKF esaminerà il reclamo e le prove che lo supportano e potrà chiedere una spiegazione all'arbitro principale e al gruppo arbitrale in quel tatami..
- 8.8 Se appurano che la decisione contestata è irragionevole, possono richiedere che il Gruppo Arbitrale riveda la sua decisione e corregga l'errore.
- 8.9 E' responsabilità del coach fornire le prove su cui si basa la protesta



- 8.10 La Commissione Arbitrale WUKF, dopo aver ricevuto l'approvazione dal WUKF-ExCom, comunicherà la decisione finale al capo tatami. Sarà il capo tatami a comunicarla al coach.
- 8.11 La Commissione Arbitrale WUKF potrebbe penalizzare l'arbitro e/o gli arbitri che hanno causato la protesta..
- 8.12 Il coach può far presente un errore di tipo amministrativo al capo tatami non appena lo nota.
- 8.13 Al fine di ridurre al minimo errori di trascrizione, il vincitore dell'incontro ,dovrà confermare il proprio nominativo al tavolo della giuria, prima di lasciare l'area di gara.
- 8.14 Le prove video, contenenti presunti errori tecnici di valutazione, non saranno accettati come prova per la protesta.
- 8.14.1. Le prove video sono accettate come prova, soltanto in caso di errori amministrativi o se l'errore è chiaramente visibile.

ART. 9: ALTRE SITUAZIONI

- 9.1 In caso di situazione non prevista dal regolamento o in caso di situazione in cui l'applicazione del regolamento è dubbia, il capo tatami e gli altri arbitri si consulteranno tra di loro per trovare una soluzione a quel caso specifico.
- 9.1.1 La decisione deve comunque essere approvata dal WUKF-RefCom e dal WUKF-ExCom. Tutti gli arbitri saranno informati della decisione e verrà anche fatto un annuncio pubblico.
- 9.2 Tutti i Karateka, inclusi atleti, coach, managers o altre persone riconducibili ad altri atleti, arbitri o altri ufficiali, devono attenersi agli ideali del Karate-do di sincerità, etichetta, autocontrollo.
- 9.3 Ai coach, presidenti delle federazioni e spettatori non è permesso aggirarsi intorno all'area di gara o al tavolo della giuria. Inoltre non gli è permesso parlare, distrarre o interferire con il lavoro dei presidenti di giuria.
- 9.4 Ai coach non è permesso accompagnare gli atleti al tatami durante le competizioni di Kata.
Eccezione: con il permesso del capo tatami, un coach può accompagnare un atleta Adapted al tatami, per permettergli di gareggiare.

CAPITOLO 2: REGOLAMENTO ARBITRALE

ART. 10: QUESTIONI GENERALI

- 10.1 Tutte le attività degli arbitri devono seguire il regolamento WUKF e saranno coordinate dalla Commissione Arbitrale (WUKF-RefCom). La Commissione Arbitrale WUKF può essere composta da un numero dispari di membri (3, 5, o 7) e deve essere coordinata dal presidente della Commissione Arbitrale WUKF.
- 10.1.1 In assenza del presidente della Commissione Arbitrale WUKF, uno dei vice presidenti si prenderà carico dei doveri e delle responsabilità.



- 10.2 Il gruppo arbitrale deve assicurarsi che le regole vengano applicate in modo imparziale sul tatami.
- 10.2.1 Il gruppo arbitrale per il Kumite Sanbon sarà composto come segue: Arbitro centrale (**SUSHIN**), Specchio (**FUKUSHIN**), e Arbitrator (**KANSA**).
- 10.2.2 Il gruppo arbitrale per il Kumite Ippon sarà composto invece dall'Arbitro Centrale (**SUSHIN**) e da 4 giudici d'angolo.
- 10.2.3 Il tavolo della giuria deve essere composto dal Giudice di tavolo, addetto al punteggio, addetto al tempo e addetto alla chiamata atleti.
- 10.3 Tutti gli arbitri devono decidere se competere o arbitrare. Non è permesso competere ed arbitrare nella stessa competizione.
- Eccezione:** Gli atleti veterani possono competere ed arbitrare durante la stessa competizione, dopo aver terminato la loro gara.
- 10.4 Arbitri, giudici e kansa devono evitare di arbitrare un incontro di kumite se in esso è coinvolto un'atleta della loro federazione o nazione. Devono comunque informare il capo tatami della situazione: sarà lui a decidere se sostituire (se possibile) o usare tale ufficiale.

ART. 11: NOMINE

- 11.1 il presidente della Commissione Arbitrale WUKF è nominato dalla Commissione Esecutiva WUKF (WUKF-ExCom).
- 11.2 La Commissione Arbitrale WUKF viene proposta dal presidente della commissione e deve essere approvata dalla Commissione Esecutiva WUKF-ExCom.
- 11.3 Il capo tatami (Chief Referee) e il gruppo arbitrale per ogni tatami viene deciso dalla Commissione Arbitrale WUKF.
- 11.4 L'Arbitro Centrale (**SUSHIN**), lo specchio (**FUKUSHIN**), l'arbitrator (**KANSA**), giudici d'angolo, vengono scelti dal capo tatami (Chief Referee) tra il suo gruppo arbitrale.
- 11.5 I Presidenti di Giuria al tavolo vengono selezionati dalla federazione ospitante e devono essere approvati dal WUKF ExCom.

ART. 12: DOVERI GENERALI DI ARBITRI E GIUDICI

Capo tatami (Chief Referee), Arbitri (**SUSHIN**), Specchio (**FUKUSHIN**), Arbitrator (**KANSA**), Giudici d'angolo, hanno i seguenti doveri:

- 12.1 Imparare e conoscere il regolamento di gara WUKF
- 12.2 Essere obbiettivi, imparziali e corretti
- 12.3 Mostrare rispetto e comprensione.



- 12.4 Devono comportarsi dignitosamente e mostrare rispetto per gli atleti e gli altri ufficiali.
- 12.5 I loro movimenti durante la competizione devono essere vigorosi, agili, rapidi, raffinati, sicuri e precisi, mantenendo la corretta attitudine di arbitro WUKF.
- 12.6 Devono prestare la massima attenzione durante la gara, osservando ogni atleta con attenzione e giudicando ogni movimento in modo adeguato.
- 12.7 Durante la competizione non devono parlare con nessuno a parte il Capo tatami, altri arbitri, gli atleti e la Commissione Arbitrale WUKF.

ART. 13 RESPONSABILITÀ E DOVERI DEL CAPO TATAMI (CHIEF REFEREE)

- 13.1 Il capo tatami organizza, coordina e supervisiona tutte le attività del tatami.
- 13.2 Ha la responsabilità finale del giudizio arbitrale.
- 13.3 Deve assicurarsi che l'incontro venga condotto seguendo il regolamento, in caso di incidente deve basarsi sul regolamento per qualsiasi decisione.
- 13.4 Può fermare l'incontro e chiedere al gruppo arbitrale di rivedere la loro decisione in caso di un errore di giudizio.
- 13.5 Consiglia e conduce gli arbitri ed i giudici sul suo tatami.
- 13.6 Sceglie gli arbitri, i giudici specchio e kansa o i giudici di angolo prima di ogni incontro.
- 13.7 Se ritiene necessario sostituire uno di loro durante un incontro, il Capo Tatami deve immediatamente fermare l'incontro e sostituirlo con un altro precedentemente selezionato senza perdere tempo.
- 13.8 Il Capo Tatami risponde direttamente alla Commissione Arbitrale WUKF.
- 13.9 Non può interferire con le valutazioni dei punteggi arbitrali.
- 13.10 Redige un report quotidiano sul gruppo arbitrale e su eventuali incidenti sul suo tatami.

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

L'arbitro può:

- 14.1 Condurre l'incontro, compreso l'avvio e l'arresto.
- 14.2 Comunicare le decisioni del gruppo dei giudici.
- 14.3 Spiegare, quando necessario, i motivi per cui le decisioni sono state prese.
- 14.4 Assegnare sanzioni e dare avvertimenti (prima, durante e dopo un incontro).
- 14.5 Prendere altre decisioni disciplinari (per es. esclusione/sospensione di un concorrente dall'incontro).
- 14.6 Avere pareri ed informazioni dallo Specchio, da Kansa e/o dal Giudice d'angolo.
- 14.7 Assegnare la vittoria decidendo a maggioranza con il gruppo dei giudici in base alla tabella di giudizio (**vedi Fig. 8**).
- 14.8 Estendere la durata dell'incontro.
- 14.9 Consultare il Capo Tatami in caso di difficoltà sulla decisione da prendere.



ART. 15: RESPONSABILITA' E DOVERI DELLO SPECCHIO (FUKUSHIN), GIUDICE D'ANGOLO ED ARBITRATOR (KANSА)

- 15.1 Assistere, aiutare ed informare l'Arbitro.
- 15.2 Dare il loro giudizio su una decisione durante l'incontro.
- 15.3 Valutare le prestazioni degli atleti.
- 15.4 I Giudici devono osservare attentamente le azioni degli atleti dentro il proprio campo visivo. Devono segnalare all'Arbitro, tramite l'uso di bandiere, fischietto e/o la corretta gestualità delle mani, la loro opinione sui seguenti casi:
 - 15.4.1 Quando osservano un infortunio o malattia di un concorrente prima che se ne accorda l'Arbitro.
 - 15.4.2 Quando percepiscono un azione che per loro è premiabile con un Ippon o un Waza-ari.
 - 15.4.3 Quando un concorrente sembra sul punto di commettere o ha commesso una tecnica, un'azione o un comportamento proibito.
 - 15.4.4 Quando uno o entrambi gli atleti escono dall'area di gara.
 - 15.4.5 In tutti i casi in cui è necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro.
- 15.5 Ogni Giudice deve valutare continuamente la sportività degli atleti e segnalare la propria opinione in modo indipendente, come sopra prescritto.

L'ARBITRATOR (KANSА):

- 15.6 E' responsabile del punteggio ufficiale dell'incontro che deve riportare sulla "Scheda punteggio".
- 15.7 Informa il Capo Tatami di ogni problema disciplinare.
- 15.8 Tenere una Scheda Punteggio chiara, registrare correttamente i punti, gli avvertimenti e le penalità.
- 15.9 Deve osservare e segnalare (con il fischietto) ogni Jogai solamente se avviene sulla sua linea (di fronte a lui).
- 15.10 Deve essere concentrato sull'incontro e dare la sua opinione quanto richiesto dall'Arbitro.
- 15.11 Controlla e verifica la correttezza di quanto riportato sul display del Tavolo di giuria (punteggio, avvertimenti e penalità).
- 15.12 Annuncia Atoshi Baraku con il fischietto o verbalmente se l'Arbitro non sente il segnale dal Tavolo della giuria.

15.13 LA SCHEDA PUNTEGGIO DI KANSА (Fig. 4)

Competitor's number	SHIRO POINTS AND PENALTIES					HANTEI (Result)	AKA POINTS AND PENALTIES					Competitor's number
	ATENAI	A	ACH	AH			ATENAI	A	ACH	AH		
1125	KINSHI	K 1	K 2	KCH	KH	X	KINSHI	K 1	K 2	KCH	KH	345
POINTS	○	●										POINTS

WAZA ARI

IPPON

NO KACHI (WINNER)

HIKIWAKE (EQUAL)

MAKE

ART. 16: RESPONSABILITA' E DOVERI DEL TAVOLO DELLA GIURIA

(GIUDICE AL TAVOLO DELLA GIURIA, ADDETTO AI PUNTI, ADDETTO AL TEMPO, E ANNUNCIATORE)



16.1 Il giudice al tavolo della giuria deve essere una persona qualificata, capace e che conosce le Regole delle Competizioni di Karate WUKF.

16.2 Il Tavolo di giuria chiama ogni concorrente per nome ad ogni incontro e si assicura che sia quello giusto sul Tatami.

16.3 Durante ogni incontro, il Tavolo della giuria registra i punti assegnati ad ogni concorrente, gli avvertimenti, le penalità e controlla in modo accurato il tempo di gara, ecc.

16.4 Prima di ogni incontro controllano la composizione delle pools ed ogni allegato relativo ad infortuni degli atleti.

16.5 Devono controllare il registro degli infortuni ed avvisare l'Arbitro in merito ad ogni infortunio degli atleti.

16.6 Il tavolo di giuria deve allegare un registro infortuni al foglio di pool della Categoria alla fine dell'incontro.

CAPITOLO 3: TERMINOLOGIA E GESTUALITA'

ART. 17: SIGNIFICATO DEI TERMINI UTILIZZATI E GESTUALITA'

I comandi, avvertimenti, penalità e annunci durante un incontro di kumite sono i seguenti:

SHOBU (Sanbon / Nihon / Ippon) HAJIME	Inizio dell'incontro	L'Arbitro è in piedi sulla linea ufficiale
SHOBU HAJIME	Inizio dell'estensione dell'incontro	L'Arbitro è in piedi sulla linea ufficiale
ATOSHI BARAKU	Ancora un po di tempo	Un segnale udibile viene dato dall'addetto al tempo a 15 secondi dalla fine dell'incontro
YAME	Interruzione momentanea dell'incontro	L'addetto al tempo ferma il cronometro nel kumite Nihon e Sanbon
TSUZUKETE	Combattere	Ripresa del combattimento, ordine dopo una interruzione non autorizzata
TSUZUKETE HAJIME	Ripresa dell'incontro	L'Arbitro in piedi sulla linea ufficiale, fa un passo indietro andando in posizione Zenkutsu-Dachi e porta i palmi delle mani l'uno verso l'altro
SOREMADE	Fine dell'incontro	L'Arbitro porta una mano tra gli atleti con il palmo rivolto verso lo specchio ed il braccio ben disteso
MOTONOICHI	Posizione iniziale	Arbitro e Giudici tornano nelle loro rispettive linee di posizionamento.
SHUGO	Richiamo dei Giudici	L'arbitro richiama i Giudici con le mani, rivolgendo entrambi i palmi verso di sé
HANTEI	Giudizio	L'Arbitro chiama per il giudizio usando il suo fischio ed i giudici esprimono la loro decisione utilizzando come segnale le mani o le bandierine
IPPON	Un punto	L'Arbitro estende il suo braccio sopra la spalla, verso il relativo concorrente
WAZA-ARI	Mezzo punto	L'Arbitro estende il suo braccio leggermente verso il basso, verso il relativo concorrente



AWASETE IPPON:	Due Waza Ari riconosciuti come un Ippon	L'Arbitro estende il suo braccio sopra la spalla, verso il relativo concorrente
AIUCHI	Punto simultaneo. Nessun punto assegnato	L'Arbitro porta entrambi i pugni davanti al petto
HIKIWAKE.	Pareggio	L'arbitro estende entrambe le braccia lateralmente e leggermente verso il basso con i palmi rivolti verso l'alto
AKA (SHIRO) NO KACHI	Vittoria del rosso (bianco)	L'Arbitro solleva obliquamente il braccio sul lato del vincitore
ENCHO-SEN	Estensione	L'Arbitro riavvia l'incontro con il comando "Shobu Hajime"
SAI SHIAI	Un nuovo incontro	Nel Kumite Ippon, in caso di parità, deve essere fatto un nuovo incontro. Questo è annunciato con Sai Shiai
TORIMASEN	Punteggio non assegnabile	La gestualità è simile a quella di Hikiwake, ma il gesto termina con i palmi delle mani rivolti verso il basso
KINSHI	Avvertimento per comportamento proibito	L'Arbitro rivolge l'indice con una angolazione di 60° verso il trasgressore
ATENAI	Avvertimento per contatto eccessivo	L'arbitro solleva il pugno all'altezza del petto coprendolo con il palmo dell'altra mano e lo mostra al trasgressore
CHUI	Avvertimento finale	L'Arbitro punta l'indice verso il petto del trasgressore, con un angolo di 45°
HANSOKU	Fallo/Squalifica	L'Arbitro punta l'indice verso la faccia del trasgressore e annuncia la vittoria per l'avversario
JOGAI	Uscita dall'area di combattimento	Nello Shobu Ippon l'Arbitro dice AKA/SHIRO Jogai puntando il suo indice in aria con una inclinazione di 60° sul lato del trasgressore (vedere 18 e 20.1)
MUBOBI	Comportamento senza difese	Nello Shobu Ippon l'Arbitro dice AKA/SHIRO Mubobi e punta il suo indice in aria con una inclinazione di 60° sul lato del trasgressore
UNCONTROLLED ATTACKS	Attacco oltre il bersaglio (attacco non controllato)	L'Arbitro punta il suo indice in aria con una inclinazione di 60° sul lato del trasgressore e da un avvertimento/penalità Kinshi (Kumite Sanbon e Nihon) o un avvertimento/penalità Mubobi nel Kumite Ippon. Quando l'Arbitro ferma il combattimento, il Giudice può segnalare l'attacco non controllato sul lato del trasgressore stringendo il pugno e estendendolo oltre il lato della propria testa.
TIME WASTING	Perdita di tempo (Rifiuto di combattere)	L'Arbitro punta il suo indice in aria con una inclinazione di 60° sul lato del trasgressore e da un avvertimento/penalità Kinshi (Kumite Sanbon e Nihon) o un avvertimento/penalità Mubobi nel Kumite Ippon Il Giudice utilizza il gesto di Kinshi per indicare che si è verificata un comportamento proibito.



UKE IMASU	Tecnica bloccata	Una mano aperta tocca il gomito del braccio opposto
NUKETE IMASU	Bersaglio mancato	Un pugno chiuso incrocia il petto frontalmente
YOWAI.	Tecnica debole	Una mano aperta scende verso il basso
HAYAI	Più veloce/Primo a punto.	Le dita di una mano aperta toccano il palmo dell'altra mano
MAAI	Distanza errata	Entrambe le mani sono sollevate aperte, avambracci paralleli al pavimento, con il palmo rivolto l'uno verso l'altro
KIKEN	Rinuncia	L'arbitro punta l'indice verso i piedi del concorrente
SHIKAKKU	Espulsione dal torneo	L'arbitro punta l'indice verso la faccia del trasgressore, poi obliquamente sopra e dietro di lui, fuori dall'area di gara

ART. 18: GESTUALITÀ DELL'ARBITRO CENTRALE

ART.18.1 la gestualità dell'Arbitro Centrale deve essere chiara e decisa.(Fig. 5)





Yame



Tzutzukete Hajime



Ippon



Waza Ari



Aiuchi



Nukete Imasu



Uke Imasu



Hikiwake



Torimasen



Kiken



Chui



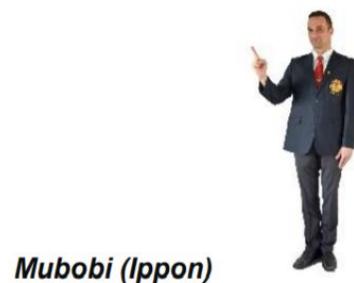
Hansoku



Shikakku



Fukushin Shugo



Mubobi (Ippon)



Segnale Kinshi (Sanbon) (vedere 8.2)

Fig. 5

ART. 19: LA GESTUALITÀ DELLO SPECCHIO

Art. 19.1 La gestualità dello specchio deve essere breve, chiara, discreta e cortese (FIG.6)



Ippon



Waza Ari



Atenai



Fig. 6

ART. 20: I SEGNALI

Art. 20.1 Nel kumite Shobu Ippon la gestualità viene eseguita attraverso bandierine

(Fig. 7).





Fig. 7

Art. 20.2 i segnali con il fischietto , utilizzati dall'Arbitro Centrale, dovranno essere i seguenti:

- a) Lungo/normale + breve/deciso = Hantei.
- b) Breve/deciso = comando per abbassare le bandierine o i segna punti.

CAPITOLO 4: DECISIONI

ART. 21: DECISIONE A MAGGIORANZA

Se l'Arbitro e il Giudice Specchio non sono in accordo sull'assegnazione di un punto, avvertimento o penalità, l'Arbitro deve chiedere al Kansa la sua opinione. **La decisione finale deve essere presa a maggioranza.**



21.1 Se il Giudice Specchio segnala MIENAI verso l'Arbitro, il Centrale può dare la sua decisione senza consultare il Kansa.

ART. 22: RIAVVIO DELL'INCONTRO

In tutti i casi, durante un incontro, quando un concorrente prende erroneamente il posto di un altro, il risultato dell'incontro sarà annullato. La categoria sarà riavviata dal momento dell'errore e riguarderà solamente gli atleti interessati. Ma se l'incontro è terminato, il risultato non può essere cambiato.

ART. 23: TABELLA DI GIUDIZIO PER KUMITE SHOBU IPPON

Quando l'Arbitro prende una decisione in base ai pareri dei Giudici, questa deve essere registrata sulla Scheda Punteggio riportata in Fig. 8

Nel caso in cui due giudici diano punto a Shiro (Aka), un giudice non da punto e l'altro mostra Mienai, l'Arbitro deve consultare i due giudici che hanno dato punto. Dopo di ciò deve chiedere ai due giudici di esprimere nuovamente la loro decisione. Successivamente l'Arbitro dà la decisione finale.

<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>●</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>×</td></tr> <tr><td colspan="4">SHIRO NO KACHI</td></tr> </table>	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	×	SHIRO NO KACHI				<table border="1"> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>○</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>×</td></tr> <tr><td colspan="4">AKA NO KACHI</td></tr> </table>	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	×	AKA NO KACHI				<table border="1"> <tr><td colspan="2">LEGEND</td></tr> <tr><td>●</td><td>AKA</td></tr> <tr><td>○</td><td>SHIRO</td></tr> <tr><td>×</td><td>HIKIWAKE</td></tr> </table>	LEGEND		●	AKA	○	SHIRO	×	HIKIWAKE
○	○	○	○																																							
○	○	○	●																																							
○	○	○	×																																							
SHIRO NO KACHI																																										
●	●	●	●																																							
●	●	●	○																																							
●	●	●	×																																							
AKA NO KACHI																																										
LEGEND																																										
●	AKA																																									
○	SHIRO																																									
×	HIKIWAKE																																									
<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td colspan="4">SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE</td></tr> </table>	○	○	●	×	○	○	×	×	SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE				<table border="1"> <tr><td>●</td><td>●</td><td>○</td><td>×</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td colspan="4">AKA NO KACHI OR HIKIWAKE</td></tr> </table>	●	●	○	×	●	●	×	×	AKA NO KACHI OR HIKIWAKE																				
○	○	●	×																																							
○	○	×	×																																							
SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE																																										
●	●	○	×																																							
●	●	×	×																																							
AKA NO KACHI OR HIKIWAKE																																										
<table border="1"> <tr><td>×</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>●</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td colspan="4">HIKIWAKE</td></tr> </table>	×	×	×	×	○	×	×	×	●	×	×	×	○	●	×	×	HIKIWAKE				<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>●</td></tr> <tr><td colspan="4">SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE</td></tr> </table>	○	○	●	●	SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE																
×	×	×	×																																							
○	×	×	×																																							
●	×	×	×																																							
○	●	×	×																																							
HIKIWAKE																																										
○	○	●	●																																							
SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE																																										

Fig.8

NB: Le questioni relative al giudizio non previste in queste regole devono essere discusse tra l'Arbitro ed i Giudici e la decisione presa deve essere sottoposta all'approvazione del Capo Tatami e della Commissione Arbitrale WUKF. Tutti gli ufficiali saranno informati di tali decisioni e che sarà annunciata pubblicamente.



PARTE 2: REGOLAMENTO KUMITE

CAPITOLO 5: REGOLE KUMITE GENERALE

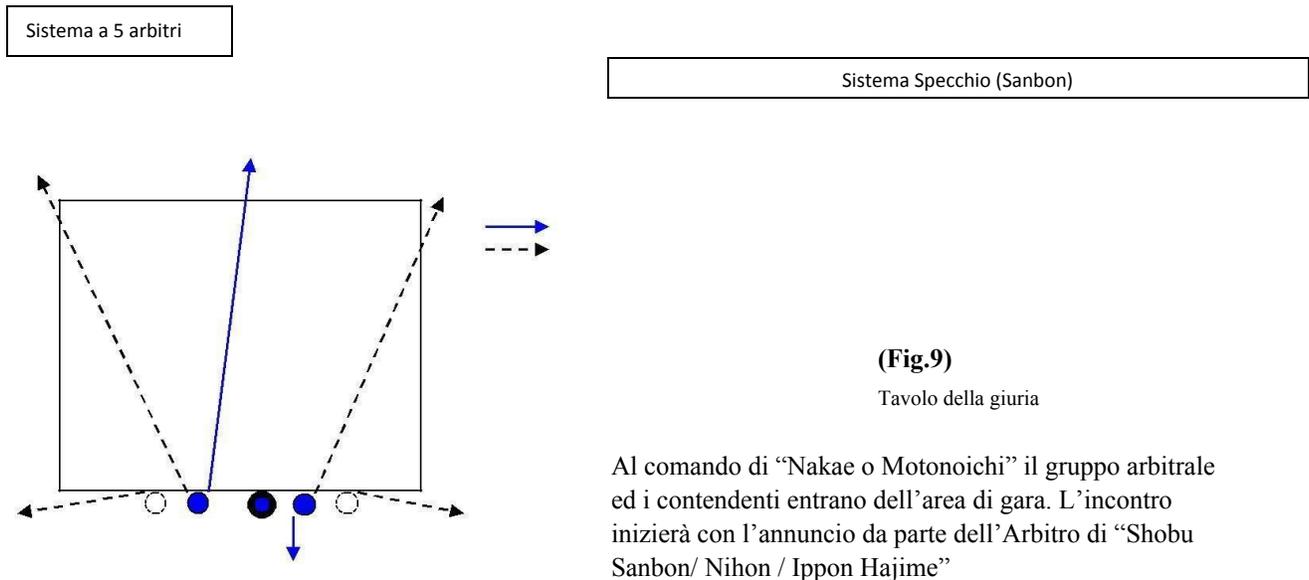
ART. 24: AVVIO - SOSPENSIONE - FINE DELL'INCONTRO DI KUMITE

24.1 I concorrenti devono essere disposti su una linea prima dell'inizio dell'incontro. Se uno o più di questi sono assenti, saranno chiamati due volte al microfono. Se non arrivano prima della fine del turno, saranno dichiarati ritirati (KIKEN).

24.2 INIZIO DELL'INCONTRO:

All'inizio di un incontro di kumite il gruppo arbitrale è posizionato fuori dall'area di gara. Dopo i saluti formali tra concorrenti, autorità/pubblico e gruppo arbitrale (Shomen ni Rei - Otagai ni Rei) l'Arbitro fa un passo indietro, tutti i giudici si voltano indietro e salutano tutti insieme.

Dopo il saluto, l'Arbitro invita i Giudici e Kansa a prendere posto come specificato nel sistema a specchio per lo Shobu Sanbon o ai 4 angoli del sistema a bandierine per lo Shobu Ippon (fuori dall'area di gara) come mostrato di seguito:



24.2.1 I coaches devono sedere sul lato opposto del tavolo della giuria.

24.2.2 I pass dei coaches e degli atleti devono essere dati agli ufficiali del tavolo di giuria, che si assicureranno che sul tatami entrino i coaches e gli atleti corretti.

24.3 SOSPENSIONE DELL'INCONTRO



L'annuncio dello "Yame" fermerà temporaneamente l'incontro e ordinatamente gli atleti torneranno alla loro posizione iniziale. La ripresa dell'incontro sarà annunciata dall'Arbitro con "Tsuzukete Hajime".

24.3.1 ATOSHI BARAKU

L'addetto al tempo da con un gong, buzzer o con il fischiello l'indicazione di Atoshi Baraku, ancora 15 secondi.

24.4. FINE DELL'INCONTRO

Quando il tempo è finito, l'addetto al tempo deve dare due segnali con un gong, buzzer o con il fischiello. Dopo lo stop dell'incontro (Yame) l'Arbitro annuncia "Soremade". Egli controlla il punteggio e le penalità con il Kansa o i Giudici del tavolo di giuria ed annuncia la decisione. Dopo il saluto formale tra atleti, gruppo arbitrale e autorità/pubblico (Otagai ni Rei - Shomen ni Rei) l'incontro è ritenuto concluso.

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

25.1 Un Ippon è concesso quando una tecnica è precisa e potente, riconosciuta come decisiva, diretta verso una zona valida per il punteggio, alle seguenti condizioni:

- buona forma (tecnica, posizione ed equilibrio).
- forte vigore (kime),
- buona sportività, atteggiamento non malizioso,
- zanshin,
- tempismo adeguato,
- corretta distanza

Alcuni esempi di tecniche eseguite secondo le precedenti condizioni che devono essere considerate un Ippon:

- Quando un attacco è portato con perfetto tempismo dopo che l'avversario inizia a muoversi verso l'attaccante
- Quando l'attacco avviene immediatamente dopo che l'attaccante ha sbilanciato l'avversario
- Quando viene utilizzata una combinazione di tecniche successive ed efficaci
- Per l'uso combinato delle tecniche di tsuki e keri
- Per l'uso combinato delle tecniche di tsuki, keri e nage
- Quando l'avversario perde il suo spirito combattivo e volta le spalle all'attaccante
- Per attacchi efficaci portati verso parti indifese dell'avversario
- Per tecniche Jodan Geri efficaci

25.2 Un Waza-ari è assegnato per una tecnica per la quale non può essere assegnato Ippon. Il gruppo arbitrale per prima cosa deve valutare l'Ippon e assegnare un Waza-ari solo in seconda istanza.

25.3 La comunicazione del punteggio:

L'arbitro annuncia il punteggio nel seguente modo: chi ha fatto punto, a quale livello, con quale tecnica e il punto assegnato (Per es. : Aka/Shiro ... Jodan/Chudan ... Tsuki/Geri/Uchi ... Waza-ari/Ippon).

ART. 26: VITTORIA O SCONFITTA

Deve essere assegnata in base a:

26.1. Vittoria per punteggio Ippon / Sanbon.



- 26.2. Vittoria per giudizio (Hantei).
- 26.3. Sconfitta per squalifica (Hansoku, Shikaku).
- 26.4. Sconfitta per abbandono (Kiken).

26.1. **VITTORIA PER PUNTEGGIO IPPON O SANBON**

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

26.2 **VITTORIA PER GIUDIZIO (Hantei)**

26.2.1 In assenza, durante il tempo previsto per l'incontro, di punti Ippon/Sanbon o sconfitte dovute a squalifica (Hansoku) o abbandono (Kiken), viene presa una decisione (Hantei) basata su quanto segue:

26.2.2 Nel kumite Sanbon, nel caso in cui un concorrente segni almeno un Waza-ari in più dell'avversario, questo viene automaticamente dichiarato vincitore (Kachi).

26.2.3 Nel Kumite Sanbon Individuale, se la decisione è Hikiwake, seguirà una estensione dell'incontro (Encho-Sen).

26.2.4 Procedura **HANTEI**:

Nella decisione per Hantei, l'Arbitro Centrale si posiziona entro il limite dell'area di gara. Annuncia "Hantei" e contemporaneamente agli altri Giudici, al suo fischio, alzando il braccio verso l'atleta di sua preferenza: AKA / SHIRO oppure incrociando le braccia davanti al suo volto per un pareggio. Dopo aver confermato il risultato del voto, l'arbitro si sposta dentro l'area di gara e annuncia la decisione.

26.2.5 **CRITERI PER HANTEI**

- a) Se ci sono stati Waza-ari o Ippon.
- b) Nel Nihon e nel Sanbon Kumite: se ci sono stati avvertimenti (Atenai / Kinshi).
- c) Nel Kumite Ippon: se ci sono stati avvertimenti per Atenai, Jogai o Mubobi.
- d) La comparazione dell'attitudine al combattimento.
- e) L'abilità.
- f) Il vigore e lo spirito sportivo.
- g) Il numero di attacchi.
- h) La comparazione della strategia utilizzata.
- i) Fair play.

26.3 **SCONFITTA DOVUTA A PENALITA' - SQUALIFICA (Hansoku)**

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

26.3.1 Nel caso in cui un concorrente, dopo essere stato avvertito una volta, ripete atti o comportamenti simili che violano le regole, l'arbitro può annunciare la loro sconfitta a causa di avvertimenti già sostenuti.

26.3.2 Non obbedisce agli ordini dell'arbitro.



26.3.3 Se un concorrente diventa sovra-eccitato, a tal punto da essere considerato dall'arbitro un pericolo per se stesso o l'avversario.

26.3.4 Se l'azione o le azioni di un atleta sono considerate dannosi, violando intenzionalmente le regole che le vietano.

26.3.5 Altre azioni che vengano considerate violazione delle regole dell'incontro. Qualsiasi comportamento indisciplinato da persone collegate all'atleta, come il coach, i manager, i sostenitori, ecc. può comportare la squalifica dell'atleta e/o del team.

26.3.6 HANSOKU può essere comminato direttamente, senza seguire la scala delle penalità, se l'azione porta un handicap all'altro concorrente e le sue possibilità di vincita sono gravemente diminuite, ad esempio: lesioni facciali, naso rotto, mano/dito/ginocchio rotto, ecc ...

26.3.7 Qualsiasi concorrente (o squadra) che riceve HANSOKU nelle semifinali riceverà comunque una medaglia di bronzo.

26.3.8 Qualsiasi concorrente (o squadra) che riceve HANSOKU in finale riceverà ancora una medaglia d'argento.

26.3.9 Qualsiasi concorrente (o squadra) che riceve SHIKAKKU nella semifinale non riceverà una medaglia.

26.4 SCONFITTA PER RITIRO (Kiken)

26.4.1 Un concorrente che non sia in grado di continuare a competere o partecipare, per motivi diversi dalla lesione o che richieda il permesso di uscire dall'incontro, sarà dichiarato perdente per KIKEN.

ART. 27: ZONE E TECNICHE DA PUNTO

27.1 Le aree di punteggio devono essere limitate a quanto segue: testa, addome, collo, petto, lato e schiena (escluse le spalle).

27.1.1 La gola non è una zona da punteggio; è vietato attaccare la gola.

27.2 Una tecnica efficace portata simultaneamente con il gong che segnala la fine, deve essere conteggiata.

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

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

27.5 Tuttavia, se un concorrente che porta tale tecnica fosse all'interno dell'area di gara quando l'ha eseguita ed uscisse successivamente, questa sarà considerata valida. Il momento in cui viene dato lo "Yame" è utile per determinare se si è verificato Jogai.

27.6 Tecniche valide eseguite simultaneamente non vengono assegnate (Aiuchi).

ART. 28: AVVERTENZE E SANZIONI

Nelle competizioni WUKF esistono 3 categorie di avvertenze e sanzioni:

28.1 **ATENAI** - contatto eccessivo;

28.2 **KINSHI** - comportamenti proibiti;

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

28.1 ATENAI

28.1.1 Tecniche portate con eccessivo contatto, in funzione dell'area attaccata.

28.1.2 Le seguenti tecniche se eseguite con contatto:



- a) Attacchi agli arti superiori e inferiori, articolazione dell'anca, articolazioni del ginocchio, collo del piede e gli stinchi.
- b) Attacchi ai genitali ed alla gola.
- c) Attacchi a mano aperta al volto, alla gola ed al collo; Hiza Geri, Empi o Atama Uchi.
- d) Tecniche eseguite saltando (tipo Tobi Yoko Geri o Uraken Uchi).
- e) Tecniche pericolose di spazzata alle gambe (Ashi Barai non seguito da una tecnica o quando il piede colpisce la parte alta della gamba rischiando di procurare infortuni al ginocchio).

28.1.3 Proiezioni pericolose (senza nessuna assicurazione che l'avversario atterri in modo sicuro).

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



28.1.5 Il gesto per Atenai è: **(Fig 10)**

28.1.6 I possibili avvertimenti e penalità sono:

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

28.2 Categoria KINSHI

Le seguenti azioni e comportamenti sono proibiti e devono essere penalizzati:

28.2.1 Perdita di tempo.

Questo include il rifiuto a combattere, scappare dall'avversario ed interrompere ripetutamente l'incontro afferrando l'avversario o usando un contatto eccessivo del corpo.

28.2.2 **Azioni esagerate** (comportamento antisportivo, ecc.) e reazioni (es. lesioni finte, provocazione o espressioni inutili, simulazioni, reazione eccessiva al contatto leggero o cadute inuti).

28.2.3 **Qualsiasi comportamento che possa portare discredito al Karate** (questo include Coach, Manager e chiunque sia riconducibile all'atleta).

28.2.4 **Qualsiasi azione irrispettosa e non necessaria** è severamente vietata (gettare i guanti sul pavimento, rifiutarsi di partecipare al saluto finale dell'incontro, manifestare il disaccordo con le decisioni dell'arbitro durante l'incontro, ecc.).

28.2.5 **Qualsiasi situazione dove l'atleta mostra una mancanza di riguardo per la propria sicurezza o integrità, come segue:**

- a) Attaccare senza guardia a protezione della testa.



- b) Attaccare senza guardare il bersaglio
- c) Voltarsi dopo l'attacco (come azione tattica o teatrale) per attirare l'attenzione dell'Arbitro sulla tecnica.
- d) Esporre la schiena all'avversario, senza difesa.

28.2.6 Ogni situazione dove l'atleta tocca il pavimento fuori dall'area di gara con una parte del suo corpo, come segue:

- a. Se l'atleta esce deliberatamente od a seguito di una tecnica dell'avversario.
- b. Se l'atleta esegue una tecnica non efficace e subito dopo esce.
- c. Se Shiro esce dal Tatami subito dopo un attacco portato con successo da Aka, Yame deve essere eseguito nel momento del punto e non deve essere comminato Kinshi a Shiro.
- d. Se c'è una tecnica efficace, Yame deve essere eseguito al momento del punto. L'uscita si verifica quindi al di fuori del tempo di gara e non può essere penalizzata.
- e. Se Shiro esce dal Tatami nel momento in cui Aka segna il punto (ed Aka rimane dentro il Tatami) allora verrà assegnato il punto ad Aka e dato il Kinshi a Shiro.
- f. Il momento in cui viene eseguito Yame è determinante per stabilire la situazione di Kinshi.
- g. Kinshi non è comminato se l'atleta viene spinto fuori dall'area di gara dall'avversario.
- h. Gli avvertimenti devono aumentare di gravità fino a quando non viene raggiunta una penalità (Hansoku).

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

28.2.8 Attacchi non controllati (che oltrepassano il bersaglio).

28.2.9 I possibili avvertimenti e penalità sono:

- a. Primo avvertimento: Kinshi
- b. Secondo avvertimento: Kinshi Ni
- c. Avvertimento finale: Kinshi Chui
- d. Squalifica: Kinshi Hansoku

28.2.10 L'annuncio: **“Aka/Shiro, KINSHI”**



28.2.11 Il gesto per Kinshi è: **(Fig.11)**

28.3 SHIKAKKU

E' la radiazione dall'intera competizione ed è data nei seguenti casi:

28.3.1 Quando l'atleta non obbedisce agli ordini dell'Arbitro e diventa aggressivo.



- 28.3.2 Quando commette azioni che danneggiano l'onore ed il prestigio del Karate-Do o quando si ritiene che tali azioni violino le regole e lo spirito del Karate.
- 28.3.3 Quando l'atleta/i, i loro coach o altro membro/i di supporto alla squadra compiono gesti osceni od offensivi, fanno minacce o inveiscono contro gli Ufficiali di Gara o gli altri atleti.
- 28.3.4 Quando l'arbitro pensa che un concorrente abbia agito con malizia, senza pensare al benessere dell'avversario.
- 28.3.5 L'annuncio: l'Arbitro annuncerà "Aka/Shiro – SHIKAKKU."



- 28.3.6 Il gesto per Shikakku è: **(Fig 12)**
- 28.3.7 Prima di imporre lo Shikakku l'Arbitro deve consultare il Capo Tatami e dopo la Commissione Arbitrale WUKF.
- 28.3.8 Il concorrente che riceve lo Shikakku perderà tutte le posizioni vinte in quell'incontro/categoria. Non riceverà medaglie.
- 28.4 Coaches – avvertimenti e penalità**
- 28.4.1 I coach saranno puniti per cattivo comportamento (abusi verbali, aggressione fisica contro gli Ufficiali o contro i loro studenti).
- 28.4.2 La scala delle penalità per i coach avrà 3 (tre) livelli: Kinshi, Kinshi Chui e Kinshi Hansoku. In situazioni speciali può essere imposto direttamente il Kinshi Hansoku.
- 28.4.3 La decisione di avvertire o penalizzare un coach deve essere presa dal gruppo arbitrale assieme al Capo Tatami.
- 28.4.4 Dopo che è stata presa la decisione di dare un avvertimento al coach, il Capo Tatami segna una X sul retro del badge del coach e certifica la decisione con la sua firma.
- 28.4.5 Dopo il terzo avvertimento la Commissione Arbitrale WUKF gli vieterà di partecipare alla parte rimanente della competizione in qualità di coach.
- 28.4.6 La Commissione Arbitrale WUKF può anche imporgli la sospensione per un certo periodo di tempo da tutte le competizioni WUKF.

ART. 29: INFORTUNI ED INCIDENTI



Nel caso di un infortunio ad un concorrente, l'Arbitro dovrà immediatamente fermare l'incontro, assistere l'atleta infortunato e contestualmente chiamare il Medico di Gara.

29.1 DECISIONI DEL MEDICO DI GARA

29.1.1 Solamente il Medico di gara può prendere decisioni in merito ad un infortunio/incidente o alle condizioni psicologiche di un concorrente.

29.1.2 Un concorrente che vince un incontro per squalifica dell'avversario che gli/le ha provocato l'infortunio non può continuare a gareggiare senza il permesso del Medico di gara.

29.1.3 Quando un concorrente vince per squalifica dell'avversario che gli ha causato l'infortunio, il Capo Tatami invierà dal Medico l'atleta ferito insieme ad un Giudice. Il Medico di Gara compilerà il "Foglio Infortuni" (Fig.15). Il Foglio infortuni deve essere dato alla Giuria di Tavolo e sarà allegato al Foglio degli incontri della Categoria. Sarà responsabilità della Giuria di Tavolo controllare gli avanzamenti degli atleti nel successivo incontro e mostrare all'Arbitro il Foglio degli infortuni. In funzione delle indicazioni del Medico sul Foglio degli infortuni, l'Arbitro deciderà se l'atleta potrà o meno continuare la competizione.

Fig 15: Foglio degli infortuni

Data:	Ora:	Tatami N.	Nome del Capo Tatami
Numero e Nome del Concorrente	Federazione:	Nazionalità:	Natura dell'infortunio
Note del Medico	Raccomandazioni	Continua?	Firma del Medico/Timbro
		SI / NO	

29.1.4 Nessun punto può essere dato al concorrente che ferisce il suo avversario, anche se la ferita è lieve.

29.2 VITTORIA O ABBANDONO dopo un infortunio

29.2.1 Quando un concorrente subisce un lieve infortunio (ma non abbastanza grave da disabilitarlo) rifiuta di continuare l'incontro o chiede il permesso di uscire dall'incontro, deve essere dichiarato perdente per Kiken.

29.2.2 Se due atleti si danneggiano a vicenda o se si sono infortunati negli incontri precedentemente sostenuti e dichiarati dal Medico di Gara come impossibilitati a continuare, il risultato dell'incontro sarà:

- a) L'incontro è vinto dal concorrente che ha accumulato più punti.
- b) Se il punteggio è lo stesso, allora l'Arbitro chiama l'Hantei per decidere il vincitore.
- c) Nelle gare a squadre l'Arbitro annuncerà il pareggio (HIKIWAKE).

Se questo avviene durante l'ENCHO-SEN in una competizione a squadre, l'Arbitro chiamerà l'HANTEI per stabilire il risultato finale.



29.2.3 Nel caso di infortunio o infortuni durante un incontro di Kumite, per ragioni non dovute agli atleti o nel caso in cui entrambi i concorrenti si infortunano nello stesso momento per responsabilità di entrambi, il risultato dell'incontro sarà:

- a) Il concorrente che esce dall'incontro sarà dichiarato perdente per Kiken.
- b) Nel caso in cui entrambi gli atleti escano e le cause degli infortuni non siano ascrivibili ad entrambi, allora la decisione del risultato finale sarà presa con l'HANTEI.

29.2.4 Nel caso in cui un concorrente non sia in grado di continuare l'incontro per un infortunio o altra ragione fisica, in base al parere del Medico di Gara, l'Arbitro dovrà fermare l'incontro, sospendere l'atleta ed attribuire la vittoria come segue:

- a) Se l'infortunio è causato dall'avversario l'atleta sarà dichiarato vincitore.
- b) Se l'infortunio non è causato dall'avversario l'atleta sarà dichiarato perdente.

29.3 GRAVI INFORTUNI

Nel caso di gravi infortuni, la Commissione Disciplinare WUKF può imporre penalità aggiuntive.

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



PARTE 3: KUMITE SANBON
CAPITOLO 6: KUMITE SANBON INDIVIDUALE

- L'incontro individuale è deciso da "Shobu Sanbon".
- Il concorrente deve fare tre punti (6 WAZA-ARI, 3 IPPON, o una combinazione di entrambi) prima dell'avversario, entro il tempo limite.
- Nel Kumite Sanbon, è utilizzato il sistema a specchio per giudicare l'incontro.

ART. 30: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 1

KUMITE SHOBU SANBON - Individuale							
MASCHI				FEMMINE			
Nr.	Categoria	Età	Peso	Nr.	Categoria	Età	Peso
	Mini Cadets A	13 anni	- 45 kg		Mini Cadets A	13 anni	- 50 kg
	Mini Cadets B	13 anni	- 55 kg		Mini Cadets B	13 anni	- 55 kg
	Mini Cadets C	13 anni	- 65 kg		Mini Cadets C	13 anni	- 60 kg
	Mini Cadets D	13 anni	+ 65 kg		Mini Cadets D	13 anni	+ 60 kg
Cadets B - Tulle le cinture				Cadets B - Tulle le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Peso	Nr.	Categoria	Età	Peso
	Cadets B 1	14 a 15 anni	- 55 kg		Cadets B 1	14 a 15 anni	- 50 kg
	Cadets B 2	14 a 15 anni	- 65 kg		Cadets B 2	14 a 15 anni	- 55 kg
	Cadets B 3	14 a 15 anni	- 75 kg		Cadets B 3	14 a 15 anni	- 60 kg
	Cadets B 4	14 a 15 anni	+ 75 kg		Cadets B 4	14 a 15 anni	+ 60 kg
Cadets A - Tulle le cinture				Cadets A - Tulle le cinture			
	Cadets A 1	16 a 17 anni	- 55 kg		Cadets A 1	16 a 17 anni	- 50 kg
	Cadets A 2	16 a 17 anni	- 65 kg		Cadets A 2	16 a 17 anni	- 55 kg
	Cadets A 3	16 a 17 anni	- 75 kg		Cadets A 3	16 a 17 anni	- 60 kg
	Cadets A 4	16 a 17 anni	+ 75 kg		Cadets A 4	16 a 17 anni	+ 60 kg
Juniors - Tulle le cinture				Juniors - Tulle le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Peso	Nr.	Categoria	Età	Peso
	Juniors A	18 a 20 anni	- 65 kg		Juniors A	18 a 20 anni	- 55 kg
	Juniors B	18 a 20 anni	- 75 kg		Juniors B	18 a 20 anni	- 60 kg
	Juniors C	18 a 20 anni	- 85 kg		Juniors C	18 a 20 anni	- 65 kg
	Juniors D	18 a 20 anni	+ 85kg		Juniors D	18 a 20 anni	+ 65 kg
Seniors - Tulle le cinture				Seniors - Tulle le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Peso	Nr.	Categoria	Età	Peso



	Seniors A	21 a 35 anni	- 65 kg		Seniors A	21 a 35 anni	- 55 kg
	Seniors B	21 a 35 anni	- 75 kg		Seniors B	21 a 35 anni	- 60 kg
	Seniors C	21 a 35 anni	- 85 kg		Seniors C	21 a 35 anni	- 65 kg
	Seniors D	21 a 35 anni	+ 85 kg		Seniors D	21 a 35 anni	+ 65 kg
Veterans - Tulle le cinture				Veterans - Tulle le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Peso	Nr.	Categoria	Età	Peso
	Veterans A	36 a 40 anni	Open		Veterans A	36 a 40 anni	Open
	Veterans B	41 a 45 anni	Open		Veterans B	41 a 45 anni	Open
	Veterans C	46 a 50 anni	Open		Veterans C	46 a 50 anni	Open
	Veterans D	51 a 60 anni	Open		Veterans D	51 a 60 anni	Open
	Veterans E	61 anni e oltre	Open		Veterans E	61 anni e oltre	Open

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

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

ART. 32: PARITA' ED ESTENSIONE

32.1 IL PAREGGIO

32.1.1 Nel caso di parità (stesso punteggio, incluso 0-0) dopo la fine del tempo, in un incontro individuale sarà chiamato l'HANTEI.

32.1.2 La decisione può essere NO KACHI per Aka o Shiro (basata sui criteri usati per l'HANTEI) o può essere HIKIWAKE. In un incontro di kumite sanbon individuale, se la decisione è Hikiwake, seguirà un Enchosen (estensione dell'incontro).

32.2 L'ESTENSIONE (Encho-Sen)

32.2.1 L'Arbitro comanda l'inizio dell'estensione dell'incontro con "Encho-Sen - Shobu Hajime".

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

32.2.3 L'esito dell'Estensione sarà decisa dal primo concorrente che porta una tecnica valida (vittoria immediata).

32.2.4 Tutti i punteggi e gli avvertimenti dell'incontro sono riportati nell'estensione.

32.2.5 Se dopo l'Encho-Sen non ci sono stati punti, deve essere presa una decisione (Hantei), basata sull'Estensione dell'incontro. Il gruppo arbitrale deve decidere fra AKA o SHIRO NO KACHI.

CAPITOLO 7: KUMITE A SQUADRE SANBON

Ogni incontro individuale sarà deciso in accordo con le regole dell'incontro del "Sanbon Kumite" individuale.



ART. 33: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 2

KUMITE SHOBU SANBON - <i>Squadre</i>							
MASCHI				FEMMINE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Peso	Nr.	Categoria	Età	Peso
	Cadets B	14 a 15 anni	Open		Cadets B	14 a 15 anni	Open
	Cadets A	16 a 17 anni	Open		Cadets A	16 a 17 anni	Open
	Juniors	18 a 20 anni	Open		Juniors	18 a 20 anni	Open
	Seniors	21 a 35 anni	Open		Seniors	21 a 35 anni	Open

ART. 34: INCONTRO SANBON A SQUADRE

34.1 Prima di ogni incontro a squadre, un rappresentante deve dare al Tavolo di giuria una lista di ingresso con riportato il nome e l'ordine di combattimento di ogni membro della squadra, scritto sul modulo "Ordine di combattimento" (vedi Tabella 3).

Tabella 3

SCOTLAND TEAM 'A' (il numero del concorrente)	Incontro 1	Incontro 2	Incontro 3	Incontro 4
1004	1	2		
1024	2	1		
1029	3	3		

34.1.1 L'ordine di combattimento può essere cambiato per ogni incontro, ma una volta notificato non è più modificabile.

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

34.1.3 Se l'ordine di combattimento viene cambiato senza notificarlo al Tavolo di Giuria prima dell'inizio dell'incontro, la squadra sarà squalificata.

34.2 Gli incontri tra i singoli membri delle squadre devono essere condotti secondo l'ordine predeterminato.

ART. 35: I COMPONENTI DELLA SQUADRA SANBON

35.1 La squadra deve essere composta da 3 atleti.

35.1.1 La squadra che non ha tre atleti all'inizio del primo incontro della competizione non può essere considerata completa e sarà dichiarata Kiken.

35.1.2 Ogni squadra può avere una sola riserva, che può sostituire un concorrente infortunato o se richiesto dal coach. Comunque la sostituzione può essere fatta solo nel successivo turno.

35.2 All'inizio dell'incontro solo la squadra (3 componenti), senza la riserva, dovrà disporsi in linea sul Tatami.



35.3 Se durante un incontro un membro della squadra si infortuna ed il Medico di Gara dice che non può continuare la gara, la squadra sarà autorizzata ad utilizzare la riserva nel turno successivo.

35.4 Se durante un incontro un altro membro della squadra si infortuna ed il Medico di Gara dice che non può continuare la gara, la squadra sarà autorizzata a continuare la categoria con soli due atleti.

ART. 36: CRITERI PER DECIDERE IL VINCITORE NEL SANBON KUMITE A SQUADRE

36.1 Il vincitore di un incontro a squadre sarà deciso in funzione dei risultati degli incontri individuali.

36.1.2 Se alla fine del tempo previsto (in un incontro individuale) non c'è punteggio o il punteggio è in parità, la decisione sarà HIKIWAKE. Non deve essere chiamato l'HANTEI.

36.2 I criteri per decidere il vincitore di un incontro a squadre sono i seguenti (in ordine discendente di importanza):

- a) Numero di vittorie.
- b) Il punteggio totale di ogni squadra (Ippon e Waza-ari sono sommati insieme).
- c) Il numero di Ippon di ogni squadra (la squadra vincente sarà quella che ha fatto più Ippon).
- d) Incontro supplementare.

36.3 Vittorie per irregolarità, squalifica o abbandono volontario (Kiken) di un avversario saranno contate, nell'incontro a squadre, come 3 Ippon. L'avversario (il perdente) manterrà il punteggio fatto al momento della squalifica.

ART. 37: PAREGGIO E INCONTRO SUPPLEMENTARE

37.1 Quando, dopo aver considerato quanto riportato al punto 36.2/a/b/c, persiste un pareggio tra squadre, dovrà essere svolto un incontro supplementare tra un rappresentante di ognuna delle due squadre contendenti.

37.2 Se il risultato dell'incontro supplementare è di parità, sarà svolta una estensione dell'incontro (Encho-Sen). Il risultato dell'estensione sarà deciso dalla prima tecnica valida (vittoria immediata). Se alla fine del tempo assegnato per l'Encho-Sen non è stato ancora segnato un punto, deve essere presa una decisione (Hantei) dal gruppo di Giudici. L'Arbitro, lo Specchio ed il Kansa non possono dare Hikiwake ma devono decidere No Kachi per Aka o Shiro.

CAPITOLO 8: KUMITE A SQUADRE SANBON ROTATION

In linea di principio le regole sono similare allo **SHOBU SANBON INDIVIDUALE** e sarà utilizzato il sistema a specchio per giudicare l'incontro.

ART. 38: CATEGORIE AMMESSE

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



Tabella 4

KUMITE SHOBU SANBON _ Squadre Rotation							
MASCHI				FEMMINE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Nr.	Categoria	Età	peso	Nr.	Categoria	Età	peso
	Mini Cadets	13 anni	Open		Mini Cadets	13 anni	Open
	Cadets B	14 a 15 anni	Open		Cadets B	14 a 15 anni	Open
	Cadets A	16 a 17 anni	Open		Cadets A	16 a 17 anni	Open
	Juniors	18 a 20 anni	Open		Juniors	18 a 20 anni	Open
	Seniors	21 a 35 anni	Open		Seniors	21 a 35 anni	Open
	Veterans	36 anni e oltre	Open		Veterans	36 anni e oltre	Open

ART. 39: DURATA

- 39.1 Nel Kumite Rotation a squadre la durata di ogni incontro sarà 6 minuti tempo continuato (running time).
39.2 Il cronometro sarà fermato solo quando l'Arbitro chiederà "Tempo".

ART. 40: L'INCONTRO A SQUADRE ROTATION

- 40.1 La squadra Rotation Sanbon deve essere composta da 3 componenti per ogni incontro.
40.1.1 La squadra che non ha 3 componenti all'inizio di ogni incontro della gara non potrà gareggiare e sarà dichiarata Kiken.
40.2 Ogni squadra può avere solo una riserva, che potrà essere sostituita in caso di infortunio di un concorrente o su richiesta del coach. comunque la sostituzione potrà avvenire solamente nell'incontro successivo.
40.3 Lo spirito di squadra richiede che ogni concorrente debba combattere almeno una volta e per almeno 15 secondi durante il tempo prescritto (6 minuti).
40.4 Se alla fine dell'incontro (dopo 6 minuti) un componente non ha combattuto, la squadra sarà squalificata (Hansoku).
40.4.1 **ECCEZIONE:** se un concorrente raggiunge un vantaggio di 6 punti (3 Ippon o 6 waza-ari o una combinazione di Ippon e Waza-ari), rispetto all'altra squadra prima che suoni la campanella di fine tempo, la sua squadra è dichiarata vincitrice anche se gli altri membri della sua squadra non hanno combattuto.

ART. 41: CRITERI PER DECIDERE LA SQUADRA VINCENTE

- 41.1 Non ci sono limiti di punti che possono essere segnati. Ogni squadra deve segnare più punti dei suoi avversari, durante i 6 minuti.



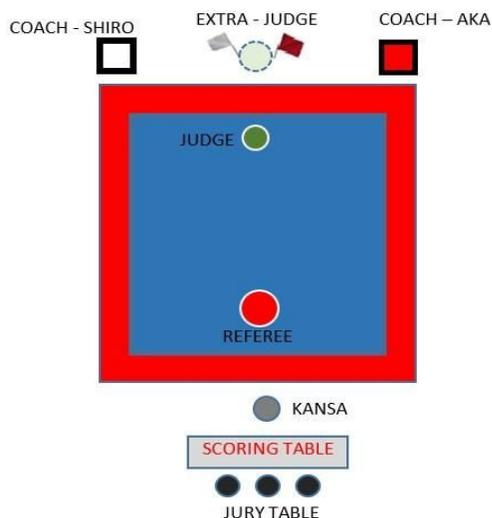
- 41.2 Alla fine del tempo, vincitrice sarà la squadra che ha segnato più punti (punteggio totale) rispetto all'avversaria, durante i 6 minuti.
- 41.3 Comunque se una delle squadre ha un vantaggio di 6 punti (3 Ippon o 6 waza-ari o una combinazione di Ippon e Waza-ari) rispetto all'altra entro i 6 minuti di tempo previsto, sarà dichiarata vincitrice.

ART. 42: PAREGGIO NEL ROTATION A SQUADRE

- 42.1 Se dopo 6 minuti c'è una parità la squadra che ha più Ippon sarà dichiarata vincitrice.
- 42.2 Se la parità persiste, sarà chiamato l'HANTEI. La decisione può essere AKA/SHIRO NO-KACHI o HIKIWAKE. In caso di HIKIWAKE ci saranno 2 minuti di estensione dell'incontro (Encho-Sen) e la squadra che segnerà il primo punto sarà dichiarata vincitrice. Ogni coach dovrà scegliere 1 concorrente della squadra per iniziare l'estensione. Questo concorrente potrà essere sostituito dopo che l'estensione è iniziata.

ART. 43: SOSTITUZIONI NELLA SQUADRA ROTATION

- 43.1 Sarà utilizzato un Giudice addetto al cambio; sarà posizionato fuori dal tatami sul lato opposto del tavolo di Giuria ed avrà due bandierine (AKA e SHIRO) (vedi figura seguente).



- 43.1.1 L'unica funzione del Giudice Extra addetto al cambio è quella di indicare all'Arbitro quando e quale concorrente dovrebbe essere cambiato.

- 43.1.2 Il Giudice addetto al cambio non dovrà dare la sua opinione sul punteggio, avvertimenti o penalità e non dovrà partecipare all'Hantei.

- 43.2 Durante l'incontro il coach o in circostanze eccezionali, con il permesso della Commissione Arbitrale WUKF, il capitano della squadra, può effettuare sostituzioni tra i tre membri della squadra a loro discrezione. Un concorrente che è già stato sostituito può rientrare e combattere nuovamente nello stesso incontro, ogni volta quando richiesto.

- 43.3 La richiesta di cambio può essere fatta solamente PRIMA

dell'Atoshi Baraku.

- 43.4 Il concorrente che deve essere sostituire il compagno deve essere pronto ed avere l'equipaggiamento con le protezioni richieste quando l'Arbitro lo chiama sul Tatami.

PROCEDURA PER IL CAMBIO



- 43.5 I Coach devono sedersi su apposite sedie poste su entrambi i lati del Giudice addetto al cambio (vedere la figura sopra).
- 43.6 Mentre un membro della squadra è sul Tatami, gli altri 2 membri dovranno essere sempre equipaggiati e pronti ad essere chiamati sul Tatami.
- 43.7 Quando il Coach vuole effettuare una sostituzione deve chiedere “CAMBIO” al Giudice addetto al cambio.
- 43.8 Il Giudice addetto al cambio deve convalidare la richiesta ed assicurarsi (controllando lo schermo del punteggio ufficiale) che siano trascorsi 15 secondi dal cambio precedente.
- 43.9 Il Giudice addetto al cambio, usa il fischio, la bandierina ed il comando “CAMBIO”, indicando all’Arbitro di fermare l’incontro per permettere la sostituzione.
- 43.10.1 Solo l’Arbitro può decidere quando fermare l’incontro e permettere la sostituzione, annunciando “CAMBIO”. La sostituzione deve essere fatta in un massimo di 3 secondi. Se il tempo per il cambio supera 3 secondi, l’Arbitro penalizzerà la squadra per perdita di tempo con Kinshi e non permettendo la sostituzione.
- 43.10.2. Se un concorrente viene sostituito senza il comando dell’Arbitro, la squadra sarà penalizzata con Kinshi.
- 43.11 Quando una sostituzione è effettuata, l’avversario deve combattere per almeno altri 15 secondi prima che possa essere sostituito.
- 43.12 Non possono essere sostituiti entrambi i concorrente nello stesso momento. Il Giudice addetto al cambio deve prestare attenzione a quale squadra chiede per prima il cambio.

ART. 44: PENALITA’ NELLA SQUADRA ROTATION

- 44.1 Tutti gli avvertimenti dati agli atleti di una squadra nello stesso incontro sono sommati a quelli dati al componente che entra per combattere.
Esempio: Se un concorrente è stato penalizzato con ATENAI CHUI per contatto eccessivo, il compagno che entra sul Tatami per sostituirlo, automaticamente riceve le sue penalità e se commette un altro Atenai verrà penalizzato con Atenai Hansoku.
- 44.2 In un incontro a squadre se un concorrente è penalizzato con HANSOKU, l’intera squadra sarà squalificata.
- 44.3 In un incontro a squadre se un concorrente è penalizzato con SHIKKAKU, l’intera squadra sarà eliminata dall’intera gara.
- 44.3.1 Prima di applicare la penalità SHIKKAKU l’Arbitro deve consultare il Capo Tatami e la Commissione Arbitrale WUKF.



PARTE 4: KUMITE NIHON

Incontro a due punti: vince l'atleta che segna due Ippon (4 Waza-ari o una combinazione di waza-ari e Ippon) prima dell'avversario entro il tempo di gara.

Il concorrente devono avere compiuto un'età tra 6 e 12 anni entro il giorno della gara.

CAPITOLO 9: KUMITE NIHON INDIVIDUALE

ART. 45: CATEGORIE PERMESSE

Tabella 5

KUMITE SHOBU NIHON							
MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Altezza	Nr.	Categoria	Età	Altezza
	Children A	Under 7 anni	Open		Children A	Under 7 anni	Open
	Children B	7 anni	Open		Children B	7 anni	Open
	Children C	8 anni	Open		Children C	8 anni	Open
	Children D	9 anni	Open		Children D	9 anni	Open
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Altezza	Nr.	Categoria	Età	Altezza
	Children E	10 anni	-1.45 m		Children E	10 anni	-1.45 m
	Children F	10 anni	+1.45 m		Children F	10 anni	+1.45 m
	Children G	11 anni	- 1.50 m		Children G	11 anni	- 1.50 m
	Children H	11 anni	+1.50 m		Children H	11 anni	+1.50 m
	Children I	12 anni	- 1.55 m		Children I	12 anni	- 1.55 m
	Children J	12 anni	+1.55 m		Children J	12 anni	+1.55 m

In linea di principio, Kumite Nihon Children ha regole simili al Kumite Sanbon *eccetto*:

ART. 46: DURATA

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

ART. 47: PROTEZIONI

47.1 Protezioni obbligatorie: Caschetto, Protezione del corpo o del petto, Guantini;

47.2 Protezioni permesse: parastinchi bianchi e protezione del collo del piede e conchiglia



ART. 48: CONTATTO E TECNICHE PROIBITE

48.1 Contatto eccessivo sulla faccia o caschetto.

48.1.1 Sono permessi tocchi “Leggeri” con le mani o i piedi sul caschetto. Comunque le tecniche non devono spingere indietro e fare tornare avanti la testa dell’avversario. Se questo succede deve essere dato un avvertimento o una penalità.

48.2 Contatto eccessivo (impatto) sul petto.

48.2.1 Se c’è stato contratto sul corpo ed è presente un segno evidente, l’Arbitro deve immediatamente punire il colpevole con un avvertimento o una penalità.

48.3 Tecniche NAGE (Ashi Barai ecc.)

48.4 Non è consentito afferrare, spazzare o proiettare in modo pericoloso.

ART. 49: HANTEI NEL KUMITE NIHON

49.1 Se dopo la fine dell’incontro il punteggio è uguale, deve essere chiamato l’Hantei. La decisione può essere solamente Aka o Shiro No Kachi. Nel Kumite Nihon non può essere presa la decisione Hikiwake



CAPITOLO 10: KUMITE NIHON A SQUADRE ROTATION

ART. 50: CATEGORIE PERMESSE

Tabella 6

KUMITE SHOBU NIHON <i>Squadre Rotation</i>							
MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Peso	Nr.	Categoria	Età	Peso
	Children A	meno di 11 anni	Open		Children A	meno di 11 anni	Open
	Children B	11-12 anni	Open		Children B	11-12 anni	Open

50.1 Tutti gli articoli del Capitolo 8, “Squadre Kumite Rotation Sanbon”, rimangono validi per le Squadre ROTATION NIHON, con l’eccezione di quanto segue:

50.1.1 La durata di ogni incontro a Squadre Kumite Rotation sarà di **4 minuti tempo continuato**.

50.1.2 Comunque, se una squadra raggiunge un vantaggio di **“4 punti”** (2 Ippon o 4 waza-ari o una combinazione di Ippon e Waza-ari) entro i 4 minuti del tempo previsto, questa sarà dichiarata vincitrice.

50.1.3 Le regole riguardo contatti e tecniche proibite (Art. 48) si applicano anche alle Squadre Shobu Nihon Rotation.

50.2 HANTEI NELLE SQUADRE ROTATION NIHON

50.2.1 Se al termine dell’incontro il punteggio è uguale, viene chiamato l’Hantei La decisione potrà essere solamente Aka o Shiro No Kachi Nel Kumite Nihon non può essere dato l’Hikiwake.

PARTE 5: KUMITE IPPON

IPPON KUMITE è un incontro ad un punto. Vince il concorrente che realizza un punto - per Ippon o 2 Waza-ari, prima dell’avversario entro il limite di tempo.



CAPITOLO 11: KUMITE IPPON INDIVIDUALE

ART. 51: CATEGORIE PERMESSE NEL KUMITE INDIVIDUALE SHOBU IPPON

51.1 Non ci sono categorie Children di kumite ippon.

Tabella 7

KUMITE SHOBU IPPON <i>INDIVIDUALE</i>							
MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Peso	Nr.	Categoria	Età	Peso
	Mini Cadets A	13	-1.65 m		Mini Cadets A	13	-1.65 m
	Mini Cadets B	13	+1.65 m		Mini Cadets B	13	+1.65 m
	Children A	14 - 15	Aperto		Children A	14 - 15	Aperto
	Children B	16 - 17	Aperto		Children B	16 - 17	Aperto
	Juniors	18 - 20	Aperto		Juniors	18 - 20	Aperto
	Seniors A	21 - 35	- 70 kg		Seniors A	21 - 35	Aperto
	Seniors B	21 - 35	+70 kg				
	Veterani A	36 - 40	Aperto		Veterani A	36 - 40	Aperto
	Veterani B	41 e sopra	Aperto		Veterani B	41 e sopra	Aperto

ART. 52: DURATA DELL'INCONTRO

52.1 La durata dell'incontro è 2 minuti di tempo continuato. Il cronometro può essere fermato dall'Arbitro con la richiesta "Tempo".

ART. 53: SISTEMA DI GIUDIZIO

53.1 In generale, nel Kumite Shobu Ippon, è utilizzato il "sistema a bandierine" per indicare l'opinione dei Giudici.

53.2. Nel "Sistema a bandierine" ci sono un Arbitro Centrale e 4 Giudici di Angolo che giudicheranno l'incontro. I 4 Giudici di angolo segneranno la loro opinione all'Arbitro centrale tramite le bandierine (vedere l'Art.20).

ART. 54: SAI SHIAI



54.1 Nel caso di un pareggio in un incontro individuale si svolgerà un nuovo incontro completo (Sai Shiai).

54.2 Tutti i punti e gli avvertimenti non saranno conteggiati nel Sai Shiai, in quanto deve essere considerato come un nuovo incontro.

54.3 Nell'eventualità di un nuovo pareggio al termine dello Sai Shiai, l'Arbitro chiamerà l'HANTEI. I Giudici dovranno decidere il vincitore basandosi solamente sullo Sai Shiai.

ART. 55: AZIONI E TECNICHE PROIBITE

In questa categoria i seguenti attacchi e tecniche sono considerate proibite e saranno penalizzate:

55.1 Categoria ATENAI

55.1.1 Tecnica portata con eccessivo contatto, in funzione dell'area attaccata.

55.1.2 Le seguenti tecniche portate con contatto:

- f) Attacchi agli arti superiori e inferiori, articolazione dell'anca, articolazioni del ginocchio, collo del piede e gli stinchi.
- g) Attacchi ai genitali o alla gola.
- h) Tecniche a mano aperta al volto, gola e collo; Hiza Geri; Empi o Atama Uchi.
- i) tecniche in salto (come Tobi Yoko Geri o Uraken Uchi).
- j) Tecniche di spazzata pericolose (Ashi Barai non seguito da una tecnica o spazzate sulla parte alta della gamba che potrebbero causare infortuni alle ginocchia).
- k) Proiezioni pericolose (senza assicurarsi che l'avversario atterri in sicurezza).

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



55.1.5 La gestualità di Atenai è: **(Fig 10)**

55.1.6 I possibili avvertimenti e penalità sono:

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

55.2 MUBOBI

Ogni situazione dove l'atleta mostra "mancanza di riguardo per la propria sicurezza o integrità", come:

- a. Attaccare senza una guardia a protezione della testa.
- b. Attacchi non controllati (che eccedono o superano il bersaglio).
- c. Attacchi senza seguire il bersaglio con gli occhi.



- d. Voltarsi dopo un attacco (come azione o gesto teatrale) per richiamare l'attenzione dell'arbitro sulla tecnica. In concorrente resta indifeso con la schiena esposta.
- e. **Perdita di tempo**: questo include il rifiuto a combattere, scappare dall'avversario ed interrompere continuamente l'incontro con prese o contatti non necessari con il corpo dell'avversario.
- f. **Azioni esagerate** (comportamento antisportivo, ecc.) e reazioni (per es. ingiurie, gesti volgari o osceni, abusi verbali, provocazioni o espressioni inutili, simulazioni, reazioni eccessive per un contatto leggero o cadute inutili).
- g. **Ogni comportamento che possa portare discredito al Karate-Do** (questo include Coach, Manager e chiunque altro sia riconducibile al concorrente).
- h. **Ogni azione irrispettosa e non necessaria** è rigorosamente proibita (gettare i guantini sul pavimento, rifiutarsi di partecipare al saluto alla fine dell'incontro, disapprovare le decisioni del Gruppo Arbitrale durante l'incontro, ecc.).
- i. **Afferrare** (senza fare seguire una tecnica).

55.3 JOGAI

Toccare il pavimento fuori dall'area di gara con una parte del corpo

- a) Se l'atleta esce deliberatamente o a seguito di una tecnica dell'avversario.
- b) Se un concorrente porta una tecnica senza successo e subito dopo esce, deve essere chiamato lo Yame e dato Jogai.
- c) Se Shiro esce dal Tatami appena dopo un attacco portato con successo da Aka, lo Yame sarà dato sul punto e non sarà assegnato Jogai a Shiro.
- d) Se c'è una tecnica efficace, lo Yame dovrebbe essere dato al momento del punto. L'uscita si verifica quindi al di fuori del tempo di gara e non può essere penalizzata.
- e) Se Shiro esce dal Tatami nel momento in cui Aka segna il punto (ed Aka rimane dentro il Tatami) allora verrà assegnato il punto ad Aka e dato Jogai a Shiro.
- f) Il momento in cui viene annunciato lo Yame è determinante per stabilire la situazione del Jogai.
- g) Non è dato Jogai se l'atleta viene spinto fuori dall'area di gara dall'avversario.

55.4 Gli avvertimenti e le penalità sono i seguenti:

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

55.4.1 Non sono sommabili le penalità tra:

- a. Atenai, Chui, Hansoku.
- b. Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.
- c. Mubobi, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku.

55.4.2 Gli avvertimenti devono aumentare di gravità fino a quando non viene imposta una penalità (Atenai, Chui, Hansoku).

55.4.3 Non può essere assegnato un punto ad un concorrente che infortuna l'avversario durante una tecnica, può solo ricevere un avvertimento.

55.5 SHIKAKKU

E' la squalifica dall'intera competizione ed è data nei seguenti casi:



- 55.5.1 Quando l'atleta non obbedisce agli ordini dell'Arbitro e diventa aggressivo.
- 55.5.2 Quando commette azioni che danneggiano l'onore ed il prestigio del Karate-Do, o quando si ritiene che tali azioni violino le regole e lo spirito del Karate.
- 55.5.3 Quando l'atleta/i, i loro coach o altro membro/i di supporto alla squadra compiono gesti osceni od offensivi, minacciano o inveiscono contro gli Ufficiali di Gara o gli altri atleti.
- 55.5.4 Quando l'arbitro pensa che un concorrente abbia agito con malizia, senza pensare al benessere dell'avversario
- 55.5.5 L'annuncio: L'Arbitro annuncerà "Aka/Shiro – SHIKAKKU."



55.5.6 Il gesto per Shikakku è: **(Fig 12)**

55.5.7 Prima di imporre lo Shikakku l'Arbitro deve consultare il Capo Tatami e dopo la Commissione Arbitrale WUKF.

55.5.8 Il concorrente che riceve lo Shikakku perderà tutte le posizioni vinte in quell'incontro/categoria. Non riceverà medaglie.

CAPITOLO 12: KUMITE IPPON A SQUADRE

ART. 56: CATEGORIE AMMESSE

Tabella 8

KUMITE SHOBU IPPON – SQUADRE							
MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Peso	Nr.	Categoria	Età	Peso
	Cadets B	14 a 15 anni	OPEN		Cadets B	14 a 15 anni	OPEN
	Cadets A	16 a 17 anni	OPEN		Cadets A	16 a 17 anni	OPEN
	Juniors	18 a 20 anni	OPEN		Juniors	18 a 20 anni	OPEN
	Seniors	21 a 35 anni	OPEN		Seniors	21 a 35 anni	OPEN

ART. 57: INCONTRO A SQUADRE IPPON



57.1 Prima di ogni incontro a squadre, un rappresentante delle squadre deve dare al Tavolo della Giuria la lista ufficiale con indicato i nomi e l'ordine di combattimento per ogni componente.

57.1.1 L'ordine di combattimento può essere cambiato per ogni turno, ma se non viene comunicato questo non è ammesso.

57.1.2 L'utilizzo di una riserva costituisce cambio dell'ordine di combattimento.

57.1.3 Se l'ordine di combattimento è cambiato, senza notificarlo al Tavolo della giuria, la squadra sarà squalificata.

57.2 L'incontro individuale tra i membri delle squadre deve avvenire nell'ordine predeterminato.

ART. 58: I MEMBRI DELLA SQUADRA IPPON

58.1 La squadra deve essere composta da tre atleti ed una riserva.

58.1.1 Ogni squadra può avere solo una riserva che sostituirà un componente infortunato o se richiesto dal coach. Comunque la sostituzione può essere fatta solamente nel turno successivo.

58.2 All'inizio di ogni incontro, solo la squadra (3 componenti), senza la riserva, si disporrà in linea sul tatami.

58.2.1 Una squadra che non ha 3 componenti all'inizio del primo incontro della gara sarà considerata non completa e dichiarata Kiken.

58.3 Se durante l'incontro un componente si infortuna ed il Medico di gara dice che non può continuare la gara, la squadra potrà utilizzare la riserva per gareggiare nel turno successivo.

58.3.1 Se durante un incontro un altro membro della squadra si infortuna ed il Medico di Gara dice che non può continuare la gara, la squadra sarà autorizzata a competere nella restante parte della categoria con soli 2 componenti.

ART. 59: CRITERI PER DECIDERE LA VITTORIA NELLA SQUADRA IPPON

59.1 Il vincitore di un incontro a squadre sarà deciso sulla base degli incontri individuali.

59.2 Il criterio per decidere il vincitore di un incontro a squadre è basato sul numero di incontro individuali vinti da ogni squadra.

59.3 L'incontro a squadre sarà deciso in base ai seguenti criteri (in ordine discendente di importanza):

- 1) Numero di vittorie.
- 2) Numero di Ippon.
- 3) Numero di Waza-ari (saranno conteggiati solo Waza-ari segnati negli incontri individuali vinti).
- 4) Incontro supplementare (Sai Shiai).

59.4 Quando una squadra pareggia contro l'avversaria secondo la valutazione indicata in 59.3a/b/c, la decisione deve essere basata sul risultato dell'incontro Sai Shiai, condotto tra un rappresentante di ogni squadra. Se non



vengono fatti punti il Gruppo Arbitrale dovrà prendere una decisione (Hantei). I Giudici devono votare per il vincitore, attenendosi solamente all'incontro Sai Shiai.

- 59.5 Le vittorie per scorrettezza, squalifica o abbandono volontario dell'avversario saranno conteggiate come 1 Ippon e all'avversario sarà assegnato il punteggio al momento della squalifica.
- 59.6 Se in un incontro un concorrente segna un waza-ari e successivamente un ippon, nella valutazione l'Ippon deve essere considerato.

CAPITOLO 13: KUMITE IPPON A SQUADRE ROTATION

ART. 60: CATEGORIE PERMESSE

60.1 Le categorie del Rotation Ippon Kumite a squadre sono solo per Mini Cadets, Cadets, Juniors, Seniors e Veterans.

Tabella 9

KUMITE SHOBU IPPON – SQUADRE ROTATION							
MASCHILE				FEMMINILE			
Tutte le cinture				Tutte le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Peso	Nr.	Categoria	Età	Peso
	Mini Cadets	13 anni	OPEN		Mini Cadets	13 anni	OPEN
	Cadets B	14 to 15 anni	OPEN		Cadets B	14 to 15 anni	OPEN
	Cadets A	16 to 17 anni	OPEN		Cadets A	16 to 17 anni	OPEN
	Juniors	18 to 20 anni	OPEN		Juniors	18 to 20 anni	OPEN
	Seniors	21 to 35 anni	OPEN		Seniors	21 to 35 anni	OPEN
	Veterans	36 anni e oltre	OPEN		Veterans	36 anni e oltre	OPEN

ART. 61: DURATA DI UN INCONTRO

61.1 La durata di un incontro di Rotation Ippon kumite a squadre è di 4 minuti tempo continuato. Il cronometro sarà fermato solo quando l'Arbitro chiama "Tempo".

ART. 62: I COMPONENTI DELLA SQUADRA ROTATION IPPON

- 62.1 La squadra deve essere composta da tre componenti ed una riserva.
- 62.2 Devono essere presenti almeno tre componenti nella squadra per poter gareggiare
- 62.3 Lo spirito di squadra richiede che tutti i componenti devono combattere per almeno 15 secondi durante il tempo prescritto (4 minuti).



- 62.4 Ogni squadra può avere un componente di riserva che può essere utilizzato nel caso di un infortunio, ma solamente nel combattimento successivo.
- 62.5 Quando un nuovo concorrente entra sul tatami, entrambi gli atleti devono combattere almeno 15 secondi prima che possa effettuarsi un altro cambio.
- 62.6 Se alla fine dell'incontro (dopo 4 minuti), uno dei membri non ha combattuto, la squadra interessata sarà squalificata (Hansoku).
- 62.7 Se, in una azione, uno o due componenti subiscono un Ippon, sarà eliminato e non potrà più gareggiare in quell'incontro. Dovrà sedersi fuori dal Tatami. Potrà comunque combattere nel Sai Shiai.

ART. 63: PUNTI NELLA SQUADRA ROTATION

- 63.1 La prima squadra che segna 6 waza-ari o 3 ippon sarà dichiarata vincitrice.
- 63.2 Alla fine dei 4 minuti vincerà la squadra che ha segnato più punti. Se avranno lo stesso punteggio vincerà la squadra con più ippon.
- 63.3 Se non c'è un chiaro vincitore, l'Arbitro chiamerà SOREMADE. Successivamente chiamerà l'HANTEI. Secondo il parere dei Giudici d'Angolo l'Arbitro annuncerà il risultato dell'incontro, Aka/Shiro No Kachi o Hikiwake. Nel caso di Hikiwake si svolgerà il Sai Shiai (4 minuti o 6 waza-ari o 3 ippon).
- 63.3.1 Se alla fine del Sai Shiai non ci sarà un chiaro vincitore, l'Arbitro chiamerà l'Hantei. I giudici dovranno esprimere la loro scelta tra Aka No Kachi o Shiro No Kachi.
- 63.3.2 Nell'Hantei, ogni Giudice dovrà prendere la propria decisione seguendo i seguenti criteri:
- a) Numero di Ippon segnati;
 - b) Numero di Waza-ari segnati;
 - c) Se ci sono avvertimenti per contatto (Atenai);
 - d) Se ci sono avvertimenti per Jogai;
 - e) Se ci sono avvertimenti per Mubobi.
 - f) Spirito combattivo dimostrato;
 - g) Numero di tecniche offensive.
 - h) Fair-play

ART. 64: SOSTITUZIONE NELLA SQUADRA ROTATION

- 64.1 Il coach può sostituire un componente ogni volta che ritiene necessario, ma l'atleta deve essere pronto ad entrare nell'area di combattimento (Tatami) appena l'Arbitro lo consente
- 64.2 Procedura di sostituzione (vedere Art.43/ § 43.5 – § 43.12)



64.3 Solo l'Arbitro può decidere quando fermare l'incontro e consentire la sostituzione, chiamando "Cambio". La sostituzione deve avvenire in un massimo di 3 secondi. Se il cambio supera i 3 secondi, l'Arbitro penalizzerà la squadra per perdita di tempo, dando un Mubobi e non permettendo la sostituzione.

64.4. Se un concorrente è sostituito senza il comando dell'Arbitro, la squadra sarà penalizzata con Mubobi.

PARTE 6: REGOLAMENTO PER IL KATA

NB: Negli incontri di Kata Individuale ed a squadre sarà utilizzato un "Sistema a Punti". Il vincitore sarà chi ottiene il punteggio più alto. La Commissione Arbitrale WUKF può effettuare il cambiamento tra "Sistema a Punti" a "Sistema a Bandierine".

CAPITOLO 14: REGOLE GENERALI PER IL KATA

ART. 65: GIUDIZIO DI UN INCONTRO

65.1 Il Gruppo di giudici (1 Arbitro Centrale e 4 Giudici d'angolo) giudicheranno ogni kata dell'incontro.

65.2 Tutti gli incontri saranno condotti esclusivamente sotto le direttive dell'Arbitro centrale.

65.3 Ogni Arbitro Centrale ed ogni Giudice d'angolo hanno un segnapunti e due bandierine (una rossa e una bianca).

65.4 Nel "Sistema a Bandierine", quando l'Arbitro Centrale chiama per l'Hantei, la vittoria deve essere decisa a maggioranza in funzione della Tabella di Giudizio (vedi Fig.8).

ART. 66: INIZIO DELL'ESECUZIONE DEL KATA

66.1 Il concorrente deve eseguire un kata differente per ogni incontro (incluso il pareggio).

Eccezioni: vedi Tabella 10 per la categoria Children Individuale Art.72.1.2 (9-7 kyu)

66.2 Quando chiamato dall'Annunciatore, l'atleta deve immediatamente entrare nell'area di gara, inchinarsi verso l'Arbitro Centrale e dire in modo chiaro il nome del kata che mostrerà ai Giudici. Per il Kata a Squadre, sarà il capitano della squadra ad annunciare il nome del kata in quanto sarà il più vicino all'Arbitro Centrale

66.3 L'Arbitro Centrale ripeterà in modo chiaro il nome del Kata

66.4 Successivamente l'atleta inizierà la sua esecuzione e una volta terminata ritornerà nella sua posizione di partenza ed attenderà il giudizio dei Giudici.

66.5 Tutti i componenti del Kata a Squadre devono adottare la formazione a "Triangolo" (il Capitano frontalmente all'Arbitro Centrale).

ART. 67: FINE DELL'ESECUZIONE DEL KATA



67.1 Una volta completato il Kata, l'Arbitro Centrale chiama l'Hantei per la decisione dei Giudici di angolo.

Immediatamente e simultaneamente l'Arbitro Centrale ed i Giudici d'angolo mostrano il Segnapunti con la loro decisione. L'Annunciatore ripete i punteggi dell'Arbitro Centrale e di ogni Giudice d'angolo in modo che possano essere registrati in modo chiaro.

67.2 L'Addetto alla Registrazione registra i punteggi su apposito modulo a calcola il punteggio finale come segue: dei 5 punteggi ricevuti verranno eliminati il più alto ed il più basso, utilizzando i rimanenti tre per il calcolo del totale.

67.3 L'Annunciatore comunica in modo chiaro il punteggio totale

67.4 Dopo l'annuncio del punteggio totale, l'atleta deve inchinarsi all'Arbitro Centrale e lasciare l'area di gara.

ART. 68: TURNI NELLE GARE DI KATA

68.1 La gara di KATA sia per l'individuale che per le squadre, è organizzata in turni, in accordo con l'Art. 1/ 1.4.5 (vedi sotto per promemoria)

fino a 30 atleti ($N \leq 30$):

Turno 1: i 12 atleti con punteggio più alto accedono al 2° turno;

Turno 2: i 6 atleti con punteggio più alto accedono alla finale;

Turno 3: i migliori tre atleti prendono una medaglia;

sopra 30 atleti ($N > 30$):

Turno 1: i 18 atleti con punteggio più alto accedono al 2° turno;

Turno 2: i 6 atleti con punteggio più alto accedono alla finale;

Turno 3: i migliori tre atleti prendono una medaglia;

68.1.1 Se ci sono meno di 12 atleti nel primo turno allora questo può essere omesso. Quindi la gara diventa a due turni.

ART. 69: PAREGGIO

69.1 Nel caso di pareggio nel 1° e 2° turno per definire l'elenco degli atleti che accedono al turno successivo, il punteggio minimo dei rimanenti 3 (dopo che il minimo e il massimo punteggio sono stati eliminati) viene sommato al punteggio totale per quel turno. I punteggi eliminati non verranno presi in considerazione per nessun'altra classifica.

69.2 Se dopo questo il pareggio permane, al punteggio totale per quel turno sarà aggiunto il punteggio massimo dei tre rimanenti.

69.3 Nel caso in cui continui il pareggio, gli atleti devono eseguire un kata addizionale, differente da quello eseguito nel turno.



- 69.4 Se questo non porta ad un vincitore, il Gruppo di Giudici deve prendere una decisione (Hantei) in base all'esecuzione dell'ultimo kata. L'Arbitro Centrale e tutti i Giudici useranno le bandierine per determinare il vincitore.
- 69.5 Dopo una situazione di parità, solo il punteggio originale ricevuto durante il turno deve essere utilizzato per determinare l'ordine per il turno successivo.
- 69.6. I punteggi eliminati non dovranno essere utilizzati per determinare nessun altro risultato dei turni. Solo i tre punteggi rimanenti possono essere utilizzati per determinare il risultato.
- 69.7 Se tutti gli atleti che gareggiano in una situazione di spareggio sono squalificati, il Capo Tatami impone l'esecuzione di un Kata Shitei per ogni concorrente, estratto dalla lista dei Kata di Stile.

ART. 70: IL RISULTATO FINALE DI UNA GARA DI KATA

- 70.1 Solamente i punteggi del 2° e 3° turno vengono sommati per ottenere il risultato finale.
- 70.2 Nel caso di parità gli atleti devono eseguire un Kata addizionale, diverso da quelli eseguiti nei turni precedenti.
- 70.3 Se dopo questo il pareggio permane, il punteggio minimo dei tre rimanenti sarà sommato al totale.
- 70.4 Nel caso in cui continui la situazione di parità, il punteggio massimo dei 3 rimanenti sarà sommato al totale.
- 70.5 Nel caso in cui continui il pareggio, ogni concorrente deve essere identificato con una cintura Rossa o Bianca e devono essere utilizzate le bandierine quando l'Arbitro Centrale chiamerà l'Hantei. Ogni membro del Gruppo Arbitrale deve decidere Aka o Shiro basandosi sull'esecuzione dell'ultimo kata degli atleti.



CAPITOLO 15: GARA KATA CHILDREN

ART. 71: CATEGORIE PERMESSE NELLE GARE DI KATA CHILDREN

I atleti nella categoria Children devono essere incoraggiati innanzitutto a studiare le basi del kata e gradualmente studiare kata superiori.

71.1 Categorie Kata Individuale Children

7.1.1 La Categoria Kata Individuale Children è aperta a tutti gli Stili suddividendo gli atleti per Cintura/Grado ed il kata per ogni turno deve essere scelto tra quelli previsti nella lista in Tabella 10:

Tabella 10

KATA CHILDREN – Individuale							
Tutti gli stili							
No. Cat.							
M	F	Categoria d'età	Cintura	Turno 1	Turno 2	Turno 3	Osservazioni
		Children A (under 7 anni)	9-7 kyu (bianca - arancio)	Shitei	Shitei	Shitei	Può ripetere il kata
		Children A	6-4 kyu (verde - blue)	Shitei	Shitei	Sentei (Shitei o Sentei)	Non può ripetere il Kata
		Children A	Over 3 kyu (marrone - nera)	Shitei	Sentei (Shitei o Sentei)	Sentei (Shitei o Sentei)	Non può ripetere il Kata
		Idem Children B (per le 3 categorie di cintura)	id.	id.	id.	id.	id.
		Idem C (x3 cat cinture)	id.	id.	id.	id.	id.
		Idem D (x3 cat cinture)	id.	id.	id.	id.	id.
		Idem E (x3 cat cinture)	id.	id.	id.	id.	id.
		Idem F (x3 cat cinture)	id.	id.	id.	id.	id.
		Idem G (x3 cat cinture)	9-7 kyu (bianca - arancio)	Shitei	Shitei	Shitei	id.
		Idem G (x3 cat cinture)	6-4 kyu (verde - blue)	Shitei	Shitei	Sentei (Shitei o Sentei)	id.
		Idem G (x3 cat cinture)	Over 3 kyu (marrone . nera)	Shitei	Sentei (Shitei o Sentei)	Tokui (Shitei o Sentei)	id.



71.2 CATEGORIA KATA A SQUADRE CHILDREN

71.2.1 La categoria Kata a Squadre Children è divisa in due fasce di età. Queste sono: Sotto 11 anni e 11-12 anni, come specificato in Tabella 11.

Tabella 11

KATA CHILDREN - <i>Squadre</i>							
MASCHILE				FEMMINILE			
Tulle le cinture				Tulle le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Cintura	Nr.	Categoria	Età	Cintura
61	Children A	Sotto 11 anni	Tutti gli stili	183	Children A	Sotto 11 anni	Tutti gli stili
62	Children B	11 a 12 anni	Tutti gli stili	184	Children B	11 a 12 anni	Tutti gli stili

71.2.2 I Kata permessi in ogni turno per la Categoria Kata a Squadre Children sono:

- **Turno 1: Shitei Kata;**
- **Turno 2: Shitei Kata;**
- **Turno 3: Shitei o Sentei Kata;**

71.2.3 Nel Kata a Squadre Children è proibito ripetere lo stesso kata in caso di spareggio;



Capitolo 16: GARA KATA MINI-CADET, CADET AND JUNIOR

ART. 72: CATEGORIE AMMESSE

72.1 Categoria Kata Individuale Mini-Cadet

La categoria Kata Individuale Mini-Cadets è suddivisa per stile e per Cintura/Grado del concorrente (Vedi Tabella 12)

Tabella 12

Mini-Cadets KATA _ Individuale							
MASCHILE				FEMMINILE			
Nr.	Stile	Età	Cintura	Nr.	Stile	Età	Cintura
	SHOTOKAN	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu		SHOTOKAN	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu
	SHOTOKAN	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre		SHOTOKAN	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre
	GOJU RYU	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu		GOJU RYU	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu
	GOJU RYU	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre		GOJU RYU	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre
	SHITO RYU	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu		SHITO RYU	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu
	SHITO RYU	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre		SHITO RYU	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre
	WADO RYU	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu		WADO RYU	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu
	WADO RYU	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre		WADO RYU	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre
	SHORIN RYU	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu		SHORIN RYU	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu
	SHORIN RYU	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre		SHORIN RYU	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre
	OTHERS	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu		OTHERS	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu
	OTHERS	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre		OTHERS	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre
	RENGOKAI	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu		RENGOKAI	Mini-Cadets	A: 9-7 kyu
	RENGOKAI	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre		RENGOKAI	Mini-Cadets	B: 6 kyu & oltre

72.1.1 I Kata permessi per ogni turno Individuale per Mini-Cadets 9th - 7th Kyu sono:

- Turno 1: Shitei kata.
- Turno 2: Shitei kata
- Turno 3: Shitei kata

72.1.2 Nelle categorie 9° - 7° Kyu, gli atleti Mini Cadet possono ripetere lo stesso kata, anche in caso di spareggio.

72.1.3 I Kata permessi per ogni turno Individuale Mini-Cadets dal 6° Kyu in giù sono:

- Turno 1: Shitei, Sentei kata
- Turno 2: Shitei, Sentei Tokui kata.
- Turno 3: Shitei, Sentei Tokui kata.



72.1.4 Per le categorie Mini-Cadets Individuale dal 6th Kyu in giù, gli atleti non possono ripetere lo stesso kata, anche in condizioni di spareggio.

72.2 Categorie Kata Individuale Cadet e Junior

72.2.1 Le categorie di Kata Individuale per Cadet e Junior sono divise per stile come specificato in Tabella 13.

Tabella 13

Cadets & Juniors KATA Individuale							
MASCHILE				FEMMINILE			
Nr.	Stile	Età	Cintura	Nr.	Stile	Età	Cintura
	SHOTOKAN	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture		SHOTOKAN	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture
	GOJU RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture		GOJU RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture
	SHITO RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture		SHITO RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture
	WADO RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture		WADO RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture
	SHORIN RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture		SHORIN RYU	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture
	OTHERS	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture		OTHERS	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture
	RENGOKAI	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture		RENGOKAI	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture
	OPEN	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture		OPEN	14 – 15 anni 16 – 17 anni 18 - 20 anni	Tulle le cinture

72.2.2 I Kata permessi in una gara Individuale Cadets e Juniors sono:

Turno 1: Shitei o Sentei Kata;

Turno 2: Shitei, Sentei o Tokui Kata.

Turno 3: Shitei, Sentei o Tokui Kata.

72.2.3 In una gara di Kata Individuale Cadets e Juniors, è proibito ripetere un kata già eseguito anche in caso di spareggio.



CAPITOLO 17: GARA KATA SENIOR E VETERAN

ART. 73: CATEGORIE PERMESSE

73.1 gli atleti della categoria Kata Senior devono avere età compresa tra i 21 e i 35 anni.

73.1.1 Le categorie senior kata individuale verranno suddivise in base allo stile.(tabella 14)

Tabella 14

KATA Individuale			
Maschi		Femmine	
SENIORS - tutte le cinture		SENIORS - tutte le cinture	
Nr.	Categoria	età	cintura
	SHOTOKAN	da 21 a 35 anni	Tulle le cinture
	GOJU RYU	da 21 a 35 anni	Tulle le cinture
	SHITO RYU	da 21 a 35 anni	Tulle le cinture
	WADO RYU	da 21 a 35 anni	Tulle le cinture
	SHORIN RYU	da 21 a 35 anni	Tulle le cinture
	OTHERS	da 21 a 35 anni	Tulle le cinture
	RENGOKAI	da 21 a 35 anni	Tulle le cinture

73.2 Gli atleti della categoria kata Veteran dovranno avere dai 36 anni in su (compresi)

73.2.1 Le categorie Veteran individuali Kata sono open Stile e tutte le cinture (tabella 15)

Tabella 15

MASCHILE				FEMMINILE			
VETERANS - Tulle le cinture				VETERANS - Tulle le cinture			
Nr.	Categoria	Età	Stile	Nr.	Categoria	Età	Stile
	Veterans A	da 36 a 40 anni	OPEN		Veterans A	da 36 a 40 anni	OPEN
	Veterans B	da 41 a 45 anni	OPEN		Veterans B	da 41 a 45 anni	OPEN
	Veterans C	da 46 a 50 anni	OPEN		Veterans C	da 46 a 50 anni	OPEN
	Veterans D	da 51 a 60 anni	OPEN		Veterans D	da 51 a 60 anni	OPEN
	Veterans E	oltre 61 anni	OPEN		Veterans E	oltre 61 anni	OPEN



73.3 Kata permessi nelle gare di Kata individuale nelle categorie Senior e Veteran

- Turno 1: un kata dalla lista Shitei o Sentei;
- Turno 2: un kata dalla lista Shitei, Sentei o Tokui.
- Turno 3: un kata dalla lista Shitei, Sentei o Tokui.

73.4 Nelle categorie Senior e Veteran di Kata Individuale è proibito ripetere un kata già fatto, anche in caso di pareggio.

ART. 74: KATA A SQUADRE

74.1 Le categorie del Kata a squadra sono specificate in tabella 16

Tabella 16

KATA SQUADRE (Tulle le cinture)							
MALE				FEMALE			
Nr.	Categoria	età	Stile	Nr.	Categoria	età	Siyle
	Mini-Cadets	13 anni	Tutti gli stili		Mini-Cadets	13 anni	Tutti gli stili
	Cadets B	da 14 a 15 anni	Tutti gli stili		Cadets B	da 14 a 15 anni	Tutti gli stili
	Cadets A	da 16 a 17 anni	Tutti gli stili		Cadets A	da 16 a 17 anni	Tutti gli stili
	Juniors	da 18 a 20 anni	Tutti gli stili		Juniors	da 18 a 20 anni	Tutti gli stili
	Seniors	da 21 a 35 anni	Tutti gli stili		Seniors	da 21 a 35 anni	Tutti gli stili
	Veterans	da 36 anni e oltre	Tutti gli stili		Veterans	da 36 anni e oltre	Tutti gli stili

74.2 Kata a squadra permessi per Mini-Cadets, Cadets, Juniors, Seniors and Veterans are:

- Turno 1: Shitei, Sentei Kata;
- Turno 2: Shitei, Sentei o Tokui Kata.
- Turno 3: Shitei, Sentei o Tokui Kata.

74.3 e' proibito ripetere un kata già eseguito, anche in caso di spareggio.

CAPITOLO 18: CRITERI DI DECISIONE

In una gara di Kata, ogni prestazione non sarà considerata semplicemente buona o cattiva, ma sarà giudicata in base agli elementi essenziali specificati nel paragrafi performance base e avanzata:



ART. 75: PERFORMANCE DI BASE

75.1 I seguenti punti base devono comparire in ogni esecuzione di un Kata:

1. Sequenza di Kata.
2. Controllo della potenza.
3. Controllo di tensione e contrazione.
4. Controllo di velocità e ritmo.
5. Direzione dei movimenti.
6. Comprensione del Kata
7. Comprensione del Bunkai del Kata.
8. Coordinamento.
9. Stabilità ed equilibrio.
10. Pause.
11. Kiai.
12. Respirazione.
13. Concentrazione.
14. Spirito combattivo.

ART. 76: PERFORMANCE AVANZATA

76.1 I giudici dovranno tenere conto degli specifici punti importanti e del grado di difficoltà del Kata eseguito.

Il giudizio si baserà su:

1. La padronanza delle tecniche da parte del concorrente.
2. Il grado di difficoltà e rischio nelle prestazioni del Kata.
3. L'atteggiamento Budo del concorrente.

ART. 77: RIDUZIONE DI PUNTEGGIO

77.1 il punteggio deve essere ridotto :

1. Per una momentanea esitazione nell'esecuzione del Kata (rapidamente rimediata), devono essere detratti 0.1 punti dal punteggio finale.
2. Per una pausa momentanea ma percepibile, è necessario detrarre 0.2 punti.
3. Per una momentanea perdita di equilibrio (rapidamente rimediata), devono essere detratti 0.1-0.2 punti.
4. Per una mancanza di Kiai, devono essere detratti 0.1 punti.
5. Per la respirazione eccessiva o schiaffi sul corpo durante la prestazione del Kata, devono essere detratti 0.1 - 0.2 punti.

ART. 78: SQUALIFICA



1. Se l'atleta annuncia un Kata e ne esegue un altro.
 2. Se il Kata è variato (più o meno una tecnica/movimento, cambiando tecniche/posizioni, ecc.)
 3. Se l'atleta interrompe il Kata per più di 5 secondi.
 4. Se l'atleta perde completamente l'equilibrio e/o cade.
 5. Se l'atleta non esegue un Kata del suo stile.
 6. Se la cintura, i pantaloni, un accessorio, ecc. cade durante l'esecuzione del Kata.
 7. Se durante o alla fine dell'esecuzione del kata il Gruppo Arbitrale vede alcuni accessori proibiti.
 8. Per la squalifica, il punteggio sarà 5.0/6.0/7.0 per i Children (secondo il turno) e 0.0 per tutte le altre categorie di età.
-

APPENDICI

ART. 79: Procedura in caso di grave incidente

- a) Quando un atleta causa un danno eccessivo ad un altro atleta, la Commissione Arbitrale WUKF potrebbe imporre una penalità addizionale.
- b) Il medico di gara WUKF inoltrerà un resoconto della situazione alla Commissione Arbitrale. Se l'atleta infortunato sarà portato in ospedale, la commissione medica WUKF dovrà seguire il progresso dell'infortunio anche dopo l'evento, ed informerà la Commissione Arbitrale.
- c) Anche il gruppo arbitrale presente al momento dell'incidente dovrà stilare un resoconto dell'accaduto e inoltrarla alla Commissione Arbitrale.
- d) Il medico di gara dovrà conservare tutti i documenti medici relativi all'accaduto, sia ospedalieri o non, ed inviarli alla Commissione Arbitrale WUKF.
- e) Basandosi su documenti medici e resoconti arbitrali, la Commissione Arbitrale adotterà una delle seguenti penalità addizionali:
 1. Avviso scritto.
 2. Sospensione di 1 - 2 anni dalle competizioni internazionali WUKF
 3. Bandire l'atleta dalle competizioni di Kumite WUKF.
- f) La decisione deve essere inviata al WUKF-ExCom – per l'approvazione.
- g) Dopo l'approvazione, verrà comunicata la decisione all'atleta.

ART. 80: LISTA UFFICIALE DEI KATA WUKF

(Tabella 17) – si veda la pagina web WUKF all'indirizzo: <http://www.wukf-karate.org/rules> link WUKF Official Kata List