FEDERAZIONE EDUCATIVA SPORTIVA ITALIANA KARATE

REGOLAMENTO ARBITRALE

SHOBU IPPON, NIHON, SANBON
KATA, KATA BUNKAI
ENBU, FUKUGO

(aggiornamento 18 aprile 2025)

INDICE

Parte Prima: Regole Generali

Capitolo I – Ufficiali di Gara pag. 2
Capitolo II – Regole Generali pag. 4
Protezioni pag. 4
Proteste pag. 6
Ferite pag. 6

Parte Seconda: Kumite

Capitolo I – Regole generali per il Kumite pag. 8
Tipi di Gara pag. 8
Girone all'Italiana pag. 8
Categorie pag. 9
Azioni Proibite pag. 11
Penalità pag. 11
Capitolo II – Specialità pag. 12
Sanbon pag. 12
Ippon pag. 13
Nihon pag. 14
Squadre pag. 15
Squadre Rotazione pag. 16

Parte Terza: Kata

Capitolo I – Regole generali per il Kata pag. 18
Categorie pag. 18
Hantei pag. 20
Penalità e Squalifiche pag. 20
Capitolo II – Tipi di Gara pag. 21
Eliminatorie e Finali pag. 21
Kata Squadre Bunkai pag. 22
Capitolo III – Lista Kata – Campionati Rag. e Kyu pag. 23
Lista Kata pag. 24
Campionati Ragazzi pag. 32
Campionati Kyu pag. 33

Parte Quarta: Regole per le competizioni Embu, Fukugo

Capitolo I – Enbu pag. 34
Capitolo II – Fukugo pag. 36

Parte Quinta: Appendici

Appendice I – Terminologia e Gestualità pag. 39
Appendice II – Tabella delle Regole di Giudizio pag. 45
Appendice III – Area di Gara pag. 46

PARTE PRIMA
REGOLE GENERALI

Capitolo I - Ufficiali di Gara

Articolo 1: Staff dirigenziale di gara

Ogni gara della Federazione viene diretta da un gruppo di lavoro nominato dal Consiglio Federale.

1. Lo Staff Dirigenziale è così composto:
    a. da un componente del Consiglio Federale Nazionale;
    b. dal Direttore di Gara Nazionale;
    c. dal Presidente della Commissione Nazionale Arbitri;
    d. dal Presidente della Commissione Nazionale Presidenti di Giuria.

   I componenti dello Staff Dirigenziale, nel rispetto dei propri ruoli ed in sinergia tra loro, sovrintenderanno alle gare e/o manifestazioni indette dalla Federazione.
2. La Federazione può, se necessario, adottare altri sistemi su indicazione del Consiglio Federale.

Articolo 2: Doveri degli Ufficiali di Gara

1. Lo Staff Dirigenziale, gli Arbitri, i Giudici d'angolo (2 per il Shobu Sanbon e Nihon posti negli angoli opposti all'arbitro centrale, 4 per il Shobu Ippon e Kata) ed i Presidenti di Giuria sono tenuti ad osservare le seguenti regole:
    a. devono essere obiettivi, corretti ed imparziali;
    b. devono osservare un comportamento dignitoso, nell'ambito del proprio ruolo e nei confronti degli atleti;
    c. devono sempre mantenere una condotta allineata all'importanza del ruolo di Ufficiale di Gara della Fesik;
    d. il loro atteggiamento ed i loro movimenti, nel corso della gara, devono essere vigorosi, agili, raffinati, veloci e precisi.
    e. Gli UdG della Fesik sono responsabili dell'ordine sul quadrato di gara e di tutto lo spazio non riservato agli spettatori della manifestazione.
2. Arbitri, Giudici e Presidenti di Giuria devono concentrare la loro attenzione esclusivamente sulla gara. Ogni azione dei partecipanti alla gara deve essere osservata e valutata attentamente. Nel corso della manifestazione gli Ufficiali di Gara non potranno rilasciare dichiarazioni inerenti il loro operato e potranno conversare solo con gli altri UdG e con i contendenti.

Articolo 3: Poteri e doveri del Responsabile Arbitri del quadrato di gara

1. Il Responsabile Arbitri del quadrato (Capo Tatami) ha la responsabilità tecnica del quadrato a lui affidato. In caso di sua assenza i suoi poteri sono delegati ad Arbitro da lui specificatamente delegato.

   Il Responsabile Arbitri del quadrato decide gli spostamenti degli Arbitri assegnati a quel tatami, informando dei cambiamenti il PdG. Nel caso di una situazione insolita o di giudizio palesemente errato, in accordo con lo Staff Dirigenziale, il Responsabile Arbitri del quadrato dovrà intervenire ed invitare gli UdG a rispettare le regole
2. Il Responsabile Arbitri del quadrato deve essere consultato nel caso un Giudice abbia difficoltà a prendere una decisione. Nel caso fosse necessario sostituire un UdG, anche nel corso della competizione, il Responsabile Arbitri del quadrato dovrà intervenire immediatamente e nominare un sostituto nel più breve tempo possibile.
3. Nelle competizioni a squadre il Responsabile Arbitri del quadrato, sentito lo Staff Dirigenziale, deciderà se l'Arbitro centrale deve essere cambiato ad ogni turno o se lo stesso potrà officiare per tutti i combattimenti previsti. Il PdG responsabile del quadrato deve controllare burocraticamente che i combattimenti si svolgano secondo le norme emanate dalla Federazione.

Articolo 4: Poteri e doveri dell'Arbitro

L'Arbitro ha i seguenti poteri-doveri:

a. condurre il combattimento dall'inizio alla fine;
b. annunciare le decisioni prese in collaborazione con gli UdG presenti;
c. spiegare le decisioni prese agli organi competenti;
d. annunciare ammonizioni ed eventuali penalità;
e. comminare penalità, prima durante e dopo il combattimento;
f. accogliere le segnalazioni che gli pervengono dai Giudici;
g. determinare il risultato di un combattimento su base maggioritaria;
h. estendere la durata del combattimento;
i. consultare il Responsabile Arbitri del quadrato di gara (Capo Tatami) qualora abbia difficoltà ad emettere un verdetto.

Articolo 5: Poteri e doveri dei Giudici d'angolo

1. I Giudici d'angolo hanno i seguenti poteri-doveri:
   a. assistere e collaborare con l'Arbitro;
   b. dare la loro opinione nelle differenti situazioni;
   c. segnalare il proprio giudizio a mezzo di gesti e/o bandierine e fischietto;
   d. esercitare il proprio diritto di voto per determinare il risultato di un combattimento.
2. I Giudici d'angolo nel kumite dovranno osservare con attenzione le azioni dei combattenti, in particolare dall'angolazione di loro competenza, dando la loro opinione nel modo previsto nei seguenti casi:
   a. quando notano una ferita o un malore;
   b. quando ravvisano un'azione che possa essere considerata valida per un punteggio;
   c. quando un combattente ha commesso, o è sul punto di commettere un'azione proibita;
   d. quando uno o entrambi i contendenti escono dall'area di combattimento;
   e. in tutti i casi nei quali sia necessario attirare l'attenzione dell'Arbitro.

   Ogni UdG deve valutare in modo continuativo l'evolversi del combattimento, formando gradatamente una propria opinione sul valore delle tecniche espresse dai contendenti.
3. Quando l'Arbitro chiederà l'Hantei i Giudici dovranno esprimere immediatamente la propria opinione nei modi previsti. Nel caso di divergenza di opinioni tra Arbitro e Giudici, la decisione sarà presa a maggioranza. Nel Shobu Sanbon/Nihon, in caso di Hantei la decisione sarà presa tra Arbitro e i due Giudici d'angolo. Nel Shobu Ippon tra Arbitro ed i quattro Giudici d'angolo, sempre a maggioranza.
4. La Federazione potrà decidere per il il Kumite Shobu Sanbon/Nihon di adottare il sistema di due giudici in piedi; il tal caso i due giudici potranno muoversi limitatamente a 2 metri in entrambi i lati dall'angolo di competenza.
5. I Giudici d'angolo nel Kata dovranno osservare con attenzione le prove effettuate e devono:
   a. assistere e collaborare con l'Arbitro;
   b. dare la loro opinione nelle differenti prove;
   c. segnalare il proprio giudizio a mezzo di tabelle numeriche e/o bandierine e fischietto;
   d. esercitare il proprio diritto di voto per determinare il risultato.

Articolo 6: Compiti di Presidente di Giuria e cronometrista

Il Presidente di Giuria è ufficialmente responsabile del risultato delle competizioni di Kata e di kumite. Il Presidente di Giuria è inquadrato a tutti gli effetti quale Ufficiale di Gara e, come tale, ha gli stessi diritti-doveri di tutti gli UdG tesserati alla Federazione, compreso quello di deferire tesserati che non mantengano un comportamento allineato allo spirito del Budo ed alle norme di educazione che sono alla base della disciplina del Karate. Il Presidente di Giuria dovrà intervenire interrompendo il combattimento in tutti i casi nei quali i regolamenti non siano stati rispettati, ad eccezione dei giudizi tecnici espressi da Arbitro e Giudici. Il PdG rappresenta la Federazione per tutto quanto concerne l'applicazione ed il rispetto delle regole federali con i poteri che ne

conseguono. Al Presidente di Giuria dovrà rivolgersi il Coach per qualsiasi informazione, proteste ufficiali comprese. Il Cronometrista è ufficialmente responsabile della durata dell'incontro. Lo Speaker ha il compito di effettuare tutti gli annunci. In assenza di cronometrista e/o speaker il Presidente di Giuria è chiamato a svolgere anche tali compiti.

Articolo 7: Terminologia e gestualità

Termini e gesti in uso per gli Ufficiali di Gara sono specificati nell'Appendice I

Articolo 8: Segnali sonori

1. I segnali dati con il fischietto dagli Arbitri sono i seguenti:
   a. segnale lungo-normale + breve-forte = Hantei;
   b. segnale breve-forte = ordine di abbassare le bandierine o le tabelle dei punteggi.
2. I segnali dati con il fischietto dal Presidente di Giuria sono i seguenti:
   a. Un segnale breve-forte = Atoshi Baraku;
   b. due segnali brevi-forte = Termine tempo del combattimento.

Articolo 9: Decisioni

1. Quando l'Arbitro riceve una segnalazione da un Giudice d'angolo nel corso del combattimento dovrà seguire le regole specificate nell'Appendice II.
   Ogni decisione va sempre presa nel rispetto della maggioranza. Nel caso in cui i Giudici d'angolo (due per il Sanbon/Nihon e quattro per l'Ippon) segnalino Mienai (non visto) l'Arbitro potrà assegnare punti e/o penalità.
2. Problemi non contemplati nel presente regolamento, dopo essere stati discussi tra gli UdG ed il Responsabile Arbitri del quadrato di gara, saranno sottoposti allo Staff Dirigenziale ed agli eventuali membri del Consiglio Federale presenti per una soluzione congiunta. Tutti gli UdG saranno informati ed un pubblico annuncio sarà fatto.

Capitolo II - Regole Generali

Articolo 10: Area di Gara

1. Misure dell'area di gara:
   a. Kumite: le misure dell'area di gara, di norma, saranno di 8 metri per lato per MINI-CAD, CAD, JUN, SEN e VET, 6 metri per lato per RAG; è preferibile che la manifestazione abbia luogo su materassine da Karate.
   b. Kata: le misure dell'area dovranno essere sufficienti a consentire ai partecipanti di effettuare la loro prestazione senza ostacoli di sorta.

Articolo 11: Norme di identificazione e protezioni

1. I contendenti indosseranno un Karategi completamente bianco e pulito (privo di bande o disegni) e la loro cintura. E' ammesso il distintivo della società di appartenenza appuntato sul Gi, in alto a sinistra, la pubblicità (sponsor) sulla schiena (misura cm.30 x 15) e lo scudetto di campione italiano in carica nell'angolo in basso a destra. In caso di difformità gli UdG concederanno il tempo strettamente necessario per la sostituzione del Gi.
2. Nel Kumite Sanbon/Nihon i contendenti dovranno indossare per la loro identificazione esclusivamente guantini bianchi (Shiro) e rossi (Aka) sono ammessi i parapiedi bianchi per gli atleti Shiro e rossi o bianchi per gl atleti Aka; nel Kumite Shobu Ippon i contendenti dovranno indossare guantini bianchi, un contendente indosserà un nastro (o cintura) di identificazione bianco e l'altro un nastro (o cintura) rosso; nel Kata con sistema a bandierine un contendente indosserà un nastro (o cintura) di identificazione bianco e l'altro un nastro (o cintura) rosso. I contendenti dovranno avere le unghie corte e non indossare oggetti metallici che possano causare danni all'avversario. Nel caso un contendente non si attenga alle suddette disposizioni l'arbitro dovrà infliggere un avvertimento od una sanzione commisurata alla gravità del fatto. Se l'Arbitro dovesse accorgersi del fatto prima

che il combattimento abbia inizio, uno spazio di tempo ragionevole sarà dato al contendente per mettersi in regola con la presente norma.

3. I contendenti non potranno indossare bende o protezioni, fatta eccezione per quelle prescritte dal Medico Ufficiale di gara.
4. Protezioni ed accessori:
    a. il paradenti è obbligatorio, di colore bianco o trasparente, (categoria Ragazzi esclusa) salvo certificato del proprio medico per intollerabilità che deve essere presentato prima di ogni incontro;
    b. la conchiglia è obbligatoria nel Kumite maschile, anche per le categorie Ragazzi;
    c. i guantini (spessore max 2 cm. senza copertura del pollice di colore bianco e rosso nel Sanbon e di colore bianco e senza imbottitura nell'Ippon) sono obbligatori;
    d. i paratibia sono ammessi nel Shobu Sanbon e vietati nel Shobu Ippon;
    e. i parapiedi sono ammessi nel Shobu Nihon e Shobu Sanbon, bianchi per Shiro, rossi o bianchi per Aka;
    f. il paraseno è obbligatorio nel Kumite femminile (deve proteggere tutto il petto);
    g. gli occhiali sono vietati nel Kumite; speciali occhiali di tipo subacqueo sono ammessi nel Kumite pre-agonistico Shobu Nihon per la categoria Ragazzi;
    h. le lenti a contatto sono ammesse sotto responsabilità del contendente;
    i. speciali protezioni (caschetto e corpetto, omologati dalla Federazione) sono obbligatorie per le gare di kumite pre-agonistico Shobu Nihon per la categoria Ragazzi;
    j. i portatori di apparecchi per i denti devono comunque essere protetti da paradenti e presentare certificato rilasciato dal proprio medico ortodonzista. (ctg. Ragazzi escluse).

    Le protezioni dei Mini-Cadetti saranno le stesse degli atleti agonisti (CAD, JUN, SEN, VET).
5. Per quanto riguarda le cinture bicolore sarà preso in considerazione il colore di cintura più basso (es. cintura gialla/arancione > categoria cinture gialle).

Articolo 12: Divisa ufficiale

1. Arbitri, Giudici e Presidenti di Giuria dovranno indossare la divisa ufficiale prescritta dalla Federazione. La stessa dovrà essere portata in tutti i campionati, corsi, stages, esami e manifestazioni della Fesik. La divisa ufficiale è la seguente:
    a. giacca blu monopetto con tre bottoni, distintivo Fesik in panno sul taschino in alto a sinistra e distintivo Fesik all'occhiello;
    b. camicia bianca a maniche lunghe e cravatta Fesik in inverno, a maniche corte con distintivo Fesik e senza cravatta in estate;
    c. pantaloni grigio chiaro;
    d. calze blu scuro o nere;
    e. scarpe nere;
    f. scarpette da arbitraggio nere durante le gare.

    Nessun altro oggetto potrà essere indossato dagli UdG durante l'arbitraggio.
2. Contendenti:
    a. le femmine ed i ragazzi dai 6 ai 14 anni non compiuti (maschi e femmine) potranno usare una maglietta bianca, senza maniche, sotto la giacca del Gi.
    b. la giacca del Gi dovrà essere sufficientemente lunga da coprire le anche ma non tanto lunga da raggiungere il ginocchio;
    c. le maniche del Gi dovranno essere tanto lunghe da coprire almeno mezzo avambraccio e non potranno essere arrotolate;
    d. i pantaloni del Gi dovranno essere sufficientemente lunghi da coprire almeno due terzi delle tibie;
    e. i lembi della cintura dovranno essere lunghi almeno 15 cm. dal nodo;
    f. sotto al caschetto sono consentiti solo occhiali omologati quali anti-trauma del tipo subacqueo.

3. Allenatori (Coach): il Coach dovrà indossare esclusivamente la tuta sociale completa ed essere munito di targhetta di identificazione completa di nome.

Articolo 13: Staff

1. Medico di Gara: è responsabile della sicurezza dei contendenti. Presta i primi soccorsi in caso di incidente. Viene interpellato dagli Udg sull'entità di eventuali incidenti ma non deve interferire nelle regole di giudizio. Viene assistito dal Servizio Medico di Gara.
2. Servizio Medico di Gara: comprende infermieri ed autoambulanza con servizio di primo intervento a disposizione del Medico di Gara.
3. Servizio d'Ordine: comprende un numero sufficiente di addetti incaricati di far rispettare le norme di accesso al luogo di gara.

Articolo 14: Proteste

1. I contendenti non possono protestare personalmente contro le decisioni degli UdG.
2. Solo quando una decisione degli Udg ha violato palesemente le regole, il Coach dell'atleta che si considera danneggiato può protestare, immediatamente dopo il fatto, rivolgendosi al Presidente di Giuria Responsabile del quadrato per chiedere che la decisione venga rivista.
3. Quando il PdG riceve una protesta da parte di un Coach, dovrà convocare il Capo Tatami ed assieme dovranno verificare se la protesta è fondata, anche radunando Arbitro e Giudici per un breve consulto. Se ritengono che la decisione presa dalla poule arbitrale è chiaramente errata, chiederanno agli UdG che dirigono l'incontro di rivedere la loro posizione. Se la poule arbitrale è in disaccordo con i **responsabili del quadrato**, questi ultimi, dopo aver sospeso il combattimento, si rivolgeranno allo Staff Dirigenziale per una decisione maggioritaria.
4. Se invece la decisione della poule arbitrale è in accordo con i **responsabili del quadrato**, ma la decisione comunque non soddisfi il Coach, lo stesso potrà chiedere una breve sospensione del combattimento ed inoltrerà protesta scritta versando congiuntamente la tassa di € 100 che sarà restituita in caso di accoglimento della protesta. La stessa sarà esaminata dallo staff dirigenziale e la risposta sarà data nel minor tempo possibile e sarà inappellabile.
5. L'atleta non dovrà abbandonare il tatami sino a quando il Coach non avrà annunciato protesta ufficiale scritta. Mentre la protesta viene esaminata, l'incontro in questione rimane sospeso ma la gara può continuare, sul tatami interessato, con altri incontri.
6. Al fine di ridurre la possibilità di errori burocratici, il vincitore dell'incontro, alla fine di ogni combattimento dovrà recarsi al tavolo della giuria e verificare personalmente che il suo nome e cognome sia stato trascritto correttamente nella casella esatta.

Articolo 15: Ferite ed incidenti

1. Nel caso un contendente rimanga ferito, l'Arbitro dovrà immediatamente arrestare il combattimento, soccorrere il ferito e, nel caso non fosse in condizione di rendersi personalmente conto dell'entità dell'incidente, chiamare il Medico di Gara per le cure del caso. Il medico potrà essere chiamato anche per una sommaria medicazione, senza richieste specifiche sul giudizio inerente i suoi compiti. L'intervento medico dovrà essere il più breve possibile per non causare inutili ritardi nel prosieguo della gara.
2. Quando un combattente, a causa di un danno lieve che non pregiudichi le condizioni fisiche dell'atleta colpito, rifiuta di continuare il combattimento o chiede il permesso di abbandonare, l'atleta in questione viene dichiarato perdente per abbandono (Kiken).
3. In caso di ferita, o ferite occorse accidentalmente ad uno od ad entrambi gli atleti, o nel caso di ferite accidentali contemporanee, l'atleta che abbandona sarà dichiarato perdente. Nel caso entrambi gli atleti fossero impossibilitati a proseguire il combattimento, lo stesso sarà deciso per Hantei.
4. Nel caso un contendente, su giudizio del Medico di Gara, non possa continuare il match per una ferita od un malore, le soluzioni saranno le seguenti:
    a. se la ferita od il malore sono stati causati dall'avversario, sarà dichiarato vincente con il

massimo punteggio secondo la specializzazione nelle quali l'atleta gareggia;

b. se la ferita o il malore non sono stati causati dall'avversario, sarà dichiarato perdente.

5. Un contendente ferito che sia stato dichiarato vincitore per squalifica dell'avversario, non potrà più combattere senza certificato medico di idoneità rilasciato dal Medico di Gara.
6. Solo il Medico di Gara ha facoltà di decidere in merito a ferite, malori o condizioni psichiche degli atleti in gara.

Articolo 16: Ritiro

Un contendente inabile a continuare la competizione per ragioni che non comprendono ferite o malori, oppure un contendente che chieda di non continuare la competizione per motivi personali è dichiarato sconfitto (Kiken).

Articolo 17: Varie

1. Nel caso si presenti una situazione non prevista dal presente regolamento, o nel caso si presenti una situazione che metta in dubbio le norme del presente regolamento, gli UdG presenti si raduneranno con lo staff dirigenziale e sarà adottata la soluzione più logica e corretta. Sarà fatto un pubblico annuncio e tutti gli UdG ne verranno informati. La nuova norma dovrà poi essere ratificata dal Consiglio Federale prima di essere inclusa nel presente regolamento.
2. Indistintamente tutti i partecipanti alle manifestazioni organizzate dalla Federazione dovranno mantenere in ogni occasione un comportamento in linea con i principi educativi e spirituali del Karate do.
3. Qualsiasi grave infrazione ai principi sovra elencati che porti discredito alla disciplina del Karate e/o alle norme del presente regolamento, incluso l'atteggiamento di Coach, managers, supporters o persone collegate ai contendenti, comporta obbligatoriamente il deferimento al Giudice Sportivo per i provvedimenti conseguenti.
4. Gli arbitri, nelle competizioni nazionali, non possono in nessun caso arbitrare atleti appartenenti alla stessa società alla quale sono tesserati; possono invece arbitrare atleti della stessa regione. E' auspicabile l'uso di gruppi arbitrali composti da elementi provenienti da regioni diverse.
5. Gli UdG convocati per officiare ad una gara Nazionale non potranno, in ogni caso, partecipare anche come atleti alla medesima competizione. La presente norma non si applica per le gare Regionali e di Club.

PARTE SECONDA
REGOLE PER LE COMPETIZIONI KUMITE

Capitolo I - Regole generali per le gare di Kumite

Articolo 1: Tipi di gara

1. Gare individuali:
    a. Sono divise in maschili e femminili, classi e categorie di peso. Di norma nel kumite verrà usata la formula dell'eliminazione diretta con recupero. Il sistema sarà comunque deciso di volta in volta dalla Federazione e potrà essere cambiato dal Direttore di Gara per cause logistiche determinate dal numero dei presenti;
    b. Fasi Finali Nazionali: verranno disputate senza recupero in tutte le fasi nelle quali è prevista la Coppa Italia. Si procederà attraverso le varie fasi sino a raggiungere il numero di 8 atleti in gara. Gli 8 atleti che accedono ai quarti di finale si incontreranno tra loro: i 4 vincitori disputeranno semifinali e finali del Campionato Italiano, i 4 perdenti disputeranno semifinali e finali della Coppa Italia. La presente formula vale per le gare individuali come per le gare a squadre (se previste) a condizione che gli atleti/squadre siano in numero pari o superiore a 8;
    c. Fasi Regionali: viene data ai Comitati Regionali facoltà di scegliere tra competizione con recupero o competizione con doppia finale: Campionato Regionale e Coppa Regionale;
    d. Nel caso i finalisti fossero in numero pari a 3 verrà usata la formula del girone all'italiana.
    e. Le gare individuali sono divise in tre diverse specializzazioni: "Shobu Nihon" per la categoria pre-agonistica Ragazzi, "Shobu Sanbon" e "Shobu Ippon" per le altre categorie. Nel Shobu Sanbon ed Ippon è ammessa la partecipazione in entrambe le competizioni;

2. Gare a squadre:
    Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole generali delle gare individuali. Anche nello Shobu Nihon a squadre è ammesso l'Hikiwake.

3. Girone all'Italiana:
    a. Nel caso i finalisti fossero in numero **pari a 3** verrà usata la formula del girone all'italiana. Per determinare il vincitore si procederà come segue:
        i. verranno attribuiti 2 punti ai singoli vincitori, 1 punto per il pareggio, 0 punti per la sconfitta: la somma dei punti determinerà la classifica;
        ii. in caso di parità tra due o più contendenti verrà preso in considerazione lo scontro diretto;
        iii. in caso di ulteriore parità verranno sommati gli Ippon ed i Wazaari procedendo secondo le diverse norme in uso nel Shobu Sanbon e Shobu Ippon;
        iv. qualora la situazione di pareggio perdurasse verrà effettuato un incontro di spareggio senza estensioni con decisione finale obbligatoria per i finalisti; nel caso gli stessi fossero più di due si effettuerà sorteggio con scontri ad eliminazione diretta senza estensioni con decisione finale obbligatoria per ogni incontro;

Riassumendo per lo Spareggio:

Shobu Sanbon	**Shobu Ippon**
Scontro diretto	Scontro diretto
Numero di Ippon e Wazaari messi a segno	Numero di Ippon degli incontri vinti
	Numero di Wazaari degli incontri vinti
Incontro di spareggio	Incontro di spareggio

b. Nel girone all'italiana non ci saranno mai i prolungamenti. (Encho - Sen o Sai - Shiai). Anche nel girone all'italiana dello Shobu Nihon è ammesso l'Hikiwake.

c. Alle vittorie dovute a squalifica o ritiro dell'avversario sarà attribuito all'atleta vincitore il punteggio più alto. Rimangono invariati i punti ottenuti dallo sconfitto durante l'incontro.

Articolo 2: Inizio, sospensioni e fine del combattimento

1. All'inizio del combattimento l'Arbitro centrale si posizionerà di fronte al tavolo della giuria avendo alla sua destra Aka e alla sua sinistra Shiro, i Giudici d'angolo saranno ai lati del tatami di fianco al tavolo di giuria e i Coach dal lato opposto. Gli atleti si disporranno a destra (Aka) ed a sinistra (Shiro) dell'Arbitro centrale nel seguente ordine: Coach, n. 3, n. 2, n. 1.
2. L'Arbitro farà un passo avanti ed ordinerà Shomen ni Rei (saluto agli ospiti d'onore) quindi Otagai ni Rei (saluto arbitri-combattenti). Infine, dopo un breve saluto tra gli arbitri, al comando Motonoichi, tutti raggiungeranno le loro posizioni. Il combattimento inizierà con il comando "Shobu Sanbon (Nihon, Ippon) Hajime". Al termine dell'incontro la cerimonia si svolgerà in ordine inverso.
3. Per interrompere l'incontro l'Arbitro annuncerà "Yame", tutti torneranno al loro posto e, per far riprendere la gara, l'Arbitro annuncerà "Tsuzukete Hajime".
4. Quando il PdG o Cronometrista annuncerà "30 secondi alla fine" con un colpo di segnale sonoro, l'Arbitro confermerà annunciando "Atoshibaraku". La fine della gara sarà segnalata con due colpi di segnale sonoro. L'Arbitro fermerà l'incontro pronunciando "Yame" e lo concluderà con la parola "Soremade".
5. Termini e gesti sono elencati nell'appendice I
6. L'Arbitro interromperà il combattimento quando vedrà una tecnica valida, quando una tecnica gli sarà segnalata da due o più Giudici d'angolo, nei casi di infortuni, uscite, ferite, azioni proibite, sovra eccitazione dei contendenti ed in tutti i casi nei quali sia necessario.
7. Nel dare un giudizio l'Arbitro dovrà in primo luogo identificare il combattente (Aka/Shiro) quindi il livello (Jodan/Chudan/Gedan) dopo di che la tecnica (Tsuki/Uchi/Geri) ed infine il valore del punto (Wazaari/Ippon).
8. Tutte le operazioni dovranno essere effettuate nel massimo ordine e rispetto dell'etichetta tradizionale. Questo cerimoniale serve a creare un ambiente marziale influendo positivamente sull'andamento della gara che dovrà essere competizione sportiva ma deve restare nei limiti di una disciplina che vuole essere anche e soprattutto educativa.

Articolo 3: Durata degli incontri, categorie di peso, età dei contendenti

1. La durata di un incontro (tempo effettivo) sarà:
   Shobu Sanbon ed Ippon: 2 minuti le eliminatorie, 3 minuti semifinali e finali maschili e femminili, Mini-Cadetti, Cadetti, Juniores, Seniores e Veterani. Shobu Nihon: 1 minuto e 30". La Federazione può modificare i tempi, a seconda del numero degli iscritti, dandone comunicazione prima dell'inizio della gara.
2. Categorie di peso:
   Le categorie di peso Ragazzi, Mini-Cadetti, Cadetti, Juniores, Seniores e Veterani verranno determinate e comunicate ogni anno in base alle partecipazioni e/o ai regolamenti Internazionali.
3. Gli atleti gareggeranno nelle seguenti categorie di età:
   a. Ragazzi: dal giorno nel quale compiono 6 anni, al giorno prima nel quale compiono 14 anni. Fascia A: 6 – 7 anni, fascia B: 8 – 9 anni, fascia C: 10 - 11 anni, fascia C 12 - 13 anni.
   b. Mini-Cadetti: dal giorno nel quale compiono 14 anni al giorno prima nel quale compiono 16 anni
   c. Cadetti: dal giorno nel quale compiono 16 anni al giorno prima nel quale compiono 18 anni.
   d. Juniores: dal giorno nel quale compiono 18 anni al giorno prima nel quale compiono 21 anni.

e. Seniores: dal giorno nel quale compiono 21 anni al giorno prima nel quale compiono 36 anni.
f. Veterani A: dal giorno nel quale compiono i 36 anni al giorno prima nel quale compiono 46 anni.
g. Veterani B: dal giorno nel quale compiono i 46 anni al giorno nel quale compiono 65 anni.

Gli atleti della categoria Veterani che partecipino alle competizioni di kumite dovranno depositare il certificato medico-agonistico originale alla società di appartenenza, che sarà garante del possesso come previsto dalle norme di legge in vigore, il resposabile della società dovrà presentare, su richiesta, il certificato sul luogo di gara.

La Federazione potrà stabilire categorie di età diverse in riferimento alla effettiva partecipazione alle gare.

Articolo 4: Estensioni

Nel caso di pareggio in un combattimento individuale, si procederà effettuando un prolungamento o un nuovo incontro a seconda della specialità Sanbon, Ippon.

Articolo 5: Attacchi validi

1. Gli attacchi sono limitati alle seguenti superfici: testa, petto (clavicole comprese), addome (osso del pube compreso), collo, schiena, (spalle escluse).
2. Una tecnica valida portata contemporaneamente al segnale sonoro di fine combattimento va conteggiata. Dopo il segnale, anche se prima dello "Yame" dell'Arbitro è nulla.
3. Nessun attacco è valido se i due contendenti sono fuori dalla superficie di gara. Nelle uscite valgono le seguenti regole:
   a. Se Aka esegue una tecnica non valida, e subito dopo esce, l'uscita sarà conteggiata;
   b. Se Aka esegue una tecnica valida e subito dopo esce, verrà data la tecnica e l'uscita non sarà conteggiata;
   c. Se Shiro esce dopo che Aka ha ottenuto un punto per una tecnica vincente, l'uscita non sarà conteggiata;
   d. Se Shiro esce mentre Aka porta una tecnica vincente restando all'interno del perimetro di gara, sarà dato il punto ad Aka e conteggiata l'uscita a Shiro.
4. Tecniche valide espresse dai due contendenti contemporaneamente (Aiuchi), verrà assegnato il punto ad entrambi (sia ad Aka che a Shiro).

Articolo 6: Decisione per Hantei

1. In assenza di 3 Ippon (Shobu Sanbon), di 2 Ippon (Shobu Nihon) o di 1 Ippon (Shobu Ippon), o di una sconfitta dovuta a squalifica od abbandono, la decisione che determinerà il vincitore sarà presa in base ai seguenti criteri:
   a. se sono stati assegnati Wazaari e/o Ippon (Shobu Sanbon), oppure Wazaari (Shobu Ippon);
   b. se sono state comminate penalità;
   c. il numero delle uscite dall'area di combattimento;
   d. l'attitudine al combattimento dei due contendenti;
   e. la superiorità tattica, tecnica e stilistica espressa nel corso del combattimento;
   f. la potenza e lo spirito combattivo;
   g. il numero degli attacchi portati;
   h. l'educazione e la sportività espressa ("fair play"). L'atleta che emergerà dal confronto dei dati sopra elencati sarà dichiarato vincitore.
2. Alle vittorie dovute a squalifica o ritiro dell'avversario sarà attribuito all'atleta vincitore il punteggio più alto. Rimangono invariati i punti ottenuti dallo sconfitto durante l'incontro.

Articolo 7: Azioni proibite

1. Le seguenti azioni e tecniche sono proibite:
    a. attacchi senza controllo;
    b. tecniche eccessivamente potenti rispetto al punto di impatto;
    c. attacchi alle articolazioni di gambe e braccia;
    d. attacchi di gomito (Enpi), ginocchio (Hiza), testa (Atama) ed a mano aperta (Nukite) verso il volto, solo nello Shobu Ippon sono ammesse tecniche di Tetsui Jodan e Chudan, Shuto Jodan e Chudan, Haito Jodan e Chudan;
    e. attacchi all'inguine e alla gola;
    f. afferrare l'avversario senza far seguire immediatamente una tecnica valida;
    g. spingere o lottare con l'avversario;
    h. proiezioni pericolose che per la loro natura pregiudichino all'avversario una caduta controllata;
    i. movimenti atti a guadagnare tempo;
    j. comportamenti poco sportivi quali abusi verbali, provocazioni;
    k. mancanza di riguardo verso la propria od altrui sicurezza (Mubobi);
    l. simulazioni di qualsiasi genere;
    m. qualsiasi atto che possa portare discredito alla disciplina del Karate, anche se lo stesso viene effettuato dal Coach, dall'accompagnatore ufficiale o da qualsiasi altra persona riconducibile al contendente.
2. Il Coach, prima, durante e dopo il combattimento dovrà restare al posto assegnato senza disturbare lo svolgimento della gara. Nel caso questo accada, l'Arbitro dovrà ammonirlo o penalizzarlo a seconda della gravità dell'infrazione. La penalità dovrà essere riportata sul tabellone dell'atleta assistito ed andrà eventualmente ad aggiungersi ad altre penalità per comportamento scorretto concernenti l'articolo 8 precedentemente comminate. Tale regola vale anche per intemperanze provenienti da tesserati appartenenti alla società dell'atleta in questione.

Articolo 8: Penalità, ferite ed incidenti

1. L'Arbitro dovrà ammonire o comminare una penalità ad un contendente quando:
    a. è sul punto di commettere o commette un'azione proibita;
    b. quando rifiuta di combattere;
    c. nel caso commetta azioni che possano mettere in pericolo la sua incolumità.
2. Nel caso un contendente, dopo aver ricevuto una penalità, ripeta l'azione proibita o commetta altri atti proibiti, l'Arbitro dovrà squalificare l'atleta. La scala delle penalità è progressiva.
3. L'Arbitro dovrà comminare direttamente la squalifica nei seguenti casi:
    a. quando un contendente non obbedisce agli ordini degli UdG;
    b. quando un contendente appare sovraeccitato, tanto da poter essere giudicato pericoloso per la propria od altrui incolumità;
    c. nel caso le azioni commesse vengano considerate in palese contrasto con lo spirito sportivo della competizione;
4. Ammonizioni e penalità:
    a. Atenai: ammonizione, viene data per una infrazione leggera che pregiudichi solo lievemente le possibilità di vittoria da parte dell'avversario. Non può essere ripetuta e non va tenuta in considerazione in caso di Hantei;
    b. Chui: penalità per una infrazione più grave che non pregiudichi tuttavia la possibilità di proseguire la gara all'avversario;
    c. Hansoku: squalifica che viene inflitta per somma di penalità o per un'infrazione che ne condizioni gravemente le possibilità di vittoria o pregiudichi all'avversario la possibilità di proseguire la gara.

    Se una tecnica provoca un danno, anche di lieve entità, in nessun caso potrà essere assegnata una tecnica valida.
5. Uscite dall'area di gara (Jogai):

Le uscite dall'area di gara saranno sanzionate a secondo della specialità di gara che si sta eseguendo.

6. Tutte le penalità non sono cumulabili tra loro: Hansoku (atti proibiti) Jogai (uscite area di gara) Mubobi (propria/altrui sicurezza/atti a prendere tempo) sono separate tra loro. La scaletta delle penalità, per la stessa infrazione, è soggetta ad incremento delle stesse: dopo un Chui può essere comminato solo un Hansoku.
7. Nei 30 secondi finali, dell'incontro, l'atleta che esce dal tatami sarà subito penalizzato con Jogai Chui. Se esce nuovamente sarà squalificato. Se, al momento della prima uscita gli è già stato comminato in precedenza un Jogai chui sarà squalificato.

Capitolo II - Specialità

SHOBU SANBON

Shobu Sanbon: combattimento a 3 punti. E' un combattimento nel quale si impone l'atleta che ottiene 3 Ippon (o 6 Wazaari) prima del tempo limite;

Articolo 9: Vittorie e sconfitte

Vittorie e sconfitte dei contendenti vengono determinate sulla base di 3 Ippon (o 6 wazaari), di una vittoria per Hantei o di sconfitte per Hansoku o Kiken.

Articolo 10: Tecniche valide per determinare un Ippon o un Wazaari nello Shobu Sanbon

1. L'Ippon sarà concesso quando una tecnica, precisa e potente, tale da poter essere considerata decisiva, viene portata su un'area valida con le seguenti condizioni:
    a. Buona forma: ovvero un attacco che possieda i requisiti abitualmente ritenuti validi nella competizione tradizionale del Karate;
    b. Buona attitudine: ovvero la predisposizione dell'atleta riguardo la disciplina praticata;
    c. Velocità e potenza: ovvero il grado ottimale di velocità - potenza della tecnica stessa;
    d. Zanshin: ovvero la concentrazione prima, durante e dopo l'esecuzione;
    e. Tempo: ovvero l'esecuzione della tecnica nel momento di massimo effetto;
    f. Corretta distanza: ovvero la realizzazione di una tecnica ad una distanza tale da poter attenere il massimo effetto possibile.
2. Tecniche portate su avversari che arretrano hanno un effetto ridotto, mentre tecniche portate arretrando sono considerate nulle. In ogni caso la tecnica deve avere la possibilità teorica di "penetrare" nell'obbiettivo pur mantenendo un livello ottimale di controllo. I valori esposti vanno interpretati in modo rigorosamente letterale in quanto sono la base di giudizi corretti. Gli UdG dovranno prestare particolare attenzione alla gestualità espressa dagli atleti prima, durante e dopo l'esecuzione di ogni tecnica. In particolare costituisce punto di riferimento l'atteggiamento mentale dell'atleta in ogni momento della competizione: dall'entrata sul Tatami al termine della competizione. Mentalmente, Arbitro e Giudici dovranno prendere in considerazione prima se vi sono le condizioni per l'Ippon e, in seconda istanza, per il Wazaari.
3. L'Ippon può essere concesso anche per tecniche valide mancanti di parte dei requisiti specificati al punto 1, ma espresse nelle seguenti condizioni:
    a. tecnica d'incontro, ovvero portata con tempo perfetto nel momento in cui l'avversario attacca;
    b. tecnica portata nel momento in cui l'avversario è stato sbilanciato;
    c. combinazione di due o più tecniche valide;
    d. combinazione valida di attacco di pugno abbinata ad un attacco di gamba;
    e. quando l'avversario ha perso il suo spirito combattivo e volge la schiena girandosi;
    f. tecniche valide portate su parti completamente indifese dell'avversario;
    g. proiezione conclusa con una tecnica valida di pugno o di gamba. Nelle proiezioni l'Arbitro deve dare all'esecutore il tempo necessario (2-3 secondi) per concludere la tecnica.
4. Il Wazaari sarà concesso per una tecnica valida mancante di parte dei requisiti elencati al punto 1, che non ricada nella casistica riportata al punto 2. Gli UdG dovranno mentalmente prima verificare

i presupposti per l'assegnazione di un Ippon, poi quelli concernenti il Wazaari. Quando un contendente ottiene 2 Wazaari nel corso di un combattimento, gli stessi vanno considerati pari ad un Ippon.

Articolo 11: Decisione per Hantei

1. Shobu Nihon/Sanbon: un atleta che alla fine del combattimento abbia totalizzato un Wazaari più del suo avversario ovvero un Wazaari più del suo avversario ma abbia anche ricevuto una penalità (Chui), sarà dichiarato vincitore senza che si debba ricorrere all'Hantei.
2. Shobu Sanbon: nel caso in cui l'atleta abbia totalizzato un Wazaari più del suo avversario ma abbia anche ricevuto due penalità diverse (Chui), dovrà essere effettuato l'Hantei. La decisione potrà essere: vittoria dell'atleta che ha realizzato il Wazaari o Hikiwake. Shobu Nihon: la regola non si applica, fare riferimento al comma 1.
3. Shobu Sanbon: nel caso di un Wazaari più del suo avversario ma abbia anche ricevuto tre penalità diverse (Chui), dovrà essere effettuato l'Hantei. La decisione potrà essere: vittoria, Hikiwake o sconfitta dell'atleta che ha realizzato il Wazaari. Shobu Nihon: la decisione potrà essere vittoria o sconfitta dell'atleta che ha realizzato il Wazaari. In questo caso gli arbitri dovranno valutare con grande attenzione tutte le norme che disciplinano il precedente articolo 10 prima di prendere la loro decisione.

Articolo 12: Estensioni

1. Nel caso di pareggio in un combattimento individuale, si procederà effettuando un prolungamento di 1 minuto (Encho Sen);
2. Nel prolungamento il primo contendente che otterrà una tecnica valida sarà dichiarato vincitore;
3. Nel caso nessuno dei due contendenti abbia ottenuto una tecnica valida, il combattimento sarà deciso per Hantei. Gli UdG dovranno basare la loro decisione su tutto quanto avvenuto nel primo combattimento e nell'Encho Sen, compresi avvertimenti, penalità, e/o punteggi in quanto lo stesso viene considerato un prolungamento e non un nuovo combattimento.

Articolo 13: Uscite dall'area di gara (Jogai)

1. Alla prima e seconda uscita l'Arbitro annuncerà "Jogai" ammonendo verbalmente l'atleta;
2. Alla terza uscita l'Arbitro decreterà una penalità: Jogai Chui;
3. Alla quarta uscita l'Arbitro squalificherà il contendente: Jogai Hansoku.

SHOBU IPPON

Shobu Ippon: combattimento ad 1 punto. E' un combattimento nel quale si impone l'atleta che ottiene 1 Ippon (o 2 Wazaari) prima del tempo limite.

Articolo 14: Vittorie e sconfitte

Vittorie e sconfitte dei contendenti vengono determinate sulla base di 1 Ippon (o 2 wazaari), di una vittoria per Hantei o di sconfitte per Hansoku o Kiken

Articolo 15: Criteri da utilizzare per determinare un Ippon o un Wazaari nello Shobu Ippon

1. Le tecniche, jodan e/o chudan potranno essere assegnate solo se saranno giunte a bersaglio anche con lieve contatto, seguendo una corretta traiettoria e precisa dinamica tecnica, supportate sempre dallo Zanshin e dal massimo controllo;
2. Le tecniche richiamate troppo velocemente, prima che le stesse ultimano il percorso e giungano a bersaglio, sono da considerarsi Hiki (richiamo troppo veloce) e quindi NULLE;
3. Le tecniche chudan che non raggiungono il bersaglio sono NULLE;
4. Le tecniche portate arretrando o/e saltando, anche se giunte a bersaglio sono Tachi (tecnica scomposte nella postura) e quindi NULLE;
5. I calci diretti: maegeri e ushirogeri chudan, qualora vengano portati con tempismo e determinazione (come espresso sopra) si dovrà assegnare Ippon;

6. I calci circolari: mawashigeri e uramawashigeri, se vengono portati a livello chudan si assegnerà il Wazaari, se sussistono i requisiti può essere assegnato anche Ippon, mentre se andranno a bersaglio jodan, e sussisteranno i requisiti sopra elencati, si dovrà assegnare Ippon;
7. Urakenuchi, questa tecnica potrà essere assegnata solo a livello jodan e dovrà essere sempre richiamata velocemente;
8. Le spazzate e le proiezioni: ashibarai e nage waza, sono valide solo se l'azione tattica/strategica inizia da una tecnica di avvicinamento di pugno o di calcio e termini con una tecnica risolutiva di pugno e/o calcio che contenga i requisiti sopra esposti;
9. Sono ammesse tecniche di Tetsui Jodan e Chudan, Shuto Jodan e Chudan, Haito Jodan e Chudan.
10. Sono vietate le tecniche di prese al corpo e/o alle gambe dirette e con il solo obbiettivo di atterramento.

Articolo 16: Decisione per Hantei

Nello Shobu Ippon va sempre richiesto l'Hantei. Gli U.d.G. dovranno valutare tutte le norme comprese nel precedente Articolo 15 nella loro globalità prima di prendere la loro decisione.
L'arbitro centrale rimane al suo posto e con un colpo di fischietto chiede ai giudici d'angolo di esprimere il giudizio finale (Hantei); l'arbitro centrale ha potere di voto, egli decreta ed esprime il suo verdetto simultaneamente agli altri giudici d'angolo. All'occorrenza, dopo avere espresso il suo verdetto, in caso di maggioranza diversa da quella espressa dal suo giudizio personale, l'arbitro centrale dovrà modificare il suo giudizio in base alla maggioranza pronunciata e decretare la vittoria di uno dei due contendenti.

Articolo 17: Estensioni

1. Nel caso di pareggio in un combattimento individuale, si procederà effettuando un altro combattimento (Sai Shiai);
2. Nel caso di ulteriore pareggio alla fine del Sai Shiai, gli UdG dovranno prendere obbligatoriamente una decisione per Hantei, basandosi solo su quanto avvenuto nel Sai Shiai. L'arbitro centrale, ha potere di voto, egli decreta ed esprime il suo verdetto simultaneamente agli altri giudici d'angolo. All'occorrenza, dopo avere espresso il suo verdetto, in caso di maggioranza diversa da quella espressa dal suo giudizio personale, l'arbitro centrale dovrà modificare il suo giudizio in base alla maggioranza pronunciata e decretare la vittoria di uno dei due contendenti;
3. Avvertimenti, penalità e/o punteggi del primo combattimento non verranno riportati nel Sai Shiai in quanto lo stesso viene considerato un nuovo combattimento.

Articolo 18: Uscite dall'area di gara (Jogai)

1. Alla prima uscita l'Arbitro annuncerà Jogai, ammonendo verbalmente l'atleta;
2. Alla seconda uscita l'Arbitro decreterà una penalità: Jogai Chui;
3. Alla terza uscita l'Arbitro squalificherà il contendente Jogai Hansoku.

SHOBU NIHON – Kumite Pre-agonistico per la Categoria Ragazzi

Articolo 19: Regolamento per lo Shobu Nihon

1. La gara di Kumite Nihon per la categoria ragazzi viene definita "Kumite pre-agonistico". L'iniziativa è volta a dare alla categoria ragazzi le nozioni necessarie ad affrontare senza rischi e senza traumi le prime gare di kumite Sanbon nella categoria Mini-Cadetti acquisendo nel contempo le prime conoscenze degli indispensabili rapporti spazio-temporali. Il kumite pre-agonistico sportivo dovrà essere un banco di prova indispensabile promosso quale divertimento puro per i giovanissimi nell'ambito di un combattimento che insegni controllo, senso della distanza, tattica di gara, rispetto dell'avversario ed educazione sportiva.
2. E' vietato qualsiasi contatto a livello jodan (volto, gola, testa e collo), caschetto di protezione compreso.

3. Il contatto al corpo (livello chudan) può essere consentito a patto che il ragazzo pre-agonista eserciti assolutamente il criterio del controllo.
4. Sono vietate le tecniche di proiezione (Ashi Waza).
5. Sono obbligatorie le seguenti protezioni:
    a. guantini bianchi e rossi
    b. caschetto protettivo con visiera in plastica trasparente omologato Fesik a protezione del viso,
    c. corpetto protettivo bianco omologato Fesik,
    d. conchiglia per i maschi,
    e. Il paraseno per le femmine è facoltativo nelle categorie 6-7 e 8-9 anni con autorizzazione scritta dei genitori da rilasciare alle società sportive per la presentazione in sede di gara. E' obbligatorio nella categoria 10-11 e 12-13 anni. Sono ammesse protezioni che abbiano paraseno e corpetto insieme.

   E' ammesso l'uso dei parapiedi, bianchi per Shiro, rossi o bianchi per Aka;
6. Il combattimento dura 1 minuto e 30 secondi a 2 Ippon o 4 Wazaari
7. Le categorie sono: 6/7 anni, 8/9 anni, 10/11 anni, 12/13 anni, suddivisi per cintura o più cinture.
8. E' facoltà della Federazione modificare durata e punteggi dei combattimenti nonché stabilire eventuali pesi o divisioni per altezza nelle categorie.
9. In caso di parità per le gare individuali l'assegnazione della vittoria sarà decisa per Hantei, per le gare a squadre e girone all'italiana verrà assegnato l'Hikiwake.
10. Si rimanda al regolamento di Kumite Shobu Sanbon tutto quanto non espressamente descritto in questo articolo (penalità, uscite, ecc.).

In caso di contatto – anche con controllo – al caschetto, il colpo non potrà essere in alcun modo giudicato valido. Al primo contatto l'arbitro si limiterà ad annullare il colpo (se lo giudicherà valido) ed ammonirà verbalmente l'atleta ad un maggior controllo. Al secondo contatto e per eventuali contatti seguenti si atterrà alla scaletta prevista (Atenai, Chui, Hansoku)

KUMITE A SQUADRE

Articolo 20: Regolamento per il Kumite a Squadre

Gare a squadre:

1. Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole generali delle gare individuali;
2. Il numero degli atleti che compongono ogni squadra maschile e femminile sarà di 3 più 1 riserva e non potrà essere inferiore a 2;
3. Le squadre miste sono composte da 2 maschi ed 1 femmina + 1 maschio e 1 femmina quali eventuali riserve e non potrà essere inferiore a 2 obbligatoriamente un maschio ed una femmina;
4. Prima dell'inizio di ogni combattimento a squadre il responsabile ufficiale di ogni squadra dovrà recarsi al tavolo della Giuria e consegnare il modulo contenente i nominativi dei componenti la formazione e l'ordine nel quale gareggeranno. Tale ordine non potrà più essere cambiato per quel turno, mentre potrà essere mutato, di volta in volta nei combattimenti successivi includendo ed escludendo liberamente anche la riserva. Nelle squadre miste il Presidente di Giuria sorteggerà ad ogni turno il numero nel quale dovranno obbligatoriamente schierarsi le due femmine.
5. La vittoria di una delle due squadre sarà determinata dai seguenti criteri:

Shobu Sanbon	**Shobu Ippon**
Numero degli incontri vinti	Numero degli incontri vinti
Numero di tutti i Wazaari (1 Ippon = 2 Wazaari)	Numero degli Ippon dei vincitori
Spareggio individuale	Numero dei Wazaari dei vincitori
	Spareggio individuale

6. In caso di spareggio i responsabili delle due squadre consegneranno in busta chiusa al tavolo della Giuria il nominativo dell'atleta scelto quale rappresentante. I due combattenti si affronteranno secondo le norme che regolano i combattimenti individuali (vedi "estensioni") ed il vincente

determinerà la vittoria della sua squadra; nelle squadre miste viene effettuato dal Presidente di Giuria il sorteggio per determinare se l'incontro di spareggio deve essere effettuato dalla femmina o da uno dei due maschi.

KUMITE SHOBU SANBON SQUADRE A ROTAZIONE

Articolo 21: Categorie

La competizione di Kumite Shobu Sanbon a Squadre a Rotazione prevede le seguenti categorie: Cadetti 16/17 anni Maschile; Cadetti 16/17 anni Femminile; Juniores e Seniores insieme 18/35 anni Maschile; Juniores e Seniores insieme 18/35 anni Femminile.

Articolo 22: Durata

1. La durata per ogni incontro è di 6 minuti effettivi.
2. Il tempo si ferma solo quando l'Arbitro dice "Tempo" ("Time").

Articolo 23: Arbitri

In un incontro di Kumite Shobu Sanbon a Squadre a Rotazione la gestione dell'incontro viene affidata, oltre ai presidenti di Giuria, ad una terna arbitrale (un Arbitro centrale e 2 Giudici d'angolo con le bandierine) e ad un Arbitrator (Kansa).

Articolo 24: Atleti

1. Le squadre sono composte da tre atleti.
2. Lo spirito di squadra impone che ogni atleta deve combattere almeno una volta e per almeno 15 secondi durante il tempo previsto per l'incontro (6 minuti).
3. Se alla fine dell'incontro (dopo 6 minuti), uno degli atleti della squadra non ha combattuto, la squadra sarà squalificata (Hansoku).
4. Se uno degli atleti della squadra non ha combattuto, ma la squadra vince l'incontro prima della fine del tempo di 6 minuti non vi sarà squalifica.
5. Ogni squadra può avere solo una riserva, che può essere utilizzata per sostituire un atleta infortunato o se viene richiesto dal Coach. Questa sostituzione può essere fatta solo nel turno successivo e non durante l'incontro.

Articolo 25: Criteri per decidere la Squadra Vincente

1. Non ci sarà alcun limite di punteggio.
2. Ogni squadra può mettere a segno il maggior numero di punti di cui è capace durante i 6 minuti.
3. La vittoria sarà assegnata alla squadra che avrà messo a segno il maggior numero di punti (punteggio totale) rispetto alla squadra avversaria, durante i 6 minuti di tempo.
4. Se però una delle due squadre raggiunge un vantaggio di 6 punti (3 Ippon o 6 wazaari, o una combinazione di Ippon e Wazaari), sarà dichiarata vincitrice prima della fine del tempo effettivo.

Articolo 26: Pareggio

1. Se dopo 6 minuti le due squadre sono in pareggio, la squadra che ha totalizzato il maggior numero di Ippon sarà dichiarata vincitrice.
2. Se la parità persiste ci sarà una estensione dell'incontro di 2 minuti (Encho-Sen) e la squadra che metterà a segno il primo punto valido sarà dichiarata vincitrice. Ogni Coach sceglierà un atleta della propria squadra per iniziare l'estensione. Questo atleta può essere sostituito dopo l'inizio dell'estensione.
3. Le sanzioni imposte nel tempo normale verranno riportate anche nell'estensione.
4. Se, anche dopo l'Encho-Sen, il pareggio persiste, l'Arbitro chiamerà l'"Hantei" e la terna arbitrale dovrà decidere di assegnare la vittoria ad Aka o Shiro. Questo decreterà la squadra vincitrice.

Articolo 27: Sostituzioni

1. Durante i 6 minuti dell'incontro, i coach possono fare tutte le sostituzioni che vogliono tra i 3 atleti che compongono la squadra. Un atleta che è già stato sostituito può tornare a combattere di nuovo nello stesso turno ogni volta che gli viene richiesto durante l'incontro.
2. Ogni atleta che subentra sul tatami deve essere pronto ed avere l'equipaggiamento e tutte le protezioni necessarie.
3. I Coach dovranno sedersi nei posti assegnati come da regolamento.
4. Mentre un atleta della squadra è sul Tatami gli altri 2 atleti dovranno essere sempre pronti ed equipaggiati per quando vengono chiamati sul Tatami.
5. Quando il Coach intende effettuare una sostituzione, deve dire "Cambio (”Change") all'Arbitrator (Kansa).
6. L'Arbitrator deve convalidare la richiesta e controllare che siano trascorsi almeno 15 secondi dal cambio precedente.
7. L'Arbitrator, tramite un colpo di fischietto ed il comando "Cambio" ("Change") indicherà all'Arbitro di interrompere l'incontro per consentire la sostituzione, indirizzando la mano verso la squadra che intende fare il cambio.
8. Quando l'Arbitro decide di fermare l'incontro e permettere la sostituzione, questa dovrà essere realizzata in un tempo massimo di 3 secondi. Se il cambio supera i 3 secondi, l'Arbitro farà ripartire l'incontro rifiutando la sostituzione. Inoltre potrebbe penalizzare la squadra coinvolta per perdita di tempo.
9. Quando si verifica una sostituzione, l'avversario dovrà combattere per almeno altri 15 secondi prima di poter essere a sua volta sostituito.
10. Entrambi i partecipanti non possono essere sostituiti allo stesso tempo. L'Arbitrator dovrà fare molta attenzione per stabilire quale squadra è stata la prima a richiedere una sostituzione.
11. Quando l'Arbitro ferma l'incontro per l'assegnazione di un punteggio o di una sanzione o per una sostituzione, il tempo continua a scorrere. Potrà fermare il tempo ogni qualvolta lo riterrà opportuno ovvero quando la sua azione richiede un tempo necessario superiore a 5 secondi (esempio: consultazione con altri arbitri).

Articolo 28: Sanzioni

1. Tutte le penalità comminate dagli Atleti in una squadra saranno riportate e aggiunte tra loro nello stesso incontro (esempio: se un atleta viene penalizzato con Chui per contatto eccessivo, l'Atleta che entra sul Tatami come sostituto avrà automaticamente la penalità Chui dell'Atleta precedente e se gli verrà comminata una penalità questa sarà sommata a quella esistente). Questo avverrà per tutte le sostituzioni effettuate in quell'incontro.
2. Se un Atleta è penalizzato con Hansoku tutta la squadra sarà squalificata.
3. Se un Atleta è penalizzato con Shikaku tutta la squadra sarà eliminata per l'intero torneo. Prima di applicare la sanzione Shikaku l'Arbitro dovrà consultare il Capo Arbitro e la Commissione Arbitrale.

PARTE TERZA

REGOLE PER LE COMPETIZIONI KATA

Capitolo I - Regole generali per le gare di Kata

Articolo 1: Tipi di Gara

1. I tipi di gara, nel Kata, sono i seguenti:
   a. Kata individuale;
   b. Kata a squadre.
   c. Kata a squadre con Bunkai.
2. Il Kata individuale ed il Kata a squadre saranno giudicati con il seguente sistema: a punteggio, comprendente cartelle di punti base. Il vincitore sarà l'atleta che realizzerà il punteggio più alto;
   Il Direttore di Gara, dopo essersi consultato con gli Organi Federali, potrà adottare altri sistemi (es. a bandierine, in caso di forte affluenza di atleti).
3. Il numero degli atleti che compongono una squadra è di 3 + 1 riserva.
4. Nelle gare a squadre, cat. Ragazzi e Kyu, si seguiranno le regole concernenti il componente la squadra con il grado inferiore.
5. **In caso di accorpamenti di più cinture ogni contendente dovrà seguire le regole del proprio grado; le cinture più basse potranno comunque uniformarsi alle regole delle cinture più alte.**
6. Le gare di kata possono essere divise:
   a. per stile, ogni stile è diviso singolarmente dall'altro
   b. per stile e Rengokai, (raggruppamento degli Altri stili esclusi quelli divisi singolarmente): gli stili che non sono divisi singolarmente vengono raggruppati in un'unica categoria.
7. L'atleta che partecipa ad una categoria specifica di stile è obbligato ad eseguire i kata di quello stile. L'atleta che partecipa nella sola categoria Rengokai (Altri stili) è tenuto ad eseguire i kata del proprio stile di appartenenza.
8. Un atleta, nella stessa competizione, può partecipare sia nella categoria del suo stile quando è diviso singolarmente sia nella categoria Rengokai (Altri stili). In questo caso, nella categoria Rengokai (Altri stili) ha l'obbligo di eseguire i kata in uno degli stili compresi nel raggruppamento (es. atleta di stile Shotokan/Shito (stili che non fanno parte del raggruppamento Rengokai) partecipa nella propria categoria (Shotokan/Shito) e nella categoria Rengokai - altri stili -, in quest'ultima deve eseguire i kata degli stili compresi nel raggruppamento, diversi dallo Shotokan/Shito).
9. L'atleta che inizia la categoria Rengokai (Altri stili) con lo stile scelto è tenuto ad eseguire le restanti prove con i kata dello stesso stile (es. se nella prima prova l'atleta esegue un kata di stile Wado Ryu, dovrà nelle prove successive eseguire kata sempre di stile Wado Ryu).

Articolo 2: Arbitri e Giudici

La gara sarà diretta da 1 Arbitro e da 2/4 Giudici d'angolo. Tutti gli incontri saranno condotti seguendo le istruzioni dell'Arbitro, sotto il controllo del Direttore di Gara.

Articolo 3: Categorie d'età dei contendenti

1. Gli atleti gareggeranno nelle seguenti categorie di età:
   a. Ragazzi: dal giorno nel quale compiono 6 anni, al giorno prima nel quale compiono 14 anni. Fascia A: 6 – 7 anni, fascia B: 8 – 9 anni, fascia C: 10 - 11 anni, fascia C 12 - 13 anni.
   b. Mini-Cadetti: dal giorno nel quale compiono 14 anni al giorno prima nel quale compiono 16 anni
   c. Cadetti: dal giorno nel quale compiono 16 anni al giorno prima nel quale compiono 18 anni.
   d. Juniores: dal giorno nel quale compiono 18 anni al giorno prima nel quale compiono 21

anni.

e. Seniores: dal giorno nel quale compiono 21 anni al giorno prima nel quale compiono 36 anni.
f. Veterani A: dal giorno nel quale compiono i 36 anni al giorno prima nel quale compiono 46 anni.
g. Veterani B: dal giorno nel quale compiono i 46 anni.

La Federazione potrà stabilire categorie di età diverse in riferimento alla effettiva partecipazione alle gare.

Articolo 4: Inizio e fine delle gare

1. Inizio della gara:
    a. La gara ha inizio con il saluto effettuato da tutti i partecipanti sul bordo del quadrato di gara loro assegnato secondo le norme previste dal presente regolamento;
    b. Prima di ogni turno i contendenti dovranno recarsi al tavolo della Giuria e comunicare per iscritto il nome del Kata che intendono eseguire;
    c. Quando sarà chiamato sul quadrato di gara, il concorrente (o la squadra) si presenterà di fronte all'arbitro sulla linea che delimita il quadrato di gara, si inchinerà brevemente, poi si porterà sul punto di partenza prefissato e ripeterà il saluto, annuncerà a voce alta il nome del Kata scelto: l'Arbitro ripeterà il nome del Kata che il Presidente di Giuria riporterà sul tabellone di gara, dopo di che il concorrente sarà libero di iniziare la propria esecuzione.
2. Fine della gara:
    a. Ultimato il Kata, il concorrente si inchinerà brevemente ed attenderà sul posto il responso dei Giudici. L'Arbitro ordinerà Hantei per ottenere i punteggi dai Giudici d'angolo con un colpo di fischietto lungo seguito da uno corto. I Giudici d'angolo dovranno sollevare le tabelle dei punteggi contemporaneamente, in caso contrario l'Arbitro dovrà far ripetere l'intera operazione;
    b. Ogni Giudice dovrà avere cura di non far vedere il proprio punteggio agli altri Giudici per non influenzare la votazione;
    c. L'Annunciatore (Speaker) leggerà a voce alta, in senso orario partendo dall'Arbitro, tutti i punteggi che saranno riportati nel tabellone ufficiale dal Presidente di Giuria;
    d. Il Presidente di Giuria incaricato di segnare i punti, cancellerà il punteggio più basso ed il punteggio più alto, darà poi la somma dei punteggi restanti all'Annunciatore che renderà noto il punteggio totale conseguito. Solo allora l'Arbitro ordinerà ai Giudici d'angolo di abbassare le tabelle dei punteggi con breve colpo di fischietto. Il concorrente, dopo la lettura dei punteggi e sentito il risultato complessivo, arretrerà sul bordo del quadrato di gara e solo dopo aver effettuato il saluto avrà terminato la sua prestazione;
    e. Il Presidente di Giuria, dovrà annotare sul tabellone di gara i nomi dell'Arbitro e Giudici partendo dall'Arbitro centrale in senso orario e dovrà aggiornarli ad ogni turno se la giuria cambia.

Di regola non è ammessa consultazione tra i Giudici sulla valutazione del Kata eseguito, ma l'Arbitro dovrà comunicare ai Giudici d'angolo se vi sono stati errori palesi: in tal caso una breve discussione congiunta è ammessa per verificare gli eventuali errori. L'Arbitro non dovrà tuttavia influenzare i Giudici d'angolo suggerendo soluzione alcuna: ogni UdG dovrà decidere autonomamente, basandosi esclusivamente sulle norme del Regolamento. Qualora un Giudice ritenga di voler chiedere o comunicare qualcosa all'Arbitro richiamerà l'attenzione dello stesso con un breve colpo di fischietto. L'Arbitro ascolterà quanto richiesto o comunicato e valuterà se convocare o meno gli altri Giudici. La convocazione è obbligatoria qualora due o più Giudici d'angolo formulino lo stesso quesito.

Articolo 5: Criteri di decisione, Hantei

In una competizione di Kata deve essere valutata sulla base dei due seguenti criteri di giudizio:

Esecuzione di base:

-sequenza corretta delle tecniche;
-controllo della potenza;
-controllo di contrazione e decontrazione;
-controllo di velocità e ritmo;
-direzione corretta dei movimenti;
-comprensione delle tecniche espresse;
-comprensione del Bunkai;
-cerimoniale tradizionale;
-embusen;
-movimento della testa e degli occhi;
-posizioni;
-coordinazione dei movimenti;
-equilibrio;
-armonia dei movimenti;
-esitazioni od arresti;
-kiai;
-respirazione;
-intensità dello sguardo;
-spirito.

Esecuzione avanzata:

L'Arbitro ed i Giudici d'angolo dovranno prendere in considerazione i punti specifici inerenti grado di difficoltà del Kata e spirito marziale dell'esecutore. Il giudizio dovrà essere basato su:
- la maestria delle tecniche eseguite dal concorrente;
- il grado di difficoltà dell'esecuzione;
- l'attitudine marziale del concorrente.

I suddetti punti andranno valutati con grande attenzione: l'Arbitro ed i Giudici d'angolo dovranno evitare di farsi coinvolgere emotivamente da semplici prestazioni ginnico atletiche se le stesse sono carenti riguardo la forma marziale e l'atteggiamento mentale espresso dal concorrente.

Articolo 6: Penalità e squalifiche

1. Penalità. I punti di penalità sono della seguente tipologia:
    a. Per una piccola esitazione, subito corretta 0,1 punti dovranno essere dedotti dal punteggio finale;
    b. Per una momentanea, ma discernibile pausa 0,2 punti dovranno essere dedotti dal punteggio finale;
    c. Per una momentanea perdita di equilibrio, subito corretta, da 0,1 a 0,2 punti dovranno essere dedotti dal punteggio finale;
    d. Per un movimento non eseguito, se lo stesso non è essenziale rispetto allo schema del Kata, 0,3 punti dovranno essere dedotti dal punteggio finale;
    e. Per errato punto di arrivo (mezzo passo, pari alla larghezza dei fianchi del concorrente) 0,1 punti andranno dedotti dal punteggio finale **solo per lo stile shotokan;**
    f. Perdita di sincronismo (Kata a squadre), da 0,1 a 0,2 punti dovranno essere dedotti dal punteggio finale;
2. Squalifica. Il contendente sarà squalificato:
    a. Se eseguirà un Kata sbagliato, diverso da quello annunciato;
    b. Se il Kata viene sostanzialmente variato rispetto ai canoni previsti;
    c. Se il concorrente si ferma nel corso dell'esecuzione (max 5 secondi);
    d. Se il concorrente perde completamente l'equilibrio o cade;
    e. Se il concorrente esegue un Kata diverso dal suo stile;

f. Se i concorrenti nel Kata a Squadre contano od usano suoni atti a mantenere la giusta cadenza (eccetto l'annuncio di inizio e fine del Kata e vari Kiai);
g. Quando la condotta del concorrente non è consona alle regole del Karate.

La squalifica sarà manifestata dall'Arbitro portando sopra al capo il braccio destro e ruotando lo stesso emettendo nel contempo brevi colpi di fischietto. Alla richiesta di punteggio sarà esposto lo 0.00 ad eccezione delle gare della categoria Ragazzi nelle quali sarà esposto il punteggio minimo di quel turno.

Capitolo II – Tipi di Gara

Articolo 7: Eliminatorie e finali nelle specialità individuali ed a squadre

1. Fasi Finali Nazionali:
   a. La finale del Kata per la categoria Ragazzi sarà disputata come segue: i primi 4 classificati sono i primi quattro del Campionato Italiano, gli atleti classificati dal quinto all'ottavo sono i primi quattro della Coppa Italia. Questa condizione si verifica nel caso i partecipanti nella categoria siano almeno otto.
   b. La finale del Kata per la categoria Mini-Cadetti, Cadetti, Junior, Senior, Veterani e per le stesse categorie Kyu sarà disputata come segue: i primi 3 classificati sono i primi tre del Campionato Italiano, gli atleti classificati dal quarto al sesto sono i primi tre della Coppa Italia. Questa condizione si verifica nel caso i partecipanti nella categoria siano almeno sei.
2. Sono divise in maschili e femminili, classi e categorie. Di norma nel Kata verrà usata la formula a punteggio. Il sistema sarà comunque deciso di volta in volta dalla Federazione e potrà essere cambiato dal Direttore di Gara per cause logistiche determinate dal numero dei presenti;
3. Primo Turno (eliminatoria) – punteggio da 5.0 a 7.0 media 6.0: al primo turno i contendenti saranno chiamati nell'ordine definito dal sorteggio. La prova vale per determinare i 16 migliori atleti che si qualificheranno per la semifinale. I partecipanti dovranno eseguire, a loro scelta, un Kata compreso nella Prima lista (eliminatoria) ufficiale FESIK. Qualora i contendenti siano meno di 16 il turno potrà essere cancellato e la gara si svolgerà in 2 turni. Nel caso vi siano due poule per determinare i primi 16 saranno presi i primi 8 di entrambe le poule e disposti ad incrocio partendo dalla poule A e seguendo con la poule B (es. il primo chiamato in semifinale sarà l'ultimo classificato della poule A, il secondo chiamato sarà l'ultimo della poule B, il terzo chiamato sarà il penultimo della poule A e così di seguito).
4. Secondo Turno (Semifinale) – punteggio da 6.0 a 8.0 media 7.0: al secondo turno i 16 contendenti inizieranno partendo con l'atleta che ha ottenuto il punteggio peggiore e termineranno con quello che ha conseguito il punteggio migliore. I partecipanti potranno eseguire, a loro scelta, un Kata compreso nella Seconda lista (semifinale) ufficiale FESIK diverso da quello eseguito nel turno precedente. Si qualificheranno per la finale gli atleti della categoria Ragazzi che avranno conseguito gli 8 migliori punteggi e gli atleti della categoria Mini-Cadetti, Cadetti, Junior, Senior, Veterani anche della categoria Kyu che avranno conseguito i 6 migliori punteggi.
5. Per stabilire la classifica di eliminatoria e semifinale, in caso di spareggio il punteggio più basso tra quelli rimasti (quindi esclusi i punteggi precedentemente cancellati) sarà aggiunto al totale. In caso la situazione fosse ancora in parità, il punteggio più alto tra quelli rimasti sarà aggiunto al totale. Nel caso la parità persista, i due contendenti dovranno effettuare un Kata di spareggio diverso da quello effettuato nel turno in questione ma appartenente allo stesso gruppo di Kata previsti per quel turno: la decisione dei Giudici sarà obbligatoria ed andrà risolta per Hantei basando il giudizio solo sull'ultimo Kata eseguito.
6. Terzo Turno (Finale) – punteggio da 7.0 a 9.0 media 8.0: al terzo turno gli otto contendenti finalisti della categoria Ragazzi o i sei contendenti finalisti della categoria Mini-Cadetti, Cadetti, Junior, Senior, Veterani anche della categoria Kyu gareggeranno attraverso un sorteggio effettuato dal programma (o manualmente dal presidente di giuria in mancanza di idoneo software per lo svolgimento della gara) in modo casuale.
7. I finalisti potranno eseguire, a scelta, un altro Kata compreso nella Terza lista (finale) ufficiale

FESIK. Il Kata della finale dovrà essere diverso da quello eseguito nel primo e nel secondo turno. Ad ogni turno il Kata dovrà essere diverso, annunciato in anticipo e trascritto nel tabellone ufficiale. I punteggi della finale saranno sommati a quelli del turno precedente (semifinale) e determineranno il vincitore. In caso di parità tra due o più atleti si ricorrerà ad un Kata di spareggio che dovrà essere diverso da quello eseguito in finale. In caso di ulteriore parità prima il punteggio più basso e poi quello più alto tra quelli rimasti del Kata di spareggio saranno aggiunti al totale. Nel caso la parità persista si effettuerà decisione per Hantei a bandierine. Nel caso di parità tra più di due competitori si effettuerà sorteggio ed eliminazione diretta per Hantei a bandierine.

Nota: Il Kata di spareggio deve essere diverso da quello eseguito nello stesso turno ma potrà essere lo stesso di quello eseguito nel turno precedente o che sarà eventualmente eseguito nel turno successivo. Dovrà comunque appartenente allo stesso gruppo di Kata previsti per quel turno.

8. Le categorie Mini-Cadetti/Cadetti/Juniores/Senior/Veterani cinture NERE, con almeno 2 iscritti, eseguiranno la fase Semifinale e la fase Finale.

Articolo 8: Kata a Squadre con BUNKAI

Nell'ottica di salvaguardare il patrimonio tecnico da un lato e dall'altro dare sempre maggiore risalto all'aspetto tradizionale del significato del gesto del Kata, si elencano di seguito i punti importanti da considerare nella scelta delle tecniche e dei passaggi da inserire nell'esecuzione da gara tenendo conto che l'osservatore e soprattutto gli arbitri devono riconoscere se il tipo di interpretazione somiglia o si distacca troppo dal Kata eseguito.

La logica di queste considerazioni è differenziare l'aspetto dimostrativo (esibizionistico da quello agonistico) marziale.

Nella dimostrazione spesso le tecniche sono utilizzate per dare maggiore risalto all'applicazione e anche se distanti dalla tradizione e dal suo significato, sicuramente rendono più spettacolare l'esecuzione. In gara al contrario si deve riconoscere la tecnica peculiare del Kata eseguito e l'abilità sta proprio nel materializzare i movimenti rimanendo più possibile vicino al gesto evidenziandone il significato a volte nascosto.

Le evoluzioni ginniche con rotolamenti, capovolte, salti mortali che escono dalla tradizione marziale non sono proibite ma non saranno valutate come tecniche che possono aumentare il punteggio. L'arbitro deve riconoscere e differenziare la spettacolarità dal gesto specifico del Kata.

1. Esecuzione, punteggi e valutazione

In fase di qualificazione le squadre iscritte alla gara eseguiranno un Kata senza bunkai per accedere alla finale. Solo le 8 squadre finaliste eseguiranno la prova di Kata e Bunkai a punteggio.

Nella fase di finale prima sarà eseguito il Kata, diverso dal precedente, con valutazione a punteggio e subito dopo il Bunkai corrispondente al Kata presentato con valutazione a punteggio. I punteggi del Kata e del Bunkai saranno sommati e determineranno la classifica. In caso di pareggio le squadre dovranno ripetere la sola prova di Bunkai già precedentemente eseguito e tale prova sarà valutata con sistema a bandierina; la prima squadra (Aka) esegue il proprio Bunkai, successivamente la seconda squadra (Shiro) esegue il proprio Bunkai, al termine entrambe le squadre saranno richiamate sul tatami e gli arbitri daranno il loro verdetto (Hantei) decretando il vincitore.

Si rimanda al regolamento arbitrale per ulteriori casistiche.

2. Modello applicativo

Scelta libera, l'applicazione ruota sui tre componenti della squadra, tutti e tre potranno attaccare e difendere, solo uno potrà eseguire la tecnica risolutiva e pertanto concludente.

Il Bunkai potrà contenere, rimanendo nel significato del Kata, tecniche di leva **(kwansetsu waza)** strangolamenti **(jime waza),** proiezioni **(nage waza)** immobilizzazioni **(gatame waza)** tecniche di Keri, Tsuki, e Uchi.

3. Durata complessiva

Indipendentemente dal Kata eseguito, il tempo è fissato da un minimo di 1.0 a un massimo di 2.30 minuti. Il giudice di tavolo fa scattare il cronometro nel momento in cui la squadra esegue la prima tecnica del Bunkai e ferma il tempo quando i tre componenti fanno il saluto finale.

4. Proiezioni

A schema libero ma non superiori ad un massimo di 5 (esempio: **i tre atleti potranno dividere fra loro le proiezioni ma possono essere eseguite tutte dallo stesso atleta o da due atleti). Le proiezioni non devono essere necessariamente 5 ma fino a 5.**

Criteri per determinare una proiezione valida (nage waza):

Fermo restando che il termine proiezione si traduce in lanciare, destabilizzare, sbilanciare per portare a terra l'avversario, fermo restando che tali condizioni nel judo, aikido e jujitsu hanno un ruolo predominante, nel karate per essere valida una proiezione deve possedere alcuni importanti requisiti e svilupparsi con le seguenti fasi:

- **a) avvicinamento**
- **b) o parata o uscita o schivata**
- **c) passo d'ingresso per creare la linea di forza corretta**
- **d) atterramento e chiusura con tecnica definitiva (to dome) di pugno o di calcio eseguita con controllo (san dome) kime e distanza dal bersaglio tale da realizzare una tecnica marziale e conclusiva.**

Se viene eseguita una proiezione nel modo corretto ma con tecnica finale troppo distante dal bersaglio verrà conteggiata la proiezione ma l'arbitro dovrà tenere conto dell'inefficacia nella valutazione finale. Gli sbilanciamenti, i rotolamenti, le capovolte non vengono considerate proiezioni.

5. Penalità e Squalifiche

Stesse del Kata individuale e a squadre e del Kumite individuale **e a squadre.**

Nel caso di tempo di esecuzione sbagliato in eccesso o in difetto, **il presidente di giuria, dovrà decurtare dal punteggio totale 0.3 decimi da 1 a 5 secondi, 0.6 decimi da 6 a 10 secondi, 0.9 decimi da 11 a 15 secondi, oltre 15 secondi, squalifica.**

Nel caso vengano individuate dalla poule arbitrale ulteriori proiezioni oltre a quelle stabilite dal regolamento su segnalazione dell'arbitro centrale il presidente di giuria dovrà decurtare 0,1 decimi dal punteggio totale per ogni ulteriore proiezione superiore a 5. Oltre 8 proiezioni squalifica.

6. Categorie

La competizione Kata bunkai è riservata alle cinture Blu Marroni e Nere. Categoria unica con squadre miste (solo maschi o solo femmine o maschi e femmine insieme), Rengokai (tutti gli stili insieme) e da mini-cadetti a veterani insieme.

Capitolo III - Liste Kata e Campionati Ragazzi e Kyu

Articolo 9: Lista dei Kata FESIK (RAGAZZI – MINI-CADETTI - CADETTI – JUNIOR – SENIOR – VETERANI)

Il Kata Annan non è un Kata di origine giapponese bensì indiana. La Fesik consente a tutti gli stili riconosciuti che venga portato come Tokui Kata.

Di seguito la lista dei Kata Shotokan, Shito Ryu, Goju Ryu , Wado Ryu, Sankukai e Shotokai che gli atleti potranno effettuare nel corso delle gare:

TABELLA RIEPILOGATIVA KATA SHOTOKAN

	CINTURA	ELIMINATORIE	SEMIFINALI	FINALI
RAGAZZI / KYU	BI/G/A Possono ripetere kata SEMPRE	TaikyokuShodan (solo bianche) Heian 1,2,3	TaikyokuShodan (solo bianche) Heian 1,2,3	TaikyokuShodan (solo bianche) Heian 1,2,3
	VERDE Devono cambiare kata ma in finale possono ripetere dell'eliminatorie. I kata possono essere ripetuti negli spareggi	Heian 1,2,3,4,5	Heian 1,2,3,4,5	Heian 1,2,3,4,5
	BLU Devono cambiare kata ad ogni prova. Il kata può essere ripetuto nello spareggio	Heian 1,2,3, 4,5 TekkiShodan	Heian 1,2,3, 4,5 TekkiShodan	Heian 1,2,3,4,5 TekkiShodan Bassai Dai
	MARRONE Devono cambiare kata ad ogni prova .Il kata **non può** essere ripetuto nello spareggio Ma può essere eseguito nella fase successiva	Heian 1,2,3,4,5 TekkiShodan	Heian 1,2,3,4,5 TekkiShodan Bassai Dai	Heian 1,2,3,4,5 TekkiShodan Bassai Dai Jion
	NERA Devono cambiare kata ad ogni prova Il kata **non può** essere ripetuto nello spareggio Ma può essere eseguito nella fase successiva	Heian 1,2,3,4,5 TekkiShodan	Heian 1,2,3,4,5 TekkiShodan Bassai Dai Jion	Heian 1,2,3,4,5 TekkiShodan Bassai Dai Jion Kanku Dai Enpi Jitte Bassai Sho Nijushiho Sochin KankuSho
MINI-CADETTI / CADETTI / JUNIOR / SENIOR / VETERANI	NERA AGONISTI	Heian 1,2,3,4,5 TekkiShodan Bassai Dai Jion Kanku Dai Enpi Hangetsu Jitte Bassai Sho NIjushiho Chinte	Heian 1,2,3,4,5 TekkiShodan Bassai Dai Jion Kanku Dai Enpi Hangetsu Jitte Bassai Sho NIjushiho Chinte Sochin KankuSho Gankaku Meikyo Wankan Jiin GojushihoSho Gojushiho Dai Unsu TekkiNidan TekkiSandan Annan Sansai	Heian 1,2,3,4,5 TekkiShodan Bassai Dai Jion Kanku Dai Enpi Hangetsu Jitte Bassai Sho Nijushiho Chinte Sochin KankuSho Gankaku Meikyo Wankan Jiin GojushihoSho Gojushiho Dai Unsu TekkiNidan TekkiSandan Annan Sansai

TABELLA RIEPILOGATIVA KATA SHITO RYU (RAGAZZI / KYU)

	CINTURA	ELIMINATORIE	SEMIFINALI	FINALI
RAGAZZI / KYU	BI/G/A Possono ripetere kata SEMPRE	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku
	VERDE/BLU Devono cambiare kata ad ogni prova. Il kata **può** essere ripetuto nello spareggio	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku Matsukase Bassai Dai Matsumura No Rohai Kosokun Dai Seienchin Jion Wanshu Annanko	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku Matsukase Bassai Dai Matsumura No Rohai Kosokun Dai Seienchin Jion Wanshu Annanko
	MARRONE/NERA Devono cambiare kata ad ogni prova Il kata **non può** essere ripetuto nello spareggio	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku Matsukase Bassai Dai Matsumura No Rohai Kosokun Dai Seienchin Jion Wanshu Annanko Tomari no Wanshu Seipai Sanseriu KosokunSho	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku Matsukase Bassai Dai Matsumura No Rohai Kosokun Dai Seienchin Jion Wanshu Annanko Tomari no Wanshu Seipai Sanseriu KosokunSho Shisocin Seisan Kururunfa Pachu

TABELLA RIEPILOGATIVA KATA SHITO RYU (MINI-CADETTI / CADETTI / JUNIOR / SENOR / VETERANI)

	CINTURA	ELIMINATORIE	SEMIFINALI	FINALI
MINI-CADETTI / CADETTI / JUNIOR / SENIOR / VETERANI	NERA AGONISTI	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku Wanshu Matsumura No Rohai Bassai Dai Kosokun Dai Tomari no Wanshu Seienchin Annanko Matsukase KosokunSho	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku Matsukase Bassai Dai Matsumura No Rohai Kosokun Dai Seienchin Jion Wanshu Annanko Tomari no Wanshu Seipai Sanseriu KosokunSho Shisocin Seisan Kururunfa Pachu Ciatanyara No Kushanku Socin (Aragaki Ha) Matsumura No Bassai Tomari Bassai Bassai Sho Niseishi Nipaipo Cinto Gojushiho Unshu Suparimpei Heiku Paiku Annan PapurenSandan Sansai Chibana Kushanku	Pinan 1,2,3,4,5 Saifa Aoyagi Myojo Juroku Matsukase Bassai Dai Matsumura No Rohai Kosokun Dai Seienchin Jion Wanshu Annanko Tomari no Wanshu Seipai Sanseriu KosokunSho Shisocin Seisan Kururunfa Pachu Ciatanyara No Kushanku Socin (Aragaki Ha) Matsumura No Bassai Tomari Bassai Bassai Sho Niseishi Nipaipo Cinto Gojushiho Unshu Suparimpei Heiku Paiku Annan PapurenSandan Sansai Chibana Kushanku

TABELLA RIEPILOGATIVA KATA WADO RYU

	CINTURA	ELIMINATORIE	SEMIFINALI	FINALI
RAGAZZI / KYU	BI/G/A Possono ripetere kata SEMPRE	Pinan 1,2,3,4,5	Pinan 1,2,3,4,5	Pinan 1,2,3,4,5
	VERDE/BLU Devono cambiare kata ad ogni prova. Il kata **può** essere ripetuto nello spareggio	Pinan 1,2,3,4,5	Pinan 1,2,3,4,5 Bassai Jion Wanshu	Pinan 1,2,3,4,5 Bassai Jion Wanshu
	MARRONE/NERA Devono cambiare kata ad ogni prova Il kata **non può** essere ripetuto nello spareggio.	Pinan 1,2,3,4,5	Pinan 1,2,3,4,5 Bassai Jion Wanshu Kushanku	Pinan 1,2,3,4,5 Bassai Jion Wanshu Kushanku
MINI-CADETTI / CADETTI / JUNIOR / SENIOR / VETERANI	NERA AGONISTI	Pinan 1,2,3,4,5 Kushanku Bassai Jion Niseishi Jitte	Pinan 1,2,3,4,5 Kushanku Bassai Jion Niseishi Jitte Wanshu Chinto Naihanchi Rohai Seishan Annan Sansai	Pinan 1,2,3,4,5 Kushanku Bassai Jion Niseishi Jitte Wanshu Chinto Naihanchi Rohai Seishan Annan Sansai

TABELLA RIEPILOGATIVA KATA SANKUKAI

	CINTURA	ELIMINATORIE	SEMIFINALI	FINALI
RAGAZZI / KYU	BI/G/A Possono ripetere kata SEMPRE	Heiwa 1, 2, 3, 4, 5 Taikioku 1, 2, 3	Heiwa 1, 2, 3, 4, 5 Taikioku 1, 2, 3	Heiwa 1, 2, 3, 4, 5 Taikioku 1, 2, 3
	VERDE/BLU Devono cambiare kata ad ogni prova. Il kata **può** essere ripetuto nello spareggio	Heiwa 1, 2, 3, 4, 5 Jiin Annanko	Heiwa 1, 2, 3, 4, 5 Jiin Annanko Bassai Dai Seienchin	Heiwa 1, 2, 3, 4, 5 Jiin Annanko Bassai Dai Seienchin
	MARRONE/NERA Devono cambiare kata ad ogni prova Il kata **non può** essere ripetuto nello spareggio	Heiwa 1, 2, 3, 4, 5 Jiin Annanko Seipa Bassai Dai Matsukase Seienchin Sasu-kase	Heiwa 1, 2, 3, 4, 5 Jiin Annanko Seipa Bassai Dai Matsukase Seienchin Sasu-kase Shinsei Hiji No Kata	Heiwa 1, 2, 3, 4, 5 Jiin Annanko Seipa Bassai Dai Matsukase Seienchin Sasu-kase Shinsei Kosokundai
MINI-CADETTI / CADETTI / JUNIOR / SENIOR / VETERANI	NERA AGONISTI	Jiin Annanko Seipa Bassai Dai Matsukase Seienchin Sasu-kase Hiji No Kata Shinsei Tajima	Jiin Annanko Seipa Bassai Dai Matsukase Seienchin Sasu-kase Hiji No Kata Shinsei Tajima Kosokundai Goju-Yon Saifa Hyakuhachi Sanchin Annan Sansai	Jiin Annanko Seipa Bassai Dai Matsukase Seienchin Hiji No Kata Shinsei Tajima Kosokundai Goju-Yon Saifa Hyakuhachi Sanchin Tensho Annan Sansai

TABELLA RIEPILOGATIVA KATA MAKOTOKAI

	CINTURA	ELIMINATORIE	SEMIFINALI	FINALI
RAGAZZI / KYU	BI/G/A/V Possono ripetere kata SEMPRE	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan, Godan, Rokudan, Sichidan, Hacidan	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan, Godan, Rokudan, Sichidan, Hacidan
	BLU Devono cambiare kata ad ogni prova. Il kata **può** essere ripetuto nello spareggio	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan Tekki Shodan	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan, Godan, Rokudan, Sichidan, Hacidan	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan, Godan, Rokudan, Sichidan, Hacidan
	MARRONE Devono cambiare kata ad ogni prova. Il kata **non può** essere ripetuto nello spareggio Ma può essere eseguito nella fase successiva	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan Tekki Shodan	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan, Godan, Rokudan, Sichidan, Hacidan Tekki 1, 2, 3 Genden Shodan Ichimon Kanku Dai Jion Empi	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan, Godan, Rokudan, Sichidan, Hacidan Tekki 1, 2, 3 Kanku Dai Jion Empi Gankaku Nijushiho Gojushiho Sho Nyumon Dainyo Tsuku Tobira Shodan Genten Shodan Genten Nidan
	NERA Devono cambiare kata ad ogni prova Il kata **non può** essere ripetuto nello spareggio	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan Tekki Shodan	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan, Godan, Rokudan, Sichidan, Hacidan Tekki 1, 2, 3 Genden Shodan Ichimon Kanku Dai Jion Empi	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan, Godan, Rokudan, Sichidan, Hacidan Tekki 1, 2, 3 Kanku Dai Jion Empi Gankaku Nijushiho Gojushiho Sho Nyumon Dainyo Tsuku Tobira Shodan Genten Shodan Genten Nidan
MINI-CADETTI / CADETTI / JUNIOR / SENIOR / VETERANI	NERA AGONISTI	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan Tekki Shodan	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan, Godan, Rokudan, Sichidan, Hacidan Tekki 1, 2, 3 Genden Shodan Ichimon Kanku Dai Jion Empi Annan Sansai	Heian 1, 2, 3, 4, 5 Shoho Shodan, Nidan, Sandan, Yondan, Godan, Rokudan, Sichidan, Hacidan Tekki 1, 2, 3 Kanku Dai Jion Empi Gankaku Nijushiho Gojushiho Sho Nyumon Dainyo Tsuku Tobira Shodan Genten Shodan Genten Nidan Annan Sansai

TABELLA RIEPILOGATIVA KATA GOJU RYU

	CINTURA	ELIMINATORIE	SEMIFINALI	FINALI
RAGAZZI / KYU	BI/G/A Possono ripetere kata SEMPRE VERDE/BLU Devono cambiare kata ad ogni prova. Il kata **può** essere ripetuto nello spareggio	TaikyokuJodan TaikyokuChudan TaikyokuGedan TaikyokuKake uke ichi Taikyoku Mawashi uke ichi Anse Dai Ichi Gekisai Dai Ichi Taikyokukakeuke ni TaikyokuMawashiUke ni Ansei Dai Ni Gekisai Dai ni Ansei Dai San Saifa Seinechin	TaikyokuJodan TaikyokuChudan TaikyokuGedan TaikyokuKake uke ichi Taikyoku Mawashi uke ichi Anse Dai Ichi Gekisai Dai Ichi Taikyokukakeuke ni TaikyokuMawashiUke ni Ansei Dai Ni Gekisai dai ni Ansei Dai San Saifa Seienchin	TaikyokuJodan TaikyokuChudan TaikyokuGedan TaikyokuKake uke ichi Taikyoku Mawashi uke ichi Anse Dai Ichi Gekisai Dai Ichi Taikyokukakeuke ni TaikyokuMawashiUke ni Ansei Dai Ni Gekisai dai ni Ansei Dai San Saifa Seienchin
	MARRONE/NERA Devono cambiare kata ad ogni prova Il kata **non può** essere ripetuto nello spareggio	TaikyokuJodan TaikyokuChudan TaikyokuGedan TaikyokuKake uke ichi Taikyoku Mawashi uke ichi Anse Dai Ichi Gekisai Dai Ichi Taikyokukakeuke ni TaikyokuMawashiUke ni Ansei Dai Ni Gekisai dai ni Ansei Dai San Saifa Seienchin	TaikyokuJodan TaikyokuChudan TaikyokuGedan TaikyokuKake uke ichi Taikyoku Mawashi uke ichi Anse Dai Ichi Gekisai Dai Ichi Taikyokukakeuke ni TaikyokuMawashiUke ni Ansei Dai Ni Gekisai dai ni Ansei Dai San Saifa Seienchin Seipai Sanseiru	TaikyokuJodan TaikyokuChudan TaikyokuGedan TaikyokuKake uke ichi Taikyoku Mawashi uke ichi Anse Dai Ichi Gekisai Dai Ichi Taikyokukakeuke ni TaikyokuMawashiUke ni Ansei Dai Ni Gekisai dai ni Ansei Dai San Saifa Seienchin Seipai Sanseiru Shisochin Seisan Kururunfa
MINI-CADETTI / CADETTI / JUNIOR / SENIOR / VETERANI	NERA AGONISTI	TaikyokuJodan TaikyokuChudan TaikyokuGedan TaikyokuKake uke ichi Taikyoku Mawashi uke ichi Anse Dai Ichi Gekisai Dai Ichi Taikyokukakeuke ni TaikyokuMawashiUke ni Ansei Dai Ni Gekisai dai ni Ansei Dai San Saifa Seienchin Seipai Sanseiru Shisochin	TaikyokuJodan TaikyokuChudan TaikyokuGedan TaikyokuKake uke ichi Taikyoku Mawashi uke ichi Anse Dai Ichi Gekisai Dai Ichi Taikyokukakeuke ni TaikyokuMawashiUke ni Ansei Dai Ni Gekisai dai ni Ansei Dai San Saifa Seienchin Seipai Sanseiru Shisochin Seisan Annan Sansai	TaikyokuJodan TaikyokuChudan TaikyokuGedan TaikyokuKake uke ichi Taikyoku Mawashi uke ichi Anse Dai Ichi Gekisai Dai Ichi Taikyokukakeuke ni TaikyokuMawashiUke ni Ansei Dai Ni Gekisai dai ni Ansei Dai San Saifa Seienchin Seipai Sanseiru Shisochin Seisan Kururunfa Suparinpei Annan Sansai

TABELLA RIEPILOGATIVA KATA SHOTOKAI

	CINTURA	ELIMINATORIE	SEMIFINALI	FINALI
RAGAZZI / KYU	BI/G/A Possono ripetere kata SEMPRE	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan
	VERDE/BLU Devono cambiare kata ad ogni prova. Il kata **può** essere ripetuto nello spareggio	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan Bassai Dai Jion	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan Bassai Dai Jion
	MARRONE/NERA Devono cambiare kata ad ogni prova Il kata **non può** essere ripetuto nello spareggio	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan Bassai Dai Jion Kanku Dai	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan Bassai Dai Jion Kanku Dai Nijushiho Bassai Sho
MINI-CADETTI / CADETTI / JUNIOR / SENIOR / VETERANI	NERA AGONISTI	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan Bassai Dai Jion Kanku Dai Enpi HangetsuDashi Jutte	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan Bassai Dai Jion Kanku Dai Enpi HangetsuDashi Jutte Bassai Sho Nijushiho Chinte KankuSho Gankaku Hangetsu Den Meikyo Jun TekkiNidan TekkiSandan Matsumara No Bassai Annan Sansai	Heian 1,2,3,4,5 Tekkishodan Bassai Dai Jion Kanku Dai Enpi Hangetsu Dashi Jutte Bassai Sho Nijushiho Chinte KankuSho Gankaku Hangetsu Den Meikyo Jun TekkiNidan TekkiSandan Matsumara No Bassai Annan Sansai

TABELLA RIEPILOGATIVA KATA RYUEI RYU

	CINTURA	ELIMINATORIE	SEMIFINALI	FINALI
RAGAZZI / KYU	BI/G/A Possono ripetere kata SEMPRE	Niseishi Sanseru	Niseishi Sanseru	Niseishi Sanseru
	VERDE/BLU Devono cambiare kata ad ogni prova. Il kata **può** essere ripetuto nello spareggio	Niseishi Sanseru	Seizan Pachu Heiku	Seizan Pachu Heiku Paiku Ohan
	MARRONE/NERA Devono cambiare kata ad ogni prova Il kata **non può** essere ripetuto nello spareggio	Niseishi Sanseru Seizan Paiku	Seizan Pachu Heiku Paiku Ohan Anan Anan Dai Ohan Dai	Seizan Pachu Heiku Paiku Ohan Anan Anan Dai Ohan Dai
MINI-CADETTI / CADETTI / JUNIOR / SENIOR / VETERANI	NERA AGONISTI	Niseishi Sanseru Seizan Paiku	Seizan Pachu Heiku Paiku Ohan Anan Anan Dai Ohan Dai	Seizan Pachu Heiku Paiku Ohan Anan Anan Dai Ohan Dai

Articolo 10: Campionati Ragazzi:

1. Nelle categorie sino a 32 iscritti gli atleti vengono considerati tutti semifinalisti e saranno giudicati con il sistema a punteggio da una sola giuria: la classifica determinerà gli 8 finalisti. Le gare inizieranno sempre partendo dalle categorie di età inferiori. Nelle gare a squadre si seguiranno le regole concernenti il componente la squadra con il grado inferiore.
2. Per determinare il vincitore i punteggi della finale saranno sommati a quelli del turno precedente (semifinale), in caso di categorie con 8 o meno di 8 partecipanti, presenti ad inizio categoria, si provvederà ad eseguire una sola prova di finale.

Articolo 11: Campionati Ragazzi Area Shotokan

1. **Da BIANCA ad ARANCIO**: Devono eseguire a scelta uno dei primi **3 HEIAN**. Il Kata **può** essere ripetuto nelle tre prove e in caso di spareggio.
   Le sole **CINTURE BIANCHE** possono eseguire, anche, il Kata **TAIKYOKU SHODAN.** Il Kata **può** essere ripetuto nelle tre prove e in caso di spareggio.
2. **CINTURE VERDI**: Nella prima prova (eliminatoria) possono eseguire un **HEIAN** a scelta. Nella seconda prova (semifinale) devono eseguire un **HEIAN** diverso da quello eseguito nella fase precedente. Il Kata eseguito nelle eliminatorie **può** essere ripetuto nella terza prova (finale). Il Kata eseguito in una delle tre fasi **può** essere ripetuto in caso di spareggio.
3. **CINTURE BLU:** I Kata devono essere diversi nelle tre prove. Nella prima prova (eliminatoria) devono eseguire un **HEIAN** a scelta o **TEKKI SHODAN**. Nella seconda prova (semifinale) un **HEIAN** a scelta o **TEKKI SHODAN.** Nella terza prova (finale) possono eseguire oltre ai Kata precedenti anche **BASSAI DAI**. Il Kata **può** essere ripetuto in caso di spareggio.
4. **CINTURE MARRONI:** I Kata devono essere diversi nelle tre prove. Nella prima prova (eliminatoria) devono eseguire un **HEIAN** a scelta o **TEKKI SHODAN**. Nella seconda prova (semifinale) oltre ai Kata precedenti possono eseguire anche **BASSAI DAI**. Nella terza prova (finale) oltre ai Kata precedenti possono eseguire anche **JION**. Il Kata **non può** essere ripetuto in caso di spareggio. Il Kata utilizzato per lo spareggio può essere eseguito nelle prove successive.
5. **CINTURE NERE**: I Kata devono essere diversi nelle tre prove. Nella prima prova (eliminatoria) devono eseguire un **HEIAN** a scelta o **TEKKI SHODAN.** Nella seconda prova (semifinale) oltre ai Kata precedenti possono eseguire anche **BASSAI DAI e JION.** Nella terza prova (finale) oltre ai Kata precedenti possono eseguire anche **SOCHIN, KANKU DAI, ENPI, NIJUSHIHO, JITTE, BASSAI SHO e KANKU SHO**. Il Kata **non può** essere ripetuto in caso di spareggio. Il Kata utilizzato per lo spareggio può essere eseguito nelle prove successive.

Articolo 12: Campionati Ragazzi Area Shito Ryu

1. **Da BIANCA ad ARANCIO**: Devono eseguire a scelta uno dei **5 PINAN, SIFA, AOYAGI, MYOJO, e JUROKU**. Il Kata **può** essere ripetuto nelle tre prove e in caso di spareggio.
2. **Da VERDE a BLU**: Nella prima prova (eliminatoria) possono eseguire uno dei **5 PINAN, SIFA, AOYAGI, MYOJO, e JUROKU**. Nella seconda prova (semifinale) e nella terza prova (finale) oltre ai Kata precedenti possono eseguire **MATSUKASE, BASSAI DAI, MATSUMURA NO ROHAI, KOSOKUN DAI, SEIENCHIN, JION, WASHU e ANNANKO** diverso da quello eseguito nella fase precedente. Il Kata eseguito in una delle tre fasi **può** essere ripetuto in caso di spareggio.
3. **Da MARRONE a NERA:** I Kata devono essere diversi nelle tre prove. Nella prima prova (eliminatoria) possono eseguire uno dei **5 PINAN, SIFA, AOYAGI, MYOJO, e JUROKU**. Nella seconda prova (semifinale) oltre ai Kata precedenti possono eseguire **MATSUKASE, BASSAI**

DAI, MATSUMURA NO ROHAI, KOSOKUN DAI, SEIENCHIN, JION, WASHU, ANNANKO TOMARI NO WANSHU, SEIPAI, SANSERIU e KOSOKUNSHO. Nella terza prova (finale) oltre ai Kata precedenti possono eseguire SHISOCIN, SEISAN, KURURUNFA e PACHU. Il Kata **non può** essere ripetuto in caso di spareggio.

Articolo 13: Campionati Ragazzi Area Rengokai

1. **Da BIANCA ad ARANCIO (e VERDE nel Makotokai):** Possono eseguire i Kata della lista "ELIMINATORIE", "SEMIFINALI" e "FINALI". Il Kata **può** essere ripetuto ad ogni prova e in caso di spareggio.
2. **Da VERDE a BLU (solo BLU nel Makotokai):** Possono eseguire i Kata della lista "ELIMINATORIE", "SEMIFINALI" e "FINALI". Devono cambiare kata ad ogni prova. Il Kata **può** essere ripetuto in caso di spareggio.
3. **Da MARRONE a NERA:** Possono eseguire i Kata della lista "ELIMINATORIE", "SEMIFINALI" e "FINALI". Devono cambiare Kata ad ogni prova. Solo per le MARRONI nel Makotokai il kata può essere eseguito nella fase successiva. Il Kata **non può** essere ripetuto in caso di spareggio.

Articolo 14: Campionati Italiani Kyu

1. **Nei Campionati Italiani Kyu (cinture colorate) si utilizzeranno tutte le regole previste per le categorie Ragazzi per la scelta dei kata nei vari turni.**
   Si utilizzeranno le regole previste per le categorie degli Agonisti per le fasi della competizione (qualificazione più di 16 atleti, semifinale 16 atleti e finale 6 atleti).

Articolo 15: Norme generali

Per tutte le norme riguardanti area di gara, concorrenti, poteri e doveri, proteste ecc., valgono le norme riportate nella parte I.

Qualora si presenti un caso non contemplato dal presente Regolamento il Direttore di Gara si consulterà con i Dirigenti Federali presenti ed assieme sarà presa una decisione atta a risolvere il caso. La decisione sarà valida per la specifica gara in questione; per divenire esecutiva ed essere introdotta nel regolamento dovrà essere ratificata dal Consiglio Federale della Fesik.

PARTE QUARTA

REGOLE PER LE COMPETIZIONI ENBU E FUKUGO

Capitolo I - Enbu

Articolo 1: Definizione

L'ENBU nella tradizione del BUDO è la simulazione di un combattimento reale (JIYU KUMITE). Le azioni devono essere improntate alla massima efficacia ma anche all'economia del movimento e del tempo con l'utilizzo di una strategia adeguata.

Articolo 2: Categorie

La competizione è interstile ed è riservata alle categorie mini-cadetti, cadetti, juniores e seniores insieme, cinture marroni e nere.

Articolo 3: Considerazioni generali

1. **Tecnica**

   L'uso delle tecniche deve essere effettuato in maniera corretta secondo i canoni del karate tradizionale. E' indispensabile possedere UKE WAZA e KIME WAZA. Per uke waza viene intesa la capacità di padroneggiare e mettere in risalto le tecniche di parata evidenziando gli spostamenti e le schivate (SABAKI, KAWASHI), in modo tale da neutralizzare l'attacco dell'avversario. Si intende per KIME WAZA, la capacità di mettere a segno la tecnica definitiva (TODOME) ossia una tecnica precisa e potente tale da mettere fine al combattimento.

2. **Distanza**

   Possedere la padronanza del corretto spazio di esecuzione (MIKIRI) rispetto a quello dell'avversario permette di arrivare alla distanza di esecuzione ottimale (ISSOKU ITTO) in modo da utilizzare con la massima efficacia UKE WAZA e KIME WAZA.

3. **Tempo**

   Per utilizzo corretto del tempo utile si intende la capacità di eseguire una qualsiasi strategia ad esempio SHIKAKE WAZA o OJI WAZA nel preciso istante in cui la distanza e la situazione lo consentono. Tempo e distanza sono strettamente collegati e complementari e permettono di mettere in atto le strategie più efficaci.

4. **Coreografia**

   Per coreografia si intende la scelta di una o più tecniche di elevata difficoltà che possono produrre azioni spettacolari.

   Queste tuttavia non devono essere fine a se stesse. La spettacolarità laddove esiste non deve andare a scapito di efficacia e capacità tecnica.

   L'ENBU deve anche essere basato sulle caratteristiche fisiche e tecniche di ogni atleta così da esaltare maggiormente l'originalità e l'aspetto ginnico-sportivo dell'esecuzione.

5. **Aspetto del budo**

   Per aspetto del budo viene intesa la capacità da parte degli atleti di mantenere concentrazione, zanshin e spirito combattivo per tutta la durata del combattimento. L'atteggiamento mentale (ZANSHIN) trova un suo riscontro a livello fisico e questo consente all'atleta di elevare al massimo le sue qualità tecniche ed atletiche sfruttando nel modo migliore tempo distanza e strategia (KURAI).

Articolo 4: Area di gara

1. Area di competizione è la stessa del kumite come da art. 10 della Parte Prima, Capitolo 2.
2. Gli udg saranno disposti come la competizione di kata.

Articolo 5: Composizione delle coppie

Le coppie potranno essere: maschile (uomo-uomo) e mista (uomo-donna).

Articolo 6: Sequenza di gara

I due componenti la squadra dimostrano attacchi e parate. La dimostrazione deve **avvenire in un minuto** con uno scarto di **5 secondi** in più o in meno. Il tempo parte quando, dopo il saluto, uno dei due concorrenti inizia a muoversi. A tale proposito l'arbitro centrale solleverà la bandierina bianca per dare il segnale di partenza del tempo al cronometrista.

L'esecuzione finisce quando entrambi i concorrenti tornano in shizen tai o in seiza. A tale proposito l'arbitro centrale alza la bandierina bianca ad indicare al cronometrista che deve fermare il tempo.

Articolo 7: Le tecniche

Le tecniche di attacco devono includere obbligatoriamente tecniche di tsuki, mae geri, mawashi geri, ushiro geri. Sono ammesse altre tecniche oltre a quelle di karate.

Sono proibite le tecniche di nukite e gli attacchi agli occhi. Non è permesso l'utilizzo di armi.

Inoltre:

Gli attacchi devono essere diretti al bersaglio;

E' concesso rompere l'equilibrio;

E' concesso afferrare e aggrapparsi (clinch);

La difesa deve evitare gli attacchi con uke (parate), sabaki (spostamenti) o kawashi (schivate);

Le tecniche di contrattacco ammesse sono tsuki, uchi, atemi e keri;

Il bersaglio può essere jodan, chudan o gedan;

C'è l'obbligo della tecnica finale (TO DOME), nella prova mista questo è riservato solo alla donna;

La perdita di equilibrio come afferrare e aggrapparsi sono ammesse solo contemporaneamente alle tecniche di contrattacco;

Le tecniche di attacco devono essere portate con il massimo controllo;

Entrambe le parti si alterneranno in attacchi o difese o solo una parte rimarrà come attaccante o come difensore eccetto per la sezione mista dove solo l'uomo potrà attaccare;

Gli atleti tra una sequenza e l'altra dovranno assumere uno zanshin spontaneo;

Sono concesse al massimo due cadute oltre al to dome finale, per ogni caduta in più l'arbitro toglierà 0,1 dalla propria valutazione.

Articolo 8: Punteggio

Nelle eliminatorie il punteggio sarà determinato seguendo la formula: punteggio che si intende dare meno punti di penalità laddove esistono.

Nell'incontro di finale, la formula del punteggio sarà: punteggio che si intende dare più punti abilità meno punti penalità laddove esistono. Per le penalità, se l'arbitro centrale lo ritiene opportuno, può chiamare il Fukushin Shugo.

Il punteggio deve essere dedotto dai seguenti 4 fattori: **Tecnica, Tempismo, Etichetta, Coreografia**

Tecnica: Punteggio complessivo dell'atleta basato sul ritmo della potenza generata dalla dinamicità del corpo e dal lavoro muscolare, legato al grado di equilibrio e di scorrevolezza e continuità della combinazione delle tecniche. Inoltre è importante l'atteggiamento e la coerenza dei movimenti.

Tempismo: Tempismo corretto come stabilito dalle regole del kumite utilizzando la distanza ottimale (MA-AI) per l'applicazione della propria tecnica.

Etichetta: Livello dello spirito combattivo delle arti marziali che incluse stabilità emotiva, concentrazione, zanshin e forte personalità (kurai)

Coreografia: Dipende dal grado di preparazione e dal livello degli atleti. Si devono dimostrare tecniche principali di karate tradizionale più realistiche possibile con passaggi scorrevoli.

I punti di abilità superiore derivano da due fattori: **Maestria, Impressione**

Maestria: Grado del dettaglio tecnico, maggiore comprensione dell'elemento spirituale e mentale.

Impressione: Si riferisce al livello di coinvolgimento emotivo dell'osservatore basato su una realistica ed efficiente esecuzione dei movimenti nella realizzazione di un alto grado di abilità tecnica con grazia e forza di spirito.

Articolo 9: Punti di penalità

	ERRORE	SCALA DEGLI EVENTI	DEDUZIONI
1	Omissione della tecnica	Ogni volta	0.2
2	Tempo	Sopra o sotto il tempo di 5 secondi	0.2
3	Mancanza di To Dome	Colpo finale	0.5
4	Attacco fuori bersaglio	Mancato bersaglio (per ogni volta)	0.1
5	Difesa: to dome o tecnica fuori bersaglio	Mancato bersaglio (per ogni volta)	0.1
6	Difesa sbagliata	Per ogni volta	0.1
7	Contatto	Per ogni volta	0.2
8	Attacco con le dita agli occhi	Per ogni volta	0.2
9	Bloccaggio inutile nella difesa	Per ogni volta	0.1
10	Attacco della donna	Per ogni volta	0.2
11	Uomo: uso del to dome contro la donna	Per ogni volta	0.2
12	Mancanza del saluto	Per ogni volta	0.2
13	Jogai	Per ogni uscita	0.2
14	Scorretta posizione finale o direzione	Circa 30 gradi	0.1
15	Esitazione-Interruzione	Per ogni volta	0.2

Articolo 10: Squalifica Hansoku

La squalifica sarà dichiarata nei seguenti casi:
Assenza di movimento per 5 o più secondi durante la dimostrazione;
Quando gli atleti parlano durante l'esecuzione;
Quando gli atleti ricevono suggerimenti o incitamenti durante l'esecuzione;
Quando gli atleti ignorano le direttive arbitrali;
Quando la condotta degli atleti o di un atleta non è conforme al comportamento in gara e all'educazione in senso generale;
Contatto eccessivo. La decisione spetta al medico. La squalifica si applica anche in caso di finzione.

Articolo 11: Kettei Sen (Incontro supplementare)

Si applica in caso di parità. Gli atleti possono eseguire o la stessa o una differente coreografia.

Articolo 12: Svolgimento della gara

Dopo la cerimonia di apertura gli atleti prendono posizione e iniziano la dimostrazione la quale si svolge con le stesse modalità e regole del kata. Gli eventuali spareggi vengono effettuati con kettei sen.

Capitolo 2 - Fukugo

Articolo 13: Definizione

Gara nella quale l'atleta si confronta nel kata e nel kumite. E' la sintesi tra kumite e kitei kata.

Articolo 14: Categorie

La competizione è interstile ed è riservata alle categorie juniores e seniores insieme, cinture marroni e nere, open di peso.

Articolo 15: Area di gara

Area di competizione è la stessa del kata e del kumite come da art. 10 della Parte Prima, Cap. 2.

Articolo 16: Svolgimento della competizione

La gara è ad eliminazione diretta con ripescaggio. Nel caso gli atleti fossero 3, si effettuerà il girone all'italiana.

Il sorteggio viene effettuato come nel kumite, con teste di serie.

Ogni fase delle eliminatorie prevede un doppio confronto nel kata e nel kumite. Gli atleti eseguiranno prima la prova di kata con sistema a bandierine successivamente la prova di kumite. L'atleta che avrà vinto il doppio confronto secondo quanto previsto dal presente regolamento passerà alla successiva eliminatoria e così fino alla finale. I perdenti attenderanno i ripescaggi o verranno eliminati.

In caso di parità delle due prove i due atleti dovranno eseguire in contemporanea un tokui kata con giudizio a bandierine e nuovamente la prova di kumite. In caso di ulteriore parità nel kumite ci sarà il giudizio arbitrale (hantei) senza fare il Sai Shiai. Come da tabella al vincitore saranno assegnati 2 punti. Se anche nello spareggio ci fosse di nuovo parità gli atleti si presentano sul tatami per fare l'hantei definitivo utilizzando le bandierine.

In caso di squalifica in una delle due prove l'atleta sarà giudicato perdente **e non potrà proseguire la gara.**

Arrivati alle semi finali la gara prosegue con le seguenti modalità:

L'incontro di finale è kumite

L'incontro di semifinale è di kitei

L'incontro per il 3 posto è kumite

Articolo 17: Tipi di Gara

Per la gara si effettuando due prove:

prova di Kata KITEI (forma obbligatoria) e prova di Kumite SHOBU IPPON

PROVA DI KITEI (forma obbligatoria)

La valutazione sarà a bandierine. I parametri di valutazione sono gli stessi delle gare di kata.

Gli atleti entrano contemporaneamente sul tatami, Aka si dispone a sinistra con il volto rivolto verso il tavolo di giuria Shiro si dispone a destra nella stessa direzione.

Dopo il saluto iniziale l'arbitro dichiara l'inizio (hajime) ed entrambi iniziano il kata Kitei.

A fine esecuzione il Shushin (arbitro centrale) darà il comando per alzare le bandierine e una volta contate dichiarerà il vincitore alzando nuovamente la bandierina bianca o rossa a seconda che abbia vinto Aka o Shiro.

Quando gli arbitri abbassano le bandierine sarà annunciato il nome del vincitore.

Subito i due atleti si preparano per il kumite.

PROVA DI KUMITE

Si usano le regole di kumite Ippon. In caso di parità, come da regolamento, si passerà al Sai Shiai.

Articolo 18: Punteggi

Per la valutazione del kata Kitei si usano le regole della competizione di kata utilizzando i punti base insieme ai punti di abilità (maestria).

Il punteggio finale della prova Kitei e della prova Kumite sarà assegnato con le seguenti modalità:

KITEI	SHOBU IPPON		SAI SHIAI	
5 Bandierine: 4 punti	1 Ippon:	4 punti	Ippon o Wazaari:	3 punti
4 Bandierine: 3 punti	2 Wazaari:	4 punti	Hantei:	2 punti
3 Bandierine: 2 punti	1 Wazaari:	3 punti		
	Hantei:	2 punti		

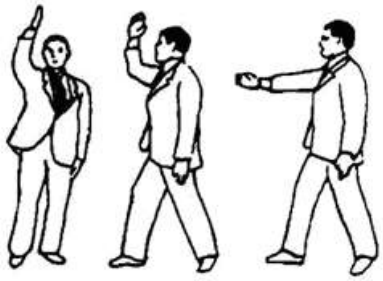
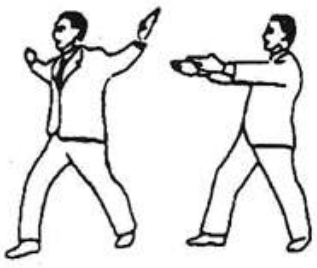
Il punteggio è determinato solo dai risultati dei vincitori o dalla eventuale parità.

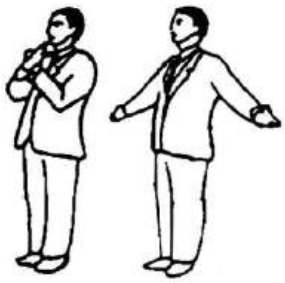
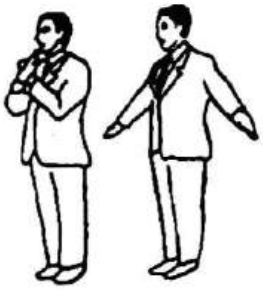
ALCUNI ESEMPI:

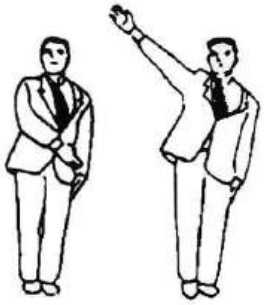
	KITEI	KUMITE	SAI SHIAI	VINCITORE
ESEMPIO 1				
AKA	5 BANDIERINE **4 PUNTI**			AKA 4-3
SHIRO		1 WAZAARI **3 PUNTI**		
ESEMPIO 2				
AKA		1 IPPON **4 PUNTI**		AKA 4-3
SHIRO	4 BANDIERINE **3 PUNTI**			
ESEMPIO 3				
AKA	3 BANDIERINE **2 PUNTI**			
SHIRO			HANTEI **2 PUNTI**	PARITA’
ESEMPIO 4				
AKA	3 BANDIERINE **2 PUNTI**			
SHIRO			IPPON **3 PUNTI**	SHIRO 3-2
ESEMPIO 5 (caso di parità)				
AKA		HANTEI **2 PUNTI**		
SHIRO	5 BANDIERINE **4 PUNTI**			SHIRO 4-2

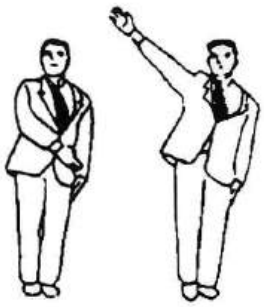
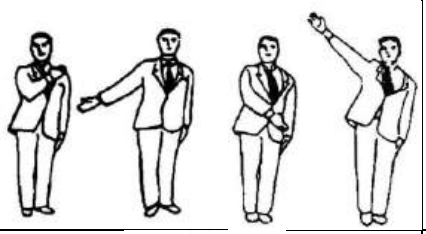
PARTE QUINTA - APPENDICI

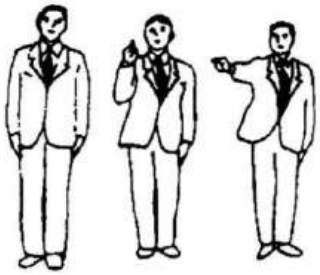
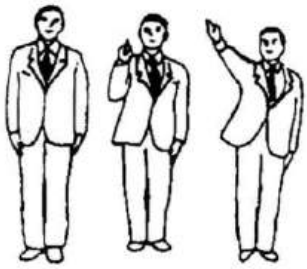
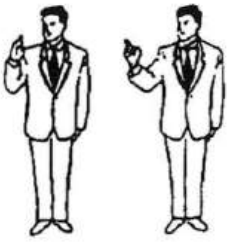
Appendice I: Terminologia e Gestualità usati dall'Arbitro e dai Giudici d'angolo

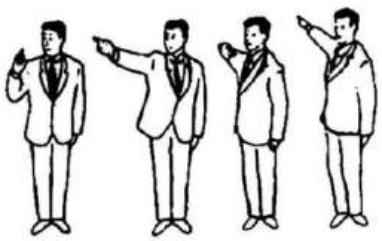
TERMINE	SIGNIFICATO	ARBITRO	GIUDICE D'ANGOLO
Shobu Ippon (Sanbon) Hajime	Inizio incontro (l'arbitro sta al suo posto)		
Shobu Hajime	Ripresa incontro (l'arbitro sta al suo posto)		
Atoshi Baraku	30 secondi alla fine (enchosen) (segnale acustico dato dal cronometrista 30 secondi prima della fine)		
Yame	Fermarsi (l'arbitro muove il braccio teso in avanti con il taglio della mano verso basso)		
Motonoichi	Tornare al proprio posto (braccia verso il basso con indici puntati)		
Tsuzukete Hajime	Ripresa combattimento (l'arbitro fa un passo in dietro in ZD e muove le braccia tese in avanti)		

Encho Sen	Estensione combattimento (Shobu Sanbon) (l'arbitro fermo al suo posto)		
Sai Shiai	Combattimento supplementare (Shobu Ippon) (l'arbitro fermo al suo posto)		
(Fukushin) Shugo	Chiamata giudici (sul posto, l'arbitro stende il braccio in avanti e poi lo piega verso se stesso)		
Hantei	Giudizio finale (l'arbitro sta al suo posto e con il fischietto chiede il giudizio finale)		
Hikiwake	Pareggio (arbitro, incrocia le braccia sul petto, poi a 45° verso il basso, i palmi verso alto) (giudice, incrocia le bandierine verso l'alto)		
Torimasen	Tecnica non valida (arbitro, come sopra ma i palmi verso il basso) (giudice, muove le bandierine incrociandole verso il basso)		

Aiuchi	Tecniche simultanee (arbitro, unisce i pugni davanti al petto) (giudice, unisce la parte alta delle bandierine davanti al petto)		
Aka (Shiro) No Kachi	Vittoria (rosso/bianco vince) (arbitro, alza il braccio a 45° verso l'alto dalla parte del vincitore) (giudice, quando richiesto, alza la bandierina a 45° verso l'alto dalla parte del vincitore)		
Soremade	Fine dell'incontro (l'arbitro distende il braccio con il palmo in avanti)		
Maai	Distanza non corretta (arbitro, piega le braccia con i palmi paralleli rivolti all'interno) (giudice, piega le braccia avvicinando e allontanando le bandierine parallele)		
Nukete (Imasu)	Tecnica fuori (arbitro, muove con la mano chiusa il braccio piegato da destra a sinistra) (giudice, muove il braccio piegato da destra a sinistra)		
Uke (Imasu)	Tecnica parata (arbitro, alza il braccio piegato e tocca con il palmo l'avambraccio) (giudice, alza il braccio piegato e tocca con la bandierina l'avambraccio)		

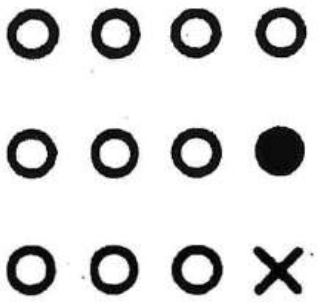
Yowai	Tecnica debole (la mano aperta dell'arbitro scende verso il basso) (la bandierina del giudice scende verso il basso)		
Hayai	Tecnica più veloce (la mano aperta dell'arbitro tocca il palmo dell'altra con le dita) (giudice, tocca con la punta della bandierina l'altra)		
Ippon	Un punto (arbitro, stende il braccio a 45° verso l'alto) (giudice, porta la bandierina a 45° verso l'alto)		
Wazaari	Mezzo punto (arbitro, stende il braccio a 45° verso il basso) (giudice, stende la bandierina di lato)		
Awasete Ippon	Secondo Wazaari=Un Ippon (Shobu Ippon)		
Mienai	Non visto (il giudice incrocia le bandierine davanti al viso)		

Atenai	Ammonizione verbale (arbitro, tocca con il pugno il palmo dell'altra mano) (giudice, tocca il viso con la punta della bandierina)		
Chui	Penalità (arbitro, stende il braccio puntando l'indice verso il corpo del combattente) (giudice, piccola rotazione verso l'alto della bandierina)		
Hansoku	Squalifica (arbitro, stende il braccio puntando l'indice verso il viso del combattente) (giudice, ampia rotazione verso l'alto della bandierina)		
Jogai	Uscita (arbitro, indica la linea laterale) (giudice, tocca la linea laterale con la bandierina)		
Mubobi	Ammonizione per propria o altrui sicurezza (l'arbitro distende il braccio puntando l'indice verso il combattente)		
Kiken	Abbandono (l'arbitro indica con il dito il posto del combattente)		

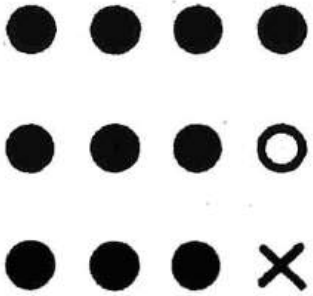
Shikkaku	Squalifica dalla gara (l'arbitro punta l'indice verso il viso del combattente e fuori dall'area di gara)		

Appendice II: Tabella delle regole di giudizio

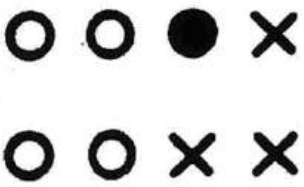
SHIRO NO KACHI



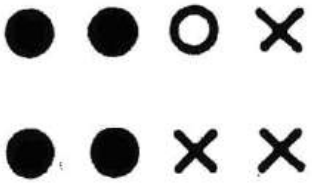
AKA NO KACHI



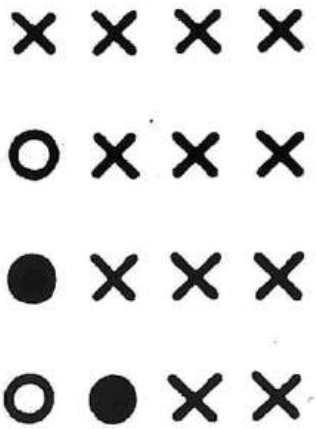
SHIRO NO KACHI o HIKIWAKE



AKA NO KACHI o HIKIWAKE



HIKIWAKE



SHIRO/ARA NO KACHI o HIKIWAKE

APPENDICE III: Area di Gara

TAVOLA N. 1
DISPOSIZIONE DI ENTRATA PER IL KUMITE SANBON

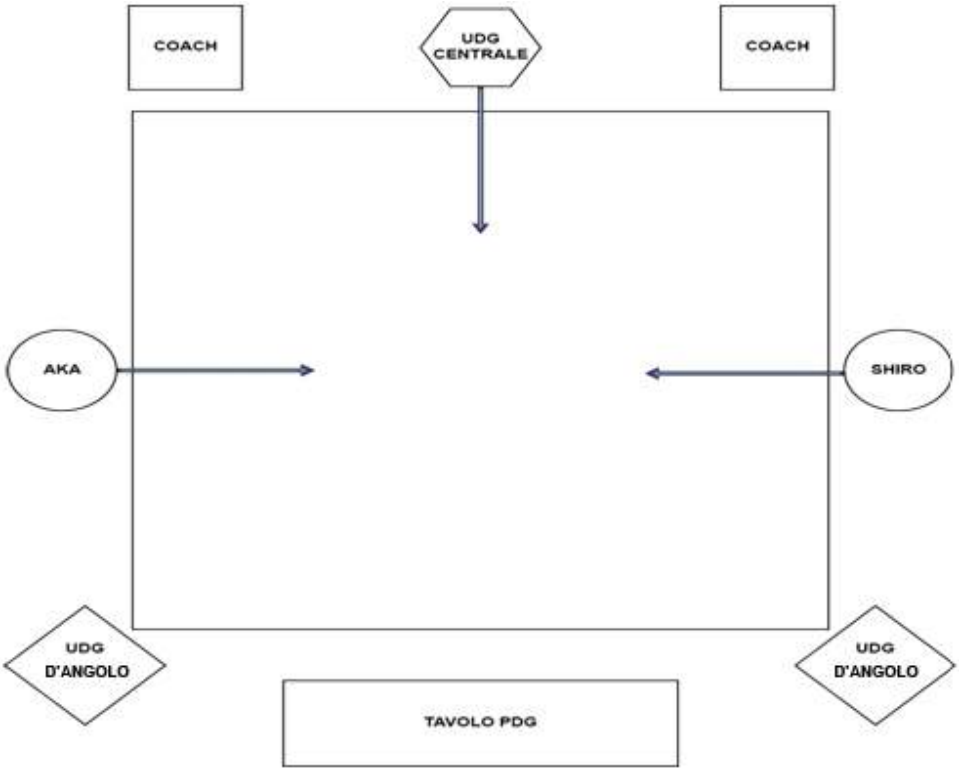
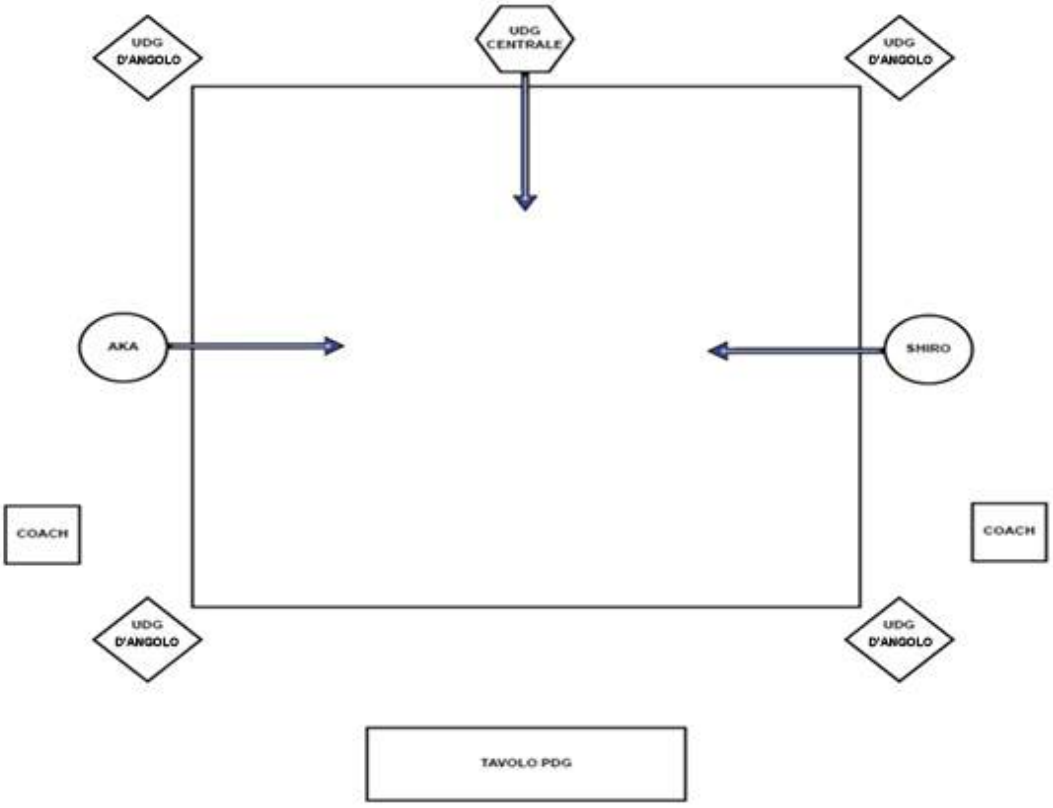



TAVOLA N. 2
DISPOSIZIONE ARBITRI E ATLETI PER IL KUMITE IPPON