



SKAI - Italia

Shotokan Karate-Do Alliance International

CATEGORIE ARBITRO

ARBITRO PROVINCIALE
ARBITRO REGIONALE
ARBITRO NAZIONALE

3° CATEGORIA:

- Grado di Allenatore (minimo 1° dan)
- Conoscere ed eseguire i Kata Heian e Sentei
- Gestualità con bandierine (Giudice di sedia) per gare di kata
- Conoscere i punteggi per gare di kata (anche per tavolo giuria)
- Aver conseguito l'esame di Giudice di sedia

2° CATEGORIA:

- Grado di Istruttore minimo 2° dan
- Gestualità con bandierine per gare di kata
- Terminologia e gestualità giudice di sedia per gare di kumite
- Terminologia e gestualità Arbitro Centrale (kata e kumite)
- Conoscenza dei tabelloni (kata e kumite)
- Aver conseguito l'esame di Arbitro 2° categoria

1° CATEGORIA:

- Grado di Istruttore minimo 3° dan
- Conoscere tutti i kata dello stile Shotokan
- Terminologia e gestualità Arbitro centrale (kata e kumite)
- Conoscere le regole per il riempimento schematico di tabelloni nelle specialità di kata e kumite
- Conoscere lo schema organizzativo di gara
- Aver conseguito l'esame di Arbitro Nazionale (1° categoria)

Miscellanea:

L'Arbitro di 3° categoria può arbitrare esclusivamente gare di kata provinciali e (a discrezione della Commissione) campionati regionali, in qualità di Giudice di sedia (laterale) ad atleti con livello da 9° kyu a 1° kyu nei casi di Ko-Aku e punteggio.

L'Arbitro di 2° categoria può arbitrare in qualità di Giudice di sedia (laterale) nelle gare di kumite e Arbitro centrale nelle gare di kata da 9° kyu a cint. nera con il metodo Ko-Aku e punteggio oltre alla responsabilità del tavolo giuria inerente i tabelloni di kata. Può altresì, arbitrare Campionati Italiani come Giudice di sedia e, (a discrezione della Commissione) come Arbitro centrale nelle gare di kata (Ko-Aku e punteggio)

L'Arbitro di 1° categoria può arbitrare Campionati Italiani nella qualità di Arbitro Centrale nelle gare di kata e kumite, può essere indicato come responsabile del proprio tatami, può supervisionare un tatami (sarà comunque, in ogni caso, compito della Commissione indicare i ruoli dell'Arbitro e di Giudice di sedia)

N.B. Ogni Arbitro o Giudice dovrà essere in possesso del **Budo Pass e Diploma** di qualifica della **SKAI - Italia**

L'Arbitro è ammesso ad arbitrare esclusivamente se indossa la divisa come di seguito descritta:

- * **Camicia BIANCA** a maniche corte, estiva - maniche lunghe, invernale;
- * **Cravatta SKAI e stemma Arbitro** - sia sulla camicia nel lato taschino sinistro che sulla giacca;
- * **Pantaloni BLU;**
- * **Scarpe NERE in pelle classiche** (non da ginnastica o footing);
- * **Calzini BLU;**
- * **Giacca BLU** - sia invernale che estiva;
- * **FISCHIETTO** - Personale.

** A decisione della Commissione è possibile arbitrare "TUTTI" senza giacca ma, averla comunque a disposizione per eventuale invito di personalità del settore o personalità politiche)



ORGANIZZAZIONE

SKAI-Italia

Shotokan Karate Alliance International-Italia

NORME PER IL CORSO ARBITRI E ASPIRANTI

- 1) - Gli Aspiranti Arbitri dovranno far pervenire (tramite i loro istruttori/maestri o direttamente ai corsi) la domanda di sottoscrizione per la frequenza del corso ed Esami finali per la qualifica di Arbitro. Nella domanda dovrà essere specificata l'età, la società di appartenenza ed il grado. Il corso avrà la durata di dieci lezioni.
- 2) - Non saranno ammessi all'esame arbitri coloro che non siano già in possesso minimo della cintura nera 1° dan da almeno due anni.
- 3) - Gli Aspiranti Arbitri dovranno partecipare ai raduni mensili (almeno nelle loro vicinanze) per la durata dei mesi del corso.
- 4) - Gli esami per Arbitro 3°-2°-1° categoria si terranno durante i corsi dello stage (estivo o invernale).
- 5) - Per il conseguimento dell'esame sarà richiesto:
 - conoscenza integrale del regolamento di arbitraggio
 - conoscenza integrale della gestualità nell'arbitraggio
 - proprietà di linguaggio (terminologia arbitrale)
 - capacità di dirigere integralmente la competizione sia di kata che kumite

Gli esami saranno basati su prove orali e prove pratiche.

- 6) - Gli aspiranti che superino l'esame, hanno l'obbligo di attenersi alle norme del regolamento Arbitri della SKAI. Dovranno intervenire a tutte le manifestazioni indette dalla SKAI per le quali saranno convocati. Nel caso di impossibilità motivata, dovranno

informare tempestivamente la Commissione la quale provvederà alla loro sostituzione. Durante le manifestazioni dovranno indossare la divisa da arbitro che è così concepita:

INVERNALE

- Giacca BLU ad un petto con sul lato sinistro del taschino superiore lo scudetto Arbitro;
- Pantaloni BLU della stessa stoffa della giacca;
- Camicia a maniche lunghe BIANCA;
- Cravatta BLU – SKAI-Italia;
- Stemma Arbitro SKAI sul taschino sinistro della giacca
- Scarpe NERE in pelle o simile (no scarpe ginniche o footing)
- Fischietto PERSONALE

ESTIVA

- Pantaloni BLU
 - Camicia BIANCA maniche corte, cravatta SKAI-Italia
 - Stemma Arbitro SKAI sul taschino sinistro della camicia
 - Scarpe NERE in pelle o simile (no scarpe ginniche o footing)
 - Fischietto PERSONALE
- 7) - Nelle fasi di arbitraggio, sia come SHUSHIN che FUKUSHIN, non dovranno mai essere indossate scarpe né calzini.
- 8) - Agli Arbitri convocati dalla Commissione, per le manifestazioni, verrà corrisposto un rimborso spese pari al costo del trasferimento in treno con biglietto di 2° classe, eventuale altri rimborsi non potranno essere avanzati e saranno, per il momento, ad unica ed esclusiva facoltà della Commissione.
- 9) - Nel caso di manifestazioni provinciali o gare sociali, comunque NON indette dalla SKAI-Italia, sarà cura dei vari organizzatori provvedere al rimborso spese degli arbitri convocati.
- 10) - Gli Arbitri dovranno in ogni caso coadiuvare gli organizzatori della manifestazione affinché la competenza proceda nel migliore dei modi evitando, per quanto possibile,

ogni incidente. Dovranno adoperarsi per la stesura dei tabelloni di gara e tracciare i tatami; decretare i giudizi con serenità, imparzialità e senza favoritismi o pregiudizi.

- 11) - Nessuna competizione potrà aver luogo se gli atleti partecipanti non saranno stati preventivamente coperti da assicurazione o nella mancanza di un medico di gara e dell'ambulanza. (n.b.) L'assicurazione di responsabilità civile, oltre a quella personale degli atleti, deve essere richiesta anche ad ogni manifestazione per il numero degli atleti partecipanti. Si ricorda che, nel caso di incidenti, oltre all'organizzatore, la responsabilità è imputabile anche al direttore di gara che, nella circostanza è l'arbitro. L'arbitro Sushin che constati la mancanza di uno degli elementi di cui al comma precedente, deve informarne gli organizzatori ed impedire lo svolgimento della manifestazione, evitando in alternativa di dirigere la gara. Nessuna responsabilità in questi casi è imputabile alla Federazione o Organizzazione.

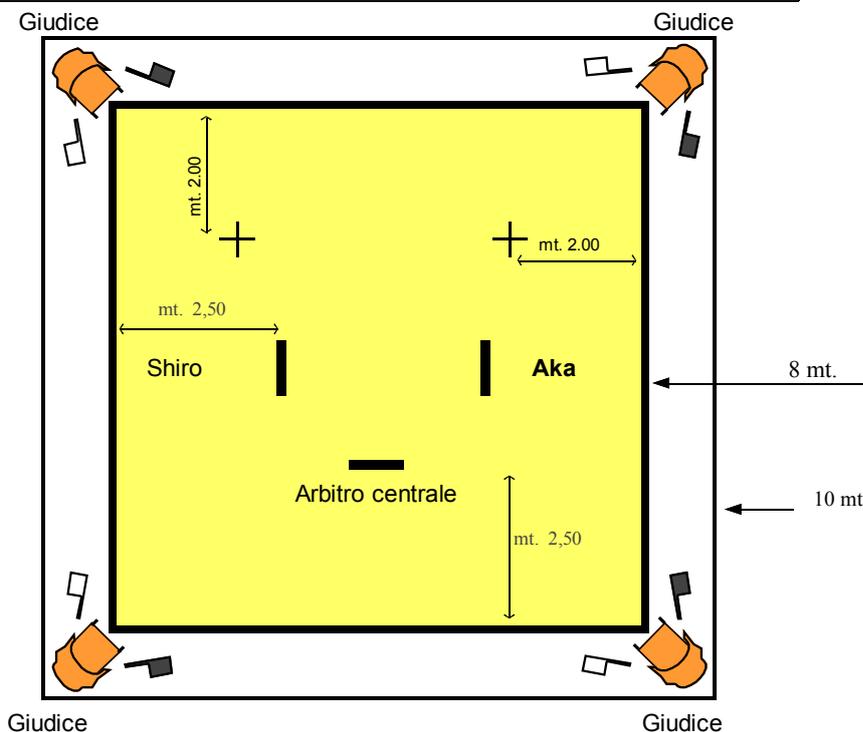
- 12) - Nessun reclamo può essere sporto dagli atleti contendenti all'arbitro ed al giudizio arbitrale. Nel caso di evidente parzialità di giudizio degli arbitri, con conseguente favoritismo o di provata incompetenza, possono sporgere reclamo SCRITTO soltanto i Coach, i Presidenti di Società o gli Istruttori che comunque non siano impegnati nella competizione. Il reclamo deve essere inoltrato alla Commissione Arbitri che, valutato il caso, sentite le parti, provvederà se ne esistono gli estremi, al richiamo, sospensione od espulsione dell'arbitro in causa.

- 13) - Nel caso in cui un atleta, un dirigente od altra persona che comunque, e per qualunque ragione si trovi nell'area riservata alla competizione, (non solo sul tatami di gara) rivolga all'indirizzo di un arbitro frasi o gesti offensivi, minacce od altro, l'arbitro "Sushin" ha la facoltà di far allontanare od espellere la persona in causa. Se trattasi di atleta competitore, ha la facoltà di squalificarlo per tutta la competizione, redigendo apposito rapporto scritto alla Commissione Disciplinare che, valutati i fatti e le circostanze, qualora ne ravvisi gli estremi, adotterà gli opportuni provvedimenti.

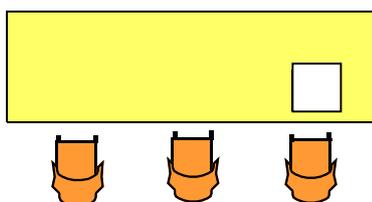
Analogo provvedimento verrà adottato nei confronti dell'Istruttore che consenta all'atleta tale comportamento o al quale siano legati gruppi di spettatori, familiari etc. che chiaramente fagocitati esprimano giudizi ingiuriosi nei confronti del gruppo arbitrale. Questo, onde evitare che taluni, a causa di incompetenza, tifoseria od altro, possano danneggiare l'andamento di una manifestazione compromettendo l'immagine della Federazione e/o Organizzazione e dell'obiettività' arbitrale, che deve riflettere lo spirito del Karate-Do.

- 14) - Nel corso di una manifestazione in cui sia presente un supervisore incaricato dalla Organizzazione e si evincano chiari favoritismi in uno degli arbitri, il supervisore o il membro della Commissione, può allontanare l'arbitro responsabile, impedendogli di continuare la direzione della manifestazione, provvedendo successivamente a stendere relativo rapporto scritto alla Commissione Arbitri.

DISPOSIZIONE E ATTREZZATURA PER UN'AREA DI COMPETIZIONE




 Commissario



Segnatempo - Supervisore - Scrivano

- Area totale 10 metri x lato
- Area di competizione 8 metri x lato
- Distanza degli EMBUSEN KUMITE - metri 2,50 dal confine dell'area di competizione
- Distanza degli EMBUSEN KATA - metri 2,00 dal confine dell'area di competizione
- n° 5 Arbitri/Giudici
- n° 1 Commissario
- n° 2 Persone: segnatempo e scrivano
- n° 1 Responsabile (Supervisore)
- n° 1 Gong
- n° 1 Cronometro
- n° 5 Bandierine bianche e 5 rosse
- n° 2 cinture, o "strisce di stoffa" di colore rosso
- n° 5 Fischietti
- n° 5 Cartelloni per punteggio con numeri decimali (da 6,0 a 8,0) per Kata
- n° 1 Tabellone con punti girevoli per kumite
- n° 1 tavolo e n° 8 Sedie "minimo per un Tatami"
- ** Tabelle segnapunti per Kumite indiv. e squadra

Grado _____

Categoria _____



ARBITRI TATAMI _____	
ARBITRO	_____
GIUDICE 1	_____
GIUDICE 2	_____
GIUDICE 3	_____
GIUDICE 4	_____

CLASSIFICA ATLETI	
1° CLASS.	_____
2° CLASS.	_____
3° CLASS.	_____
3° CLASS.	_____

GERARCHIA:

1. Commissione Arbitrale
2. Commissario
3. Arbitro
4. Giudice

TERMINOLOGIA USATA DALL'ARBITRO "SHUSHIN"

1. AWASETE IPPON	Termine della gara "di 2 Wazaari"	25 SANKAI	Terzo Jogai o Mubobi
2. AKA	Rosso	26. SAI SHIAI	Reincontro
3. AIUCHI	Contemporaneamente	27. SHIRO	Bianco
4. ATO SHIBARAKU	Ultimi 30 secondi	28. SHOMENI	Saluto verso il pubblico
5. CHUI	Ammonizione e Wazaari all'avvers.	29. SHIKKAKU	Squalifica
6. CHUKOKU	Primo avvertimento di Hansoku solo nel Sanbon Shobu	30. SHUSHIN	Arbitro centrale
7. ENCHO SEN	Ancora un (1) minuto	31. SHOBU IPPON	Kumite a squadra
8. EMBUSEN	Punto di partenza	32. SHOBU IPPON HAN	Kumite individuale
9. FUKUSHIN	Giudice di sedia laterale	33. SOREMADE	Termine della gara
10. FUKUSHIN SHUGO	Chiama i Giudici	34. TORIMASEN	Niente di fatto
11. IPPON	2,5 Punti nel Kumite squadra	35. TSUZUKETE	Continuare
12. IKKAI	Primo Jogai o Mubobi	36. UKETERU	Colpito al braccio ecc.
13. JOGAI	Uscita dall'area di competizione	37. WAZAARI	Un (1) punto
14. JIKAN	Ferma il tempo	38. YOWAI	Colpo debole o morbido
15. MAAI	Colpo distante	39. YONKAI	Quarto Jogai o Mubobi solo nel Sanbon Shobu
16. MUBOBI	Mancanza di spirito combattivo	40. YAME	Ferma - Stop
17. MIENAI	Non ho visto	41. KEIKOKU	Avviso
18. MOTO NO ICHI	Ritornare sul posto	42. KIKEN NI YORI	Si ritira dalla gara o non si presenta
19. NAKAE	Invito ad entrare nell'area di competizione		
20. NUKETERU	Colpo uscito fuori		
21. NIKAI	Secondo Jogai o Mubobi		
22. NO KACHI	Vincente		
23. OTAGAI	Saluto fra atleti		
24. REI	Saluto		

**PER LA GESTUALITÀ DELL'ARBITRO E
DEL GIUDICE, FARE RIFERIMENTO ALLE
TAVOLE NOMINATE:**

**"GESTUALITA' E TERMINOLOGIA
DELL'ARBITRO SHUSHIN"**

Regolamento da adottare nelle gare di Kata e Kumite

KATA: Eliminatorie a bandierine

(Decisioni a bandierine nei Kata)

1. Nel **KO - AKU** (rosso contro bianco), Nel caso in cui l'Arbitro centrale richiede le decisioni dei soli giudici di sedia, valuta la propria bandierina senza alzarla considerando che anche la sua bandierina vale per un solo punto, dopo aver fatto abbassare le bandierine agli arbitri di sedia, emette il giudizio con un solo gesto dichiarando il vincitore, o nel caso di pareggio.
E' consigliato: per le competizioni di kata, alzare 5 bandierine contemporaneamente.
2. L'Arbitro, giudica i segni di PARI come valutazione (**affermazione**), da considerare come la bandierina bianca o rossa.

ESEMPIO: due bandierine rosse – due bandierine pari il risultato è **PARI o ROSSO** praticamente per dare una vittoria si devono avere tre pareri dello stesso colore BIANCO o ROSSO compreso la valutazione dell'Arbitro centrale che associa la sua bandierina (1 punto) dopo l'hantei oppure durante. Tutte le altre situazioni sono di pareggio.

E' consigliabile comunque non alzare le bandierine con segno di pareggio.

3. Nel metodo a punti, il punteggio più alto ed il più basso vengono scartati dal totale indicato dai 5 Giudici/Arbitro, i rimanenti tre risultati addizionati, daranno il totale raggiunto dal concorrente. In caso di pareggio si valuta il punteggio più basso dei tre risultati rimanenti, se è ancora pari si valuta il punteggio più alto dei tre rimanenti, se è ancora pari dovranno ripetere il Kata.
4. Quando un solo giudice agita la bandierina o richiama l'Arbitro centrale per far notare un errore di un contendente, verrà chiamato (lui solo) a cospetto del centrale ed il centrale deciderà se è il caso di radunare gli altri giudici di sedia.

KUMITE: Eliminatorie e finali a bandierina

SHOBU IPPON: Due Wazaari o un Ippon

(Tempi da rispettare nella gara di Kumite e valore dei punteggi a bandierine)

1. Di regola la durata di un combattimento di Kumite è di 2 (due) minuti effettivi.
2. Un prolungamento della gara in caso di pareggio è dato da " ENCHO - SEN" 1 (uno) minuto per una sola volta. Durante l'ENCHO - SEN, vengono sommati i Wazaari e le penalità dell'incontro precedente.
3. Se il risultato dopo un prolungamento è ancora pari, la ripetizione della gara (SAI - SHIAI) è data per altri due (2) minuti, come **NUOVO INCONTRO**. Giudicando quest'ultima ripetizione dovrà essere compiuto dall'Arbitro e dai Giudici, ogni possibile sforzo per stabilire il vincitore, per decisione Arbitrale o per generale consenso dei Giudici. In questo caso, come da regola:

PER UNA MIGLIORE RIUSCITA DELLA COMPETIZIONE È CONSIGLIATO DI NON DARE PAREGGIO

Vale sia per l'Arbitro centrale che per i giudici di sedia
l'Arbitro centrale nel verdetto del SAI SHIAI vale un punto

O: SHIRO ●: AKA X: HIKIWAKE

TABELLA KATA

	Giud. di Sedia	Arb. Centr.	RISULTATO
1.	○ ○ ○ ●	●	SHIRO NO KACHI
2.	○ ○ ○ ○	○	
3.	○ ○ ○ X	X	
4.	● ● ● ●	●	AKA NO KACHI
5.	● ● ● ○	○	
6.	● ● ● X	X	
7.	X X X X	●	HIKIWAKE
8.	○ X X ●	○	
9.	○ X X X	X	
10.	● X X X		
11.	○ ○ X ●	●	HIKIWAKE SHIRO HIKIVAKE
12.	● ● ○ X	○	
13.	○ ○ ● ●	●	AKA SHIRO HIKIWAKE
14.	○ ○ X X	○	
15.	X X ● ●	●	AKA HIKIWAKE HIKIWAKE
		○	
		X	



○ ○ ○ ●	●	
○ ○ ○ ○	○	
○ ○ ○ X	X	
● ● ● ●	●	
● ● ● ○	○	
● ● ● X	X	
X X X X	●	
○ X X ●	○	
○ X X X	X	
● X X X		
○ ○ X ●	●	
	○	
	X	
● ● ○ X	●	
	○	
	X	
○ ○ ● ●	●	
	○	
	X	
○ ○ X X	●	
	○	
	X	

TABELLA PER GLI ESERCIZI



**N. B. L'ARBITRO CENTRALE
VALE UNA BANDIERINA.**

FINALE KATA A PUNTEGGIO

Come sommare e giudicare il punteggio e/o il vincitore.

AKA

$$7,0 - 7,0 - 6,9 - \cancel{6,8} - \cancel{7,1}$$

Il punteggio più alto (**7,1**) e il più basso (**6,8**) vengono eliminati definitivamente

Punteggio rimanente $7,0 - 7,0 - 6,9 = 20,9$

SHIRO 1

$$7,0 - 7,1 - 6,8 - \cancel{6,8} - \cancel{7,1}$$

Il punteggio più alto (**7,1**) e il più basso (**6,8**) vengono eliminati definitivamente

Punteggio rimanente $7,0 - 7,1 - 6,8 = 20,9$

SHIRO 2

$$7,1 - 7,1 - 6,7 - \cancel{6,7} - \cancel{7,1}$$

Il punteggio più alto (**7,1**) e il più basso (**6,7**) vengono eliminati definitivamente

Punteggio rimanente $7,1 - 7,1 - 6,7 = 20,9$

In questo caso **AKA** e **SHIRO** sono in uno stato di pareggio con lo stesso risultato pur avendo tre valutazioni diverse (somma dei tre punteggi rimanenti)

Domanda: la regola per lo spareggio è:

considerare il punteggio più basso dei tre rimanenti con la migliore valutazione?

Oppure

considerare il punteggio più alto dei tre con la migliore valutazione?

Domanda: quale dei tre passa il turno AKA - SHIRO 1 - SHIRO 2

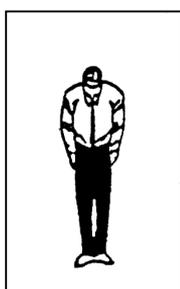
Passa il turno _____

Gestualità dell'Arbitro SHUSHIN nei Kata KO – AKU (Rosso contro Bianco)

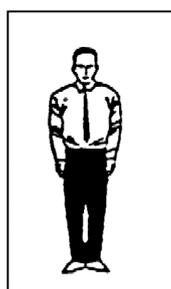
Saluto INIZIALE dell'Arbitro SHUSHIN



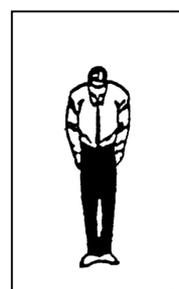
SHOMENI



REI



OTAGAI



REI



Dichiara il KATA



HANTEI



SHIRO NO KACHI



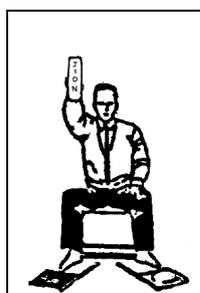
Dichiara il KATA



HANTEI



HIKIWAKE



Sorteggio del KATA



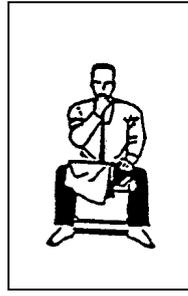
HANTEI



SHIRO NO KACHI



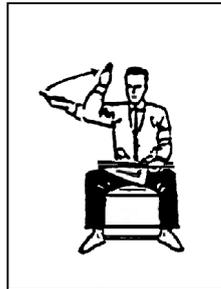
AKA (errore tecnico)



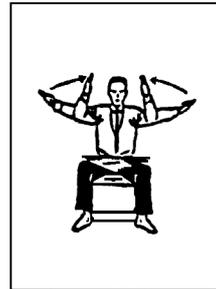
HANTEI



SHIRO NO KACHI



FUKUSHIN SUGO



FUKUSHIN SUGO



AKA SHIKKAKU
(sbaglia il Kata)



SHIRO NO KACHI



AKA KIKEN NI YORI
(non si presenta)



SHIRO NO KACHI

SKAI-Italia

Shotokan Karate Alliance International-Italia

KIHON IPPON

Regolamento

Prefazione:

Il **KIHON IPPON** è l'approccio alle prime basi del kumite, gli atleti (contendenti Ko-Aku) vengono pilotati non solo dall'esperienza vissuta nel Dojo con tecniche stabilite ma anche dall'Arbitro nella fase delle competizioni, quindi per la loro incolumità è consigliato che si inizi dai Dojo con il programma stabilito dal regolamento prima di cimentarsi in una competizione.

Nulla impedisce che, nella propria palestra gli atleti possano allenarsi in attacchi e parate diverse ma, solo per fare esperienza e rendere a discrezione l'allenamento più dinamico.

Il Kihon Ippon prevede sei tecniche di attacco e difesa: Jodan zuki, Chudan zuki, Maegeri, *Yokogeri, Mawashigeri e Ushirogeri.*

Per le competizioni le tecniche saranno basate su tre attacchi: Jodan zuki, Chudan zuki, Maegeri.

Le tecniche Yokogeri e Mawashigeri saranno di supporto in caso di pareggio secondo le categorie.

Esecuzione:

Nel Kihon Ippon le tecniche di attacco sono dichiarate, i contendenti (Aka-Shiro) Rosso e Bianco entrati nel tatami si stabiliranno al centro segnalato dagli embusen del jiyu kumite, si avvicineranno alla distanza di sicurezza prestabilita e Aka (Tori), segnalato dall'arbitro centrale inizierà per primo continuando fino alla fine delle tecniche di attacco prestabilite dal programma di gara per il proprio grado ed età, finite le proprie tecniche di attacco toccherà a Shiro nella stessa forma di AKA.

- 1)** Aka (Tori) presa la sua distanza esegue zenkutsudachi portando indietro la gamba destra, in zenkutzudachi sinistro dichiara la tecnica "Jodan zuki" o solamente "Jodan", aspetta qualche secondo e farà un passo in avanti eseguendo la tecnica oizuki jodan, la tecnica deve essere portata tra il naso e gli occhi e non tra naso e mento.
L'attacco dovrà essere preciso, potente e con Kiai, *non potrà fare pressione verso il basso o allungare troppo in avanti (zuriashi).*
Shiro (Uke) dalla posizione Yoi Scende indietro zenkutsudachi con la gamba destra parando age uke con il braccio sinistro e contrattaccando con la tecnica di Giakutzuki.
****Finita la tecnica di contrattacco Shiro tornerà avanti in posizione Yoi e Aka tornerà indietro in posizione Yoi contemporaneamente.**
- 2)** Aka (Tori) dalla posizione di Yoi esegue zenkutsudachi portando indietro la gamba destra, in zenkutzudachi sinistro dichiara la tecnica "chudan zuki" o solamente "chudan", aspetta qualche secondo e farà un passo in avanti eseguendo la tecnica oizuki chudan, la tecnica deve essere portata dritta e al centro del plesso solare, non deve seguire l'avversario spingendo il braccio lateralmente per entrare con la tecnica in quanto **non** vince chi colpisce ma chi esegue l'azione tecnicamente precisa e controllata.
Shiro (Uke) dalla posizione Yoi Scende indietro zenkutsudachi in linea con Aka con la gamba destra parando soto uke con il braccio sinistro, spostando il braccio di Tori e contrattaccando con la tecnica di Giakutzuki, **** rientrando poi come già descritto sopra.**
- 3)** Aka (Tori) dalla posizione di Yoi esegue zenkutsudachi portando indietro la gamba destra, in zenkutzudachi sinistro, entra in posizione kamae e dichiara la tecnica "maegeri", aspetta qualche secondo ed eseguirà la tecnica di maegeri, il calcio deve essere portato dritto e sopra la cintura (fra cintura e plesso solare), non deve seguire l'avversario il quale tenterà di uscire dalla tecnica di

calcio, (come per le tecniche di zuki) il calcio (maegeri) deve essere controllato, se l'avversario sbaglia la parata sarà lui in difetto.

4) nozioni di arbitraggio

Per salvaguardare l'incolumità degli atleti durante le competizioni:

- 5) Se l'atleta porterà l'attacco senza controllo andando a colpire con violenza l'avversario, l'Arbitro centrale infliggerà Hansoku Chui anche se l'avversario sbaglia la parata o non para, poiché le tecniche di attacco devono essere veloci, potenti ma sempre controllate. Nel caso in cui Uke, effettuata la parata, contrattacchi senza controllo andando a colpire con violenza l'avversario, l'Arbitro centrale infliggerà Hansoku Chui. Sarà discrezione dell'Arbitro centrale valutare di volta in volta la gravità dell'errore ed infliggere un semplice richiamo Keikoku oppure il Chui.
- 6) Nel caso in cui l'attacco Jodan sia palesemente portato facendo pressione verso il basso per mettere in difficoltà l'avversario nella parata Ageuke, oppure, chudan spingendo il braccio nella direzione errata l'Arbitro centrale dovrà fermare l'incontro e infliggere all'attaccante Hansoku Chui, farà ritornare gli atleti sul loro embusen e farà ripetere la tecnica, se l'attacco verrà portato ancora allo stesso modo l'atleta sarà squalificato "Hansoku Shikkaku" così dicasi per la tecnica di maegeri ed altre tecniche a seguire.
- 7) La gara si disputerà in tre attacchi continui:
Jodan e Chudan saranno eseguiti dalla posizione **gedanbarai** sinistro, solo nella tecnica di Maegeri la forma assunta prima dell'attacco sarà in **Kamae** (*kamae sinistro*).
In caso di parità, (nel caso di Jodan, Chudan, Maegeri) si stabilirà il vincitore sulla base della tecnica YOKO GERI. Se gli atleti termineranno ancora in parità sarà richiesto il giudizio arbitrale definitivo come nel jiyu kumite.
- 8) Le tecniche di attacco assegnate, in caso di pareggio, saranno stabilite dal programma di gara secondo le categorie di grado ed età, come da regolamento scritto a pagina 20.

9) Valutazione:

Il giudizio arbitrale dovrà essere basato sui seguenti criteri:

- Giusta distanza
- Giusta potenza e velocità
- Giusta forma
- Giusto attacco
- Giusta parata e contrattacco
- Giusto kime e kiai

La valutazione del Kihon Ippon è uguale al Jiyu Ippon di seguito descritto, eccetto le uscite dal tatami in quanto nella fase precedente gli atleti non sono in movimento.



SKAI-Italia

Shotokan Karate Alliance International-Italia

JIYU IPPON KUMITE

Regolamento

1) **Premessa:**

Nell'intento di uniformare la corretta esecuzione e la giusta valutazione in gara del Jiyu Ippon Kumite, la SKAI-Italia ha ritenuto opportuno emanare il seguente regolamento tecnico e arbitrale al quale tutti gli istruttori, Arbitri e Atleti, dovranno attenersi nel corso delle competizioni ufficiali.

2) **Esecuzione**

GLI Atleti dovranno disporsi sugli embusen del tatami di gara indossando le cinture Aka e Shiro (Rosso e Bianco) loro assegnate.

L'Arbitro centrale (Shushin), prima dell'hajime, dovrà indicare l'atleta che effettuerà il primo attacco. Si consiglia di indicare sempre il rosso come primo attaccante. *(Come per il Jiyu kumite l'Arbitro centrale dovrà tenere sempre Aka alla sua destra e Shiro alla sua sinistra, mentre gli arbitri di sedia "Fukushin" terranno le bandierine specularmente agli atleti).*

3) **Jiyu Ippon Kumite** è un combattimento semilibero vincolato esclusivamente dalla dichiarazione della tecnica di attacco. **Jiyu Ippon** prevede che gli atleti si affrontino muovendosi liberamente sul tatami in guardia sinistra o guardia destra. Solo dopo aver dichiarato la tecnica a Tori non è permesso di cambiare guardia, mentre Uke può parare come meglio ritiene e con tecniche libere. Si consiglia l'esecuzione in palestra di questo tipo di allenamento per stimolare la fantasia degli atleti all'esecuzione di parate e contrattacchi diversi.

4) Per uniformare la valutazione sia in gara che durante gli esami per il passaggio di Kyu e Dan, è stato deciso di regolamentare la metodologia di esecuzione del Jiyu Ippon Kumite come in seguito descritto, *(si ribadisce che questo vale solo per le gare e per gli esami)*. Gli attacchi saranno Jodan, Chudan, Maegeri, Jokogeri, Mawashigeri e Ushirogeri.

5) All'hajime gli atleti dovranno fare un passo in avanti e assumendo la posizione di kamae. Entrambi gli atleti si avvicineranno fino a raggiungere la giusta distanza, l'iniziativa spetterà all'atleta indicato dall'arbitro che dovrà eseguire il primo attacco.

Quando l'atleta che deve attaccare (Tori) dichiarerà la tecnica "**Jodan**" dovrà essere in guardia sinistra come l'avversario e quando riterrà di aver raggiunto la giusta distanza dovrà portare oizuki Jodan diretto fra il naso e gli occhi dell'avversario avanzando e senza eseguire suriashi. L'attacco dovrà essere preciso, potente e con Kiai, non potrà fare pressione verso il basso o allungare troppo in avanti. Uke dovrà eseguire la parata Age Uke sinistro e contrattaccare con giakutzuki destro, solo da Uke è possibile effettuare un piccolo zuriashi indietro (in linea con l'attaccante) ma non in avanti nel momento del contrattacco.

Quando l'atleta che deve attaccare (Tori) dichiarerà la tecnica "**Chudan**" e quando riterrà di aver raggiunto la giusta distanza dovrà portare oizuki chudan diretto all'altezza dello sterno, avanzando e senza eseguire suriashi. L'attacco dovrà essere preciso, potente e con Kiai, non potrà fare pressione lateralmente o allungare troppo in avanti. Uke dovrà eseguire la parata Soto Uke sinistro e contrattaccare con giakutzuki destro, solo da Uke è possibile effettuare un piccolo zuriashi indietro (in linea con l'attaccante) ma non in avanti nel momento del contrattacco.

- 6) Su attacco **Maegeri**, Uke potrà effettuare gedanbarai spostando la gamba posteriore a 45° verso destra (rotazione in taisabaki a sinistra) e leggero zuriashi (*sempre in zenkutzu dachi sinistro*), il contrattacco chudan giakutzuki può essere portato con zuriashi in avanti.
Zuriashi in avanti durante il contrattacco è ammesso solo dopo la parata di Maegeri ma controllando sempre che la spinta provenga dalla gamba posteriore e non con il busto.
- 7) Su attacco **Jokogeri**, Tori dopo aver effettuato la tecnica di yokogeri scenderà in kiba dachi, Uke effettuerà una rotazione con la gamba posteriore verso destra di 45° (*taisabaki*) e parerà con sotouke sinistro in posizione fudo-dachi, contrattaccherà giakutzuki destro in posizione zenkutzu dachi. Se yoko geri è dichiarato chudan si può parare con gedan nagashi sinistro ma con lo stesso movimento di cui sopra.
- 8) Su attacco **Mawashigeri**, Uke effettuerà uno spostamento con la gamba posteriore effettuando una rotazione in taisabaki verso sinistra di 45° e parerà Jodan Uchiuke sinistro in posizione fudo-dachi, contrattaccherà giakutzuki destro in posizione zenkutzu-dachi.

Il contrattacco dovrà essere preciso, potente e con Kiai, ma non dovrà assolutamente colpire l'avversario, nelle tecniche chudan potrà soltanto toccare il "gi".

Fra un attacco e l'altro deve trascorrere almeno qualche secondo e gli atleti devono continuare a muoversi sul tatami, tutti gli attacchi e gli avvisi della tecnica devono essere eseguiti in movimento, non ci si può fermare dopo aver dichiarato la tecnica di attacco, le tecniche in posizione ferma riguardano il Kihon Ippon.

- 9) La gara si disputerà in tre attacchi continui Jodan – Chudan – Maegeri eseguiti in Hidari Kamae (*kamae sinistro*). In caso di parità si stabilirà il vincitore sulla base della tecnica YOKO GERI. Se gli atleti termineranno ancora in parità sarà richiesto il giudizio arbitrale definitivo come nel jiyu kumite.
Le tecniche di attacco assegnate, in caso di pareggio, saranno stabilite dal programma di gara secondo le categorie di grado ed età, come da regolamento scritto a pagina 20.

Nella fase di Jiyu Ippon, per salvaguardare l'incolumità degli atleti (minorenni) non sono ammesse "finte" o movimenti diversi da quella che è la forma fondamentale del Kihon.

10) Valutazione:

Il giudizio arbitrale sarà basato sui seguenti criteri:

- Giusta distanza
- Giusto ritmo
- Giusta potenza e velocità
- Giusta forma
- Giusto attacco
- Giusta parata e contrattacco
- Giusto kime e kiai



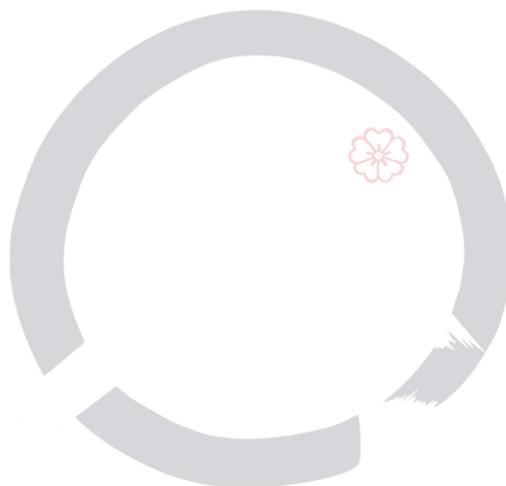
- **Giusta Distanza:**
Per giusta distanza si intende la corretta valutazione della distanza dell'avversario dall'atleta che attacca e cioè, se l'avversario nel parare non avesse eseguito il passo indietro o zuriashi, l'attacco sarebbe arrivato giusto nel punto in cui si trovava prima.
- **Giusto Ritmo**
Per giusto ritmo si intende la capacità di muoversi sul tatami in armonia con l'avversario e la capacità di portare l'attacco al momento giusto ed alla giusta distanza non in forma statica, cioè da fermo come per il Kihon Ippon Kumite, ma in movimento seguendo l'avversario nei suoi spostamenti. Lo stesso vale per Uke.
- **Giusta potenza e velocità:**
Si intende la velocità di esecuzione della tecnica con la potenza necessaria a colpire l'avversario pur controllando il colpo.
- **Giusta forma:**
Si intende la posizione corretta degli atleti in ogni fase dell'incontro, sia prima che dopo l'esecuzione dell'attacco o della parata e contrattacco. In Tori osservare che l'attacco venga portato con spinta delle anche in avanti e leggero piegamento del ginocchio anteriore senza sollevarsi verso l'alto e senza ruotare il piede anteriore. Durante l'esecuzione osservare che non vi sia il trascinarsi del piede posteriore. Quando l'attacco è stato eseguito osservare se la posizione finale è corretta, zenkutzu dachi, anche spinte in avanti, schiena eretta e non flessa in avanti o indietro, braccio disteso e pugno chiuso e, nel caso delle tecniche di "geri" ritorno nella corretta posizione frontale di zenkutzu dachi, in "Uke" osservare la posizione zenkutzu dachi, la rotazione delle anche in parata "Hamni" e la chiusura in contrattacco "giaku hamni", la posizione del busto ed il movimento dello stesso (esempio di **errore**: para Jodan portando il busto indietro e senza aprire le anche, poi contrattacca e per arrivare all'avversario flette il busto in avanti). Altro elemento di valutazione nel complesso sono gli occhi. Osservare se "Uke" come accade in molti casi, para guardando in altra direzione o chiudendo gli occhi per timore.
- **Giusto attacco:**
Si intende la "direzionalità ed il controllo" dell'attacco. Jodan, come già detto, deve essere diretto fra il naso e gli occhi; Chudan deve essere diretto fra lo sterno ed il plesso solare; Maegeri deve essere diretto fra l'addome ed il plesso solare, sopra alla cintura. E' considerato **errore** schiacciare verso il basso l'attacco Jodan o portare l'attacco Chudan fra lo sterno ed il collo e, nel caso di Maegeri effettuare leggero zuriashi in avanti. E' altresì **errore** "seguire" l'avversario con l'attacco per dimostrare la capacità di "entrare". E' **errore** anche colpire l'avversario senza controllo poiché chi attacca deve essere in grado di controllare il colpo. Il giudizio arbitrale non deve considerare se la tecnica è entrata o meno, ma la sua corretta esecuzione.
- **Giusta parata e contrattacco:**
E' la capacità di parare secondo i canoni del Kihon fondamentale con kimè, rotazione delle anche e senza chiudere gli occhi. Il contrattacco deve essere potente e con Kiai controllando il colpo. E' considerato **errore** colpire l'avversario con potenza o senza controllo. Il contrattacco deve essere preciso e se pur con potenza, deve toccare appena l'avversario o rimanere nello spazio di circa cinque centimetri. Portare il contrattacco ad una distanza eccessiva è considerato errore alla stessa stregua del mancato controllo. Nel caso "Uke" si trovasse fuori distanza, potrà eseguire un leggero zuriashi in avanti (dopo l'attacco di maegeri) che gli consenta di portare il contrattacco nella forma corretta ed effettuerà uno zuriashi indietro nel riprendere la posizione kamae
- **Giusto Kime e Kiai:**
Deve essere considerato, nella valutazione complessiva, lo spirito del Karate-Do. Un attacco o un contrattacco privo di Kiai ed una parata priva di Kime devono essere considerati **errore** alla stessa stregua di una parata o attacco sbagliati, poiché questi fanno parte della tecnica fondamentale,

della giusta contrazione muscolare e della giusta respirazione. I Kiai senza kime sono semplici esercizi “vocali” eseguiti per “forma” ma sono privi di “sostanza”.

11) Regole Arbitrali:

La valutazione degli atleti deve avvenire nel complesso dell'esecuzione come precedentemente spiegato. L'arbitro centrale deve fermare gli atleti nel caso in cui uno dei contendenti (*generalmente Uke*), esca dal tatami (*Jogai*). Se l'uscita dal tatami di Uke è palesemente dovuta al timore dell'attacco di Tori (Uke si allontana dalla giusta distanza di Tori) l'Arbitro centrale può infliggere a Uke un richiamo “Jogai Ikkai”, farà tornare gli atleti sull'embusen e ripetere la tecnica. Al ripetersi dell'uscita per la seconda volta l'Arbitro centrale infliggerà “Jogai Nikai” e la terza volta “Jogai Sankai” e di conseguenza Hansoku Shikkaku. Se Tori prima di attaccare fa delle finte per trarre in inganno Uke, l'Arbitro centrale fermerà l'incontro e infliggerà Keikoku, farà ritornare gli atleti sull'embusen e ripetere la tecnica. Se ripeteranno le finte per la seconda volta l'Arbitro centrale infliggerà Hansoku Chui e alla terza volta Hansoku Shikkaku. Se l'attacco Jodan viene portato all'altezza del mento, l'Arbitro centrale deve richiamare l'attenzione dell'atleta e dei Giudici di sedia, se è il caso farà ripetere l'attacco e se ancora verrà portato basso infliggerà Keikoku. Nel caso in cui l'attacco Jodan sia palesemente portato facendo pressione verso il basso per mettere in difficoltà l'avversario nella parata Ageuke, l'Arbitro centrale dovrà fermare l'incontro e infliggere all'attaccante Hansoku Chui, farà ritornare gli atleti sull'embusen e farà ripetere la tecnica, se l'attacco verrà portato ancora allo stesso modo l'atleta sarà squalificato “Hansoku Shikkaku”

Se l'atleta porterà l'attacco senza controllo andando a colpire con violenza l'avversario, l'Arbitro centrale infliggerà Hansoku Chui anche se l'avversario sbaglia la parata o non para, poiché le tecniche di attacco devono essere veloci, potenti ma sempre controllate. Nel caso in cui Uke, effettuata la parata, contrattacchi senza controllo andando a colpire con violenza l'avversario, l'Arbitro centrale infliggerà Hansoku Chui. Sarà discrezione dell'Arbitro centrale valutare di volta in volta la gravità dell'errore ed infliggere un semplice richiamo Keikoku oppure il Chui.



松涛館空手道連合会

Shotokan Karate-Do Alliance International

ITALY



SKAI-Italia

Shotokan Karate Alliance International-Italia

KUMITE

CATEGORIE E REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI UFFICIALI

Categorie per età:

Speranze	fino a 9 anni
Cadetti	da 10 a 13 anni
Juniores	da 14 a 17 anni
Seniores	da 18 a 35 anni

Tabella per le competizioni Kihon Ippon – Jiyu Ippon – Jiyu Kumite

Età	Grado	Kihon	Attacco	Pareggio
Tutte le categorie	Gialla / Arancio	Kihon Ippon	Jodan-Chudan	Ripetere
Fino a 9 anni	Verde / Blu	Kihon Ippon	Jodan-Chudan-Maegeri	Yokogeri
Fino a 9 anni	Marrone	Kihon Ippon	Jodan-Chudan-Maegeri-Yokogeri	Mawashigeri
da 10 a 13 anni	Verde / Blu	Kihon Ippon	Jodan-Chudan-Maegeri	Yokogeri
da 10 a 13 anni	Marrone/Nera	Kihon Ippon	Jodan-Chudan-Maegeri-Yokogeri	Mawashigeri
da 14 a 17 anni	Verde / Blu	Jiyu Ippon	Jodan-Chudan-Maegeri	Yokogeri
da 14 a 17 anni	Marrone/Nera	Jiyu Ippon	Jodan-Chudan-Maegeri-Yokogeri	Mawashigeri
da 18 a 35 anni	Verde / Blu	Jiyu Ippon	Jodan-Chudan-Maegeri	Yokogeri
da 18 a 35 anni	Marrone/Nera	Jiyu Kumite	Jiyu Kumite	Enchosen-Sai Shai



REGOLE E TERMINOLOGIA PER IL KUMITE

Penalità	IPPON SHOBU 2 WAZAARI ◦ (1 ippon)	IPPON HAN SHOBU 3 WAZAARI ◦ (1 ippon e 1 wazaari)	SANBON SHOBU 3 IPPON ◦ (6 wazaari)
JOGAI	<p>1° volta AKA (SHIRO) JOGAI - IKKAI</p> <p>2° volta AKA (Shiro) JOGAI - NIKAI SHIRO (Aka) WAZAARI</p> <p>3° volta AKA (Shiro) JOGAI - SANKAI SHIRO (Aka) NO KACHI</p>	<p>1° volta AKA (SHIRO) JOGAI - IKKAI</p> <p>2° volta AKA (Shiro) JOGAI - NIKAI SHIRO (Aka) WAZAARI</p> <p>3° volta AKA (Shiro) JOGAI - SANKAI SHIRO (Aka) NO KACHI</p>	<p>1° volta AKA (SHIRO) JOGAI - IKKAI</p> <p>2° volta AKA (Shiro) JOGAI - NIKAI SHIRO (Aka) WAZAARI</p> <p>3° volta AKA (Shiro) JOGAI - SANKAI SHIRO (Aka) IPPON</p> <p>4° volta AKA (Shiro) JOGAI - YONKAI SHIRO (Aka) NO KACHI</p>
HANSOKU	<p>1° volta AKA (Shiro) KEIKOKU</p> <p>2° volta AKA (Shiro) HANSOKU CHUI SHIRO (Aka) WAZAARI</p> <p>3° volta AKA (Shiro) HANSOKU SHIRO (Aka) NO KACHI</p>	<p>1° volta AKA (Shiro) KEIKOKU</p> <p>2° volta AKA (Shiro) HANSOKU CHUI SHIRO (Aka) WAZAARI</p> <p>3° volta AKA (Shiro) HANSOKU SHIRO (Aka) NO KACHI</p>	<p>1° volta AKA (Shiro) CHUKOKU</p> <p>2° volta AKA (Shiro) KEIKOKU SHIRO (Aka) WAZAARI</p> <p>3° volta AKA (Shiro) HANSOKU CHUI SHIRO (Aka) IPPON</p> <p>4° volta AKA (Shiro) HANSOKU SHIRO (Aka) NO KACHI</p>
MUBOBI	<p>1° volta AKA (Shiro) MUBOBI - IKKAI</p> <p>2° volta AKA (Shiro) MUBOBI - NIKAI SHIRO (Aka) WAZAARI</p> <p>3° volta AKA (Shiro) MUBOBI - SANKAI SHIRO (Aka) NO KACHI</p>	<p>1° volta AKA (Shiro) MUBOBI - IKKAI</p> <p>2° volta AKA (Shiro) MUBOBI - NIKAI SHIRO (Aka) WAZAARI</p> <p>3° volta AKA (Shiro) MUBOBI - SANKAI SHIRO (Aka) NO KACHI</p>	<p>1° volta AKA (Shiro) MUBOBI - IKKAI</p> <p>2° volta AKA (Shiro) MUBOBI - NIKAI SHIRO (Aka) WAZAARI</p> <p>3° volta AKA (Shiro) MUBOBI - SANKAI SHIRO (Aka) IPPON</p> <p>4° volta AKA (Shiro) MUBOBI - YONKAI SHIRO (Aka) NO KACHI</p>

TABELLE PER IL CALCOLO DEI PUNTI NEL KUMITE A SQUADRE

N. B. LA VITTORIA ANNULLA I WAZAARI

A	◎	X	X	X	○
B	X	○	○	X	X

3,5

Vince la sq. **A** perché, a parità di vittorie ha un IPPON Contro un WAZAARI

2,0

A	◎	X	X	○	X
B	X	○○	X	X	○

3,5

Vince la sq. **A** perché, a parità di vittorie ha un IPPON Contro un AWASETE IPPON

3,0

A	◎	X	X	X	○
B	X	○○	○○	X	X

3,5

Vince la sq. **A** nonostante il punteggio inferiore, perché a parità di vittorie ha comunque un IPPON.

4,0

A parità di vittorie, qualunque sia il punteggio finale, vince chi ha più IPPON (non AWASETE IPPON)

A	X	X	X	○○	○○
B	○	○	○	X	X

In questo caso vince la sq. **B** per 3 vittorie a 2 (per prima cosa contano le vittorie)

A	●	X	X	X	○
B	X	○○	○	X	X

Vince la sq. **A** perché ha un IPPON per HANSOKU – SHIKKAKU Contro AWASETE IPPON.

A					
B					

A					
B					

A					
B					

Tab. vuote per esercizi

Miscellanea:

REGOLAMENTO ARBITRAGGIO - KUMITE

Sistema: IPPON SHOBU (2 minuti)

Finali

Sistema: SAMBON SHOBU (5 minuti)

IPPON SHOBU

Per questi tornei, la SKAI ha adottato il sistema di Karate Tradizionale chiamato IPPON SHOBU per le competizioni di kumite individuale, (Due Wazaari o un Ippon).

ENCHO - SEN (estensione) <> SAI - SHIAI (ripetizione dell'incontro)

ENCHO - SEN

Incontro che si tiene dopo una competizione finita in parità (HIKIWAKE), tutti i WAZAARI, HANSOKU, JOGAI e MUBOBI dello scontro precedente saranno considerati per la decisione del vincitore.

SAI SHIAI

Tutti i punteggi precedenti saranno annullati e la competizione sarà considerata come un nuovo incontro. Alla fine è necessario stabilire un vincitore, sia per decisione dell'arbitro centrale (SHUSHIN), che per consenso dei giudici laterali (FUKUSHIN).

IN MERITO AL PAREGGIO (HIKIWAKE) NEI KUMITE A SQUADRA

Nel caso di HIKIWAKE (pareggio) durante i kumite a squadra, sarà ritenuta vincitrice la squadra con il maggior numero di IPPON-KACHI.

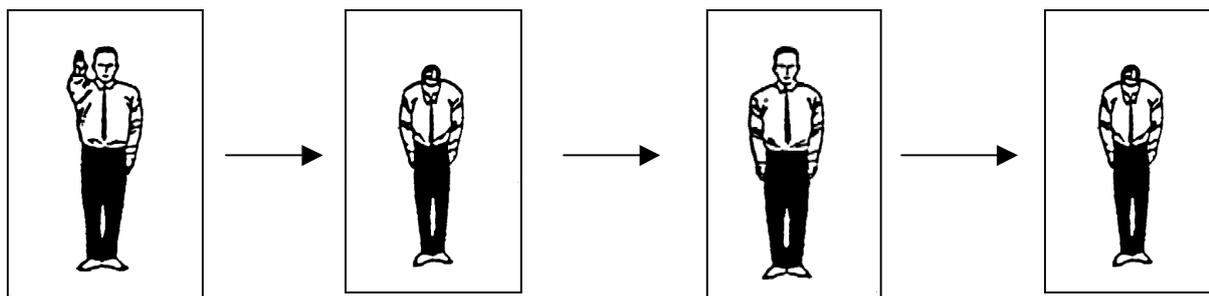
Tutte le vittorie conseguite per HANSOKU-MAKE o SHIKKAKU-MAKE dell'avversario verranno considerate come IPPON-KACHI.

Il punteggio degli incontri conclusi con una sconfitta non sarà considerato; tra un IPPON KACHI e un due WAZAARI-KACHI la priorità sarà data allo IPPON-KACHI.

Nel caso di pareggio con eguale numero di IPPON-KACHI, si terrà un incontro fra due rappresentanti delle due squadre, attraverso il quale sarà stabilito il vincitore.

Eventuali chiarimenti o commenti saranno discussi durante le riunioni degli arbitri.

KUMITE: Gestualità e Terminologia dell'Arbitro (SHUSHIN)

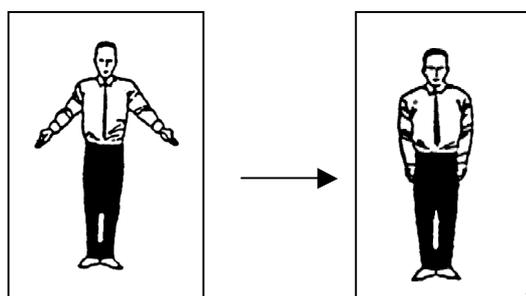


SHOMENI

REI

OTAGAI

REI



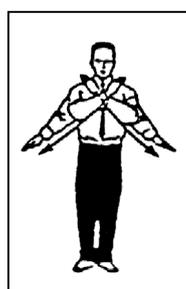
NAKAE
(un passo avanti)

IPPON SHOBU
IPPON HAN SHOBU

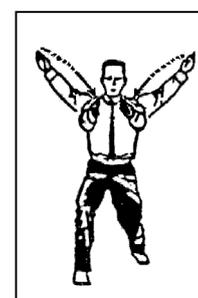
* Il comando hajime all'inizio del kumite viene dato dalla stazione eretta, con le mani lungo i fianchi, preceduto dalla dicitura **SHOBU IPPON HAN**



YAME
(senza punto)



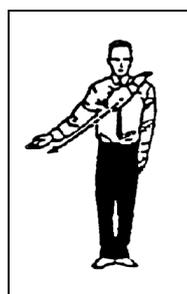
TORIMASEN
(nulla di fatto)



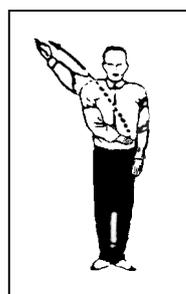
TSUZUKETE - HAJIME



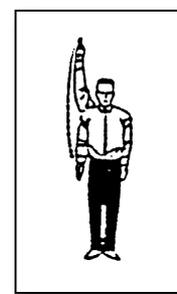
YAME
(segnare il punto)



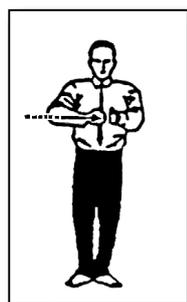
AKA - WAZAARI



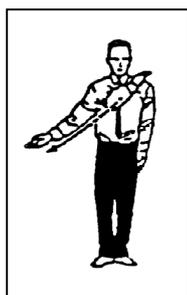
AKA - NO KACHI
(dopo 3 wazaari)



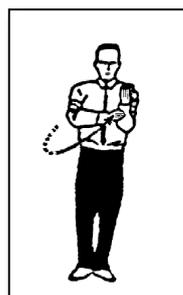
IPPON
(netto)



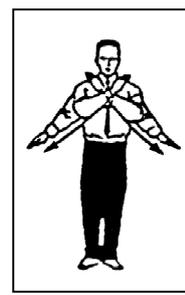
AKA - HAYAI
(prima rosso)



AKA - WAZAARI



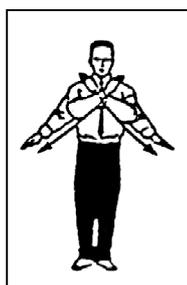
UKETERU
(colpo sul braccio)



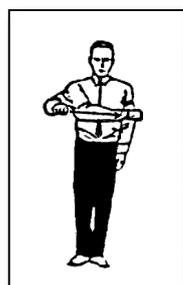
TORIMASEN
(nulla di fatto)



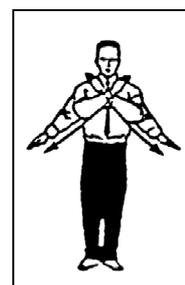
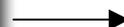
NUKETERU
(fuori alto)



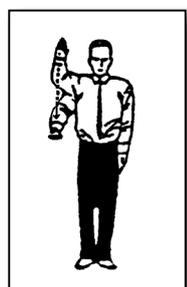
TORIMASEN
(nulla di fatto)



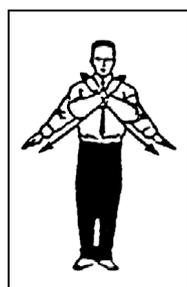
NUKETERU
(fuori basso)



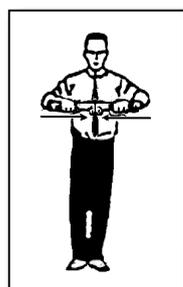
TORIMASEN
(nulla di fatto)



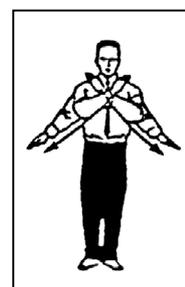
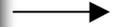
YOWAI
(colpo lento)



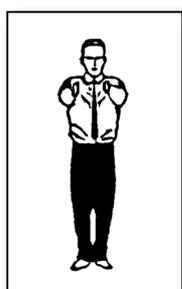
TORIMASEN
(nulla di fatto)



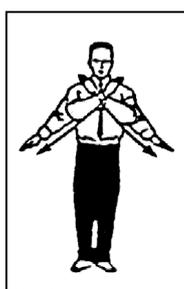
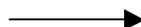
AIUCHI
(colpo contemporaneo)



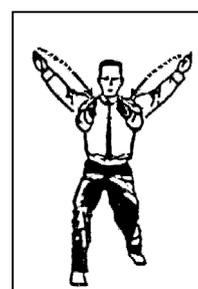
TORIMASEN
(nulla di fatto)



MAAI
(colpo distante)



TORIMASEN
(nulla di fatto)

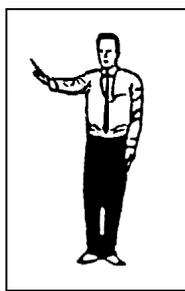


SUZUKETE - HAJIME

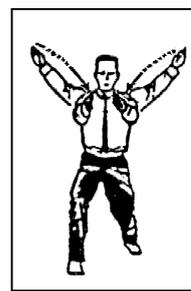
Jogai



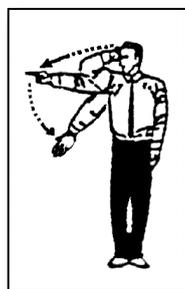
AKA - JOGAI
(uscita dal tatami)



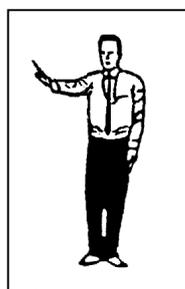
IKKAI
(prima uscita)



SUZUKETE - HAJIME



AKA - JOGAI



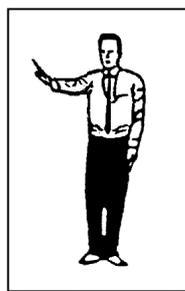
NIKAI
(seconda uscita)



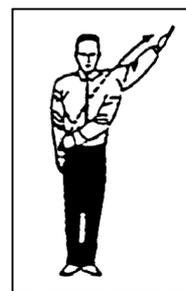
SHIRO - WAZAARI



AKA - JOGAI



SANKAI
(terza uscita)



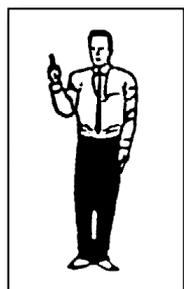
SHIRO - NO KACHI

Finali Internazionali: SAMBON SHOBU

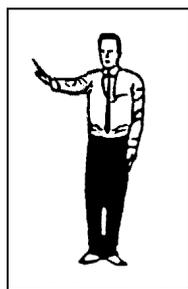
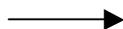
(5 minuti effettivi - 6 wazaari o tre ippon)

1° Jogai	Ikkai	Aka - Avvertimento
2° Jogai	Nikai	Aka - Shiro wazaari
3° Jogai	Sankai	Aka - Shiro wazaari
4° Jogai	Yonkai	Aka - Shiro No Kachi

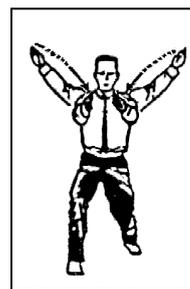
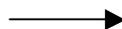
Mubobi



AKA - MUBOBI



IKKAI
(primo richiamo)



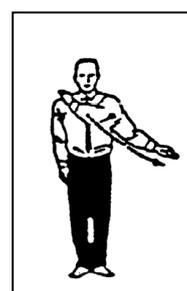
SUZUKETE - HAJIME



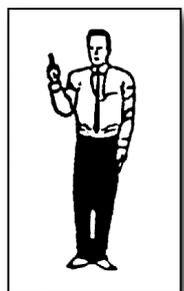
AKA - MUBOBI



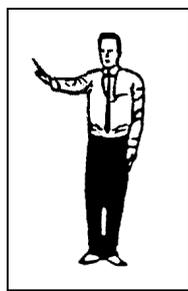
NIKAI
(seconda volta)



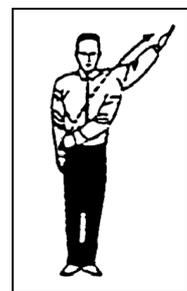
SHIRO - WAZAARI



AKA - MUBOBI



SANKAI
(terza volta)



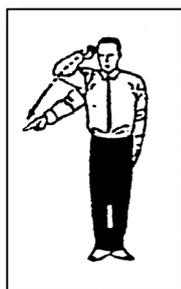
SHIRO - NO KACHI

Finali Internazionali: **SAMBON SHOBU**

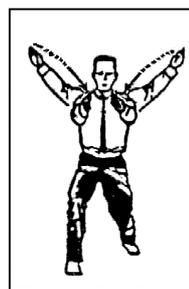
(5 minuti effettivi - 6 wazaari o tre ippon)

1° Mubobi	Ikkai	Aka	-	Avvertimento
2° Mubobi	Nikai	Aka	-	Shiro wazaari
3° Mubobi	Sankai	Aka	-	Shiro wazaari
4° Mubobi	Yonkai	Aka	-	Shiro No Kachi

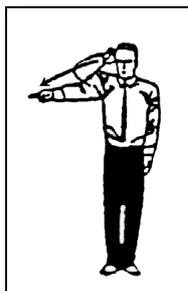
Hansoku



AKA - HANSOKU KEIKOKU
(tecnica scorretta o pericolosa)



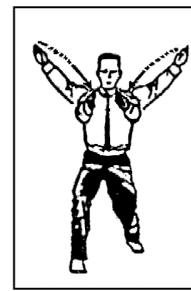
TSUZUKETE - HAJIME



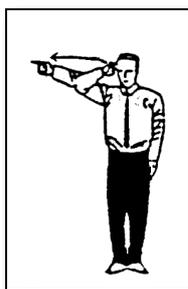
AKA - HANSOKU CHUI
(seconda volta)



SHIRO - WAZAARI



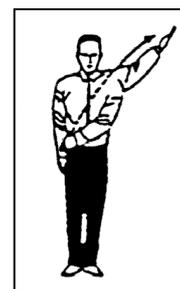
TSUZUKETE - HAJIME



AKA - HANSOKU
(terza volta)



SHIKKAKU



SHIRO - NO KACHI

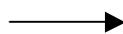
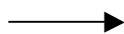
(in questo caso, per il comportamento scorretto, shikkaku è più umiliante)

- (1) **HANSOKU:** se un colpo senza controllo causa la fuoriuscita di sangue, si applica la squalifica immediata
- (2) **HANSOKU:** se il colpo inferto presenta pericolosità, si può applicare un HANSOKU CHUI, con WAZAARI alla parte lesa

(SI PUO' VINCERE SOLO 2 VOLTE PER HANSOKU)

Finali Internazionali: SAMBON SHOBU
(5 minuti effettivi - 6 wazaari o tre ippon)

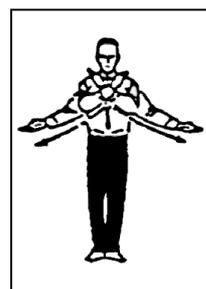
1° Aka - Hansoku	Chukoku	Avvertimento
2° Aka - Hansoku	Keikoku	Shiro - wazaari
3° Aka - Hansoku	Chui	Shiro - wazaari
4° Aka - Hansoku	Shikkaku	Shiro - No Kachi



YAME - SORE MATE
(fine del tempo)

HANTEI
(uscire un passo dal tatami)

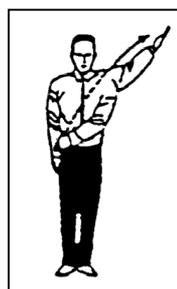
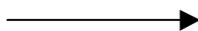
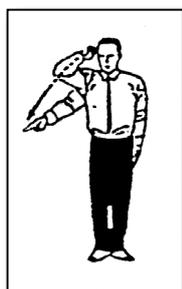
SHIRO - NO KACHI
(rientrare nel tatami)



YAME - SORE MATE

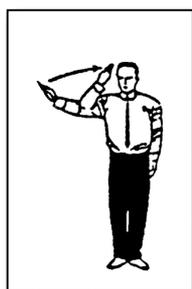
HANTEI

HIKIWAKE
(pareggio)

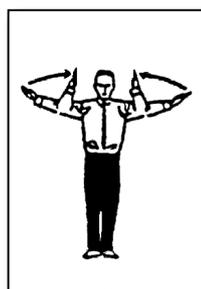


AKA - KIKEN
(manca avversario)

SHIRO - NO KACHI



FUKUSHIN
(chiamare un giudice laterale)

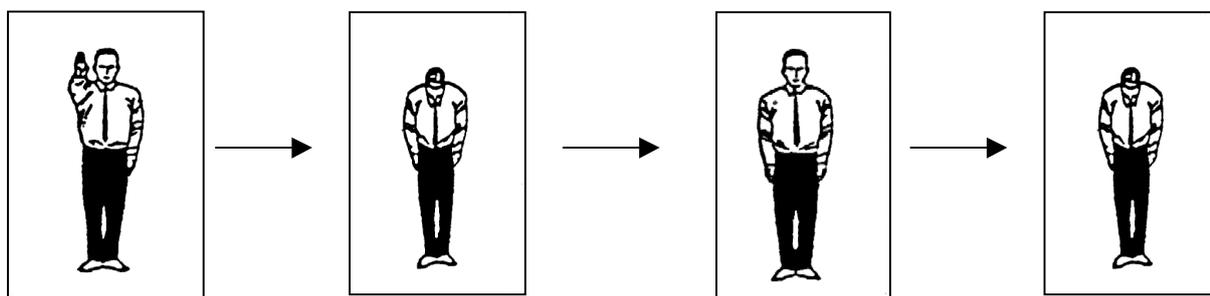


FUKUSHIN SHUGO
(chiamare tutti i giudici laterali)

HIKIWAKE → ENCHO SEN (incontro supplementare di due minuti), tutti i WAZAARI, JOGAI, MUBOBI, HANSOKU del precedente incontro saranno conteggiati; se nell'ENCHO SEN permane la parità (HIKIWAKE) si terrà una nuova gara (SAI SHIAI) tutti i punteggi verranno cancellati e la gara verrà considerata come un nuovo incontro.

Gestualità con bandierine del Giudice di sedia (FUKUSHIN) nel KUMITE

Saluto iniziale dell'Arbitro SUSHIN



SHOMENI

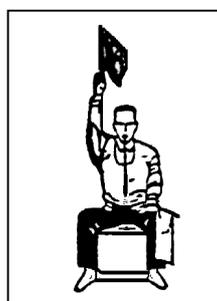
REI

OTAGAI

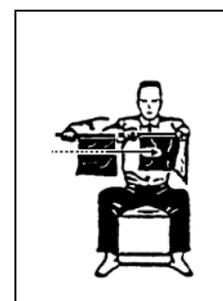
REI



WAZAARI



IPPON



AKA HAYAI
(Prima Rosso)



TORIMASEN

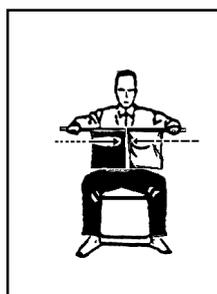


MAAI

Distante



TORIMASEN

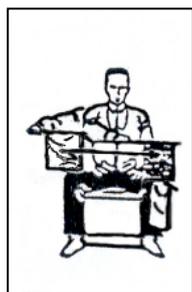


AIUCHI

Contemporaneamente



TORIMASEN

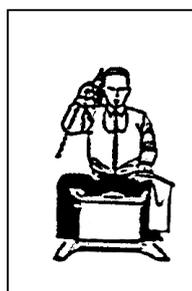


NUKETERU

Fuori Chudan



TORIMASEN

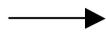


NUKETERU

Fuori Jodan



TORIMASEN

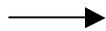


UKETERU

Colpito sul braccio



TORIMASEN



YOWAI

Colpito morbido o lento



KEIKOKU
(Cerchio piccolo)



CHUI
(Cerchio piccolo)



HANSOKU
(Cerchio ampio)



JOGAI



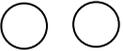
MUBOBI



MIENAI
(non visto)

Nota: La decisione dell'Arbitro SHUSHIN (centrale) nel **KUMITE** e nell'**ENCHO SEN** vale **1 Punto** come nell'incontro **SAI SHIAI**.

PUNTEGGI E SIMBOLI PER IL KUMITE A SQUADRE

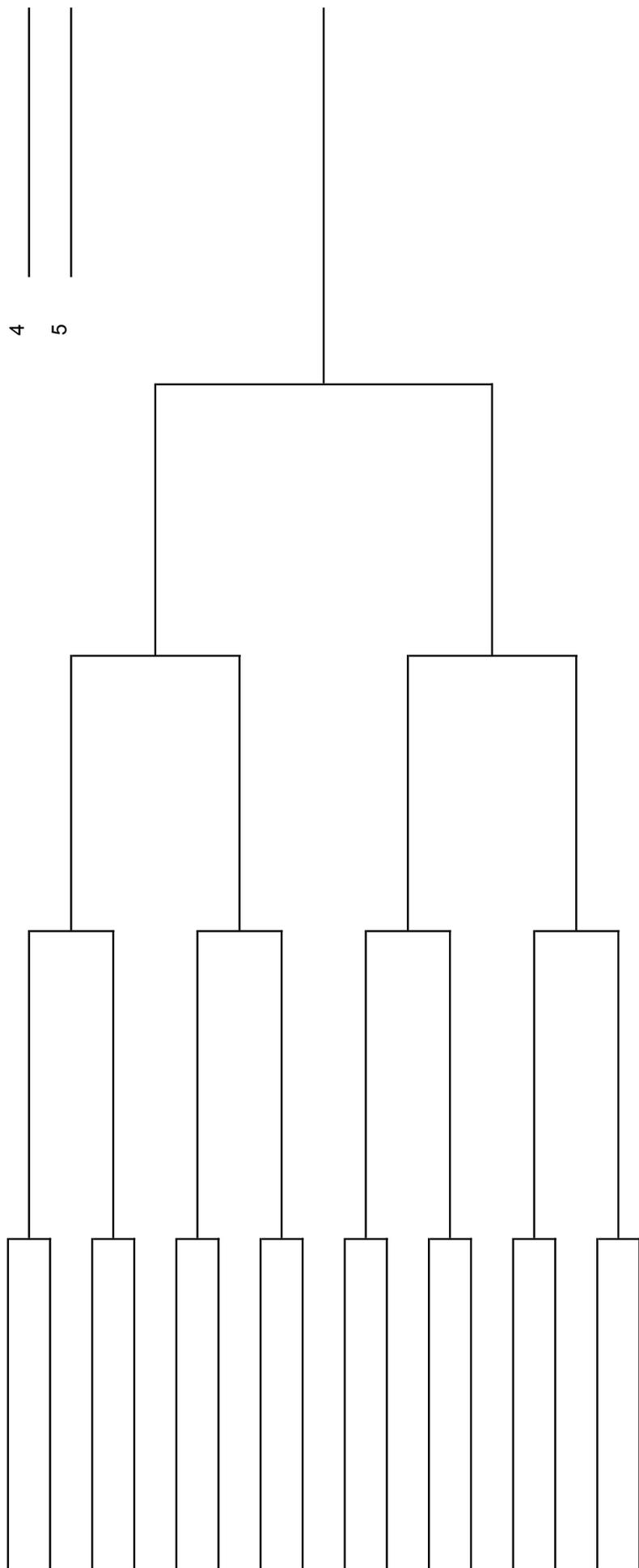
IPPON netto		=	2,5	Punti
IPPON per HANSOKU - SHIKKAKU		=	2,0	Punti
IPPON per 2 WAZAARI		=	2,0	Punti
WAZAARI		=	1,0	Punti
HIKIWAKE (Pareggio)	X	=	0,0	Punti

Grado _____ Categoria _____

TABELLONE KUMITE

Arbitri

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____



Giorno _____ Luogo _____

I * REGOLE PER LA COMPETIZIONE

Articolo 1: (Area di Competizione)

1. L'area di competizione deve essere scelta su una superficie piana. Bisogna avere cura di evitare ogni condizione di pericolo.
2. L'area di competizione è formata da un quadrato di otto (8) metri di lato più 2.

Articolo 2: (Guida per l'abbigliamento)

1. I contendenti devono indossare un Karategi bianco. Durante la gara i contendenti sono identificati da una cintura rossa o bianca posta sulla propria cintura.
2. I contendenti devono avere le unghie tagliate corte. E' proibito indossare oggetti metallici o qualunque altro oggetto che possa ferire l'avversario. Nessuna protezione può essere usata. Come principio sono proibiti bendaggi o nastri di tenuta, se non approvati dalla Commissione Arbitrale.

Articolo 3: (Competizione di Kumite)

1. La competizione assume forme di:
 - (a) Competizione individuale. (SHOBU IPPON)
 - (b) Competizione a squadre. (SHOBU IPPON TEAM)
2. Le decisioni sono basate sulle regole dell'IPPON o 2 Wazaari.
3. Di regola nelle competizioni a squadre, ogni squadra è composta da (5) cinque contendenti. La squadra può anche essere composta da 3 (tre) o 7 (sette) elementi.
4. Nelle competizioni a squadre, ogni combattimento sarà effettuato con l'ordine di registrazione con il quale i contendenti sono stati registrati in precedenza.
5. Nelle competizioni a squadre, quella con il maggior numero di vittorie individuali vince l'incontro. Se il numero di vittorie è uguale per ambedue, vince la squadra con il maggior numero di IPPON KACHI.
Se anche il numero degli IPPON KACHI è lo stesso per entrambe le squadre, la decisione vittoria è data dallo scontro di un rappresentante per ogni squadra, effettuerà il combattimento l'atleta con maggiore possibilità di vittoria (selezionato dal COACH). Questo combattimento sarà ripetuto sino al raggiungimento della decisione (come nel Kumite individuale).
6. Le formule per il Kumite individuale ed a squadra, sono indicate nel fascicolo: " REGOLE DELLA COMPETIZIONE "

della

Articolo 4: (Competizione di Kata)

1. La competizione assume la forma di:
 - (a) Competizione individuale.
 - (b) Competizione a squadra.
2. Nella competizione a squadra, di regola, ogni squadra è composta da 3 (tre) elementi.
3. La gara di Kata si svolge usando il metodo di KO-AKU (rosso contro bianco) per le eliminatorie e, il metodo di punteggio per le finali (Tokui Kata). Per la gara a squadre è consigliato solo il metodo a punteggio.
4. Le gare sono effettuate per Kata obbligatori (Shitei Kata), e per libera scelta (Tokui Kata), o per combinazione di entrambe le condizioni (es. Shitei Kata per le eliminatorie e Tokui Kata per le semifinali e finali).
5. Nel caso del metodo a punteggio, quando la valutazione è pari, il gruppo degli Arbitri decide se arrivare alla decisione finale con esecuzione di gara decisiva, o per la somma di punteggio.
6. Di regola, per la fase decisiva del Tokui Kata, non è ammessa l'esecuzione dello stesso Kata, (contrariamente decisa dalla Commissione Arbitrale o dal regolamento stesso della gara).

I * REGOLE PER LA COMPETIZIONE

Articolo 5: (Arbitro Giudice e Commissario)

1. Una gara di Kumite è seguita dai seguenti Arbitri:
1 (uno) Arbitro SHUSHIN (centrale)
4 (quattro) Giudici FUKUSHIN (di sedia)
che sono nominati precedentemente.
2. Una gara di Kata è seguita dai seguenti Arbitri:
1 (uno) Arbitro SHUSHIN (centrale)
6 (sei) o 4 (quattro) Giudici FUKUSHIN (di sedia)
che sono nominati precedentemente.
3. Per poter superpresiedere la competizione, è designato un Commissario.
Nella gara di Kata, il Commissario può essere sostituito dall'Arbitro Shushin

Articolo 6: (Comportamento di gara in Kumite)

1. L'arbitro (SHUSHIN) dichiara l'inizio del combattimento annunciando "SHOBU IPPON - HAJIME ", senza nessun gesto.
2. L'Arbitro (SHUSHIN) dichiara la fine del combattimento annunciando "SORE MADE".
I contendenti devono immediatamente arrestare il combattimento e ritornare sulla posizione loro assegnata ad attendere la decisione arbitrale.
All'Arbitro centrale è riservato tutto il potere concernente l'andamento della gara e **una bandierina (punti)** come gli arbitri di sedia.

Articolo 7: (Durata della gara di Kumite e valore dei punteggi)

1. Di regola la durata di un combattimento di Kumite è di 2 (due) minuti effettivi.
2. Un prolungamento della gara in caso di parità è dato da " ENCHO - SEN " 1 (uno) minuto per una sola volta.
Durante l'ENCHO - SEN, vengono sommati i Wazaari e le penalità dell'incontro precedente.
3. Se il risultato dopo un prolungamento è ancora pari, la ripetizione della gara (SAI - SHIAI) è data per altri due (2) minuti, come un nuovo incontro.
Giudicando quest'ultima ripetizione dovrà essere compiuto dall'Arbitro e dai Giudici, ogni possibile sforzo per stabilire il vincitore, per decisione Arbitrale o per generale consenso dei Giudici.
4. Il tempo assegnato ad ogni combattimento "2 (due) minuti" inizia con la dichiarazione di "SHOBU IPPON - HAJIME" dell' Arbitro, escludendo ogni pausa effettuata durante il combattimento stesso.
l'IPPON vale due punti e mezzo in qualsiasi competizione.
in caso di pareggio, durante l'ENCHO SEN o SAI SHIAI, vince l'IPPON anche senza precedenti Wazaari (come Ippon Shobu).

Articolo 8: (Decisioni nel Kumite)

1. Una decisione di vittoria è presa per ogni contendente tenendo conto solo degli IPPON e dei WAZAARI in cui i contendenti sono incorsi.
Ritiri dalla gara per contusioni ed altri motivi non imputabili ai contendenti stessi, determinano una perdita per abbandono.
2. Gli attacchi devono essere controllati e limitati alle aree seguenti:
 - (a) Testa
 - (b) Collo
 - (c) Torace
 - (d) Addome
 - (e) Schiena

Articolo 9: (Criteri per determinare un IPPON nel Kumite)

1. Un IPPON è assegnato quando una tecnica è accuratamente ed effettivamente eseguita nelle aree designate dell'avversario, il quale non accenna difesa.
L'esecuzione di una tecnica portata contemporaneamente alla chiamata di fine gara è considerata valida.

I * REGOLE PER LA COMPETIZIONE

Articolo 9: (Continua da pagina 2)

2. Un Ippon non è assegnato nei seguenti casi, anche a scapito di effettiva esecuzione di tecnica:
 - (a) Un attacco che non è eseguito simultaneamente alla proiezione dell'avversario.
 - (b) Un insufficiente ZAN - SHIN

Articolo 10: (Criteri di decisione nel Kumite)

1. In assenza di WAZAARI o IPPON l'incontro termina in parità (HIKIWAKE).
Nel SAI - SHIAI (re incontro), vengono prese in considerazione le penalità, come es. (JOGAI, KEIKOKU) ecc,
2. Nel SAI - SHIAI, se l'incontro è terminato con un ulteriore pareggio, in mancanza di penalità, sarà valutato il vincitore basandosi sull'impressione di merito superiore durante il confronto,

Articolo 11: (Azioni e tecniche proibite)

1.
 - (a) Esecuzione di tecniche con contatto violento.
 - (b) Attacchi per NUKITE, attacchi all'inguine, agli occhi, o usando colpi con la testa.
 - (c) Afferrare, stringere ed urtare eccessivamente senza scopi tecnici.
 - (d) Tecniche di proiezione pericolose o attacchi sulle articolazioni.
 - (e) Insulti, abusi o provocazioni tra i contendenti.

Articolo 12: (Squalifiche per Hansoku o Shikkaku)

1. Esecuzioni o tentativi di tecniche proibite, nel loro ripetersi portano alla squalifica per HANSOKU.
2. I seguenti casi provocano la immediata squalifica del contendente per HANSOKU:
 - (a) Quando il contendente non ubbidisce all'Arbitro.
 - (b) Quando è avvenuto un contatto diretto con ferita dell'avversario.
 - (c) Quando il contendente mostra eccessiva eccitazione emotiva sia nella difesa che nell'attacco.
 - (d) Quando il contendente ignora intenzionalmente la proibizione di tecniche ed azioni pericolose.
 - (e) Commette JOGAI per 3 (tre) volte.
 - (f) Commette MUBOBI per 3 (tre) volte.
 - (g) Commette HANSOKU (Vedi regole Hansoku).
 - (h) Quando il contendente continua nella violazione delle regole della competizione.

Articolo 13: (Ferite ed incidenti durante la gara)

1. Quando il contendente richiede una sospensione della gara in corso, causa il manifestarsi di una sua ferita, ed è chiara l'impossibilità di proseguire l'incontro, il contendente è dichiarato sconfitto (KIKEN).

Articolo 14: (Comportamento nella gara di Kata per eliminataria diretta)

1. L'Arbitro, invita i due contendenti ad entrare nell'area di competizione (NAKAE), i due contendenti salutano (REI) ed aspettano sulla posizione (EMBUSEN), l'Arbitro sceglie un Kata tra gli Heian, i Sentei, o Kata di categoria (secondo il tipo di competizione stabilito in anteprima dalla Commissione Arbitrale).
2. L'Arbitro annuncia il nome del Kata che i contendenti ripetono, indi iniziano la competizione. I contendenti, finito l'esercizio, aspettano il verdetto finale dell'Arbitro (SHUSHIN), e l'invito a lasciare l'area di competizione.
3. Il vincitore si reca tempestivamente presso il tavolo dell'addetto alla registrazione per confermare il proprio nominativo.

Articolo 15: (Comportamento nelle gare di Tokui Kata)

1. L'Arbitro invita il contendente ad entrare nell'area di competizione (NAKAE). Il contendente saluta (REI), dichiara il nome del Kata che l'Arbitro ripete o ricusa, indi inizia l'esercizio.
2. Il contendente, finita l'esecuzione, aspetta nella posizione designata la decisione Arbitrale (a punteggio), indi l'invito ad uscire dall'area di gara.

I * REGOLE PER LA COMPETIZIONE

Articolo 16: (Decisioni nei Kata)

1. Nel KO - AKU (rosso contro bianco), l'Arbitro dichiara il vincitore, valutando contemporaneamente la propria decisione con quella dei Giudici.
2. L'Arbitro, giudica i segni di pareggio come valutazione (**affermazione**), da considerare come la bandierina bianca o rossa per la somma della percentuale.
3. Nel metodo a punti, il punteggio più alto ed il più basso vengono scartati dal totale indicato dai Giudici/Arbitro, i rimanenti risultati addizionati, daranno il totale raggiunto dal concorrente.

Articolo 17: (Criteri di decisione nelle gare di Kata)

1. I tre principi di esecuzione dei Kata:
 - * Precisa applicazione della forza;
 - * Fluidità dei movimenti;
 - * Flessibilità del corpo,
 devono essere chiaramente eseguiti.
 I movimenti devono essere eseguiti in sequenza corretta. La caratteristica di ogni Kata deve essere chiaramente capita, incluso il significato di ogni movimento.
 L'esecuzione fatta con appropriato controllo ed alto spirito
2. Il contendente può essere squalificato quando:
 - (a) Esegue un Kata diverso da quello annunciato;
 - (b) Nel mezzo di una esecuzione passa ad un Kata diverso;
 - (c) L'esecuzione non è continua;
 - (d) Commette molti errori.
3. I seguenti casi sono soggetti a penalizzazione:
 - (a) Dimenticanza o posizionamento errato del KIAI;
 - (b) Eccessiva uscita dalla linea di esecuzione EMBUSEN;
 - (c) Una tecnica dubbia "non molto chiara";
 - (d) Eccessiva perdita di equilibrio;
 - (e) Karategi eccessivamente in disordine durante l'esecuzione.

Articolo 18: (Proteste e lamentele)

1. Nessun contendente può indirizzare direttamente una protesta sul giudizio degli Arbitri.
2. Quando la decisione presa dal Giudice / Arbitro sembra contravvenire alle regole della competizione, le proteste possono essere effettuate al Commissario solo dall'allenatore o rappresentante della squadra.
3. Quando una conclusione non può essere raggiunta per mezzo delle regole su esposte, o quando una interpretazione delle regole è controversa, la decisione può essere raggiunta per consenso di tutti i Giudici / Arbitri e dal Commissario di gara. Ulteriori chiarimenti li darà il Responsabile del Comitato Arbitrale.

Articolo 19: (Miscellanea)

1. Quando un concorrente riceve (2) due vittorie per HANSOKU dell'avversario a causa di ferite, può essere impedito a partecipare ad ulteriori Kumite per la giornata, questo allo scopo di proteggere il concorrente da ulteriori aggravamenti, (si può vincere solo 2 volte per Hansoku dell'avversario)
2. Per principio, donne e juniores (minori di 18 anni) possono partecipare solo a gare di Kata, Kihon Ippon Kumite, Jiyu Ippon Kumite, se non diversamente approvato dal Comitato Esecutivo del Torneo.
3. Tutte le competizioni in cui non siano adottate le regole su esposte non sono considerate gare ufficiali della **SKAI**, salvo diversamente approvate dal Comitato Esecutivo.

II * REGOLE DI ARBITRAGGIO

Articolo 1: (Obiettivi)

Le presenti regole sono fatte allo scopo di definire l'autorità dei Giudici/Arbitri e standardizzare i metodi per poter arbitrare le competizioni fatte sotto l'autorizzazione della SKAI.

Articolo 2: (Decisioni)

I Giudici/Arbitri prendono le decisioni di vittoria o sconfitta basandosi sulle regole del Karate da competizione stabilite per il Karate Tradizionale

Articolo 3: (Organizzazione della lista degli Arbitri)

La lista degli Arbitri per la gara di Kumite consiste in un (1) Arbitro come SHUSHIN e quattro Giudici come FUKUSHIN.
La lista per le gare di Kata su un (1) Arbitro SHUSHIN e quattro (4) o sei (6) Giudici FUKUSHIN.
In aggiunta, allo scopo di facilitare le operazioni delle gare, sono nominati alcuni segnatempo, annunciatori e scrivani.

Articolo 4: (Poteri e compiti dei Giudici/Arbitri nel Kumite)

Diritti dei Giudici /Arbitri:

1. L'arbitro SHUSHIN, conduce il procedimento della gara annunciandone l'inizio e la fine.
L'Arbitro annuncia l'assegnazione degli Ippon e dei Wazaari con la terminologia e gestualità del caso.
L'Arbitro annuncia HANSOKU, SHIKKAKU e ammonisce CHUI.
Dichiara altresì ulteriori decisioni come l'espulsione dalla gara dei contendenti (TAI - JYO) o la sospensione della gara stessa.
L'Arbitro ha diritto a uno (1) punti voto per ogni decisione e può chiamare i Giudici a consulto.
L'Arbitro ha anche il potere di decidere una ulteriore estensione della gara.
2. Il Giudice "FUKUSHIN" è dotato di una bandierina rossa e di una bianca e di un fischietto, siede nella posizione designata lungo l'area di competizione. Il Giudice aiuta l'Arbitro dichiarando la propria decisione: Ippon, Wazaari, Jogai ecc. usando le bandierine ed il fischietto. Il Giudice ha diritto ad un (1) solo punto.

Articolo 5: (Dichiarazione di inizio, fine o sospensione di un incontro di Kumite)

1. L'Arbitro, prende la posizione designata e dichiara l'inizio della gara annunciando: SHOBU IPPON HAN - HAJIME' nel caso di Kumite individuale o SHOBU IPPON - HAJIME' nel caso di Kumite a squadra .
2. Quando l'Arbitro riconosce una esecuzione di tecnica meritoria di Ippon o Wazaari, arresta l'incontro dicendo "YAME", ordina ai contendenti di tornare ai loro posti nelle rispettive posizioni "MOTO NO ICHI" ritorna egli stesso e indicando il vincitore pone fine all'incontro.
3. Quando l'Arbitro riconosce una tecnica meritoria di Wazaari, ma insufficiente per Ippon Kachi ferma l'incontro annunciando "YAME" ordina ai contendenti di tornare nelle loro posizioni, ritorna egli stesso, assegna il Wazaari e ordina l'immediata ripresa della gara annunciando "TSUZUKETE HAJIME".
Ottenendo due (2) Wazaari, o un (1) Ippon, un contendente costruisce la propria vittoria e quindi la gara ha termine.
4. Quando la gara termina, anche senza niente di fatto, l'Arbitro ferma l'incontro dicendo "YAME - SORE MADE", tornando alla sua posizione iniziale, (leggermente fuori dall'area di gara) dando tempo ai Giudici di prendere la loro decisione. Dopo chiede "HANTEI", dà il segnale con il fischietto ai Giudici i quali tramite le bandierine devono rendere nota la loro decisione (un lungo fischio seguito da uno breve; un'altro fischio per far abbassare le bandierine).

II * REGOLE DI ARBITRAGGIO

Articolo 5: (Continua da pag. 39)

4. Indi l'Arbitro, sommando la propria decisione con quella dei Giudici, entra per un passo nell'area di gara e indica con la mano il vincitore, annunciando AKA NO KACHI (rosso vince) o SHIRO NO KACHI (bianco vince).
5. Nei casi a seguire Arbitro arresta momentaneamente la gara dicendo "YAME" per farla poi riprendere dicendo "TSUZUKETE - HAJIME":
 - (a) Quando ambedue i contendenti escono dall'area di gara o quando un Giudice indica JOGAI con il fischietto, fa ritornare i combattenti alle posizioni originali, assegna l'eventuale JOGAI o CHUI e fa riprendere la contesa:
 - (b) quando ordina ad un concorrente di rimettersi in ordine il Karategi
 - (c) quando un contendente ha violato o dimostra di voler violare le regole, o ancora quando un Giudice richiama a questo scopo, l'Arbitro deve fermare l'incontro immediatamente, dopodiché deve ammonire, o dare HANSOKU (avendo consultato i Giudici)
 - (d) quando un contendente è in stato di MUBOBI, o quando un richiamo di un Giudice è fatto a questo scopo, l'Arbitro arresta immediatamente l'incontro, ammonisce o dichiara CHUI dopo consultazione con i Giudici (se dichiara Chui, in tutti i casi deve assegnare un Wazaari all'avversario)
 - (e) quando un contendente mostra ferite o malanno ed è inabile alla prosecuzione, l'Arbitro ferma l'incontro, consulta i Giudici, indi decide se continuare.
6. Il Giudice è responsabile dell'azione dei contendenti nel campo di visibilità. Egli segnala all'Arbitro con il fischietto e bandierine i seguenti casi:
 - (a) Il riconoscimento di un Ippon o di un Wazaari
 - (b) Il riconoscimento di una scorrettezza o l'intenzione di commettere da parte di uno dei contendenti
 - (c) La scoperta di una ferita o malore prima dell'intervento dell'Arbitro.
 - (d) L'uscita di un combattente dall'area di competizione
 - (e) Quando è necessario per altre ragioni.
7. In caso di disaccordo tra Arbitri e Giudici, per i casi riguardanti l'articolo 6, il Giudice è autorizzato a discuterne con l'Arbitro per ottenere il consenso degli altri Giudici. Se il disaccordo rimane, provvede il commissario alla decisione finale.
8. Il Giudice può prendere una decisione indipendente con una attenta stima dei contendenti.
9. Il Giudice alla richiesta di HANTEI dell'Arbitro, dichiara senza ritardi la sua decisione.
10. Il segnatempo deve dare il tempo di termine della gara con avviso antecedente di trenta (30) secondi per mezzo di una campana.

Articolo 6: (Poteri e compiti dei Giudici / Arbitri)

1. Il Giudice/Arbitro, è autorizzato e responsabile delle seguenti decisioni:
 - (a) nel KO AKU (rosso contro bianco), l'Arbitro sceglie un Kata da effettuarsi e lo annuncia ai contendenti.
Alla fine della esecuzione, l'Arbitro chiede ai Giudici di dichiarare con le bandierine la loro decisione, quindi dichiara il vincitore.
 - (b) Nel sistema a punteggio, l'Arbitro sceglie un Kata, o ripete il nome in caso di TOKUI KATA .
Al termine dell'esecuzione, l'Arbitro dichiara il suo punteggio contemporaneamente ai Giudici.
Per penalizzare o squalificare un contendente, l'Arbitro convoca i Giudici.
 - (c) Il Giudice dichiara la sua decisione di vittoria, sia nel KO AKU che a punteggio, sempre dopo l'HANTEI dell'Arbitro.
Il Giudice è responsabile della valutazione nel campo della sua visibilità, quando considera che deve essere comminata a penalità o SHIKKAKU, lo segnala all'Arbitro con il fischietto e la bandierina, indi si reca dallo stesso per una spiegazione.
 - (d) Quando un contendente ha violato, o dimostra di voler violare le regole, l'Arbitro arresta immediatamente la gara. Stessa cosa quando un Giudice chiama l'Arbitro con priorità per una decisione o dichiarazione di SHIKKAKU.

II * REGOLE DI ARBITRAGGIO

Articolo 7: (Proteste rivolte al Commissario e Rigiudizio)

Quando è rivolta una protesta al Commissario (KANSA YAKU), l'Arbitro è tenuto a presentare spiegazioni come rappresentante dei Giudici.

Quando è richiesto un Rigiudizio al Commissario, i Giudici/Arbitri devono consultarsi per una revisione della decisione.

Articolo 8: (Commissario)

E' assegnato un Commissario per ogni gara allo scopo di supervisionare il procedimento della gara stessa, esaminando le decisioni prese dai Giudici/Arbitri.

Il Commissario è autorizzato a rivolgere raccomandazioni all'Arbitro.

Quando una protesta è sporta dal rappresentante autorizzato del contendente (es. allenatore), il Commissario immediatamente arresta la gara, esamina la validità della protesta chiedendone spiegazione all'Arbitro e, quando la richiesta è trovata valida, può chiedere ai Giudici un Rigiudizio per una revisione della decisione.

Nelle gare di Kata, l'Arbitro può ricoprire la carica di Commissario.

Articolo 9: (Miscellanea)

1. I partecipanti alla gara, i capi squadra e gli allenatori, non possono essere nominati Giudici/Arbitri.
2. Deve essere ottenuta una approvazione da parte dell'Esecutivo quando la competizione non può essere svolta con la regola su indicata.

III * IL REGOLAMENTO DELLE REGOLE DI ARBITRAGGIO

- Articolo 1**
1. **L'Arbitro**, può respingere il riconoscimento di una tecnica insicura eseguita da un contendente, se segnalata da un solo Giudice. L'Arbitro, a propria discrezione fa continuare l'incontro senza interruzione.
Deve comunque arrestare il combattimento quando la richiesta è persistente o è fatta da più Giudici. In tal caso li convoca per poter prendere una decisione.
 2. Quando 4 (quattro) Giudici segnalano un Wazaari, l'Arbitro non può respingere la decisione ne può dichiarare un Ippon.
Un Ippon può essere assegnato solo quando la maggioranza dei Giudici è d'accordo con l'Arbitro (dopo consultazione).
- Articolo 2:** **Solo** l'Arbitro è autorizzato a dichiarare l'inizio e l'arresto della gara
I contendenti non possono fermare la gara a loro giudizio.
Ogni attacco (Wazaari, Jogai, Ippon ecc.) effettuato dopo la dichiarazione di stop, non è considerato valido e non deve avere influenza sull'HANTEI.
Ogni attacco portato deliberatamente dopo lo stop è soggetto a decisione di HANSOKU
- Articolo 3:** **Se** l'arbitro non dichiara YAME, la gara deve continuare anche se i contendenti sono usciti dall'area di competizione.
- Articolo 4:** **Quando** il Giudice/Arbitro si dichiara inabile per incidente o altre ragioni, il Commissario ed il Capo Arbitri designano un sostituto.
Nessuna parte della lista degli Arbitri può essere variata dal Giudice/Arbitro (solo dalla Commissione Arbitrale o Commissario di gara).
- Articolo 5:** **Una** eccessiva vicinanza di combattimento può provocare l'interruzione da parte dell'Arbitro.
Quando nessuna iniziativa è presa da parte dei contendenti o quando il campo di gara è ristretto, i contendenti devono essere fermati.
- Articolo 6:** **In** una gara in stato di confusione , senza scambio di tecniche, l'Arbitro può intervenire, interrompere la gara e far tornare i contendenti sulle loro posizioni iniziali.
L'Arbitro può anche interrompere quando i contendenti usano le mani per afferrarsi.
- Articolo 7:** **La** terminologia ufficiale (in lingua Giapponese) usata dall'Arbitro, così come la gestualità, è indicata nelle tavole " REGOLE DELLA COMPETIZIONE "
- articolo 8:** **La** gestualità ufficiale usata dai Giudici, è indicata nelle tavole " REGOLE DELLA COMPETIZIONE " .
- Articolo 9:** **Per** raggiungere le decisioni " HANTEI ", l'Arbitro applica gli standard come mostrati nelle tavole " REGOLE DELLA COMPETIZIONE ", incluse le indicazioni fornitegli dai Giudici.
- Articolo 10:** **Il** codice di conduzione per il Giudice/Arbitro è il seguente:
- (a) Essere neutrale e sereno
 - (b) Dimostrare dignità e professione
 - (c) Focalizzare l'attenzione all'osservazione dello sviluppo della gara ed esercitare decisioni articolate per ogni tecnica dei contendenti.
 - (d) Non parlare, "eccetto che al Commissario", ai Giudici/Arbitri o ai partecipanti alla gara.
 - (e) Vestiario: pantaloni giacca e calzini BLU, scarpe in pelle NERE, cravatta Federale, camicia BIANCA (il colore e la lunghezza delle maniche in occasioni particolari, è decisa ogni volta dal Comitato del torneo).
Non deve indossare orologio, polsini, spille od oggetti che possano danneggiare i contendenti.
 - (f) Il comportamento del Giudice/Arbitro ha un serio effetto al completo successo della competizione. Gli sono richiesti modi raffinati, precisi e ben articolati.

III * IL REGOLAMENTO DELLE REGOLE DI ARBITRAGGIO

- Articolo 11:**
1. **Quando il contendente è ferito, l'Arbitro deve immediatamente fermare l' incontro per poi prendere i provvedimenti adatti al caso.**
 2. **Quando il medico ufficiale o l'Arbitro, giungono alla conclusione che il contendente è inabile al proseguimento della gara a causa di ferite o altre ragioni mediche, il combattimento deve essere fermato e proibito al contendente infortunato il proseguire della gara.**

Articolo 12: (Miscellanea)

Nel Kumite, l'addetto alla registrazione, identifica il nome dei contendenti,registra e notifica le decisioni prese dall'Arbitro.

Nel Kata prende note dei nomi dei contendenti, nomina il Kata, calcola ed annuncia il punteggio, registrando inoltre le decisioni del Commissario.

Queste registrazioni diventano ufficiali solo quando sono approvate dal Commissario stesso.

