

WTKA

REGOLAMENTO GARA KUMITE

Articolo 1: TIPI DI GARA

1. **Categorie Gare individuali:**

- Uomini e donne
- Peso età e cintura

Di norma verrà usata la formula dell'eliminazione diretta con o senza 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.

Fasi Finali: verranno disputate senza recupero.

Sia nel Kata come nel Kumite, si procederà attraverso le varie fasi sino a raggiungere il numero di 4 atleti in gara. Nel Kata i primi 4 della classifica provvisoria disputeranno la finale.

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.

2. **Gare a squadre:**

- a) Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole delle gare individuali.
- b) Il numero degli atleti che compongono ogni squadra maschile e/o femminile sarà composta da 3 Atleti e non potrà essere inferiore a 2.
- c) le categorie di età sono le stesse dell'individuali e la categoria di peso è OPEN
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 nomi degli Atleti 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
- d) La vittoria di una delle due squadre sarà determinata dai seguente criterio:
 - Numero degli incontri vinti
 - pertanto come per gli individuali non è previsto un incontro che termina in parità
Per ciascun incontro terminato in parità si effettuerà obbligatoriamente (encho sen) prolungamento di pari durata; nel caso in cui terminato il prolungamento persistesse lo stato di parità si andrà alla decisione arbitrale vedi Art. 4 del seguente regolamento

Articolo 2: INIZIO, SOSPENSIONI E FINE DEL COMBATTIMENTO

1. All'inizio del combattimento l'Arbitro si posiziona lungo la linea che delimita il perimetro di gara avendo il Fukushin a sinistra. Gli atleti si disporranno a destra (Aka) ed a sinistra (Shiro) degli U.d.G.
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 Hajime“ Per interrompere l'incontro l'Arbitro annuncerà „Yame“, tutti torneranno al loro posto e, per far riprendere la gara, l'Arbitro annuncerà „Tsuzukete Hajime“.
3. Il Giudice cronometrista annuncerà „30 secondi alla fine“ con 1 colpo di segnale sonoro, l'Arbitro confermerà annunciando „Atoshibaraku“. La fine della gara sarà segnalata con 2 segnali sonori. L'Arbitro fermerà l'incontro pronunciando „Yame“ e lo concluderà con la parola „Soremade“.
4. L'Arbitro interromperà il combattimento quando vedrà una tecnica valida, o gli sarà segnalata dal Fukushin, (Giudice a specchio), nei casi di infortuni, uscite, ferite, azioni proibite, eccesso di eccitazione dei contendenti ed in tutti i casi nei quali sia necessario.
5. 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).
6. Tutte le operazioni dovranno essere effettuate nel massimo ordine e rispetto dell'etichetta tradizionale. Questo cerimoniale serve a creare un ambiente marziale influenzando 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.
7. Termini e gesti sono elencati in Appendice

Articolo 3: DURATA DEGLI INCONTRI

1. La durata di un incontro (tempo effettivo) sarà:
 - 2 minuti stop/start, per le categorie Cadetti, Juniores e Seniores. 3 minuti stop/start per le finali.
 - 1,30 minuti per le categorie Ragazzi. 2 minuti per le finali.La Federazione può modificare i tempi, a seconda del numero degli iscritti, dando comunicazione prima dell'inizio della gara.

Articolo 4: ESTENSIONI

1. Nel caso di parità nel kumite individuale o a squadre si procederà effettuando un prolungamento di pari durata (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.

4. 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 5: ATTACCHI VALIDI

1. Gli attacchi sono limitati alle seguenti superfici:

- testa (fronte, retro, lati).
- petto (clavicole comprese),
- addome (osso del pube incluso),
- collo: no gola,
- schiena.

Articolo 6: PUNTEGGIO

1. Il punto viene assegnato quando una tecnica valida viene portata ad un bersaglio valido.
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.
4. Tecniche valide, di pari valore, espresse dai due contendenti contemporaneamente, non potranno dar luogo a punteggi (Aiuchi).

Articolo 7: TECNICHE VALIDE PER DETERMINARE UN IPPON O WAZAARI

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:
 - Buona forma: ovvero un attacco che possieda i requisiti abitualmente ritenuti validi nella competizione tradizionale del Karate.
 - Buona attitudine: ovvero la predisposizione dell'atleta riguardo la disciplina praticata.
 - Velocità e potenza: ovvero il grado ottimale di velocità - potenza della tecnica stessa.
 - Zanshin: ovvero la concentrazione prima, durante e dopo l'esecuzione.
 - Tempo: ovvero l'esecuzione della tecnica nel momento di massimo effetto.
 - Corretta distanza: ovvero la realizzazione di una tecnica ad una distanza tale da poter ottenere il massimo effetto possibile.
 - 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 saluto al termine della competizione.

2. L'Ippon può essere concesso anche per tecniche valide mancanti di parte dei requisiti specificati al punto 1, ma espresse nelle seguenti condizioni:
 - tecnica d'incontro, ovvero portata con tempo perfetto nel momento in cui l'avversario attacca;
 - combinazione valida di attacco di pugno abbinata ad un attacco di gamba;
 - quando l'avversario ha perso il suo spirito combattivo e volge la schiena girandosi;
 - 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.
 - Nelle tecniche di Calcio jodan
 - Il Wazaari sarà concesso per una tecnica valida mancante di parte dei requisiti elencati al punto 1

Articolo 8: DECISIONE PER HANTEI

1. In assenza di 3 Ippon, la decisione che determinerà il vincitore sarà presa in base ai seguenti criteri:
 - se sono stati assegnati Wazaari e/o Ippon e se sono state comminate penalità;
 - il numero delle uscite dall'area di combattimento;
 - l'attitudine al combattimento dei due contendenti;
 - la superiorità tattica, tecnica e stilistica espressa nel corso del combattimento;
 - la potenza e lo spirito combattivo;
 - il numero degli attacchi portati;
 - l'educazione sportiva espressa („fair play“);
2. L'atleta che emergerà dal confronto dei dati sopra elencati sarà dichiarato vincitore.

Articolo 9: AZIONI PROIBITE

1. attacchi senza controllo;
2. tecniche eccessivamente potenti rispetto al punto di impatto;
3. attacchi alle articolazioni di gambe e braccia;
4. attacchi di gomito (Enpi),
5. attacchi di ginocchio (Hiza),
6. attacchi di testa (Atama)
7. attacchi all'inguine
8. attacchi a mano aperta alla faccia
9. afferrare l'avversario senza far seguire immediatamente una tecnica valida,
10. spingere o lottare con l'avversario;
11. proiezioni pericolose che pregiudichino una caduta non controllata,
12. movimenti atti a guadagnare tempo;
13. evitare o rifiutare il combattimento;
14. attacchi alla gola

15. comportamenti poco sportivi quali abusi verbali, provocazioni, mancanza di riguardo verso la propria od altrui sicurezza (Mubobi);
16. simulazioni di qualsiasi genere;
17. atti che possano portare discredito alla disciplina del Karate, anche se effettuati dal Coach, dall'accompagnatore ufficiale o altra persona riconducibile al contendente.

Articolo 10: RICHIAMI (AMMONIZIONI) E PENALITA'

1. L'Arbitro dovrà ammonire o comminare una penalità ad un contendente quando:
 - commette un'azione proibita;
 - quando rifiuta di combattere;
 - commetta azioni che possano mettere in pericolo la sua incolumità e quella dell'avversario.
 - La scala delle penalità è progressiva.
 - Atenai: ammonizione, può essere ripetuta e non va tenuta in considerazione in caso di Hantei.
 - Chui: penalità per infrazione grave che non pregiudichi tuttavia la possibilità di proseguire la gara all'avversario.
 - Hansoku: squalifica che viene inflitta per somma di penalità o per un'infrazione grave che pregiudichi all'avversario la possibilità di proseguire la gara.

Nota: Se una tecnica provoca un danno, anche di lieve entità, in nessun caso potrà essere assegnata una tecnica valida.

2. Uscite dall'area di gara (Jogai):
 - Alla prima e seconda uscita l'Arbitro annuncerà „Jogai“ ammonendo verbalmente l'atleta.
 - Alla terza uscita l'Arbitro decreterà una penalità: Jogai Chui.
 - Alla quarta uscita l'Arbitro squalificherà il contendente: Jogai Hansoku.
- Le penalità inerenti atti proibiti non sono cumulabili con le penalità inerenti uscite dall'area di gara o con altre penalità.
- La scaletta delle penalità, per la stessa infrazione, è soggetta ad incremento delle stesse: dopo un Chui può essere comminato solo un Hansoku.

Articolo 11: SQUALIFICA

L'Arbitro dovrà comminare direttamente la squalifica nei seguenti casi:

1. Nel caso un contendente, dopo aver ricevuto una penalità, ripeta l'azione proibita o commetta altri atti proibiti,
2. quando un contendente non obbedisce agli ordini degli UdG
3. quando un contendente appare sovraeccitato, tanto da poter essere giudicato pericoloso per la propria od altrui incolumità;
4. nel caso le azioni commesse vengano considerate in palese contrasto con lo spirito sportivo della competizione

Articolo 12: FERITE ED INCIDENTI

1. Nel caso un contendente rimanga ferito, l'Arbitro dovrà immediatamente arrestare il combattimento chiamare il medico di gara per le cure del caso. Il medico deciderà se il combattente potrà proseguire.
2. In caso di un danno lieve se il medico dichiara l'idoneità dell'atleta a proseguire l'incontro ma l'atleta 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.
4. Nel caso entrambi gli atleti fossero impossibilitati a proseguire il combattimento, lo stesso sarà deciso per Hantei.
5. 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:
 - o se la ferita od il malore sono stati causati dall'avversario, sarà dichiarato vincente;
 - o se la ferita o il malore sono causa propria, sarà dichiarato perdente;
6. 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.
7. Solo il Medico di Gara ha facoltà di decidere in merito a ferite, malori o condizioni psichiche degli atleti in gara.
8. L'incontro può essere sospeso per un massimo di 2 minuti per consentire al medico di curare la ferita.
9. Se l'Atleta non è più in grado di continuare il combattimento, l'Arbitro dovrà prendere una decisione.

Articolo 13: PROTESTE

I contendenti e i coach non possono protestare personalmente contro le decisioni degli UdG riguardanti Ippon e Wazaari. Il coach può protestare solo riguardo ad errori di natura amministrativa.

1. 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 Capo Tatami.
2. Quando il Capo Tatami riceve una protesta da parte di un Coach, dovrà personalmente verificare se la protesta è fondata, consultando Arbitro e Giudici, ritiene che la decisione presa dalla poule arbitrale è chiaramente errata, chiederà agli UdG che dirigono l'incontro di rivedere la loro posizione.
3. Se la poule arbitrale è in disaccordo con lo stesso, dopo aver sospeso il combattimento, si rivolgerà al Direttore di Gara per una decisione maggioritaria.
4. Se invece la decisione della poule arbitrale è in accordo con il capo tatami, ma la stessa decisione comunque non soddisfa il Coach, lo stesso potrà chiedere una breve sospensione del combattimento ed inoltrerà protesta scritta versando congiuntamente la tassa di € 100.00 che sarà restituita in caso di accoglimento della protesta.
5. La stessa sarà esaminata dal Direttore di Gara e da eventuali membri del Consiglio Federale presenti.
6. La risposta sarà data nel minor tempo possibile e sarà inappellabile.

7. Mentre la protesta viene esaminata l'incontro in questione rimane sospeso ma la gara può continuare, sul tatami interessato, con altri incontri.

Articolo 14: UNIFORMI

1. UFFICIALI DI GARA: Giacca blu con logo WTKA in alto a sinistra, camicia bianca, pantaloni grigi, cravatta WTKA, scarpe nere. Un cappello può essere usato per ragioni mediche o religiose.
2. ATLETI: Karate-Gi bianco e pulito. È ammesso il logo nazionale ed un piccolo sponsor
3. ALLENATORI: Karate-Gi o tuta della propria nazionale.

Articolo 15: SITUAZIONI NON REGOLATE

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, il direttore di Gara e i Capi tatami si raduneranno e sarà adottata la soluzione più logica e corretta.
2. 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.