



Centro Olimpico Federale – Via dei Sandolini, 79 – 00122 Lido di Ostia/RM – Tel. 06/56434513-515– Fax 06/56434527



WORLD KARATE FEDERATION REGOLAMENTO DI GARA DI KUMITE

Valido dal 1.1.2023

INTEGRATO CON IL REGOLAMENTO FIJLKAM

INDICE

ARTICOLO 1: AREA DI GARA DI KUMITE	3
ARTICOLO 2: ABBIGLIAMENTO E PROTEZIONI	5
ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KUMITE	9
ARTICOLO 4: IL GRUPPO ARBITRALE	15
ARTICOLO 5: DURATA DEGLI INCONTRI	17
ARTICOLO 6: KIKEN – MANCATA PRESENTAZIONE SUL TAPPETO	18
ARTICOLO 7: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DEGLI INCONTRI	19
ARTICOLO 8: PUNTEGGIO	21
ARTICOLO 9: AZIONI PROIBITE	23
ARTICOLO 10: AMMONIZIONI & PENALITÀ	24
ARTICOLO 11: INFORTUNI ED INCIDENTI DI GARA	28
ARTICOLO 12: CRITERI DECISIONALI	30
ARTICOLO 13: PROTESTE UFFICIALI	33
ARTICOLO 14: RICHIESTE DI VIDEO REVIEW	36
ARTICOLO 15: POTERI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA	38
ARTICOLO 16: ADOZIONE DI QUESTO REGOLAMENTO PER EVENTI AL DI FUORI DEL PROGRAMMA GARE WKF	41
APPENDICE 1: LA TERMINOLOGIA	42
APPENDICE 2: GESTUALITÀ E SEGNALI CON LE BANDIERINE	44
APPENDICE 3: CLASSI DI ETÀ & CATEGORIE DI PESO	49
APPENDICE 4: MODULO DI PROTESTA UFFICIALE	50
APPENDICE 5: SISTEMA DI ARBITRAGGIO A DUE GIUDICI (UTILIZZABILE SOLO NELLE YOUTH LEAGUE)	51

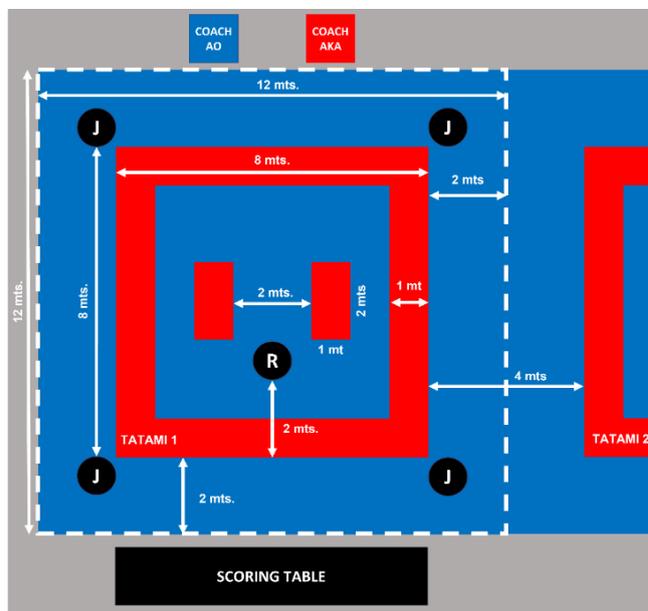
AVVERTENZA

Allo scopo di facilitare la lettura del presente testo, si evidenzia che la “base” del Regolamento WKF è scritta in colore nero e carattere Calibri.

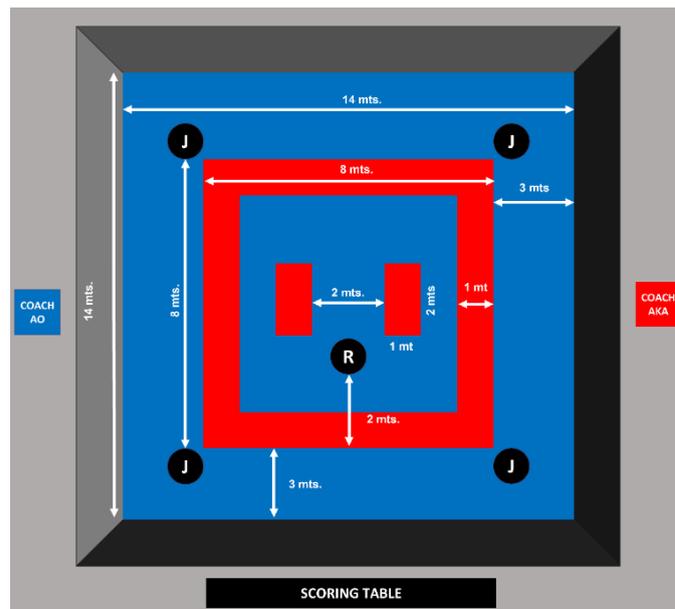
Le “regole aggiuntive” FIJKAM sono scritte in colore blu e carattere Calibri. È opportuno consultare sempre il Programma dell’Attività Agonistica Federale dell’anno in corso.

ARTICOLO 1: AREA DI GARA PER IL KUMITE

- 1.1 L'area di gara deve essere un quadrato formato da materassini approvati dalla WKF, con lati di otto metri (misurati dall'esterno), e con il contorno, della larghezza di un metro, costituito da materassini di colore rosso.



- 1.2 In aggiunta, ci devono essere altri 2 metri di materassini come area di sicurezza su ogni lato dell'area di gara. Possono essere ridotti ad 1,5 metri per approntare più di un Tappeto laddove il parterre di gara non abbia spazio a sufficienza per 2 metri.
- 1.3 Non possono essere presenti insegne pubblicitarie, cartelli, totem, ecc. entro un metro dal perimetro esterno dell'area di sicurezza.
- 1.4 Laddove monitor o display vengano collocati tra le aree di gara, dovranno essere posti ad una distanza tale da garantire 1,5 metri di area di sicurezza su tutti i lati delle aree di gara (i monitor devono essere collocati ad una distanza minima di 1,5 metri dal perimetro dell'area di colore rosso).
- 1.5 Se l'area di gara viene sopraelevata deve essere previsto un ulteriore metro su tutti i lati per ottenere 3 metri di area di sicurezza.
- 1.5 Bis: [Nelle gare Fijlkam](#) l'area di gara deve essere un Tappeto di m. 10 x 10 protezione compresa e incorporata, costituito da materassini di gomma con uno spessore di almeno cm 2. Nel caso in cui vengano utilizzati Tappeti sopraelevati, le loro dimensioni saranno di metri 14 X 14, protezione compresa ed incorporata.



- 1.6 Due materassini vengono girati sul colore rosso ad un metro di distanza dal centro del Tappeto per distanziare i Concorrenti. Quando si dà inizio o si riprende l'incontro i Concorrenti devono stare al centro del Tappeto e di fronte l'uno all'altro.
- 1.7 L'Arbitro (SHUSHIN) dovrà collocarsi al centro tra i due materassini dove si trovano i Concorrenti, a una distanza di due metri dal perimetro dell'area di gara.
- 1.8 Ogni Giudice sarà seduto ad un angolo del Tappeto nell'area di sicurezza. L'Arbitro potrà muoversi su tutto il Tappeto, inclusa l'area di sicurezza dove i Giudici saranno seduti. Ogni Giudice avrà a disposizione una bandierina rossa ed una blu o un dispositivo di segnalazione elettronico.
- 1.9 Il Supervisore dell'incontro (KANSA) sarà seduto subito fuori dall'area di sicurezza, dietro e sul lato sinistro o destro dell'Arbitro. Dovrà avere a disposizione un fischietto.
- 1.10 Il Supervisore del punteggio sarà seduto al tavolo ufficiale del punteggio accanto al segnapunti e al cronometrista e così pure il Supervisore della Video Review laddove sia prevista.
- 1.11 I Coach staranno seduti fuori dall'area di sicurezza, sui rispettivi lati del Tappeto, rivolti verso il tavolo ufficiale. Nel caso in cui la logistica lo impedisca, i Coach potranno essere collocati sullo stesso lato del tavolo ufficiale. Se è prevista la video review devono essere designati anche i Supervisor dei Coach.
- 1.12 Laddove sia prevista la sopraelevazione del Tappeto, i Coach dovranno essere collocati fuori dall'area di gara e dietro ai rispettivi Concorrenti.

ARTICOLO 2: ABBIGLIAMENTO E PROTEZIONI

2.1 Arbitri e Giudici

2.1.1 La divisa ufficiale è la seguente:

- a) Giacca ad un petto di colore blu scuro (codice colore 19-4023 TPX).
- b) Pantaloni lisci di colore grigio chiaro senza risvolti (codice colore 18-0201 TPX).
- c) Camicia bianca a maniche corte.
- d) Calzini lisci blu scuri o neri e scarpe nere senza lacci da usare sull'area di gara.
- e) Cravatta ufficiale indossata senza fermacravatta.
- f) Fischietto nero con un cordoncino bianco non appariscente.

2.1.2 Sono ammessi in aggiunta all'abbigliamento sopra indicato:

- a) La fede nuziale.
- b) Un copricapo indossato per motivi religiosi e omologato WKF.
- c) Un fermacapelli e degli orecchini semplici.
- d) I capelli devono essere acconciati al di sopra delle spalle ed il make-up deve essere sobrio.
- e) Non sono ammesse con la divisa unghie di lunghezza superiore ai 4 cm.

2.1.3 Arbitri e Giudici devono indossare la divisa ufficiale in occasione di ogni gara, briefing e corso.

2.1.4 In occasione di eventi multisport, laddove sia prevista un'unica uniforme per gli Arbitri delle differenti discipline sportive, la divisa arbitrale ufficiale potrà essere sostituita con quella uniforme comune a carico e discrezione del Comitato Organizzativo Locale per quell'evento particolare, a patto che la richiesta sia stata preventivamente presentata dall'organizzatore dell'evento per iscritto alla WKF e da quest'ultima approvata ufficialmente.

2.1.5 Se il responsabile degli Arbitri lo concede, gli Arbitri sono autorizzati ad arbitrare senza giacca.

2.1.6 La Commissione Arbitrale o il responsabile degli Arbitri può impedire la partecipazione di qualunque Arbitro che non rispetti queste disposizioni.

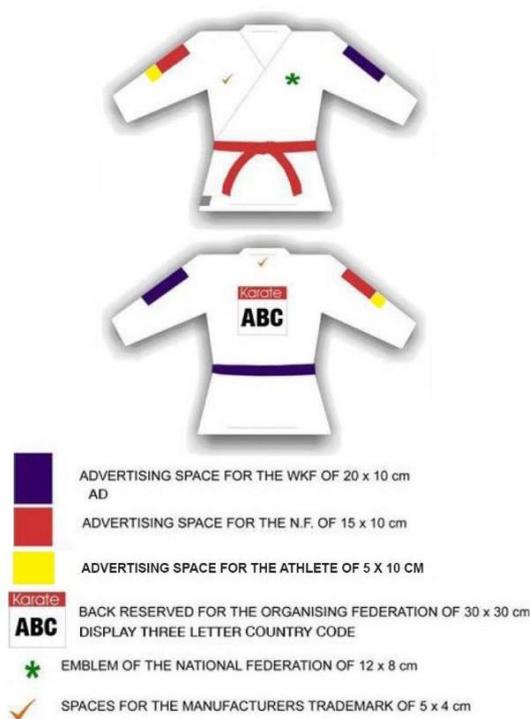
2.2 Concorrenti

2.2.1 I Concorrenti devono indossare un karate-gi bianco approvato dalla WKF, senza strisce, decorazioni o ricami personali oltre a quelli consentiti dal Comitato Esecutivo WKF e con le specifiche descritte nel bollettino di gara:

- a) In tutti gli eventi ufficiali WKF (Campionati del Mondo e Karate 1 - Premier League, Series A e Youth League), il karate-gi deve avere il ricamo del marchio del fabbricante, rispettivamente rosso o blu a seconda dell'ordine di chiamata determinato dal sorteggio. Fanno eccezione i campioni del mondo in carica e i Grand Winner del circuito Premier League, per i quali il ricamo, invece di essere rosso o blu, deve essere di colore dorato.
- b) L'emblema o la bandiera della propria nazione deve essere indossato sul lato sinistro del pettorale della giacca e non può essere superiore ad una superficie complessiva di 12 cm per 8 cm.
- c) Sul karate-gi possono essere esposte solo le etichette originali del produttore.
- d) In aggiunta, dovrà eventualmente essere indossato l'identificativo dorsale fornito dal Comitato Organizzativo.
- e) I Concorrenti o le squadre devono indossare una cintura rossa (AKA) o blu (AO) approvata dalla WKF così come stabilito dal sorteggio, senza nessun ricamo personale, né pubblicità, né contrassegno se non quelli originari applicati dal produttore. Le cinture che indicano il proprio

grado non possono essere indossate durante la gara.

- f) Le cinture rossa e blu devono essere larghe circa cinque centimetri e tanto lunghe da lasciare almeno quindici centimetri da ogni lato del nodo, ma non più lunghe dei tre-quarti delle cosce.
- g) La giacca, una volta legata con la cintura intorno alla vita, deve avere una lunghezza minima tale da coprire i fianchi, ma non superare la lunghezza dei tre-quarti delle cosce.
- h) Le Concorrenti possono indossare sotto la giacca del karate-gi una maglietta bianca semplice.
- i) Le giacche senza i lacci non possono essere utilizzate. I lacci che tengono chiusa la giacca devono essere regolarmente annodati all'inizio di ogni incontro. Il Concorrente non sarà costretto a sostituire la giacca se i lacci si rompono durante l'incontro.
- j) La lunghezza massima delle maniche della giacca non deve essere tale da superare la piega dei polsi e non più corta della metà degli avambracci.
- k) Le maniche della giacca non possono essere arrotolate.
- l) I pantaloni devono essere sufficientemente lunghi da coprire almeno due terzi delle tibie e non devono superare le caviglie. Le gambe dei pantaloni non possono essere arrotolate.



2.2.2 I membri di una squadra di kumite devono indossare tutti lo stesso tipo di karate-gi. Laddove vengano utilizzati quelli con le strisce dovranno essere gli stessi per tutti i membri della squadra.

2.2.2.bis: [Nelle gare Fijlkam](#) è consentita l'applicazione – sul lato sinistro in alto della giacca del karate-gi – dello scudetto sociale di stoffa della dimensione di cm. 12x8 o 10x10. In alternativa ai Karate-gi di colore bianco i Concorrenti possono indossare anche i karate-gi con gli inserti colorati. I membri di una squadra di kumite devono indossare karate-gi dello stesso tipo (bianchi o con gli inserti colorati) anche se di marchi diversi.

2.2.3 Il Comitato Esecutivo WKF può concedere l'autorizzazione ad applicare speciali etichette o marchi di fabbrica riferibili a sponsor ufficiali.

- 2.2.4 I Concorrenti devono avere I capelli puliti e di una lunghezza tale da non ostacolare il regolare svolgimento dell'incontro. L'Hachimaki (benda intorno alla testa) non è ammessa.
- 2.2.5 I fermacapelli sono proibiti, come pure le mollette metalliche. Nastri, perline ed altre decorazioni sono proibiti. Sono consentiti uno o due elastici non appariscenti su una singola coda di cavallo.
- 2.2.6 I Concorrenti possono indossare per motivi religiosi il copricapo approvato dalla WKF: un foulard nero in tinta unita omologato dalla WKF che copra I capelli, ma non il collo o la gola.
- 2.2.7 I Concorrenti devono avere le unghie corte e non possono indossare alcun oggetto metallico che possa procurare un danno al proprio avversario. L'uso di apparecchi ortodontici di metallo deve essere approvato dall'Arbitro e dal medico di gara. I Concorrenti si assumono la piena responsabilità per ogni lesione che dovessero procurarsi a causa dell'apparecchio.
- 2.2.8 Sono obbligatorie le seguenti protezioni:
- a) Guantini approvati dalla WKF, un Concorrente ne indosserà un paio rossi e l'altro un paio blu.
 - b) Paradenti.
 - c) Corpetto protettivo approvato dalla WKF (di tipo rispettivamente maschile e femminile).
 - d) Paratibie approvati dalla WKF; un Concorrente ne indosserà un paio rossi e l'altro un paio blu.
 - e) Parapiedi approvati dalla WKF; un Concorrente ne indosserà un paio rossi e l'altro un paio blu.
 - f) Per I maschi una conchiglia (protezione per l'inguine) approvata dalla WKF.
- 2.2.9 In aggiunta, per I Concorrenti di età inferiore ai 14 anni è previsto l'obbligo di indossare la maschera facciale WKF o il caschetto protettivo WKF ed il corpetto per il torace. Per la stessa classe d'età, a partire dal 1.1.2024, diventerà obbligatorio il caschetto protettivo WKF, consentendo così un periodo di transizione per tutto il 2023 durante il quale potranno essere utilizzati entrambi i dispositivi di protezione (la Maschera facciale WKF o il caschetto WKF).
- 2.2.9 bis: [Nelle gare Fijlkam](#) i Concorrenti di sesso femminile devono indossare il paraseno al di sotto del corpetto protettivo, a meno che quest'ultimo non abbia il paraseno integrato. I Concorrenti della classe Esordienti (corrispondente alla classe WKF Under 14), oltre alle protezioni indicate nel punto 2.2.8 che precede, devono altresì indossare la maschera facciale o, in alternativa, il caschetto protettivo approvati dalla WKF. Il corpetto deve essere quello specifico per gli Esordienti, che ha un'imbottitura maggiore rispetto a quella delle altre classi d'età, e deve essere indossato sopra la giacca del Karate-gi. Tutte le protezioni devono essere del tipo omologato dalla Federazione Mondiale Karate (WKF) o dalla FIJKAM.
- 2.2.10 Gli occhiali sono proibiti. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio dell'atleta.
- 2.2.10 bis: [Nelle gare Fijlkam](#) è consentito, sotto la diretta responsabilità degli Atleti interessati (se maggiorenni), o dei loro Dirigenti Sociali o Coach (se minorenni), l'uso di apparecchi ortodontici fissi e di lenti a contatto del tipo morbido.
- 2.2.11 È proibito indossare abbigliamento o dispositivi non autorizzati.
- 2.2.12 È compito del Supervisore dell'Incontro assicurarsi prima di ogni incontro che i Concorrenti

- indossino l'equipaggiamento approvato. Tutte le protezioni devono essere approvate dalla WKF.
- 2.2.13 Le Federazioni Continentali si limiteranno ad accettare fornitori e marchi già approvati dalla WKF. Anche le Federazione Nazionale dovranno accettare gli equipaggiamenti approvati dalla WKF per tutte le gare locali, regionali o nazionali.
- 2.2.14 L'uso di bende, ovatta o supporti, resi necessari a causa di lesioni, deve essere autorizzato dall'Arbitro che si servirà della consulenza del medico di gara.
- 2.2.15 Il kumite agonistico non sarà consentito nel caso di deformità o amputazioni che non consentano di indossare in maniera appropriata le protezioni o che possa rappresentare un pericolo per il Concorrente o per il proprio avversario. Per ogni dubbio l'Arbitro dovrà consultarsi col medico per prendere una decisione.
- 2.2.16 Ai Concorrenti che si presentino sull'area di gara con un equipaggiamento o con un karate-gi non conformi verranno dati due minuti di tempo per rimediare e il Coach perderà automaticamente il diritto di seguire il proprio atleta per quell'incontro.
- 2.2.16 bis: **Nelle gare Fijlkam ai Concorrenti che si presentino sull'area di gara con un equipaggiamento o con un karate-gi non conformi verranno dati due minuti di tempo per rimediare. Se non rimedieranno entro il termine sopra indicato verranno squalificati (Hansoku). In caso contrario, potranno regolarmente gareggiare e il Coach potrà seguire il proprio Atleta per quell'incontro.**

2.3 Coach

- 2.3.1 I Coach per tutta la durata della gara dovranno indossare la tuta ufficiale della loro Federazione nazionale d'appartenenza ed esporre il loro accredito ufficiale, ad eccezione degli incontri per le medaglie negli eventi ufficiali WKF, durante i quali dovranno indossare un abito scuro, camicia e cravatta - mentre le Coach possono scegliere se indossare un vestito, un abito, o un completo gonna e giacca di colore scuro.
- 2.3.2 È ammesso indossare anche i seguenti accessori:
- a) La fede nuziale.
 - b) Un copricapo per motivi religiosi omologato WKF.
- 2.3.3 Il Supervisore di Gara designato dalla WKF, o la Commissione Organizzativa, possono consentire ai Coach di indossare, al posto della giacca, la t-shirt della squadra ufficiale della Federazione o una t-shirt in tinta unita senza scritte o loghi.

ARTICOLO 3: ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KUMITE

3.1.1 Definizioni

- 3.1.2 Con "incontro" ci si riferisce ad un combattimento individuale tra due Concorrenti.
- 3.1.3 Con "scambio" s'intende il lasso di tempo che precede l'interruzione dell'incontro e lo stop del cronometro.
- 3.1.4 Un "match" rappresenta il totale degli incontri tra i membri di due squadre.
- 3.1.5 Per "turno" si intende una fase distinta all'interno di una gara che porta all'individuazione dei finalisti. In una gara di Kumite ad eliminazione diretta, un turno elimina il cinquanta per cento dei Concorrenti che vi hanno combattuto, compresi gli atleti senza avversario. In questo senso, si può parlare di turno sia nella fase eliminatoria preliminare che nei recuperi. In una competizione a matrice ("Round Robin"), detta anche "girone all'italiana", un turno consente a tutti gli atleti di una pool di effettuare un combattimento contro ciascuno degli avversari della medesima pool.
- 3.1.6 Il termine "gruppo" è qui utilizzato per un massimo di quattro Concorrenti che partecipano a uno degli otto gruppi nella fase eliminatoria del girone all'italiana in occasione delle competizioni individuali di Premier League.
- 3.1.7 Il termine "pool" è utilizzato per ciascuna metà dei Concorrenti raggruppati insieme nella fase eliminatoria.

3.2 Procedura di controllo del peso

3.2.1 Peso di prova

Ai Concorrenti sarà consentito effettuare delle prove di peso con le bilance ufficiali (quelle che verranno utilizzate per le procedure di peso ufficiali) a partire da un'ora prima che la procedura ufficiale di verifica del peso abbia inizio. Non vi è alcun limite al numero di volte che ciascun Concorrente potrà ripetere per controllare il proprio peso durante la fase non ufficiale.

3.2.2 Peso ufficiale:

a) Luogo:

Le operazioni di peso verranno effettuate sempre in un unico luogo. Potranno essere effettuate all'interno della struttura dove si svolgerà la gara, nell'hotel o nel villaggio ufficiali (dovranno essere preventivamente comunicati per ogni evento). Gli organizzatori dovranno mettere a disposizione stanze separate per uomini e donne.

b) Bilance:

Se la bilancia ufficiale dovesse segnare un peso più alto rispetto a quello della bilancia di prova il Concorrente potrà richiedere di essere pesato di nuovo con la bilancia di prova e il risultato del peso che ne dovesse scaturire potrà essere assunto come verifica ufficiale del peso.

La Federazione Nazionale ospitante dovrà fornire un numero sufficiente di bilance elettroniche calibrate (almeno 4 unità) che mostrino un solo decimale, ad esempio 51,9 kg, 104,6 kg. La bilancia dovrà essere collocata su un pavimento stabile, non ricoperto da tappeti o moquette.

c) Tempo:

Il peso deve essere effettuato al più tardi il giorno prima dell'inizio della gara per ogni categoria, a meno che non venga stabilito diversamente. L'orario di svolgimento delle operazioni ufficiali di peso per gli eventi WKF deve essere indicato sul bollettino. Per ogni altro evento questa informazione deve essere fornita in anticipo attraverso i canali di comunicazione del Comitato Organizzatore. È responsabilità del Concorrente informarsi nel a tale proposito. Il Concorrente che non dovesse presentarsi in tempo alle operazioni di peso, o che dovesse superare i limiti di peso previsti per la categoria in cui è iscritto, sarà squalificato (KIKEN).

d) Tolleranza:

È ammessa una tolleranza di 0,2 kg per le categorie maschili e di 0,5 kg per quelle femminili. La medesima tolleranza viene applicata sia per il limite più alto che per quello più basso della categoria di peso.

f) Procedura:

Sia per i maschi che per le femmine le operazioni di peso dovranno essere presiedute da almeno due addetti ufficiali WKF. Uno controllerà l'accredito ed il documento del Concorrente e l'altro registrerà il peso esatto nella lista ufficiale del peso. Dovranno essere messi a disposizione altri sei membri dello staff (ufficiali/volontari) dalla Federazione Nazionale ospitante che provvederanno a gestire il flusso dei Concorrenti. Dovranno essere fornite dodici sedie. Per proteggere la privacy degli atleti, gli addetti ufficiali WKF, così come i membri dello staff che presiederanno alle operazioni di peso, dovranno essere dello stesso sesso dei Concorrenti.

1. Le operazioni di peso ufficiali dovranno essere effettuate categoria per categoria ed atleta per atleta.
2. I Coach e gli altri delegati della squadra dovranno lasciare la sala peso prima dell'inizio delle operazioni ufficiali di peso.
3. I Concorrenti potranno salire sulla bilancia per pesarsi solo una volta in occasione della procedura di peso ufficiale.
4. Ogni Concorrente dovrà portare con sé al peso il proprio accredito per l'evento e lo esibirà all'addetto ufficiale che potrà così verificare l'identità del Concorrente.
5. L'addetto ufficiale inviterà a quel punto il Concorrente a salire sulla bilancia.
6. Il Concorrente si dovrà pesare indossando solo la biancheria intima (per i maschi – le mutande, per le femmine – le mutande ed il reggiseno). I calzini o qualsiasi altro indumento dovranno essere tolti.
7. L'addetto ufficiale alla supervisiona delle operazioni di peso registrerà il peso esatto del Concorrente in chilogrammi (compreso un solo decimale).
8. Il Concorrente a quel punto potrà scendere dalla bilancia.

NOTA: Nella sala peso non è consentito fare fotografie o video. Ciò riguarda anche l'uso di smartphone e di qualsiasi altro dispositivo.

3.2 bis: [Nelle gare Fijlkam le procedure di controllo del peso sono regolamentate nel PAAF e nelle informative gara.](#)

3.3 Format di gara

- 3.3.1 Le gare di karate nella specialità di kumite hanno la caratteristica di una competizione individuale suddivisa per genere, classi di età e categorie di peso e/o una competizione a squadre suddivisa per genere senza categorie di peso.

- 3.3.2 Si applica il sistema ad eliminazione diretta con ripescaggio, a meno che non sia stabilito diversamente in via preventiva per una gara in particolare o per una serie di tornei.
- 3.3.2 bis **Nelle gare Fijlkam** Nelle categorie di peso con 3 Atleti o, per le gare a Squadra, con 3 Squadre, le gare si svolgono con il sistema del girone all'italiana (1/2, 3/1, 2/3). In caso di parità di vittorie tra due o più Atleti devono essere tenuti presenti i seguenti criteri di spareggio:
a) maggior numero di punti; b) minore età; c) minor tempo; d) minor peso.
- 3.3.3 Nella gara individuale di Premier League si applicherà il sistema Round-robin seguito dai quarti di finale, semi finale e finale. Il numero massimo di Concorrenti per ogni categoria sarà di 32 elementi, che verranno suddivisi in 8 gruppi da 4 Concorrenti ciascuno, e i vincitori di ogni gruppo avranno accesso ai quarti di finale per poi proseguire con le semi finali e le finali.
- 3.3.4 Nei giochi multidisciplinari, come i giochi continentali, i Giochi Olimpici, o altri eventi multidisciplinari il format di gara sarà determinato di volta in volta per ogni singolo evento conformemente alle modalità che verranno stabilite e alle limitazioni alla partecipazione. Il format normalmente utilizzato sarà quello con il sistema a due pool dove i vincitori delle pool si incontreranno in finale, mentre il secondo qualificato in una pool si incontrerà con il terzo qualificato dell'altra pool e viceversa disputando così i due incontri per l'assegnazione delle due medaglie di bronzo.
- 3.4 Abbinamenti**
- 3.4.1 Per i Campionati del Mondo, i Campionati Continentali e le Karate 1 – Premier League WKF gli otto Concorrenti con il punteggio più alto nel ranking WKF presenti alla gara verranno considerati teste di serie nel sorteggio in base al posto ricoperto nella classifica del ranking mondiale WKF il giorno prima della gara.
- 3.5 Mancata presentazione sull'area di gara**
- 3.5.1 I Concorrenti individuali o delle squadre che non si presentino al momento della chiamata verranno squalificati (KIKEN) dalla rispettiva categoria. Nei match a squadre il punteggio dell'incontro che non si disputerà verrà stabilito come 8-0 a favore dell'altra squadra. La squalifica per KIKEN determinerà per i Concorrenti la squalifica per quella specifica categoria, ma ciò non impedirà la partecipazione in un'altra categoria.
- 3.5.2 Quando annuncia la squalifica per KIKEN l'Arbitro punta il dito verso il lato del Concorrente o della squadra che non si è presentato/a, annuncia "AKA/AO KIKEN", e poi "AKA/AO no KACHI" effettuando l'appropriata gestualità di KACHI (vittoria) a favore dell'avversario.
- 3.6 Numero di Concorrenti per squadra**
- 3.6.1 Le quadre maschili sono composte da cinque a sette Concorrenti, cinque dei quali gareggiano in un turno. Una squadra maschile deve presentare almeno cinque Concorrenti al primo turno e almeno tre Concorrenti nei turni successivi.
- 3.6.2 Le squadre femminili sono composte da tre a quattro Concorrenti, tre delle quali gareggiano in un turno. Una squadra femminile deve presentare almeno tre Concorrenti al primo turno e almeno due Concorrenti nei turni successivi.
- 3.6.3 Nelle gare di kumite a squadre non ci sono riserve fisse.

3.7 Ordine di combattimento per le squadre

- 3.7.1 Prima di ogni match un rappresentante ufficiale di ogni squadra deve consegnare al tavolo della giuria un modulo ufficiale che elenchi il nome e l'ordine di combattimento dei Concorrenti che compongono la squadra.
- 3.7.2 Il modulo dell'ordine di combattimento può essere consegnato dal Coach o da un Concorrente designato della squadra. Il Coach che consegna il modulo deve essere chiaramente identificabile come tale; in caso contrario, può essere respinto. La lista deve riportare il nome della nazione, il colore della cintura attribuito alla squadra per quel match e l'ordine di combattimento dei membri della squadra. Devono essere indicati sia il nome dei Concorrenti che il numero loro attribuito e il modulo deve essere firmato dal Coach o dal soggetto designato.
- 3.7.3 I Coach devono consegnare ai Supervisor dei Coach o al Kansa Assistant il proprio accredito, così come quello dei propri Concorrenti. Il Coach deve stare seduto sulla sedia predisposta e non deve interferire con il regolare svolgimento dell'incontro con parole o azioni.
- 3.7.4 Quando si schiera prima dell'inizio di un match, la squadra deve presentare solo i Concorrenti che combattono in quel turno. I Concorrenti che non combattono e il Coach non si devono schierare e devono sedersi nell'area a loro riservata.
- 3.7.5 I partecipanti di ogni turno possono essere selezionati da tutti i membri della squadra. L'ordine di combattimento può essere cambiato per ogni turno a patto che il nuovo ordine di combattimento venga comunicato prima dell'inizio del turno; tuttavia, una volta comunicato, non può essere modificato nuovamente fino a che quel turno non è stato completato.
- 3.7.6 Una squadra viene squalificata se uno dei suoi membri o il suo Coach cambia la composizione della squadra o l'ordine di combattimento senza averlo comunicato per iscritto prima dell'inizio di un turno.
- 3.7.7 Se a causa di un errore nell'abbinamento gareggiano i Concorrenti sbagliati, l'incontro viene dichiarato nullo, a prescindere dal risultato. Al fine di evitare tali errori il Supervisore del Punteggio subito dopo la fine dell'incontro deve confermare insieme al tecnico software il vincitore.
- 3.7.8 Nei match a squadre, se un Concorrente perde per KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU, il punteggio del Concorrente squalificato deve essere azzerato e deve essere registrato per quell'incontro il punteggio di 8-0 a favore dell'altra squadra.

[Nelle gare Fijlkam la disciplina di cui al presente articolo risulta parzialmente derogata e comunque integrata dalla disciplina contenuta nel PAAF \(art. 25 "Campionato Italiano Assoluto a Squadre Sociali"; art. 26 "Campionato Italiano Giovanile a Squadre Sociali"\).](#)

3.8 Sistema di eliminazione Round-robin

- 3.8.1 Nelle gare di Premier League i 32 partecipanti vengono suddivisi in 8 gruppi da 4 Concorrenti ciascuno. Il vincitore di ognuno degli otto gruppi andrà avanti per disputare le fasi successive dei quarti di finale, le semi finali e la finale. I Concorrenti che perdono ai quarti di finale ed in semi finale con i Concorrenti che arrivano in finale gareggiano per la medaglia di bronzo.
- 3.8.2 In base al numero dei Concorrenti (32 o meno) la distribuzione nei gruppi viene regolata secondo la

Numero di concorrenti/gruppi	Concorrenti per gruppo								Note
8 Gruppi	1	2	3	4	5	6	7	8	Partecipanti: 24-32 concorrenti
Abbinamento ►	6	3	7	2	5	4	8	1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	Si qualificano i primi di ogni gruppo.
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Gruppi	1	2	3	4	5	6	7	8	Partecipanti: 23-28 concorrenti
Abbinamento ►	6	3		2	5	4		1	
23	4	4		4	4	4		3	Si qualificano i primi di ogni gruppo ed i due migliori secondi.
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 gruppi	1	2	3	4	5	6	7	8	Partecipanti: 17 concorrenti
Abbinamento ►		3		2	5	4		1	
17		3		3	4	4		3	Si qualificano i primi di ogni gruppo ed i tre migliori secondi.
4 gruppi	1	2	3	4	5	6	7	8	Partecipanti: 12-16 concorrenti
Abbinamento ►		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	I primi ed i secondi di ogni gruppo.
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 gruppi	1	2	3	4	5	6	7	8	Partecipanti: 9-11 concorrenti
Abbinamento ►		3		2				1	
11		4		4				3	Si qualificano i primi ed i secondi di ogni gruppo, nonché i migliori due terzi.
10		4		3				3	
9		3		3				3	
2 gruppi	1	2	3	4	5	6	7	8	Partecipanti: 6-8 concorrenti
Abbinamento ►				2				1	
8				4				4	I primi ed i secondi di ogni gruppo disputano direttamente le semi finali.
7				4				3	
6				3				3	
1 gruppo	1	2	3	4	5	6	7	8	Partecipanti: 3-5 concorrenti
Abbinamento ►								1	
5								5	Si disputa la finale tra il primo ed il secondo del gruppo, ed un solo incontro per la medagli di bronzo.
4								4	
3								3	

seguinte tabella:

- 3.8.3 In caso di numero dispari di partecipanti (a causa di abbandono o infortunio), i Concorrenti che non possono disputare gli incontri per l'assenza dell'avversario passano automaticamente il turno. Se ciò si verifica quando la competizione è già iniziata, ogni incontro già disputato con il Concorrente che non completa il Round-robin viene considerato come un passaggio automatico di turno per i suoi avversari.
- 3.8.4 Se un Concorrente viene squalificato, o per qualsiasi altra ragione non completa tutti gli incontri durante il Round-robin, i punti sia degli incontri conclusi che di quelli in corso vengono annullati (i risultati annullati) e i punti azzerati, a meno che non sia l'ultimo incontro del Round-robin, nel qual caso tutti i precedenti risultati e punti rimangono invariati.
- 3.8.5 Il vincitore ed i successivi classificati di ogni gruppo vengono determinati dal maggior numero di incontri vinti, attraverso una procedura che prevede l'attribuzione di tre punti per ogni vittoria, 1 punto in caso di pareggio con punti realizzati – e zero punti in caso di pareggio senza punti o di sconfitta.
- 3.8.6 I vincitori delle semi finali disputeranno la finale per l'oro e l'argento.

- 3.8.7 Quelli che hanno perso con i finalisti nei quarti di finale e nelle semi finali disputeranno gli incontri per l'attribuzione delle medaglie di bronzo (una per i gruppi 1-4 ed una per i gruppi 5-8).
- 3.8.8 Qualora si verifichi una situazione di parità tra due o più Concorrenti in un gruppo, si applicheranno i seguenti criteri nell'ordine indicato. Ciò significa che se si individua un vincitore con l'applicazione di un determinato criterio non si dovrà passare alla considerazione dei criteri successivi.
- 1) il/i vincitore/i dello/degli incontro/i tra i due o più Concorrenti interessati allo spareggio.
 - 2) Il più alto numero di punti realizzati durante tutti gli incontri.
 - 3) Il numero più basso di punti subiti durante tutti gli incontri.
 - 4) Il numero più alto di IPPON realizzati durante tutti gli incontri.
 - 5) Il numero più basso di IPPON subiti durante tutti gli incontri.
 - 6) Il numero più alto di WAZA-ARI realizzati durante tutti gli incontri.
 - 7) Il numero più basso di WAZA-ARI subiti durante tutti gli incontri.
 - 8) Il posto più alto detenuto nel Ranking Mondiale alla data della gara.
- Per ogni coppia che viene confrontata vanno utilizzati i criteri sopra elencati in ordine a partire dall'inizio.
- 3.8.9 È possibile che un Concorrente venga squalificato durante un incontro (HANSOKU) e continui poi la gara. In questo caso all'avversario viene attribuita la vittoria per 4-0 o per qualunque altro punteggio realizzato che ecceda i 4 punti (p.e. 5-0, 6-0, ecc.). Gli altri risultati verranno mantenuti.
- 3.8.10 Se un Concorrente già qualificato venisse squalificato per cattivo comportamento (SHIKKAKU) alla fine del Round Robin si applicherà quanto segue:
- L'avversario della semi finale passerà automaticamente il turno e accederà alla finale (vittoria per abbandono).
 - Gli altri due Concorrenti disputeranno l'altra semi finale.
 - Verrà assegnata solo una medaglia di bronzo.
- 3.8.11 Per le gare con un numero ridotto di Concorrenti verrà utilizzato un sistema a due pool dove i vincitori delle due pool disputeranno la finale, mentre il secondo qualificato della prima pool si incontrerà con il terzo qualificato della seconda pool e viceversa, disputando così due incontri per l'attribuzione delle due medaglie di bronzo.

3.9 Variazioni del format di gara

- 3.9.1 Ogni eventuale variazione al format di gara per qualche particolare campionato rispetto a quanto illustrato nel presente regolamento dovrà essere dichiarato in maniera chiara nel bollettino informativo di gara.

ARTICOLO 4: IL GRUPPO ARBITRALE

4.1. Composizione

4.1.1 Il Gruppo Arbitrale è costituito per ogni incontro da un Arbitro (SHUSHIN), quattro Giudici (FUKUSHIN) e un Supervisore dell'Incontro (KANSA), un Supervisore del Punteggio e, laddove venga utilizzata la Video Review, un Supervisore della Video Review.

4.1.1bis [Nelle gare Fijlkam](#) le funzioni di Supervisore della Video Review vengono svolte dall'Arbitro.

4.1.1ter [Nelle gare Fijlkam](#), in casi eccezionali, e comunque previa autorizzazione del Consiglio di Settore, potrà essere adottato il sistema arbitrale con un Arbitro e due Giudici d'angolo dettagliatamente descritto nell'APPENDICE 5.

4.1.2 L'Arbitro, i Giudici, il Supervisore dell'Incontro ed il Supervisore della Video Review di un incontro di kumite non devono avere la stessa nazionalità o appartenere alla stessa Federazione Nazionale dei due Concorrenti o avere qualsiasi altro tipo di conflitto d'interesse. È preciso dovere di ogni Ufficiale di Gara segnalare qualunque possibile conflitto d'interesse prima che l'incontro o il match abbiano inizio.

4.1.2bis [Nelle gare Fijlkam](#) gli Ufficiali di Gara, salvo comprovati motivi di forza maggiore, non possono arbitrare gli Atleti della stessa Provincia nelle gare regionali, e della stessa Regione (anche se si tratta di Atleti in "Divisa") nelle gare interregionali e nazionali.

4.2 Distribuzione di Arbitri e Giudici e composizione del gruppo arbitrale

4.2.1 Per le fasi eliminatorie il Segretario della Commissione Arbitrale fornirà all'addetto al software che gestisce il sorteggio elettronico l'elenco degli Arbitri e dei Giudici assegnati a ciascun Tappeto. Questo elenco verrà preparato dal Segretario della Commissione Arbitrale una volta completato il sorteggio dei Concorrenti e al termine del briefing arbitrale. L'elenco dovrà contenere solo gli Arbitri presenti al briefing e seguire i criteri indicati in precedenza. Per il sorteggio degli Arbitri, l'Operatore Informatico inserirà l'elenco nel sistema e, su ciascun Tappeto, 4 Giudici, 1 Arbitro, 1 Supervisore dell'Incontro (KANSA) e 1 Supervisore del Punteggio saranno selezionati casualmente come gruppo arbitrale per ogni incontro.

4.2.2 Laddove venga utilizzata la Video Review, un Supervisore della Video Review verrà selezionato nello stesso modo.

4.2.3 Per gli incontri valevoli per l'assegnazione delle medaglie, ciascun Commissario di Tappeto fornirà al Presidente e al Segretario della Commissione Arbitrale un elenco contenente 8 Ufficiali di Gara selezionati dal proprio Tappeto al termine dell'ultimo incontro delle fasi eliminatorie. A seguito dell'approvazione da parte del Presidente della Commissione Arbitrale l'elenco sarà consegnato all'Operatore Informatico per l'inserimento nel sistema. Il sistema selezionerà casualmente il gruppo arbitrale, che sarà composto solo da 5 degli 8 Ufficiali di Gara previamente indicati da ciascun presidente di Tappeto.

4.3 Ufficiali di Gara di supporto

4.3.1 In aggiunta, per coadiuvare le operazioni degli incontri, verranno designati 1 Commissario di Tappeto, 3 Assistenti Commissario di Tappeto, 1 Addetto al punteggio ed al tempo più 2 Supervisor dei Coach nei casi in cui la disposizione dei tappeti lo renda necessario, al fine di rilevare la richiesta di Video Review dei Coach.

4.4 Formalità e cambio dei Giudici

- 4.4.1 All'inizio di un incontro di kumite l'Arbitro si posiziona sul bordo esterno dell'area di gara. Alla sinistra dell'Arbitro si posizionano i Giudici 1 e 2, alla destra i Giudici 3 e 4.
- 4.4.2 Dopo il formale scambio di inchini tra i Concorrenti ed il gruppo arbitrale, l'Arbitro fa un passo indietro, i Giudici si girano verso l'Arbitro e fanno insieme un inchino. A quel punto ognuno prende la propria posizione.
- 4.4.3 Quando viene cambiato il gruppo arbitrale, gli Ufficiali di Gara che escono, ad eccezione del Supervisore dell'Incontro, si allineano come all'inizio, fanno l'inchino (REI) e lasciano l'area di gara.
- 4.4.4 Quando si cambia un solo Giudice, quello entrante si avvicina verso quello che deve uscire, si fanno reciprocamente un inchino e si scambiano i ruoli.
- 4.4.5 Nei match a squadre, sempre ammesso che tutti gli Ufficiali di Gara del gruppo arbitrale abbiano l'opportuna qualifica, la posizione dell'Arbitro e dei Giudici deve ruotare per ogni incontro. Se uno o più Ufficiali di Gara non hanno la qualifica di Arbitro rimarranno seduti come Giudici e saranno esclusi dalla rotazione.

4.5 Procedura d'arbitraggio di kumite con solo due Giudici d'angolo

- 4.5.1 Per le Youth League è consentito di adottare il sistema a due Giudici d'angolo. Questa procedura è descritta nell'APPENDICE 5.

ARTICOLO 5: DURATA DI UN INCONTRO

5.1 La durata di un incontro di kumite è:

- Per le categorie Senior maschili e femminili: 3 minuti effettivi
- Categorie Under 21 maschili e femminili: 3 minuti effettivi
- Categorie Cadetti e Junior maschili e femminili: 2 minuti effettivi
- Fino a 14 anni: 1.5 minuti effettivi

5.1bis **Nelle gare Fijlkam** la durata dei combattimenti nelle competizioni di Kumite(Individuali ed a Squadre) si articola secondo la seguente tabella:

Durata	Classi d'Età	Genere
1 minuto e 30 secondi effettivi	Esordienti	Maschile e Femminile
2 minuti effettivi	Cadetti e Juniores	Maschile e Femminile
3 minuti effettivi	Under 21 e Seniores	Maschile e Femminile
2 minuti effettivi	Master	Maschile e Femminile

5.2 Per gare senza limitazioni di partecipanti la durata degli incontri può essere ridotta da 3 a 2 minuti e da 2 a 1.5 minuti, a condizione che tale deroga venga annunciata prima dell'inizio della gara in occasione di una riunione con tecnici ed Arbitri.

5.3 Il tempo dell'incontro inizia quando l'Arbitro dà il comando d'inizio e s'interrompe ogni qual volta l'Arbitro comanda "YAME" o quando viene segnalata la fine del tempo.

5.4 Il cronometrista segnalerà quando mancano meno di 15 secondi alla fine con un breve suono del segnalatore acustico e con due brevi suoni segnalerà la fine del tempo. Il suono del "fine tempo" indica la fine dell'incontro.

5.5 I Concorrenti hanno diritto ad un tempo di recupero tra un incontro e l'altro pari alla durata dell'incontro stesso. Rappresenta un'eccezione il caso in cui si renda necessario cambiare il colore delle protezioni, nel qual caso il tempo di recupero sarà pari a cinque minuti.

ARTICOLO 6: KIKEN – MANCATA PRESENTAZIONE SU TAPPETO

- 6.1 KIKEN viene dato quando un Concorrente o i Concorrenti non si presentano a seguito della loro chiamata, oppure non possono continuare l'incontro, si ritirano dall'incontro o vengono ritirati per ordine dell'Arbitro. Le ragioni per il ritiro possono contemplare un infortunio non ascrivibile alla responsabilità delle azioni dell'avversario.
- 6.2 Il ritiro per KIKEN comporta la squalifica da quella particolare categoria, ma ciò non impedisce la partecipazione in un'altra categoria.
- 6.2 bis **Nelle gare Fijlkam** gli Atleti o le Squadre che senza giustificato motivo non si presentano al momento della chiamata, saranno squalificati per Kiken (Kiken Volontario – "K"), e pertanto non verranno né (eventualmente) recuperati né classificati. Qualora gli Atleti o le Squadre non si presentino alla prima chiamata, dovrà essere effettuata una seconda chiamata a distanza di almeno 1 minuto dalla prima. Se non si presentano neanche dopo la seconda chiamata, dovrà essere effettuata una terza ed ultima chiamata a distanza di almeno 1 minuto dalla seconda.

Nel caso in cui la mancata presenza al momento della chiamata, il ritiro o l'abbandono siano giustificati (intervento medico, decisione arbitrale, necessità dell'Atleta di immediato rientro in sede, imperfetto funzionamento dell'impianto audio/video, ecc.), l'Atleta sarà squalificato dalla gara, non verrà (eventualmente) recuperato, ma sarà comunque inserito in classifica (Kiken medico - "KM" o Kiken Giustificato "KK").

ARTICOLO 7: INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DEGLI INCONTRI

- 7.1 La terminologia e la gestualità utilizzate dall'Arbitro e dai Giudici durante gli incontri sono specificate in APPENDICE 2.
- 7.2 Per ogni turno sarà effettuata una cerimonia del saluto per la quale l'Arbitro inviterà i Concorrenti e i colleghi a voltarsi di fronte al pubblico e ad inchinarsi con la formula SHOMEN NI REI, cui seguirà l'invito ad inchinarsi l'un l'altro con la formula OTAGAI NI REI. Alla fine dell'incontro la cerimonia del saluto sarà effettuata con ordine inverso a quella dell'inizio.
- 7.3 L'Arbitro ed i Giudici prenderanno le loro rispettive posizioni e seguirà a quel punto il saluto con inchino tra i due Concorrenti che si troveranno l'uno di fronte all'altro nelle rispettive aree assegnate sul bordo più vicino all'avversario; l'Arbitro annuncerà "SHOBU HAJIME!" e l'incontro avrà inizio.
- 7.4 I Concorrenti dovranno salutarsi reciprocamente con un inchino in maniera appropriata sia all'inizio che alla fine dell'incontro – un breve cenno del capo è da considerarsi sia privo di rispetto che non sufficiente.
- 7.5 L'Arbitro interromperà l'incontro con il comando "YAME". Se necessario chiederà ai Concorrenti di tornare alle loro posizioni iniziali con il comando: "MOTO NO ICHI".
- 7.6 Per attribuire un punto l'Arbitro identifica il Concorrente (AKA or AO), l'area bersaglio (JODAN o CHUDAN), e attribuisce il relativo punto (YUKO, WAZA-ARI o IPPON) con la gestualità prescritta. A quel punto fa ripartire l'incontro annunciando "TSUZUKETE HAJIME".
- 7.7 Quando un Concorrente stabilisce un vantaggio di otto punti nel corso dell'incontro l'Arbitro annuncia "YAME", ordina ai Concorrenti di tornare alle loro posizioni iniziali e attribuisce il relativo punto. Dichiara il vincitore sollevando il braccio verso la sua parte e annunciando "AO (AKA) NO KACHI". L'incontro si conclude in quel momento.
- 7.8 Quando finisce il tempo, il Concorrente che ha il maggior numero di punti viene dichiarato vincitore e viene indicato dall'Arbitro che solleva il braccio nella sua direzione ed annuncia "AO (AKA) NO KACHI". L'incontro si conclude in quel momento.
- 7.9 In caso di parità di punteggio alla fine dell'incontro il gruppo arbitrale (l'Arbitro e i quattro Giudici) decideranno l'esito dell'incontro con l'HANTEI. I quattro Giudici voteranno subito dopo che l'Arbitro avrà annunciato "HANTEI" e avrà suonato il fischietto. L'Arbitro a quel punto solleverà il braccio e dichiarerà il vincitore annunciando "AO (AKA) NO KACHI". In caso di parità (due Giudici votano a favore di AKA e gli altri due a favore di AO) sarà l'Arbitro a decidere il vincitore annunciandolo direttamente nella modalità appena descritta.
- 7.10 Nelle seguenti situazioni l'Arbitro interromperà momentaneamente l'incontro annunciando "YAME!":
- a) quando uno od entrambi i Concorrenti si trovino al di fuori dell'area di gara, tranne nel caso in cui si consenta ad un Concorrente di realizzare immediatamente un punto nei confronti dell'avversario che si trovi al di fuori dell'area di gara.
 - b) Quando debba chiedere ad un Concorrente di sistemarsi opportunamente il KARATEGI o le protezioni.
 - c) Quando un Concorrente abbia infranto le regole.

- d) Quando ritenga che uno o entrambi i Concorrenti non siano in grado di continuare l'incontro a causa di infortunio, malore o altre cause. L'Arbitro deciderà, in accordo col medico di gara, se l'incontro potrà proseguire o meno.
- e) Quando un Concorrente afferri l'avversario e non realizzi immediatamente una tecnica o una proiezione.
- f) Quando uno o entrambi i Concorrenti cadano o siano proiettati e nessuno dei due cerchi di realizzare immediatamente una tecnica da punto.
- g) Quando entrambi i Concorrenti si afferrino o vadano in clinch senza che riescano ad eseguire una proiezione o una tecnica valida o non obbediscano al comando di WAKARETE.
- h) Quando entrambi i Concorrenti si trovino petto contro petto senza tentare di realizzare immediatamente una proiezione o qualunque altra tecnica e non obbediscano al comando di WAKARETE.
- i) Quando entrambi i Concorrenti non si trovino in piedi a seguito di una caduta o di un tentativo di proiezione ed inizino ad azzuffarsi.
- j) Quando venga segnalato un punto per lo stesso Concorrente da due o più Giudici.
- k) Quando, a suo parere, sia stata commessa un'infrazione – o la situazione sia tale per cui risulti opportuno interrompere l'incontro per ragioni di sicurezza.
- l) Quando venga richiesto dal KANSA o dal presidente di Tappeto.
- m) Per qualunque altra ragione che sia ritenuta necessaria dall'Arbitro.

ARTICOLO 8: PUNTEGGIO

- 8.1 Ad un Concorrente viene attribuito il punto quando due o più Giudici lo segnalano o quando i Supervisor della Video Review ritengono valido un punto a seguito della richiesta di Video Review fatta da un Coach.
- 8.2 I punti vengono realizzati per mezzo di tecniche di karate tradizionale, eseguite con le mani o con i piedi, che vengono effettuate con controllo e portate nelle aree consentite ai fini del punteggio.
- 8.3 Solamente la prima tecnica correttamente eseguita in uno scambio può realizzare il punto, con l'eccezione di una valida combinazione di tecniche, nel qual caso verrà assegnata la tecnica con valore più alto indifferentemente dalla sequenzialità di esecuzione delle singole tecniche della combinazione.
- 8.4 L'area utile ai fini del punteggio è la parte del corpo al di sopra del bacino fino alle clavicole incluse (CHUDAN), con esclusione delle spalle, nonché la parte al di sopra delle clavicole (JODAN).
- 8.5 Affinché venga attribuito il punto una tecnica deve essere valutata come potenzialmente efficace se non controllata e, inoltre, deve obbedire ai seguenti criteri:
- 1) Buona forma (tecnica eseguita in maniera appropriata).
 - 2) Atteggiamento sportivo (eseguita cioè senza l'intenzione di provocare un danno).
 - 3) Applicazione vigorosa (realizzata con velocità e forza).
 - 4) Mantenimento della consapevolezza e dell'attenzione nei confronti del proprio avversario sia durante che dopo l'esecuzione della tecnica (non voltarsi o cadere dopo aver realizzato una tecnica – a meno che la caduta non sia determinata da un fallo dell'avversario).
 - 5) Corretta scelta di tempo (realizzare una tecnica nel momento giusto).
 - 6) Distanza corretta (realizzare una tecnica alla distanza giusta affinché possa risultare efficace).
- 8.6 I punti vengono attribuiti in base alla seguente scaletta:
- **YUKO** (1 punto) è attribuito per Tsuki (pugno dritto) o Uchi (percossa) eseguiti su qualsiasi parte del corpo utile ai fini del punteggio.
 - **WAZA-ARI** (2 punti) viene attribuito per calci CHUDAN.
 - **IPPON** (3 punti) viene attribuito per calci JODAN o per qualunque altra tecnica realizzata verso un avversario che si trovi con qualunque parte del corpo che non siano i piedi a contatto col Tappeto.
- 8.7 Le tecniche nell'area CHUDAN possono essere realizzate con un impatto controllato tale da non provocare alcun danno all'avversario. La perdita di fiato per un Concorrente che riceve un colpo non è di per sé indicativa di un mancato controllo.
- 8.8 Le tecniche eseguite nell'area JODAN possono portare all'assegnazione del punto qualora arrivino a 5 cm dal bersaglio, se si tratta di tecniche di gamba, o a 2 cm dal bersaglio, se si tratta di tecniche di braccia. Possono tuttavia arrivare a leggero contatto con il bersaglio (contatto epidermico), senza causare un impatto eccessivo – ad eccezione della gola per la quale non è consentito alcun tipo di contatto.
- 8.9 Per le classi Cadetti, Under 14 e Bambini, le tecniche portate nell'area JODAN possono essere premiate quando arrivano a 10 cm dal bersaglio, se si tratta di tecniche di gamba, o a 5 cm, se si tratta di tecniche di braccia.

- 8.10 Il “contatto epidermico” è ammesso per le classi di età dai 16 anni in su (Juniores). Per le classi dai 14 ai 16 anni il contatto epidermico è ammesso solo per le tecniche di gamba. Per contatto epidermico si intende toccare il bersaglio senza trasferire energia alla testa o al corpo.
- 8.11 Le tecniche realizzate correttamente nel momento in cui finisce il tempo sono da considerarsi valide.
- 8.12 Una tecnica non è da considerarsi valida quando:
- a) Viene eseguita dopo il segnale della fine del tempo o dopo che l’Arbitro ha annunciato “YAME”.
 - b) Viene eseguita nello stesso momento oppure dopo che è stato annunciato “WAKARETE” e prima che venga annunciato “TSUZUKETE”.
 - c) Viene eseguita quando l’autore si trova fuori dall’area di gara (JOGAI).
 - d) Viene seguita da un’infrazione – ad eccezione del JOGAI.
 - e) Il Concorrente, dopo averla realizzata, si gira rivolgendo la schiena al proprio avversario (mancanza di consapevolezza e attenzione).
 - f) Viene eseguita infrangendo le regole, oppure dopo che è stata realizzata un’infrazione (vedi il caso di un contatto eccessivo, una trattenuta, uno strattonamento, ecc.).
- 8.13 Un punto può essere segnalato anche se il Giudice non è in grado di osservare l’effettivo punto d’impatto, purché la tecnica sia correttamente eseguita e il Giudice possa inequivocabilmente rilevare che non è stata ostacolata nel raggiungere il bersaglio.

9.1 Tipologie di comportamenti proibiti

9.1.1 I seguenti comportamenti sono proibiti:

- 1) Tecniche che determinano un contatto eccessivo, in considerazione dell'area attaccata, e tecniche che hanno contatto con la gola.
- 2) Attacchi alle braccia o alle gambe, all'inguine, alle articolazioni o al collo del piede.
- 3) Attacchi al viso con tecniche a mano aperta.
- 4) Tecniche eseguite dopo il "WAKARETE" e prima che sia stato annunciato "TSUZUKETE".
- 5) Tecniche di proiezione pericolose o vietate.
- 6) Simulare o esagerare lesioni.
- 7) Uscite dall'area di gara (JOGAI) non causate dall'avversario, o che non si siano verificate dopo che è stato realizzato un punto.
- 8) Comportamenti che mettono a repentaglio se stessi, che espongono il Concorrente a lesioni da parte dell'avversario, o comportamenti caratterizzati da inadeguate misure di auto-protezione (MUBOBI).
- 9) Evitare il combattimento per ostacolare la messa a segno di punti da parte dell'avversario.
- 10) Passività – non ingaggiare il combattimento (non può essere assegnata negli ultimi 15 secondi dell'incontro o al Concorrente che risulti in vantaggio per punti o per SENSHU).
- 11) Trattenere, spingere, lottare o stare petto contro petto senza tentare una proiezione o una tecnica valida.
- 12) Afferrare l'avversario con entrambe le mani per qualsiasi ragione che non sia eseguire una proiezione afferrando la gamba con cui l'avversario ha sferrato un calcio.
- 13) Afferrare un braccio o il karate-gi dell'avversario con una mano senza tentare immediatamente una proiezione o una tecnica da punto.
- 14) Tecniche che per loro natura non possono essere controllate e costituiscono un rischio per la sicurezza dell'avversario, e attacchi pericolosi e incontrollati.
- 15) Attacchi simulati o effettivi con la testa, le ginocchia o i gomiti.
- 16) Parlare o provocare l'avversario, non obbedire agli ordini dell'Arbitro, porre in essere comportamenti scortesi nei confronti del gruppo arbitrale o commettere altre violazioni dell'etichetta.

9.1.2 In aggiunta, l'Arbitro può, in base al proprio insindacabile giudizio, allontanare dall'area di gara un Coach che si comporti in maniera inappropriata o che interferisca con il regolare svolgimento dell'incontro, e non far ripartire l'incontro fin tanto che il Coach non si sia attenuto alle indicazioni ricevute. L'Arbitro avrà potere di agire come sopra detto anche nei confronti di altri componenti dell'entourage di un Concorrente presenti sull'area di gara.

9.1.3 Solo il Coach designato per quello specifico incontro è autorizzato ad assistere e seguire il Concorrente dalla propria postazione collocata a ridosso dell'area di gara. Tutti gli altri Coach registrati ed accreditati, o gli altri membri registrati della delegazione che partecipano ai campionati, non sono autorizzati ad interferire, assistere e/o seguire un Concorrente durante lo stesso incontro; se in difetto, il loro accredito potrà essere revocato.

9.1.4 I suggerimenti e le osservazioni del Coach non devono interferire con le attività in corso. Il Coach può parlare liberamente al Concorrente quando l'incontro è sospeso, ma deve sempre astenersi dal commentare i giudizi del gruppo arbitrale.

9.1.5 I Concorrenti possono manifestare al proprio Coach in maniera discreta la propria volontà di richiedere la Video Review.

ARTICOLO 10: AMMONIZIONI E PENALITÀ

10.1 Ammonizioni non ufficiali

10.1.1 Le ammonizioni non ufficiali vengono impartite per agevolare la continuità dell'azione senza interrompere l'incontro. Non sono intese come sostitute delle ammonizioni ufficiali, che devono essere opportunamente comminate all'occorrenza, e l'Arbitro deve provvedere a comminarle quando quelle non ufficiali non vengono recepite dai Concorrenti.

10.1.2 Ci sono due tipi di ammonizioni non ufficiali:

TSUZUKETE invitare a combattere	Sollecitare i Concorrenti ad ingaggiare il combattimento con la medesima gestualità utilizzata normalmente quando si invitano i Concorrenti a salire sul Tappeto, unitamente all'ordine "TSUZUKETE".
---	--

WAKARETE interrompere un clinch	Interrompere un clinch, applicando la stessa gestualità che si usa quando si invitano i Concorrenti ad uscire dal Tappeto, unitamente all'ordine "WAKARETE" con il quale si interromperà momentaneamente l'azione senza fermare il tempo. I Concorrenti si dovranno separare, dopodiché verrà ordinato "TSUZUKETE" affinché riprenda l'incontro.
---	--

10.1.3 Una volta che l'Arbitro avrà ordinato WAKARETE i Coach non potranno richiedere la video review.

10.1.4 Nel caso in cui WAKARETE venga ordinato con un Concorrente che si trovi all'angolo, prima di ordinare TSUZUKETE l'Arbitro dovrà assicurarsi che l'altro Concorrente si sia ritirato sufficientemente da tornare a determinare una distanza di sicurezza.

10.1.5 TSUZUKETE, a meno che non sia preceduto da WAKARETE, non può essere annunciato se mancano meno di 15 secondi alla fine dell'incontro.

10.1.6 Qualunque tecnica valida che venga eseguita contemporaneamente all'ordine di WAKARETE non potrà essere premiata con un punto, ma l'azione non verrà penalizzata. Una tecnica ritenuta carente di controllo sarà, come da prassi, soggetta ad ammonizione o penalità.

10.2 Ammonizioni ufficiali

10.2.1 Ci sono due livelli di ammonizioni ufficiali: CHUI e HANSOKU CHUI.

CHUI Ammonizione	viene comminata, fino a tre volte, per le infrazioni meno gravi che non determinano una diminuzione delle possibilità di vittoria di un Concorrente.
----------------------------	--

HANSOKU CHUI Avvertimento di squalifica in caso di ulteriore infrazione del regolamento	viene comminata per infrazioni più gravi che determinano una riduzione delle possibilità di vittoria di un Concorrente, oppure viene comminata per un'infrazione realizzata da un Concorrente che abbia già ricevuto in precedenza tre CHUI.
---	--

10.3 Penalità

10.3.1 Ci sono due tipi di penalità che determinano due differenti livelli di squalifica:

HANSOKU
Squalifica dall'incontro. È la penalità per squalifica a seguito di grave infrazione al regolamento o dopo che era già stato comminato HANSOKU CHUI.

SHIKKAKU
Squalifica dalla gara. Si tratta della squalifica da tutta la gara, comprese anche le altre categorie cui il Concorrente possa essere registrato. SHIKKAKU può essere commiato qualora un Concorrente non obbedisca agli ordini dell'Arbitro, agisca con premeditazione in maniera malevola, o commetta un'azione che leda il prestigio e l'onore dello spirito del karate.

10.3.2 Qualora entrambi i Concorrenti, AKA ed AO, siano squalificati per HANSOKU o SHIKKAKU, per quell'incontro non vi sarà alcun vincitore. L'avversario del turno successivo verrà dichiarato vincitore di diritto (nessun risultato verrà annunciato).

10.3.2 Bis: Nelle gare Fijlkam

Due Concorrenti squalificati entrambi per HANSOKU nello stesso combattimento, andranno ad occupare in classifica la medesima posizione a secondo del turno eliminatorio in cui stavano combattendo:

CONCORRENTI	TERZULTIMO TURNO E PRECEDENTI	PENULTIMOTURNO	ULTIMO TURNO (FINALE DI POULE)
AKA	11° POSTO	7° POSTO	5° POSTO
AO	11° POSTO	7° POSTO	5° POSTO

Per determinare i recuperati nel caso dell'ultimo turno eliminatorio si adotteranno i seguenti criteri:

- Il Concorrente che aveva il maggior numero di punti al momento dell'interruzione del combattimento.
- in caso di parità il Concorrente che ha ottenuto il maggior numero di punti nell'incontro del turno eliminatorio precedente.
- in caso di ulteriore parità si continuerà ad andare a ritroso finché non verrà individuato il Concorrente che abbia realizzato più punti dell'altro nello stesso turno.
- laddove il caso di parità di punti persista in tutti gli incontri effettuati dai due Concorrenti, i recuperati saranno determinati tra coloro che hanno gareggiato con il più giovane dei due.

Entrambi i Concorrenti squalificati non partecipano ai recuperi e sono classificati al 5° posto.

10.3.3 Gravi azioni in violazione della buona condotta, della disciplina, oppure comportamenti malevoli premeditati sia dentro che fuori dall'area di gara da parte dei Concorrenti o del loro entourage possono determinare ulteriori provvedimenti disciplinari da parte della Commissione Disciplinare o del Comitato Esecutivo WKF.

10.3.4 Quando sembra che una particolare situazione possa comportare una squalifica, l'Arbitro ha la facoltà di chiamare a sé uno o più Giudici per avere una breve consultazione (SHUGO) prima di annunciare qualunque decisione.

10.4 Applicazione delle ammonizioni e delle penalità

- 10.4.1 **Contatto eccessivo:** quando il contatto viene ritenuto troppo forte dall'Arbitro, ma non diminuisce la possibilità di vittoria del Concorrente, potrà essere comminata un'ammonizione (CHUI).
- 10.4.2 **Contatto che determini un infortunio:** qualunque tecnica che determini un infortunio, a meno che non sia stato causato da chi l'ha ricevuta, determinerà un'ammonizione o una penalità. I Concorrenti devono eseguire le tecniche con controllo e buona forma. Se non lo fanno deve essere comminata un'ammonizione o una penalità a prescindere dalla tecnica mal eseguita.
- 10.4.3 **Osservazione dopo un contatto:** l'Arbitro dovrà continuare ad osservare il Concorrente infortunato fintanto che non verrà fatto ripartire l'incontro, prendendosi il tempo sufficiente per un'adeguata osservazione. Attendere un po' prima di prendere una decisione può consentire ai sintomi di un infortunio di manifestarsi, come ad esempio la fuoriuscita di sangue dal naso, oppure rendere palese il tentativo da parte di un Concorrente di aggravare gli effetti di un contatto leggero con lo scopo di ricevere un vantaggio.
- 10.4.4 **Reazione eccessiva ad un contatto:** una lieve esagerazione di un contatto non troppo grave (che in ogni caso consiste in un'eccessiva reazione) verrà ammonita con un CHUI. Un'evidente manifestazione di esagerazione ~~comporterà~~ verrà invece ammonita con un HANSOKU CHUI. Un'ancora più grave esagerazione, tipo barcollare qua e là, cadere a Tappeto, rialzarsi e ricadere di nuovo e così via, può comportare un HANSOKU diretto.
- 10.4.5 **Fingere un infortunio:** qualunque tipo di simulazione di un infortunio, per quanto lieve, dovrà essere ammonita con CHUI, mentre un'evidente simulazione dovrà essere ammonita con HANSOKU CHUI. Una simulazione ancor più grave, come barcollare qua e là, cadere a Tappeto, rialzarsi e cadere di nuovo e così via, verrà penalizzata con SHIKKAKU diretto. Qualunque simulazione d'infortunio per una tecnica che invece è stata ritenuta valida e premiata dai Giudici con un punto determinerà, come minimo, HANSOKU CHUI.
- 10.4.6 **Contatto alla gola:** Qualunque contatto alla gola, a meno che non sia stato causato da chi l'ha ricevuto, deve essere ammonito o penalizzato.
- 10.4.7 **Le tecniche di proiezione sono divise in due tipi:** le cosiddette tecniche di spazzata convenzionali quali de ashi barai, ko uchi gari, etc., per le quali l'avversario viene squilibrato o proiettato senza essere afferrato, e quelle proiezioni che necessitano che l'avversario venga afferrato con una mano o trattenuto mentre la proiezione viene eseguita. Sono entrambe consentite.
- 10.4.8 **Il fulcro della proiezione** non deve essere al di sopra del livello dei fianchi di chi proietta e l'avversario deve essere trattenuto durante la sua esecuzione affinché possa essere assicurata una caduta in sicurezza. Le proiezioni al di sopra delle spalle sono espressamente proibite, si tratta delle cosiddette proiezioni "sacrificio".
- 10.4.9 **Afferrare un calcio:** l'unico caso in cui è consentito trattenere l'avversario con due mani è quando si intercetta la gamba dell'avversario che esegue un calcio. Trattenere con due mani è consentito solo quando si afferra la gamba dell'avversario che esegue un calcio con lo scopo di effettuare una proiezione: con una mano si tiene la gamba e con l'altra si afferra il karate-gi o il corpo dell'avversario per attutirne la caduta.

- 10.4.10 **Afferrare le gambe:** è proibito afferrare l'avversario sotto la cintola per sollevarlo e proiettarlo, oppure abbassarsi per afferrarlo dalle gambe. Se un Concorrente si infortuna a seguito di una proiezione, l'Arbitro potrà decidere se comminare un'ammonizione o una penalità.
- 10.4.11 **Afferrare con una mano:** un Concorrente può afferrare il braccio o il karate-gi dell'avversario con lo scopo di eseguire una proiezione o direttamente una tecnica da punto, ma non può mantenere la trattenuta eseguendo tecniche a ripetizione.
- 10.4.12 **Trattenere per attutire una caduta:** è consentito tenersi al karate-gi dell'avversario con una mano per attutire la caduta.
- 10.4.13 **Uscita dall'area di gara:** JOGAI si riferisce ad una situazione in cui il piede, o qualsiasi altra parte del corpo di un Concorrente tocca il suolo al di fuori dell'area di gara. Cosa diversa è quando il Concorrente viene spinto o proiettato dall'avversario fuori dall'area di gara, oppure l'uscita avviene dopo aver realizzato un punto.
- 10.4.14 **Comportamenti che mettono a repentaglio se stessi:** quando un Concorrente viene colpito o si infortuna per propria colpa o negligenza gli viene comminata un'ammonizione o una penalità per MUBOBI. Tale evenienza si può verificare se si volta la schiena all'avversario, se si attacca senza curarsi del possibile contrattacco dell'avversario, se ci si ferma prima che l'Arbitro ordini "YAME", se si abbassa la guardia o se ripetutamente e volontariamente non si parano gli attacchi dell'avversario.
- 10.4.15 **La passività** è una situazione in cui entrambi i Concorrenti non tentano di realizzare il punto, oppure un solo Concorrente non tenta di fare punto nonostante si trovi in svantaggio per punti o per SENSU.
- Non può essere sanzionato per passività un Concorrente che sia in vantaggio per punti o per SENSU.
 - Non si può ammonire per passività durante i primi 15 secondi dell'incontro.
- 10.4.16 **Evitare il combattimento** fa riferimento ad una situazione in cui un Concorrente cerca di impedire all'avversario di costruire un'azione per realizzare un punto mediante comportamenti che possono essere contraddistinti come perdite di tempo. Esempi di tale comportamento sono: arretrare senza contrattaccare efficacemente, trattenere, cercare di andare in clinch, oppure uscire dall'area di gara piuttosto che lasciare l'opportunità all'avversario di realizzare un punto. Evitare di combattere durante gli ultimi 15 secondi dell'incontro (ATO SHIBARAKU) comporterà, come minimo, un'ammonizione di HANSOKU CHUI e la perdita del SENSU.
- 10.4.17 **Non seguire le istruzioni:** Un Concorrente che si rifiuti di seguire le istruzioni dell'Arbitro o mostri un atteggiamento di stizza riceverà SHIKKAKU. Questo tipo di penalità può essere comminato prima, durante o dopo l'incontro.
- 10.5. **Festeggiamenti eccessivi, esternazioni politiche o religiose:** ci si aspetta che i Concorrenti rispettino la cerimonia del saluto all'inizio ed alla fine dell'incontro o del match. Qualunque tipo di festeggiamento eccessivo, tipo mettersi in ginocchio, ecc., così come le espressioni politiche o religiose eseguite durante o subito dopo la fine dell'incontro, sono proibite e possono essere soggette ad un'ammenda. L'importo dell'ammenda è pari alla quota stabilita dal Comitato Esecutivo per la presentazione della protesta ufficiale.

10.6 **Squalifica dei singoli Concorrenti negli incontri a squadre**

10.6.1 HANSOKU o SHIKKAKU: negli incontri a squadre il punteggio del Concorrente squalificato sarà azzerato e quello dell'avversario sarà portato ad otto punti.

10.7 **Squalifica nella gara Round Robin.**

10.7.1 Se un Concorrente riceve **KIKEN**, o **SHIKKAKU**, in una gara disputata con il sistema Round-robin tutti i precedenti incontri non verranno presi in considerazione ai fini del punteggio di qualificazione, a meno che non si tratti dell'ultimo incontro per il Concorrente squalificato, nel qual caso il risultato dell'incontro verrà registrato nella maniera consueta senza alcuna conseguenza in riferimento ai risultati degli incontri precedenti.

11.1 Concorrenti dichiarati inabili a combattere

11.1.1 Un Concorrente infortunato che vinca un incontro per squalifica dell'avversario a causa di un infortunio non può continuare a combattere senza il parere favorevole del medico di gara. Tale autorizzazione non può essere concessa ad un Concorrente che abbia perso conoscenza o abbia altri sintomi da commozione cerebrale.

11.2 Procedura per gestire gli infortuni

11.2.1 Quando un Concorrente si infortuna, l'Arbitro dovrà interrompere subito l'incontro e chiamare il medico alzando la mano e pronunciando a voce alta "dottore".

11.2.2 Il Concorrente infortunato dovrà essere invitato ad uscire dal Tappeto per essere esaminato e trattato dal medico, sempre che sia nelle condizioni fisiche per poterlo fare.

11.2.3 Ad un Concorrente che si infortuna durante un incontro e necessita di essere trattato dal medico saranno concessi tre minuti di tempo per essere medicato. Il Commissario di Tappeto dovrà dare istruzioni al cronometrista di iniziare il conteggio dei tre minuti. Se la medicazione non sarà stata completata nei termini temporali prescritti, l'Arbitro deciderà se il Concorrente dovrà essere dichiarato come impossibilitato a proseguire e se consentire ancora del tempo per proseguire il trattamento medico.

11.2.4 **Regola dei 10 secondi:** un Concorrente che cada, venga proiettato, messo al Tappeto e non si rimetta perfettamente in piedi entro dieci secondi sarà considerato come impossibilitato a continuare a combattere e verrà ritirato da ogni categoria di kumite per quella gara. Nel caso in cui un Concorrente cada, venga proiettato, messo al Tappeto e non si rimetta subito in piedi, l'Arbitro interromperà l'incontro, chiamerà il dottore e contemporaneamente inizierà a contare a voce alta in inglese fino a dieci mostrando un dito per ogni secondo. In tutti i casi in cui viene avviato il conteggio dei 10 secondi si dovrà chiedere al medico di esaminare il Concorrente prima di poter far ripartire l'incontro. Per gli episodi in cui si applica la regola dei 10 secondi il Concorrente può essere esaminato sul Tappeto. Il Commissario di Tappeto deve notificare al tavolo centrale i casi in cui un Concorrente non può continuare a combattere a seguito dell'applicazione della regola dei 10 secondi.

11.2.5 Il medico di gara è autorizzato esclusivamente a dare il proprio parere circa la possibilità del Concorrente infortunato di continuare a combattere. Sarà l'Arbitro a decidere il vincitore sulla base di ciò che si è verificato comminando HANSOKU, KIKEN, o SHIKKAKU.

11.2.6 **L'Arbitro deve sapere se ci sono stati infortuni precedenti** al fine di poter valutare il livello di responsabilità dell'avversario in riferimento all'infortunio appena occorso. L'avversario non deve infatti essere penalizzato a causa di condizioni deficitarie preesistenti.

11.2.7 **Se un Concorrente durante un turno gestito col sistema Round-robin dovesse venire ritirato a causa di un infortunio** tutti i risultati precedenti verranno annullati a meno che non si tratti dell'ultimo incontro dell'atleta infortunato, nel qual caso il risultato dell'incontro verrà registrato nella modalità consueta senza alcuna conseguenza relativamente ai risultati degli incontri precedenti.

11.3 Infortunio di entrambi i Concorrenti

- 11.3.1 Se entrambi i Concorrenti si infortunano o patiscono gli effetti di un infortunio occorso in precedenza e vengono ritenuti dal medico di gara impossibilitati a proseguire, la vittoria dell'incontro viene attribuita al Concorrente in vantaggio per punti o per SENSU.
- 11.3.2 Negli incontri individuali, in caso di parità di punteggio, l'esito dell'incontro viene deciso con votazione (HANTEI), a meno che un Concorrente non abbia il SENSU. Negli incontri a squadre l'Arbitro annuncerà invece un pareggio (HIKIWAKE), a meno che uno dei Concorrenti non abbia il SENSU. Se tale situazione si dovesse verificare durante l'incontro di spareggio di un match a squadre, la vittoria verrà attribuita tramite voto (HANTEI), a meno che uno dei due Concorrenti non abbia il SENSU.

12.1 Generale

- 12.1.1 Quando due o più Giudici segnalano un punto per lo stesso Concorrente l'Arbitro interrompe l'incontro e attribuisce il punto. Se l'Arbitro non dovesse interrompere l'incontro, il Supervisore dell'Incontro suonerà il fischietto. Quando l'Arbitro intende fermare l'incontro ordina verbalmente "YAME" utilizzando contemporaneamente il segnale prescritto con la mano.
- 12.1.2 Nel caso in cui entrambi i Concorrenti ricevano una segnalazione di punto da parte di due Giudici, verrà attribuito il punto ad entrambi.
- 12.1.3 Se viene indicato un punto per un Concorrente da più di un Giudice, ma il livello di punteggio risulta differente, verrà attribuito quello più alto. La stessa procedura verrà applicata nel caso in cui ci sia la segnalazione di punto da parte di due Giudici per entrambi i Concorrenti.
- 12.1.4 Se c'è una maggioranza, ma disaccordo fra i Giudici per il livello del punto, l'opinione della maggioranza prevale sul principio di assegnare il punto più alto.
- 12.1.5 Per spiegare le ragioni di una decisione dopo la fine di un combattimento o di un incontro il gruppo arbitrale può parlare con il presidente di Tappeto, il responsabile degli Arbitri o la giuria di appello. Non devono dare spiegazioni a nessun altro.

12.2 Criteri per decidere il vincitore di un incontro

- 12.2.1 Al Concorrente viene assegnata la vittoria nei seguenti casi: ha riportato un netto vantaggio di otto punti sull'avversario; alla fine dell'incontro ha realizzato il maggior numero di punti; ha lo stesso numero di punti dell'avversario ma gli è stato assegnato un vantaggio per aver effettuato il primo punto incontrastato (SENSHU); ha ottenuto il giudizio favorevole all'HANTEI; al suo avversario è stato imposto HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN.
- 12.2.2 Per "vantaggio determinato dal primo punto non contrastato" (SENSHU) si intende che un Concorrente ha realizzato il primo punto nei confronti del proprio avversario senza che questi abbia a sua volta realizzato un punto prima dell'interruzione dell'incontro. Nei casi in cui entrambi i Concorrenti realizzino un punto prima dell'interruzione dell'incontro e almeno due Giudici segnalino il punto per entrambi i Concorrenti non verrà attribuito alcun "vantaggio determinato dal primo punto non contrastato" e i Concorrenti manterranno la possibilità di realizzarlo nel proseguimento dell'incontro.
- 12.2.3 Gli incontri individuali non possono finire in parità, ad eccezione degli incontri a squadre o di quelli nelle gare con sistema Round-robin; in questi casi, quando un combattimento finisce in parità e nessuno dei due ha ottenuto il SENSHU, l'Arbitro annuncia il pareggio (HIKIWAKE).
- 12.2.4 In qualunque incontro, se alla fine il punteggio è in parità, ma un Concorrente ha realizzato il "vantaggio determinato dal primo punto non contrastato" (SENSHU), quel Concorrente viene dichiarato vincitore.
- 12.2.5 Negli incontri individuali in cui nessun punto sia stato realizzato, o in caso di parità di punteggio senza che nessuno dei Concorrenti abbia il "vantaggio determinato dal primo punto non contrastato", la vittoria viene attribuita sulla base dei seguenti criteri che devono essere applicati nell'ordine di seguito indicato:
- a) Il maggior numero di Ippon realizzati.
 - b) Il maggior numero di Waza ari realizzati.

- 12.2.6 Qualora il numero di Ippon e Waza ari sia uguale, la decisione verrà presa tramite HANTEI, che consiste in un voto a maggioranza tra i quattro Giudici e l'Arbitro, ognuno dei quali darà la propria preferenza al Concorrente che abbia ritenuto superiore tatticamente e tecnicamente.
- 12.2.7 Quando si deve procedere con la votazione (HANTEI) alla fine di un incontro in parità, l'Arbitro si posiziona all'esterno dell'area di gara e annuncia: "HANTEI", seguito da un doppio colpo di fischietto. I Giudici provvedono ad indicare la propria preferenza e l'Arbitro provvede a dichiarare il vincitore. L'Arbitro indica il vincitore con la mano, annunciando nel contempo AKA/AO NO KACHI, e tramite questa azione risolve anche una eventuale situazione di parità originata dalle preferenze espresse dai Giudici.
- 12.2.8 Qualora un Concorrente cui sia stato attribuito il SENSU dovesse ricevere un'ammonizione per aver evitato il combattimento attraverso i seguenti comportamenti: JOGAI, scappare, andare in clinch, afferrare, lottare, spingere o stare petto contro petto quando mancano meno di 15 secondi alla fine dell'incontro - questi perderà automaticamente quel vantaggio. L'Arbitro mostrerà prima il tipo di infrazione ed il grado di ammonizione o penalità da attribuire al Concorrente, poi farà la gestualità riferita all'attribuzione del SENSU seguita da quella di annullamento (TORIMASEN) e contemporaneamente dichiarerà "AKA/AO SENSU TORIMASEN".
- 12.2.9 Se il SENSU viene revocato quando mancano meno di 15 secondi alla fine dell'incontro non potrà più essere attribuito ad alcuno dei due Concorrenti.
- 12.2.10 Nel caso in cui venga attribuito il SENSU, ma a seguito di una richiesta di video review venga attribuito il punto anche all'altro Concorrente, e quindi il primo punto attribuito non è da considerarsi come non contrastato, si applicherà la stessa procedura per annullare il SENSU.
- 12.2.11 Nel caso in cui sia AKA che AO vengano squalificati nel medesimo incontro per HANSOKU, l'avversario del turno successivo passerà automaticamente il turno (e non verrà annunciato alcun risultato), a meno che la doppia squalifica non occorra in occasione di un incontro per l'attribuzione di una medaglia, nel qual caso il vincitore verrà determinato tramite HANTEI, a meno che uno dei due Concorrenti non abbia il SENSU.

12.3 Criteri per decidere la squadra vincitrice

- 12.3.1 La squadra vincitrice sarà quella con il maggior numero di incontri individuali vinti, inclusi quelli vinti per SENSU. Qualora le due squadre abbiano lo stesso numero di incontri individuali vinti, la squadra vincitrice sarà allora quella che avrà realizzato più punti negli incontri individuali, contando sia quelli degli incontri vinti che di quelli persi.
- 12.3.2 Se le due squadre hanno lo stesso numero di incontri vinti e di punti realizzati, si dovrà disputare un incontro di spareggio. Ogni squadra potrà designare per disputare l'incontro di spareggio qualunque membro della propria squadra, indistintamente se un Concorrente abbia già combattuto o meno in un precedente incontro del match tra le due squadre.
- 12.3.3 Se nell'incontro di spareggio nessuno dei due Contendenti ha realizzato più punti dell'avversario, o, in caso di parità, ha ottenuto il SENSU, la decisione è presa all'HANTEI. Il risultato dell'HANTEI per l'incontro di spareggio determina anche il risultato di tutto il match.
- 12.3.3 bis [Nelle gare Fijlkam a squadre con suddivisione dei Contendenti in categorie di peso, qualora il match tra due squadre termini in parità anche dopo il conteggio dei punti tecnici, il Presidente di Giuria Coordinatore procederà, in presenza dei due Coach, al sorteggio di una categoria di peso per far disputare l'incontro di spareggio. Il risultato di tale incontro determina il risultato di tutto il match.](#)

12.3.4 Nelle gare a squadre, quando una squadra ha un numero di vittorie sufficienti o ha realizzato un numero di punti sufficienti per poter essere dichiarata vincitrice, il match a quel punto termina e non ci saranno altri incontri.

12.3.4 bis **Nelle gare Fijlkam** – ma solo nel Campionato Italiano Giovanile a Squadre Sociali – gli incontri si devono disputare in tutte le categorie di peso, indipendentemente dal risultato.

12.3.5 Nei match a squadre, se un membro di una squadra viene squalificato (HANSOKU o SHIKKAKU), il suo punteggio per quell'incontro viene azzerato e all'avversario vengono attribuiti otto punti.

12.4 Registrazione del punteggio

12.4.1 Il Supervisore del Punteggio utilizzerà i seguenti simboli per registrare i punti:

3	IPPON	Three point score
2	WAZA ARI	Two point score
1	YUKO	One point score
✓	SENSHU	First unopposed point advantage
□	KACHI	Winner
✗	MAKE	Loser
▲	HIKIWAKE	Draw
1C	CHUI (first instance)	1st warning
2C	CHUI (second instance)	2nd warning
3C	CHUI (third instance)	3rd warning
HC	HANSOKU CHUI	Warning of disqualification
H	HANSOKU	Disqualification from bout
S	SHIKKAKU	Disqualification from tournament

ARTICOLO 13: PROTESTA UFFICIALE

13.1 Considerazioni generali

- 13.1.1 Nessuno può protestare contro i giudizi espressi dal Gruppo Arbitrale.
- 13.1.2 Se si ritiene che una procedura arbitrale contravvenga alle regole, il Coach del Concorrente o il suo rappresentante ufficiale sono gli unici che possono presentare una protesta.
- 13.1.3 La protesta deve assumere la forma di un rapporto scritto, da presentare immediatamente al termine dell'incontro durante il quale si è verificata la situazione contestata. L'unica eccezione si ha quando la protesta concerne un problema di tipo amministrativo.
- 13.1.4 Qualunque protesta riguardo all'applicazione del regolamento non deve per forza impedire il proseguimento della gara e l'intenzione di presentare una protesta deve essere annunciata dal Coach o dal rappresentante della Federazione Nazionale immediatamente dopo la fine dell'incontro.
- 13.1.5 Se la protesta riguarda dei Concorrenti che risultano coinvolti in una categoria in corso, il turno successivo che coinvolge quei Concorrenti deve essere posticipato fintanto che la Giuria d'Appello non abbia preso una decisione.
- 13.1.6 Il Coach / rappresentante della Federazione Nazionale dovrà chiedere al Commissario di Tappeto il modulo per predisporre la protesta ufficiale e dovrà restituirlo compilato e firmato al Commissario di Tappeto con la tassa prescritta senza ritardo.
- 13.1.7 La mancata formalizzazione della protesta da parte del Coach / del rappresentante della Federazione Nazionale in un tempo ragionevole può causarne la mancata accettazione se, a giudizio della Giuria d'Appello, quel ritardo non è determinato da una motivazione ragionevole e impedisce il proseguimento della gara.
- 13.1.8 Il Commissario di Tappeto dovrà completare il modulo con le informazioni relative agli ufficiali di gara coinvolti e consegnerà a quel punto il modulo della protesta compilato ad un rappresentante della Giuria d'Appello. La Giuria d'Appello analizzerà subito le circostanze relative alla decisione arbitrale che hanno innescato la protesta. Dopo aver analizzato tutti gli elementi a disposizione redigerà un rapporto e avrà il potere di intraprendere tutte le dovute azioni ritenute necessarie a risolvere il problema. La protesta sarà presa in esame dalla Giuria d'Appello e verranno analizzate anche le prove fornite a supporto della protesta presentata.
- 13.1.9 La decisione di presentare una protesta alla Giuria d'Appello potrà essere presa direttamente dal Presidente della Commissione Arbitrale o dal responsabile arbitrale per la gara in corso; in questo caso non verrà corrisposta alcuna tassa.
- 13.1.10 Nel caso si verificasse un problema di tipo amministrativo durante un incontro il Coach avrà la possibilità di segnalarlo direttamente al Commissario di Tappeto. A sua volta il Commissario di Tappeto lo segnalerà all'Arbitro.
- 13.1.11 Nella protesta devono essere riportati il nome e la nazione d'appartenenza dei Concorrenti e la descrizione dettagliata del motivo per cui si protesta. Le informazioni relative agli ufficiali di gara coinvolti vengono indicate dal Commissario di Tappeto. Non verranno considerate come proteste accettabili quelle riferite a reclami di tipo generale sugli standard di valutazione globale. L'onere della prova al fine di provare la validità di una protesta è a carico di chi protesta. La protesta deve essere consegnata dal Commissario di Tappeto ad un

rappresentante della Giuria d'Appello. La Giuria d'Appello si prenderà il tempo necessario per valutare le circostanze che hanno determinato la decisione oggetto di protesta.

13.1.12 Chi presenta una protesta deve depositare la prescritta tassa definita dal Comitato Esecutivo WKF e consegnarla insieme al modulo della protesta al Commissario di Tappeto che, a sua volta, li consegnerà ad un rappresentante della Giuria d'Appello.

13.1.13 Il modulo sottoscritto per la protesta e la relativa tassa devono essere consegnati entro 5 minuti a partire da quando l'intenzione di presentare una protesta viene manifestata.

13.1.14 La decisione della Giuria d'Appello è definitiva e può essere superata solo da una decisione del Comitato Esecutivo su espressa richiesta del presidente WKF.

13.1.15 La Giuria d'Appello non può imporre sanzioni o penalità. La sua funzione è limitata a prendere una decisione in merito alla materia oggetto di protesta e suggerire alla Commissione Arbitrale e al Comitato Esecutivo le necessarie azioni da intraprendere per rimediare a quelle procedure arbitrali considerate tali da contravvenire al regolamento.

13.2 Composizione della Giuria d'Appello

13.2.1 La Giuria d'Appello è composta da tre Arbitri senior nominati dalla Commissione Arbitrale o dall'Arbitro responsabile di gara. Non possono essere nominati due membri che appartengano alla stessa Federazione Nazionale. I tre membri saranno numerati da 1 a 3.

13.2.2 La Commissione Arbitrale nominerà anche altri tre membri numerati da 4 a 6 che sostituiranno in ordine ognuno dei tre membri della Giuria d'Appello inizialmente nominati qualora si trovino in una posizione di conflitto d'interesse. Per esempio, nel caso in cui un membro della Giuria d'Appello sia della stessa nazionalità, abbia un qualsiasi rapporto di parentela con una delle parti coinvolte o presenti qualunque altro genere di conflitto d'interesse potenziale o effettivo nell'episodio oggetto di protesta, compresi i membri del gruppo arbitrale coinvolti.

13.3 Procedimento di valutazione

13.3.1 È compito del Commissario di Tappeto che riceve la protesta chiamare la Giuria d'Appello e consegnare alla WKF la somma ricevuta relativamente ad una protesta rigettata.

13.3.2 La Giuria d'Appello inizierà subito a fare le opportune richieste ed indagini che riterrà opportuno fare al fine di valutare la protesta presentata.

13.3.3 Laddove venga usata la video review, la Giuria d'Appello potrà richiedere di esaminare le registrazioni video prima di proclamare il verdetto.

13.3.4 Ognuno dei tre membri dovrà votare in merito alla decisione sull'accoglimento della protesta. Non sono ammesse astensioni.

13.4 Proteste respinte o accolte

13.4.1 Se una protesta viene ritenuta non valida, la Giuria d'Appello nominerà un proprio membro affinché notifichi al reclamante che la protesta è stata respinta, scriva sul documento originale il termine "RESPINTA", lo faccia firmare a tutti e tre i membri della Giuria d'Appello e informi la parte reclamante della decisione presa.

13.4.2 Se una protesta viene accolta la Giuria d'Appello farà da collegamento tra la Commissione

Organizzativa ed il responsabile degli Arbitri affinché vengano prese le dovute misure per rimediare alla situazione venutasi a creare, incluse le seguenti opzioni:

- Rivedere i giudizi che contravvengono le regole;
- Annullare i risultati dei turni interessati dal procedimento di protesta a partire dal momento precedente all'incidente occorso.
- Far disputare di nuovo quegli incontri interessati dall'episodio che è stato oggetto della protesta.
- Suggestire eventuali sanzioni per gli ufficiali di gara coinvolti nel caso della protesta accolta.

13.4.3 Spetta alla Giuria d'Appello prendersi la responsabilità di agire con moderazione e buon senso nell'intraprendere azioni che possano disturbare il programma di gara in maniera significativa. Annullare e rifare i turni eliminatori è da considerarsi come l'ultima opzione al fine di assicurare un risultato giusto ed equo.

13.4.4 Se la protesta viene accolta, la Giuria d'Appello nominerà un proprio membro affinché notifichi al reclamante che la protesta è stata accolta, scriva sul documento originale il termine "ACCOLTA", lo faccia firmare a tutti e tre i membri della Giuria d'Appello prima di consegnare il modulo della protesta al responsabile degli Arbitri e riconsegnare al reclamante la tassa inizialmente versata.

13.5 Rapporto sull'incidente

13.5.1 Dopo aver gestito l'episodio nelle modalità sopra descritte la Giuria d'Appello si riunirà per redigere un rapporto che contenga una descrizione dell'esito della protesta e l'esposizione delle ragioni per le quali la protesta è stata accolta o respinta.

13.5.2 Il verbale dovrà essere sottoscritto da tutti e tre i membri della Giuria d'Appello e consegnato al responsabile degli Arbitri ed alla Commissione Organizzativa.

13.5.2bis Nelle gare Fijlkam Le Società Sportive che durante lo svolgimento di una gara si ritengono danneggiate possono presentare al Presidente di Giuria reclamo firmato dal Dirigente Sociale responsabile o dall'Insegnante Tecnico, accompagnato dalla prescritta quota di € 50, che sarà restituita in caso di accoglimento.

Se si tratta di gara regionale, la quota viene incamerata dal Comitato Regionale; se, invece, si tratta di Finale Nazionale, la quota deve essere allegata agli Atti Ufficiali della gara a cura del Presidente di Giuria "Coordinatore Amministrativo".

Non sono ammessi reclami per presunti errori di valutazione del gruppo arbitrale.

Tutti i reclami devono essere annunciati al Presidente di Giuria entro cinque minuti dalla fine del combattimento nel quale si assume essersi verificato il fatto in contestazione, e presentati entro i dieci minuti successivi. Il reclamo annunciato sospende la gara limitatamente alla categoria di peso (Kumite) interessato. Il Commissario di Tappeto, sentite le parti interessate (il Presidente di Giuria "Coordinatore Amministrativo", i Rappresentanti delle Società Sportive/Rappresentative Regionali) decide in merito con provvedimento scritto, da allegare agli Atti Ufficiali della gara, entro 30 minuti dalla presentazione del reclamo.

Nessuno dei suddetti (con esclusione dei Rappresentanti delle Società Sportive/Rappresentative Regionali) può partecipare alla discussione, se direttamente interessato.

ARTICOLO 14: RICHIESTA DI VIDEO REVIEW

- 14.1 In occasione dei Campionati del Mondo WKF, delle Premier League, dei Giochi Olimpici, dei Giochi Olimpici Giovanili, dei Giochi Continentali, dei Giochi Mondiali e dei giochi multisport-è richiesto l'utilizzo della video review durante gli incontri. L'uso della video review è raccomandato anche nelle altre competizioni laddove ciò si renda possibile.
- 14.2 Nel consueto sistema ad eliminazione diretta con ripescaggio al Coach verrà dato un cartellino per la video review rispettivamente per le fasi eliminatorie, uno per le semi finali ed uno per le finali, così come uno per i ripescaggi.
- 14.3 Per il sistema Round-robin con gruppi di quattro Concorrenti al Coach verrà dato un cartellino per la VR per ogni partecipante alla fase del round-robin, ed un altro per i quarti di finale, per le semi finali, e per gli incontri valevoli per l'assegnazione delle medaglie.
- 14.4 La procedura della video review parte quando il Coach solleva il cartellino (manualmente oppure tramite apparecchiatura elettronica laddove disponibile) per segnalare che un punto a favore del proprio Concorrente non è stato ravvisato dai Giudici. La richiesta di video review deve essere fatta quando, a parere del Coach, è stato realizzato un punto. Se un Coach preme il pulsante del joy stick e poi lo rilascia subito dopo, la procedura non potrà essere interrotta e la video review sarà effettuata di conseguenza.
- 14.5 Se il Concorrente vuole che il Coach richieda la video review può segnalarlo in maniera discreta senza che ciò rechi alcun disturbo alla progressione dell'incontro.
- 14.6 Il Coach può richiedere la video review laddove i Giudici segnalino un punto di valore più basso rispetto ad una tecnica di valore più alto che, a parere del Coach, doveva essere segnalata.
- 14.7 Il Supervisore della Video Review può convalidare il punto solo se ritiene che il Concorrente per il quale è stata richiesta la video review abbia effettivamente realizzato un punto. Ciò si verifica se la tecnica è stata eseguita prima di quella dell'avversario o in contemporanea a quella dell'avversario.
- 14.8 Costituisce un'eccezione rispetto alla regola di cui al precedente paragrafo 14.7 la situazione di seguito indicata: i Giudici non hanno segnalato alcun punto a favore dei Concorrenti, un Coach fa la richiesta di video review mentre l'altro non ha il cartellino o, comunque, non fa richiesta di video review. In questo caso verrà valutata solo la tecnica realizzata dal Concorrente per il quale è stata richiesta la video review.
- 14.9 Verranno valutati gli ultimi 6 secondi precedenti all'interruzione dell'incontro, ma potrà essere valutato anche un maggior arco temporale qualora ciò venga ritenuto necessario al fine di prendere la migliore decisione possibile. La sequenza deve essere osservata a velocità normale, ma potrà essere osservata anche a velocità ridotta e con ingrandimento dell'immagine.
- 14.10 Se dalla video review si dovesse riscontrare che il Concorrente ha realizzato in sequenza combinata più di una tecnica valida verrà premiata quella con il punteggio più alto.
- 14.11 Se la video review viene richiesta contemporaneamente da entrambi i Coach il Supervisore della Video Review può attribuire il punto solo al Concorrente che ha realizzato per primo la tecnica. L'unica eccezione è il caso in cui le tecniche risultino simultanee, nel qual caso il punto potrà essere attribuito ad entrambi i Concorrenti.

- 14.12 Se un Coach alza il cartellino per richiedere la video review e l'altro Coach vuole a sua volta richiedere la video review per la stessa azione, quest'ultimo dovrà alzare il cartellino prima che la procedura di video review abbia inizio per non perdere il diritto di presentare la propria richiesta. La procedura di video review inizia quando l'Arbitro esegue la prescritta gestualità.
- 14.13 Se la richiesta viene considerata valida verrà sollevato un cartellino rosso o blu recante rispettivamente i numeri 3 per IPPON, 2 per WAZA ARI e 1 per YUKO. L'Arbitro provvederà a quel punto ad attribuire il punto nella maniera convenzionale. Se la richiesta viene ritenuta non valida il Coach perderà il diritto di richiedere nuovamente la video review per il resto dell'incontro.



- 14.14 Il Supervisore della Video Review non può annullare nessuna decisione dei Giudici di sedia ad eccezione del SENSU.
- 14.15 Se il Supervisore della Video Review non è in grado di vedere e valutare bene la/e tecnica/he a causa dell'angolazione della ripresa video lo segnalerà con la gestualità del MIENAI e il Coach manterrà il cartellino. Anche nel caso di problemi tecnici (alimentazione, videocamera, malfunzionamento del computer, ecc.) che rendano impossibile prendere in esame la ripresa video e di conseguenza prendere una decisione, verrà applicata la stessa procedura ed il Coach manterrà il cartellino.
- 14.16 Se un Coach richiede la video review, ma l'Arbitro ritiene che la tecnica sia priva di controllo oppure troppo forte, verrà attribuita un'ammonizione o una penalità e il Coach manterrà il cartellino.

15.1 Commissione Arbitrale

15.1.1 I poteri ed i doveri della Commissione Arbitrale sono:

- 1) Assicurare la corretta preparazione di ogni gara in accordo con la Commissione Organizzativa, per ciò che concerne la sistemazione dell'area di gara, la preparazione e la fornitura di tutti gli equipaggiamenti ed i servizi necessari, la supervisione e l'operatività degli incontri, le precauzioni relative alla sicurezza, ecc.
- 2) Nominare e assegnare alle rispettive aree i Commissari di Tappeto ed i loro assistenti e prendere le dovute contromisure in riferimento ai rapporti ricevuti dai Commissari di Tappeto.
- 3) Supervisionare e coordinare le attività degli ufficiali di gara officianti.
- 4) Nominare ufficiali di gara in sostituzione laddove ciò si renda necessario.
- 5) Prendere decisioni definitive su materie di natura tecnica che dovessero insorgere durante lo svolgimento di un incontro o di un match e non definite nel regolamento.
- 6) Nominare la Giuria d'Appello per la gara.

15.2 Commissari di tappeto e loro assistenti

15.2.1 I poteri e doveri dei Commissari di Tappeto sono i seguenti:

- 1) Delegare, designare e supervisionare gli Arbitri ed i Giudici per gli incontri e i match che hanno luogo nelle aree di gara di loro competenza.
- 2) Supervisionare le performance degli Arbitri e dei Giudici che operano nelle aree di gara di propria competenza e assicurarsi che gli ufficiali di gara designati siano all'altezza dei compiti loro assegnati.
- 3) Supervisionare che il KANSA interrompa l'incontro per dare istruzioni all'Arbitro in caso di contravvenzione al regolamento.
- 4) Preparare un resoconto per iscritto, giornaliero, relativamente alle performance di ogni ufficiale di gara sotto la propria supervisione insieme ad eventuali indicazioni da dare, se necessario, alla Commissione Arbitrale.
- 5) Designare un arbitro con la qualifica da Referee A WKF come Supervisore della Video Review (VRS).

15.3 Arbitri

15.3.1 I poteri dell'Arbitro sono i seguenti:

- 1) Dirigere l'incontro annunciandone l'inizio, la sospensione e la fine.
- 2) Impartire tutti i comandi e fare altresì tutti gli annunci.
- 3) Attribuire i punti sulla base delle decisioni prese dai Giudici.
- 4) Interrompere l'incontro qualora ravvisi un infortunio, un malore o l'impossibilità a continuare l'incontro da parte di un Concorrente.
- 5) Interrompere l'incontro se, a suo giudizio, è stata commessa un'infrazione, oppure per garantire la sicurezza dei Concorrenti.
- 6) Ordinare FUKUSHIN SHUGO (convocare i Giudici), se lo ritiene necessario, per comminare SHIKKAKU, a seguito dell'applicazione della regola dei 10 secondi, o quando il dottore vuole che l'incontro venga interrotto, o per comminare direttamente HANSOKU.
- 7) Segnalare eventuali infrazioni e comminare ammonizioni e penalità in base alle prescrizioni del regolamento.
- 8) Dare spiegazioni al Commissario di Tappeto, alla Commissione Arbitrale, o alla Giuria d'Appello, qualora ciò si renda necessario, relativamente ad un giudizio preso.
- 9) Comandare e dare inizio ad un incontro di spareggio nei match a squadre quando ciò

si renda necessario.

- 10) Far eseguire la votazione ai Giudici nel caso di un incontro che finisca in parità e, in caso di necessità, esprimere anche il proprio voto per risolvere una situazione di parità (HANTEI).
- 11) Proclamare il vincitore.
- 12) L'autorità dell'Arbitro non è limitata alla sola area di gara, ma anche al suo perimetro più prossimo, includendo così il controllo del comportamento dei Coach, degli altri Concorrenti o di qualunque altro membro della delegazione dei Concorrenti presenti nel parterre di gara.

15.4 Giudici

15.4.1 I poteri dei Giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti:

- 1) Segnalare di propria iniziativa i punti realizzati.
- 2) Esercitare il proprio diritto di voto per ogni decisione che debba essere presa.
- 3) Consigliare l'Arbitro, se interpellati con FUKUSHIN SHUGO, in merito ad eventuali casi di squalifica.

15.4.2 I Giudici devono osservare con attenzione le azioni compiute dai Concorrenti e segnalare all'Arbitro la propria opinione quando rilevano un punto.

15.5 Supervisore dell'Incontro (KANSA)

15.5.1 Il Supervisore dell'Incontro (KANSA) coadiuva il Commissario di Tappeto supervisionando il match o l'incontro in corso. Qualora le decisioni dell'Arbitro e/o dei Giudici non dovessero risultare conformi al regolamento provvederà a segnalarlo subito con il fischiello.

15.5.2 Le registrazioni fatte durante un incontro diverranno ufficiali a seguito dell'approvazione del Supervisore dell'Incontro.

15.5.3 Prima dell'inizio di un incontro o di un combattimento il Supervisore dell'Incontro si assicurerà che l'equipaggiamento ed il karate-gi dei Concorrenti risultino conformi al regolamento di gara WKF. Anche se l'apparato organizzativo della manifestazione ha provveduto ad allestire un servizio di controllo pre-schieramento, sarà sempre responsabilità del KANSA assicurarsi prima di ogni incontro che l'equipaggiamento risulti conforme al regolamento. Il Supervisore dell'Incontro non parteciperà alla rotazione del gruppo arbitrale durante i match a squadre.

15.5.4 Il Supervisore dell'Incontro farà una segnalazione suonando il fischiello nei casi seguenti:

- 1) L'Arbitro dimentica di indicare il SENSHU.
- 2) L'Arbitro dimentica di togliere il SENSHU.
- 3) L'Arbitro attribuisce un punto al Concorrente sbagliato.
- 4) L'Arbitro commina un'ammonizione/penalità al Concorrente sbagliato.
- 5) L'Arbitro attribuisce un punto ad un Concorrente ed un'ammonizione per esagerazione all'altro.
- 6) L'Arbitro attribuisce un punto ad un Concorrente e MUBOBI all'altro.
- 7) L'Arbitro attribuisce un punto per una tecnica realizzata dopo lo YAME o dopo la fine del tempo.
- 8) L'Arbitro attribuisce un punto realizzato da un Concorrente quando si trovi fuori dal Tappeto.
- 9) L'Arbitro commina un'ammonizione o una penalità per passività durante l'Ato Shibaraku.
- 10) L'Arbitro commina un'errata ammonizione o penalità durante l'Ato Shibaraku.

- 11) L'Arbitro non interrompe l'incontro quando ci sono due o più Giudici che segnalano un punto.
- 12) L'Arbitro non interrompe l'incontro quando un Coach richiede la Video Review.
- 13) L'Arbitro non asseconda la maggioranza manifestata dai Giudici a favore di un punto.
- 14) L'Arbitro non chiama il medico in occasione dell'applicazione della regola dei 10 secondi.
- 15) L'Arbitro annuncia HANTEI/HIKIWAKE, ma è presente il SENSU a favore di un Concorrente.
- 16) Uno o più Giudici hanno la bandierina o il segnalatore elettronico nella mano sbagliata.
- 17) Il monitor del punteggio non riporta l'informazione corretta.
- 18) La tecnica richiesta dal Coach è stata realizzata dopo lo YAME o dopo che il tempo è finito.
- 19) Per ogni altra situazione imprevista che richieda l'opportunità di interrompere l'incontro.

[Nelle gare Fijlkam](#) in cui viene utilizzato il sistema di Video Review, se il Supervisore dell'Incontro dovesse avere dubbi circa l'effettivo verificarsi di una delle situazioni che richiedono il suo intervento, avrà la facoltà di chiedere al Commissario di Tappeto di essere autorizzato a visionare le registrazioni video.

15.5.5 Il Supervisore dell'Incontro non sarà coinvolto nelle operazioni del gruppo arbitrale nelle seguenti situazioni:

- 1) I Giudici non segnalano un punto.
- 2) Il KANSA non ha alcun potere in merito alla valutazione della validità o meno di un punto.
- 3) Nel caso in cui L'Arbitro non si accorga della segnalazione del fine tempo, sarà il Supervisore del Punteggio che suonerà il fischietto, non il KANSA.

15.6 Supervisor del punteggio

15.6.1 Il Supervisore del Punteggio registrerà separatamente i punti attribuiti dall'Arbitro e contemporaneamente verificherà l'attività svolta dal segnapunti/cronometrista.

ARTICOLO 16: ADOZIONE DI QUESTO REGOLAMENTO IN OCCASIONE DI MANIFESTAZIONI AL DI FUORI DEL PROGRAMMA EVENTI UFFICIALE WKF

Le Federazioni Nazionali possono modificare questo regolamento per le competizioni nazionali o altre competizioni che non rientrino nel programma ufficiale WKF purché non vengano alterate le parti relative alla sicurezza dei Concorrenti, al punteggio, ai comportamenti proibiti, alle ammonizioni ed alle penalità, agli infortuni ed agli incidenti di gara, o ai criteri decisionali.

APPENDICE 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Iniziare il match o l'incontro	Dopo la comunicazione l'Arbitro fa un passo indietro.
ATO SHIBARAKU	Il tempo sta per finire	Il cronometrista emetterà un segnale acustico 15 secondi prima della fine del combattimento e l'Arbitro comunicherà "Ato Shibaraku".
YAME	Stop	Interruzione o fine del combattimento. Mentre dà quel comando l'Arbitro fa con la mano un movimento di taglio verso il basso.
MOTO NO ICHI	Posizione iniziale	I Concorrenti e l'Arbitro riprendono le proprie posizioni iniziali.
TSUZUKETE	Combattere	Ripresa del combattimento che viene ordinata dopo il WAKARETE, quando si verifica un'interruzione non autorizzata, o quando l'Arbitro ordina informalmente di iniziare a combattere a causa della mancanza di iniziativa
TSUZUKETE HAJIME	Riprendere a combattere – Iniziare	L'Arbitro si mette in posizione avanzata. Mentre comanda "TsuZukete" distende le braccia con i palmi delle mani verso l'esterno e rivolti verso i Concorrenti. Quando comanda "Hajime" ruota i palmi delle mani, li avvicina velocemente l'uno verso l'altro e allo stesso tempo fa un passo indietro.
FUKUSHIN SHUGO	Richiamo dei Giudici	L'arbitro convoca i Giudici per riunirsi.
HANTEI	Decisione	L'Arbitro comanda la presa di una decisione alla fine di un incontro senza esito. A seguito di un doppio segnale col fischietto i Giudici manifestano la propria preferenza e l'Arbitro solleva il braccio corrispondente indicando così il vincitore.
HIKIWAKE	Pareggio	In caso di un incontro conclusosi in parità, l'Arbitro incrocia le braccia e le estende con i palmi rivolti in avanti.
AKA (AO) NO KACHI	Il rosso (il blu) vince	L'Arbitro solleva il braccio dalla parte del vincitore.
AKA (AO) IPPON	Il rosso (il blu) realizza tre punti	L'Arbitro solleva il braccio a 45 gradi dalla parte del Concorrente che realizza il punto.
AKA (AO) WAZA-ARI	Il rosso (il blu) realizza due punti	L'Arbitro distende il braccio all'altezza della spalla dalla parte del Concorrente che realizza il punto.
AKA (AO) YUKO	Il rosso (il blu) realizza un punto	L'Arbitro distende il braccio a 45 gradi verso il basso dalla parte del Concorrente che realizza il punto.
CHUI	Ammonizione	L'Arbitro indica il tipo di infrazione con l'appropriata segnalazione in direzione del Concorrente che l'ha commessa, seguita dall'indicazione di uno, due o tre dita a seconda che si tratti della 1 ^a , 2 ^a o 3 ^a ammonizione.
HANSOKU-CHUI	Avviso di squalifica	L'Arbitro indica il tipo di infrazione con l'appropriata segnalazione in direzione del Concorrente che l'ha commessa, poi punta il dito all'altezza della cintura del medesimo Concorrente.
HANSOKU	Squalifica	L'Arbitro punta il dito verso il volto del Concorrente che ha commesso l'infrazione e annuncia la vittoria a favore dell'avversario.
JOGAI	Uscita dall'area di gara non causata dall'avversario	L'Arbitro indica col dito indice verso il lato del Concorrente per evidenziare che è uscito dall'area di gara e poi commina la corrispondente ammonizione o penalità.
SENSHU	Primo punto di vantaggio non contrastato.	Dopo aver attribuito il punto nella consueta maniera, l'Arbitro annuncia "AKA (AO) SENSHU" mantenendo sollevato il braccio piegato col palmo della mano rivolto verso il proprio volto.
SHIKKAKU	Squalifica dalla gara	L'Arbitro punta il dito verso il volto del Concorrente che ha commesso l'infrazione, lo muove indicando di uscire dall'area di gara e attribuisce poi la vittoria all'avversario.
TORIMASEN	Annullamento	Viene annullata una decisione. L'Arbitro incrocia le mani con un movimento verso il basso.
KIKEN	Rinuncia	L'Arbitro indica a 45 gradi in basso verso il lato del Concorrente o della squadra.
MUBOBI	Mettere a repentaglio la propria incolumità	L'Arbitro si tocca il viso, poi gira la mano con il bordo in avanti muovendola da una parte ad un'altra per indicare che il Concorrente ha messo a repentaglio la propria incolumità.
WAKARETE	"Separatevi"	L'Arbitro intima ai Concorrenti di separarsi da un clinch, o dallo stare petto contro petto facendo un gesto di separazione con le mani ed i palmi rivolti verso l'esterno, dando contestualmente l'appropriato ordine. I Concorrenti interrompono l'azione e si separano fino a quando non ricevono il successivo ordine di "TsuZukete".

INIZIARE ED INTERROMPERE IL COMBATTIMENTO



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

PUNTI E ANNULLAMENTI



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



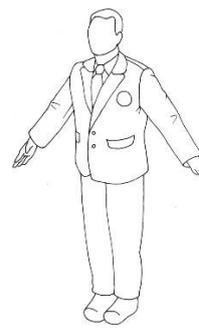
IPPON (2/2)



SENSHU



ANNULLAMENTO
DEL TORIMASEN 1

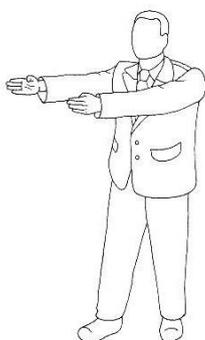


ANNULLAMENTO
DEL TORIMASEN (2)

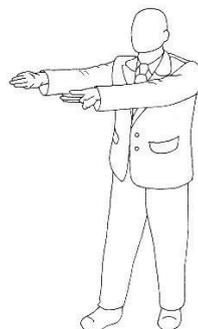
AMMONIZIONI



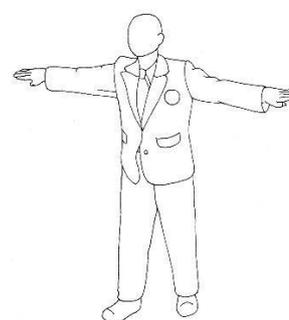
TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVITÀ (1/2) AD
UN CONCORRENTE



PASSIVITÀ (2/2) AD
UN CONCORRENTE



PASSIVITÀ (1/2) AD
ENTRAMBI I
CONCORRENTI



PASSIVITÀ (2/2) AD
ENTRAMBI I
CONCORRENTI



CONTATTO
ECESSIVO



ESAGERARE UN
INFORTUNIO



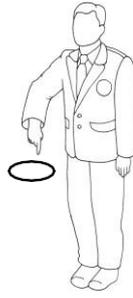
SIMULARE UN
INFORTUNIO



JOGAI



MUBOBI



EVITARE DI
COMBATTERE



SPINGERE



TRATTENE
RE



ATTACCO
INCONTROLLAT
O



ATTACCO
SIMULATO
(GOMITO)



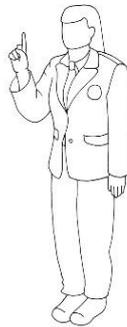
ATTACCO
SIMULATO
(TESTA)



ATTACCO
SIMULATO
(GINOCCHIO)



PROVOCARE
O PARLARE



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

DECISIONE



FUKUSHIN SHUGO (1/2)



FUKUSHIN SHUGO (2/2)



AKA (AO) KIKEN



HANTEI



HANSOKU (1/2)



HANSOKU (2/2)



SHIKKAKU (1/3)



SHIKKAKU (2/3)



SHIKKAKU (3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI (1/2)



AKA (AO) NO KACHI (2/2)

SEGNALI PER LA VIDEO REVIEW



VIDEO REVIEW (1/4)



VIDEO REVIEW (2/4)



VIDEO REVIEW (3/4)



VIDEO REVIEW (4/4)

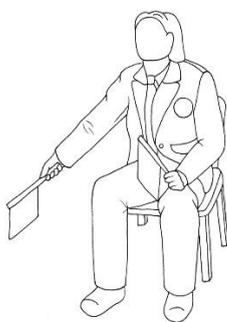


MIENAI

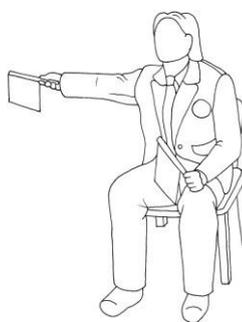
SEGNALAZIONI CON LE BANDIERINE



POSIZIONE SEDUTA



YUKO



WAZA ARI



IPPON

APPENDICE 3: CATEGORIE, CLASSI DI ETÀ E SUDDIVISIONI DI PESO

Seniores maschili	- 60 kg	Seniores femminili	- 50 kg
Seniores maschili	- 67 kg	Seniores femminili	- 55 kg
Seniores maschili	- 75 kg	Seniores femminili	- 61 kg
Seniores maschili	- 84 kg	Seniores femminili	- 68 kg
Seniores maschili	+ 84 kg	Seniores femminili	+ 68 kg
Maschile < 21 anni	- 60 kg	Femminile <21 anni	- 50 kg
Maschile < 21 anni	- 67 kg	Femminile <21 anni	- 55 kg
Maschile < 21 anni	- 75 kg	Femminile <21 anni	- 61 kg
Maschile < 21 anni	- 84 kg	Femminile <21 anni	- 68 kg
Maschile < 21 anni	+ 84 kg	Femminile <21 anni	+ 68 kg
Juniores maschili	- 55 kg	Juniores femminili	- 48 kg
Juniores maschili	- 61 kg	Juniores femminili	- 53 kg
Juniores maschili	- 68 kg	Juniores femminili	- 59 kg
Juniores maschili	- 76 kg	Juniores femminili	- 66 kg
Juniores maschili	+ 76 kg	Juniores femminili	+ 66 kg
Cadetti maschili	- 52 kg	Cadetti femminili	- 47 kg
Cadetti maschili	- 57 kg	Cadetti femminili	- 54 kg
Cadetti maschili	- 63 kg	Cadetti femminili	- 61 kg
Cadetti maschili	- 70 kg	Cadetti femminili	+ 61 kg
Cadetti maschili	+ 70 kg		
<14 anni maschili	- 52 kg	<14 anni femminili	- 42 kg
<14 anni maschili	- 57 kg	<14 anni femminili	- 47 kg
<14 anni maschili	- 63 kg	<14 anni femminili	- 52 kg
<14 anni maschili	- 70 kg	<14 anni femminili	+ 52 kg
<14 anni maschili	+70 kg		

WKF OFFICIAL PROTEST FORM

The protest must be prepaiss



KUMITE

DATE	COMPETITION	PLACE
..... / /		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

PROTEST DESCRIPTION
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

To be continued on the other side of this page

NAME OF COACH / NF REP.	COUNTRY	Valid as receipt by the WKF
SIGNATURE:		

FOR OFFICIAL USE ONLY

TATAMI N°			SC/Kansa:		
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDCE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					

Procedura di arbitraggio del Kumite con due soli Giudici d'angolo

1. Quando viene adottato il sistema di arbitraggio con due giudici, i giudici e l'Arbitro hanno una reciproca responsabilità in merito alla segnalazione dei punti. I giudici utilizzano le bandierine per le loro segnalazioni.
2. Oltre a segnalare i punti i Giudici coadiuvano l'Arbitro nel segnalare i Jogai, i contatti eccessivi e ogni contatto anche epidermico per quelle categorie dove quest'ultimo risulta proibito; tuttavia, l'Arbitro rimane l'unico responsabile nell'attribuzione delle ammonizioni e delle penalità.
3. I punti vengono attribuiti se due Giudici, oppure un Giudice e l'Arbitro manifestano la stessa opinione in relazione alla realizzazione di un punto.
4. L'Arbitro non deve mai spostarsi sullo stesso lato dei due Giudici affinché le tre angolazioni di visuale siano sempre coperte.
5. I Coach devono essere collocati di fronte e non dietro all'Arbitro.
6. L'Arbitro può segnalare e chiedere il supporto per i punti che vengono realizzati dalla sua parte. La segnalazione da parte dell'Arbitro per Yuko, Waza-ari e Ippon viene fatta nello stesso modo in cui vengono attribuiti i punti nel regolamento ordinario, con la sola eccezione dovuta al fatto che, quando segnala il punto, il gomito dell'Arbitro deve rimanere attaccato al busto. Dopo aver ricevuto il necessario supporto l'Arbitro attribuisce il punto nello stesso modo utilizzato nel regolamento ordinario.
7. Se un Giudice segnala un punto e l'altro Giudice segnala invece un'ammonizione o penalità, deciderà a quel punto l'Arbitro supportando uno dei due Giudici.
8. Se i due Giudici, oppure un Giudice e l'Arbitro, segnalano due punti diversi per lo stesso Concorrente, verrà attribuito il punto di valore più alto.
9. Nel caso in cui un Giudice segnali un punto o un'ammonizione, l'Arbitro segnali invece qualcosa di diverso rispetto a quanto segnalato dal Giudice e quest'ultimo non lo supporti cambiando la propria segnalazione, l'Arbitro farà ripartire l'incontro senza attribuire alcun punto, ammonizione o penalità.
10. L'Arbitro non può opporsi al parere di due Giudici che segnalino un punto per lo stesso Concorrente. Solo in caso di contatto o di qualunque altro tipo di ammonizione o penalità l'Arbitro può richiedere ai Giudici di riconsiderare e cambiare la propria segnalazione.
11. Se i due Giudici segnalano il punto per entrambi i Concorrenti, l'Arbitro attribuirà entrambi i punti.

12. Per le categorie della classe di età dai 14 ai 16 anni il contatto epidermico è ammesso solo per i calci. Per contatto epidermico si intende toccare il bersaglio senza trasferimento di energia alla testa o al corpo. Per i Concorrenti delle categorie appartenenti alla classe di età sotto i 14 anni non è ammesso alcun contatto epidermico con tecniche portate all'area Jodan.

SEGNALI AGGIUNTIVI CON LE BANDIERINE PER IL REGOLAMENTO A DUE GIUDICI



JOGAI

Picchiettare sul lato del Tappeto



CONTATTO

Incrociare le bandierine di lato rispetto al volto



CHUI

Tenere sollevata la bandierina col gomito piegato



HANSOKU CHUI

Puntare la bandierina dritta verso l'addome



HANSOKU

Puntare la bandierina dritta all'altezza del volto verso la testa

LAYOUT DELL'AREA DI GARA

