



ASI – Settore Karate

Regolamento di Gara Kata

Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI

Approvato dalla Commissione Tecnica Nazionale Karate ASI

Ultimo aggiornamento: Novembre 2025

Rev.2

Avvertenza Ufficiale

Il presente Regolamento Nazionale ASI – Kata rappresenta il testo ufficiale di riferimento per lo svolgimento delle competizioni organizzate dall'Ente di Promozione Sportiva ASI, Settore Karate.

*Esso è redatto e approvato dalla **Commissione Arbitrale Nazionale ASI Karate**, unico organo competente a stabilirne i contenuti e ad autorizzarne eventuali modifiche, integrazioni o aggiornamenti.*

Nessun'altra struttura, società o individuo è autorizzato a intervenire sul testo, ad alterarne le disposizioni o a produrne versioni differenti.

L'utilizzo del presente regolamento è riservato alle attività ufficiali ASI e può avvenire esclusivamente previa autorizzazione della Commissione Arbitrale. Ogni riproduzione, diffusione o applicazione al di fuori dei contesti istituzionali dovrà essere preventivamente concordata con gli organi competenti.

Il documento ha valore vincolante per tutte le competizioni riconosciute dall'ASI e costituisce il quadro normativo di riferimento per atleti, tecnici, ufficiali di gara e società sportive affiliate.

Il presente regolamento è redatto in conformità a tutti i regolamenti interni ASI (a titolo esemplificativo e non esaustivo Statuto, Regolamento Organico, Linee Guida) e a tutte le disposizioni regolamentari, sia nazionali che locali. La ratifica da parte della Giunta Esecutiva del presente regolamento si intende per sola presa visione ed il fiduciario si impegna a rispettare le istruzioni delle competenti Direzioni, Tecnica e Sportiva, garantendone l'esecuzione secondo quanto sopra descritto.

.

Il Regolamento entra in vigore dalla data della sua pubblicazione ufficiale e rimane valido fino all'emissione di una successiva revisione approvata dalla Commissione Arbitrale Nazionale ASI Karate. Eventuali aggiornamenti o interpretazioni ufficiali saranno tempestivamente comunicati tramite i canali istituzionali ASI.

Sommario

Tabella delle Revisioni	5
TITOLO 1 – Area di gara	6
Titolo 2 – Abbigliamento Ufficiale	7
2.1 Giudici e Arbitri	7
2.2 Atleti	7
2.3 Coach	8
Titolo 3 – Organizzazione delle Gare di Kata	9
3.1 Principi generali	9
3.2 Definizioni	9
3.3 Format della competizione	9
3.4 Teste di serie e ordine di esecuzione	10
3.5 Kata a squadre	10
3.6 Eliminazione diretta con ripescaggi	10
3.7 Round Robin e fasi successive	11
Titolo 4 – Il Gruppo Arbitrale	14
Titolo 5 – Valutazione	16
5.1 Lista ufficiale dei Kata	16
5.2 Numero di Kata richiesti	16
5.3 Criteri di valutazione	16
5.4 Sistema di punteggio	17
5.6 Criteri di valutazione	19
5.7 Errori e penalizzazioni	19
5.8 Squalifica	20
5.9 Festeggiamenti e comportamenti non consentiti	21
5.10 Determinazione del vincitore in eliminazione diretta	21
5.11 Criteri di spareggio nel Round Robin individuale	21
5.12 Criteri di spareggio nel Round Robin a squadre	22
5.13 Criteri aggiuntivi di spareggio nel sistema a girone all'italiana	22
5.14 Gestione delle categorie con tre atleti – Sistema a bandierine	23
Titolo 6 – Operazioni di Gara	24
Titolo 7 – Proteste ufficiali	26
7.1 Disposizioni generali	26
7.2 Composizione della Giuria d'Appello	27

7.3 Procedimento di valutazione	27
7.4 Esito della protesta	27
7.5 Rapporto sull'incidente	28
Titolo 8 – Idoneità a gareggiare	29
8.1 Criteri di età	29
8.2 Partecipanti per categoria	29
8.3 Appartenenza sportiva e rappresentanza	30
Appendice 1 – Lista ufficiale dei Kata	31

Tabella delle Revisioni

Prot. ASI-KAR/2025/01

Revisione	Data di rilascio	Descrizione modifica	Redatto da	Approvato da
0	Settembre 2025	Primo rilascio del regolamento Kata ASI	Aldo Cherubino	Commissione Tecnica Nazionale ASI Karate
1	Ottobre 2025	Aggiornato punto 5.5.5 (scala di punteggio per grado); aggiunto punto 5.7 (penalizzazioni con valori standardizzati); aggiunto punto 5.14 (categorie con tre atleti: possibile girone all'italiana con sistema a bandierine, a discrezione organizzativa)	Aldo Cherubino	Commissione Tecnica Nazionale ASI Karate
2	Novembre 2025	Aggiornata premessa secondo indicazioni di Segreteria	Aldo Cherubino	

TITOLO 1 – Area di gara

1.1

Lo spazio destinato alla competizione deve avere forma quadrata e deve essere delimitato da tatami regolamentari. La misura standard è di otto metri per lato, rilevata dal bordo esterno, con una fascia di sicurezza supplementare di due metri su ogni lato.

1.2

Qualora si faccia uso di pedane sopraelevate, le dimensioni complessive devono comprendere anche la zona di protezione, così da assicurare la massima sicurezza degli atleti.

1.3

La Giuria si dispone dietro un tavolo, orientata verso il centro dell'area di gara. L'atleta identificato con il colore rosso (AKA) viene posizionato sul lato destro rispetto al tavolo ufficiale, mentre l'atleta in blu (AO) sul lato sinistro.

1.4

Attorno all'area di sicurezza non devono trovarsi elementi estranei quali pubblicità, cartelli o strutture visive a distanza inferiore a un metro dal perimetro esterno.

1.5

Gli Allenatori occupano posti a sedere all'esterno della zona di sicurezza, sul lato del tatami corrispondente al proprio atleta e con visuale diretta verso la giuria. In caso di impedimenti organizzativi, possono essere collocati nelle immediate vicinanze del tavolo ufficiale.

1.7

La Commissione Arbitrale ASI si riserva la facoltà di rivedere le disposizioni relative all'area di gara in presenza di particolari vincoli o difficoltà logistiche, stabilendo adattamenti caso per caso.

Titolo 2 – Abbigliamento Ufficiale

2.1 Giudici e Arbitri

2.1.1 La divisa ufficiale è composta da:

- a) Giacca blu scuro monopetto
- b) Pantaloni lisci grigio chiaro senza risvolti
- c) Camicia bianca a maniche corte
- d) Calzini blu scuro o neri e scarpe nere senza lacci, da utilizzare esclusivamente sul tatami
- e) Cravatta ufficiale, indossata senza fermacravatta
- f) Fischietto nero con cordoncino bianco non appariscente

2.1.2 Sono consentiti, in aggiunta, i seguenti accessori:

- a) Fede nuziale
- b) Copricapo per motivi religiosi, purché sobrio e non di ostacolo al ruolo arbitrale
- c) Fermacapelli ed eventuali orecchini di dimensioni ridotte e poco visibili
- d) Acconciatura dei capelli ordinata e al di sopra delle spalle; trucco discreto
- e) È vietato indossare scarpe con tacco superiore a 4 cm

2.1.3 È severamente proibito per gli Arbitri e i Giudici utilizzare smartwatch o dispositivi elettronici personali durante lo svolgimento delle gare.

2.1.4 La divisa ufficiale deve essere indossata in tutte le occasioni ufficiali: gare, briefing tecnici e corsi di aggiornamento.

2.1.5 In eventi multidisciplinari, qualora sia prevista un'uniforme unica per tutte le discipline, la divisa arbitrale potrà essere sostituita con quella stabilita dal Comitato Organizzatore, previo accordo con la Commissione Arbitrale ASI.

2.1.6 Su autorizzazione del Responsabile degli Arbitri, i Giudici possono arbitrare senza giacca.

2.1.7 La Commissione Arbitrale può escludere dal servizio qualsiasi Arbitro o Giudice che non rispetti le presenti disposizioni.

2.2 Atleti

2.2.1 I concorrenti devono indossare un karate-gi bianco, privo di decorazioni o ricami non autorizzati. Le specifiche principali sono le seguenti:

- a) Sono ammessi esclusivamente i marchi originali del produttore.
- b) È consentito l'utilizzo dell'emblema sociale o di uno scudetto di stoffa (max 12x8 cm o 10x10 cm) sul lato sinistro del petto.
- c) Può essere previsto, se richiesto dall'organizzazione, un identificativo dorsale.
- d) Gli atleti devono indossare la cintura rossa (AKA) o blu (AO) secondo il sorteggio. Le cinture devono essere prive di ricami personali o pubblicità, avere una larghezza di circa 5 cm e lunghezza tale da lasciare almeno 15 cm per lato oltre il nodo, senza però scendere

oltre i tre quarti della coscia.

e) La giacca deve coprire i fianchi senza oltrepassare i tre quarti della coscia.

f) Le concorrenti possono indossare sotto la giacca una semplice maglia bianca.

g) Le giacche prive di lacci non sono ammesse; i lacci devono essere regolarmente annodati.

h) Le maniche non devono superare la piega del polso né essere più corte di metà avambraccio. Non possono essere arrotolate.

i) I pantaloni devono coprire almeno due terzi della tibia senza oltrepassare le caviglie e non possono essere arrotolati.

j) In competizioni a squadre, i membri possono indossare karate-gi di marchi diversi, purché conformi.

2.2.2 È vietato l'uso di occhiali. Sono permesse lenti a contatto morbide, sotto la responsabilità dell'atleta.

2.2.3 I capelli devono essere puliti e ordinati, non di intralcio alla prova. L'uso di fasce, bandane o copricapi decorativi non è consentito. È ammesso un copricapo sobrio per motivi religiosi, che non copra collo o gola.

2.2.4 Fermacapelli metallici, mollette, perline o accessori vistosi sono proibiti. Sono consentiti al massimo uno o due elastici discreti per una coda di cavallo.

2.2.5 Qualsiasi dispositivo, accessorio o indumento non autorizzato è vietato.

2.2.6 Bende, protezioni o supporti dovuti a infortuni devono essere autorizzati dall'Arbitro e applicati sotto controllo medico.

2.2.7 Gli atleti che si presentano con karate-gi o equipaggiamento non conforme hanno due minuti di tempo per adeguarsi. Se non provvedono, non possono prendere parte alla prova.

2.3 Coach

2.3.1 I Coach devono indossare la tuta ufficiale della propria società o squadra, con scarpe chiuse e accredito ben visibile. In occasioni particolari (ad esempio finali per le medaglie), l'organizzazione può richiedere abbigliamento più formale: abito scuro con camicia e cravatta per gli uomini, oppure tailleur, vestito o completo con giacca per le donne. Scarpe aperte o sandali non sono ammessi.

2.3.2 Sono consentiti, come unici accessori, la fede nuziale e un eventuale copricapo per motivi religiosi, purché sobrio.

2.3.3 Su autorizzazione del Responsabile degli Arbitri, i Coach possono indossare una maglietta ufficiale della squadra o una maglia semplice a tinta unita al posto della giacca della tuta.

Titolo 3 – Organizzazione delle Gare di Kata

3.1 Principi generali

3.1.1 Il Kata non deve essere interpretato come una coreografia o una rappresentazione scenica, bensì come l'espressione fedele dei principi e valori tradizionali del karate. Ogni tecnica deve trasmettere realismo marziale, concentrazione, efficacia potenziale e determinazione. Devono emergere forza, potenza e velocità, senza trascurare armonia, ritmo ed equilibrio.

3.1.2 Le competizioni di Kata prevedono un confronto diretto tra due atleti individuali o tra due squadre. Gli atleti o le squadre vengono designati tramite sorteggio con i colori **AKA (rosso)** e **AO (blu)**.

3.1.3 L'atleta o la squadra designati come **AKA** eseguono la prova per primi.

3.1.4 Durante l'intera esecuzione i concorrenti devono attenersi alle indicazioni impartite dal Giudice n.1.

3.2 Definizioni

3.2.1 *Incontro*: confronto tra due atleti, con esecuzione di un Kata per ciascuno.

3.2.2 *Match*: confronto tra due squadre per l'assegnazione delle medaglie, che comprende l'esecuzione del Kata e del relativo Bunkai.

3.2.3 *Gruppo*: insieme di atleti inseriti in una fase a gironi (Round Robin) o di squadre in competizioni con suddivisione preliminare.

3.2.4 *Pool*: ciascuna metà del tabellone di una categoria, dalla quale gli atleti o le squadre procedono verso la fase finale.

3.3 Format della competizione

3.3.1 Le competizioni di Kata possono adottare i seguenti format:

- Eliminazione diretta con ripescaggi (format standard salvo diverse disposizioni)
- Round Robin con gruppi, seguito da eliminazione diretta
- Round Robin con suddivisione in due pool, adottato in caso di eventi multidisciplinari

3.3.2 Le competizioni possono svolgersi sia in forma individuale che a squadre:

- Nelle gare a squadre, ogni formazione è composta da tre o quattro atleti, di cui tre eseguono la prova. Le squadre devono essere esclusivamente maschili o esclusivamente femminili.
- Nelle gare individuali, gli atleti competono singolarmente in categorie distinte maschili e femminili.

Eventuali formati di gara differenti da quelli qui previsti devono essere chiaramente comunicati nel bollettino informativo dell'evento.

3.4 Teste di serie e ordine di esecuzione

3.4.1 In competizioni ufficiali di livello nazionale o internazionale, gli atleti e le squadre con migliori risultati o classifiche precedenti possono essere considerati teste di serie nel sorteggio.

3.4.2 Le modalità di attribuzione delle teste di serie e la loro distribuzione nei gruppi sono stabilite di volta in volta dalla Commissione Arbitrale ASI o dal regolamento specifico del torneo.

3.5 Kata a squadre

3.5.1 Le squadre sono composte da tre o quattro atleti, di cui tre partecipano effettivamente a ogni round.

3.5.2 Tutti i componenti devono iniziare l'esecuzione rivolti verso i Giudici.

3.5.3 La prestazione deve dimostrare coerenza tecnica e sincronizzazione perfetta tra i membri.

3.5.4 Nelle prove valide per le medaglie, oltre al Kata scelto la squadra deve presentare il relativo Bunkai.

3.5.5 Kata e Bunkai costituiscono un'unica performance senza interruzioni o saluti intermedi.

3.5.6 Il tempo massimo consentito per l'esecuzione complessiva di Kata e Bunkai è di cinque minuti.

3.5.7 Il cronometro ufficiale avvia il conteggio sul saluto iniziale e lo ferma sul saluto finale.

3.5.8 Eventuali simulazioni di perdita di coscienza o cadute devono concludersi entro due secondi, con il componente che si rialza o si porta su un ginocchio.

3.5.9 Sono vietate tecniche di forbice al collo (Kani Basami) durante il Bunkai; sono ammesse solo tecniche di forbice al corpo.

3.6 Eliminazione diretta con ripescaggi

3.6.1 Gli atleti o le squadre vengono divisi in due pool. I vincitori di ciascuna pool accedono alla finale. Coloro che hanno perso contro i finalisti accedono ai ripescaggi, fino a determinare i due vincitori che si contendono le medaglie di bronzo.

3.7 Round Robin e fasi successive

3.7.1 Nelle competizioni con sistema Round Robin, gli atleti o le squadre si affrontano eseguendo il Kata scelto. Nei match a squadre validi per le medaglie, segue anche il Bunkai.

3.7.2 In tornei individuali con Round Robin, fino a 32 atleti possono essere divisi in 8 gruppi da 4. I vincitori dei gruppi accedono ai quarti di finale, semifinali e finale. Chi perde contro i finalisti nei quarti o in semifinale disputa i match di ripescaggio per il bronzo.

3.7.3 In base al numero dei partecipanti, i gruppi possono essere più numerosi; accedono alle fasi successive i vincitori e i migliori secondi classificati, secondo criteri stabiliti dal regolamento specifico dell'evento.

3.7.4 Nelle gare a squadre con sistema Round Robin, i gruppi sono formati da cinque squadre ciascuno. Le vincitrici dei gruppi accedono a semifinali e finale. Le squadre sconfitte nelle semifinali disputano la finale per la medaglia di bronzo.

3.7.5 La classifica di ciascun gruppo è determinata dal maggior numero di vittorie. In caso di parità, si applicano i criteri di spareggio indicati nel Titolo 5.

3.7.6 Nelle gare individuali, gli atleti sconfitti dai finalisti nei quarti e in semifinale disputano le prove per le due medaglie di bronzo. Nelle gare a squadre, le formazioni sconfitte dalle finaliste disputano un unico match per l'assegnazione della medaglia di bronzo.

3.7.7 Se un atleta o una squadra viene squalificato durante la fase a gironi, gli incontri restanti possono comunque essere portati a termine, ma l'avversario otterrà la vittoria per ciascuna prova non disputata.

3.7.8 Se un concorrente qualificato viene squalificato per cattiva condotta (Shikkaku), l'avversario dei quarti o della semifinale avanza automaticamente al turno successivo, mentre gli altri atleti o squadre disputano i rimanenti incontri secondo gli schemi stabiliti dall'organizzazione.

3.7.10 Per le competizioni individuali che utilizzano il sistema *Round Robin*, il numero dei partecipanti determina la suddivisione in gruppi e le modalità di qualificazione alla fase successiva.

La seguente tabella riassume la progressione, dalla fase iniziale fino all'accesso agli incontri a eliminazione diretta:

Number of Competitors/Groups	Competitors per group								Notes
8 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 24-32 Competitors
Seed ▶	6	3	7	2	5	4	8	1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	Si qualifica il primo di ogni gruppo.
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 23-28 Competitors
Seed ▶	6	3		2	5	4		1	
23	4	4		4	4	4		3	
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	Si qualificano il primo di ogni gruppo ed i due migliori secondi.
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 17 Competitors
Seed ▶		3		2	5	4		1	
17		3		3	4	4		3	Si qualificano il primo di ogni gruppo ed i tre migliori secondi.
4 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 12-16 Competitors
Seed ▶		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	Il primo ed il secondo di ogni gruppo.
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 9-11 Competitors
Seed ▶		3		2				1	
11		4		4				3	
10		4		3				3	Si qualificano il primo ed il secondo di ogni gruppo, così come i due migliori terzi.
9		3		3				3	
2 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 6-8 Competitors
Seed ▶				2				1	
8				4				4	
7				4				3	Si affronteranno direttamente in semifinale il primo ed il secondo di ogni gruppo.
6				3				3	
1 Group	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 3-5 Competitors
Seed ▶								1	
5								5	
4								4	Finale tra il primo ed il secondo del gruppo e verrà attribuita solo una Medaglia di bronzo.
3								3	

3.7.11 Nel caso in cui entrambi i concorrenti o entrambe le squadre vengano squalificati per errori tecnici durante un incontro o un match valido per l'assegnazione delle medaglie, sarà richiesta una nuova esecuzione di Kata per stabilire il vincitore.

Per le gare a squadre, in questa ripetizione non è previsto lo svolgimento del Bunkai.

Titolo 4 – Il Gruppo Arbitrale

4.1

In tutte le competizioni ufficiali il gruppo arbitrale è formato da un numero predefinito di Giudici per ciascun turno. La designazione può avvenire mediante sistema elettronico di selezione casuale oppure a cura della Commissione Arbitrale, nel rispetto di criteri di equità e imparzialità.

4.1 bis

L'organizzazione di gara può prevedere gruppi arbitrali composti da cinque o sette Giudici a seconda della fase della competizione e delle esigenze logistiche. La nomina è a cura del Commissario di Tappeto o tramite sorteggio elettronico. Per garantire la massima neutralità, non possono essere designati Giudici provenienti dalla stessa provincia o area geografica degli atleti in gara, salvo comprovati motivi di necessità.

4.2

Per ciascun tatami viene nominato un Capo Giudice, responsabile del coordinamento del gruppo, della comunicazione con l'operatore tecnico e della gestione di eventuali problematiche emerse durante lo svolgimento delle prove.

4.3

Per le fasi eliminatorie, il Segretario della Commissione Arbitrale redige l'elenco dei Giudici disponibili per ciascun tappeto, sulla base delle presenze accertate al seminario arbitrale e dei criteri di idoneità stabiliti. Tale elenco viene poi inserito nel sistema elettronico o utilizzato dal Commissario di Tappeto per comporre i gruppi arbitrali mediante sorteggio o rotazione.

4.4

Per le finali, i Commissari di Tappeto propongono al Presidente e al Segretario della Commissione Arbitrale l'elenco dei Giudici ritenuti idonei, scelti tra quelli che hanno operato nei turni precedenti. Dopo l'approvazione della Commissione, l'elenco viene consegnato all'operatore tecnico, che procede all'estrazione o alla designazione del gruppo arbitrale incaricato delle prove finali.

4.5

Nelle gare a squadre, oltre ai Giudici, al cronometrista e all'operatore tecnico, è previsto personale dedicato al cronometraggio ufficiale della prova, con particolare attenzione ai tempi massimi di esecuzione del Kata e del Bunkai.

4.6

L'Annunciatore e l'Operatore tecnico possono coincidere nella stessa persona, se l'organizzazione lo consente.

4.7

Per ciascun tatami l'organizzazione deve mettere a disposizione personale di supporto ("corridori"), incaricato di raccogliere dagli atleti o dalle squadre l'elenco dei Kata scelti per il round e consegnarlo all'operatore tecnico. Il Commissario di Tappeto supervisiona l'attività dei corridori e ne garantisce la corretta gestione.

4.8

La Commissione Arbitrale ASI può modificare o adattare le modalità di formazione e designazione dei gruppi arbitrali in base a specifiche esigenze organizzative o logistiche, gara per gara.

Titolo 5 – Valutazione

5.1 Lista ufficiale dei Kata

5.1.1 Possono essere eseguiti esclusivamente i Kata inclusi nella lista ufficiale approvata da ASI, riportata in **Appendice 1**.

5.1.2 Alcuni Kata possono essere presenti con doppia dicitura, a causa delle differenze di traslitterazione o della romanizzazione dei nomi. In certi casi lo stesso Kata può essere noto con denominazioni differenti in base agli stili (Ryu-ha), o addirittura lo stesso nome può indicare forme diverse a seconda della scuola di provenienza.

5.2 Numero di Kata richiesti

5.2.1 Gli atleti e le squadre devono eseguire un Kata diverso per ogni turno. Tuttavia, non è richiesto superare l'esecuzione di cinque (5) Kata differenti nell'arco di una competizione.

- Se un concorrente o una squadra beneficia di un passaggio diretto (Bye) o dell'assenza dell'avversario (Kiken), il Kata che avrebbe dovuto essere eseguito viene comunque considerato nel conteggio dei cinque Kata.
- Qualora il numero dei partecipanti comporti un sesto turno, sarà consentita la ripetizione di un Kata già presentato, purché non venga ripetuto consecutivamente. La stessa regola si applica anche a un eventuale settimo turno.

5.2.2 Per le competizioni riservate agli Under 14 è sufficiente l'esecuzione di quattro (4) Kata diversi. Dal quinto turno in poi si applica la regola della ripetizione, come previsto al punto precedente.

5.2.3 Ogni atleta o squadra ha piena libertà di scelta del Kata da eseguire a ciascun turno, purché la comunicazione avvenga prima dell'inizio dello stesso. La possibilità di ripetere un Kata già eseguito non obbliga il concorrente a farlo: resta sempre possibile presentare una forma diversa, indipendentemente dal numero di turni richiesti dal torneo.

5.2.4 Nel sistema ASI, agli atleti con grado inferiore alla cintura blu è consentita la ripetizione dello stesso Kata in più turni, al fine di valorizzare la corretta esecuzione tecnica rispetto alla varietà delle forme.

5.3 Criteri di valutazione

5.3.1 La valutazione della prestazione inizia con il saluto di apertura e termina con il saluto conclusivo. Nei match a squadre validi per le medaglie, la prestazione (e il tempo ufficiale) comprende anche l'esecuzione del Bunkai, con inizio al saluto iniziale del Kata e termine al saluto conclusivo del Bunkai stesso.

5.3.2 Sono ammesse leggere variazioni di esecuzione in funzione dello stile (Ryu-ha) praticato dall'atleta.

5.4 Sistema di punteggio

5.4.1 Le prestazioni sono valutate con un punteggio compreso tra **5.1** e **10.0**, con incrementi di 0.1.

- Il punteggio 5.1 rappresenta la valutazione minima attribuibile a una prova regolare.
- Il punteggio 10.0 rappresenta l'esecuzione perfetta.
- La squalifica è espressa con il punteggio **5.0**.

5.4.2 Per ogni esecuzione, il sistema elimina automaticamente il punteggio più alto e il punteggio più basso assegnati, calcolando la media dei rimanenti per determinare il risultato finale.

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL
7.6	7.6	8.2	7.7	7.5	7.8	8.1	38.8

5.5.1 L'esito di un incontro o di un match è determinato sulla base dei punteggi validi attribuiti da cinque dei sette Giudici, dopo l'eliminazione automatica del punteggio più alto e di quello più basso.

5.5.2 In caso di parità, viene incluso anche il punteggio più basso, così che il risultato sia calcolato sulla base dei sei punteggi rimanenti.

5.5.3 Persistendo la parità, viene considerato anche il punteggio più alto, con il computo di tutti e sette i punteggi espressi.

5.5.4 Qualora la parità persista anche dopo aver considerato tutti i punteggi, la vittoria viene attribuita al concorrente o alla squadra che ha ricevuto il voto favorevole dal maggior numero di Giudici.

5.5.5 Per garantire uniformità nell'applicazione della scala di valutazione e una coerenza con il grado tecnico dell'atleta, si adottano le seguenti linee guida:

Grado cintura	Fascia di punteggio ammessa	Descrizione generale della prestazione
Bianca – Gialla – Arancione	5.0 – 7.0	Valutazione proporzionata all'esperienza di base. Le esecuzioni rientrano da "sufficiente" a "buono".
Verde – Blu	6.5 – 8.0	Valutazione corrispondente a un livello tecnico intermedio, con esecuzioni da "buono" a "molto buono".

Grado cintura	Fascia di punteggio ammessa	Descrizione generale della prestazione
Marrone – Nera	8.0 – 10.0	Valutazione destinata a esecutori esperti. Le esecuzioni possono raggiungere livelli da “molto buono” a “perfetto”.

Scala generale di riferimento:

- 10.0 → Esecuzione perfetta
- 9.0 – 9.9 → Eccellente
- 8.0 – 8.9 → Molto buono
- 7.0 – 7.9 → Buono
- 6.0 – 6.9 → Sufficiente
- 5.1 – 5.9 → Insufficiente
- 5.0 → Squalifica

5.6 Criteri di valutazione

Kata	Bunkai (nei match a Squadre per le medaglie)
1. Posizioni 2. Tecniche 3. Movimenti di transizione/traslazione 4. Ritmo e sincronizzazione 5. Respirazione corretta 6. Focus (KIME) 7. Conformità: Consiste nella esecuzione del KIHON 8. Forza 9. Velocità 10. Equilibrio	1. Posizioni 2. Tecniche 3. Movimenti di transizione/traslazione 4. Ritmo e distanza (Ma-Ai) 5. Controllo 6. Focus (KIME) 7. Conformità (al Kata): Usare gli stessi movimenti eseguiti nel Kata. 8. Forza 9. Velocità 10. Equilibrio

5.7 Errori e penalizzazioni

Gli errori seguenti, se evidenti, devono essere considerati dai Giudici nella valutazione e comportano una penalizzazione proporzionata alla loro gravità:

N.	Descrizione errore	Penalità
1	Annunciare il Kata prima di aver effettuato il saluto	-0.1
2	Piccola perdita di equilibrio	-0.2
3	Esecuzione incompleta o scorretta di un movimento (es. parata non portata a termine o pugno fuori bersaglio)	-0.2
4	Esecuzione asincrona di una tecnica, o mancanza di sincronizzazione nei Kata a squadre	-0.2
5	Segnali acustici o teatrali (battere i piedi, colpire il corpo o il karate-gi) e respirazione innaturale/esagerata	-0.2
6	Cintura che si allenta scendendo sui fianchi durante l'esecuzione	-0.1
7	Perdita di tempo (es. movimenti eccessivamente lenti, pause ingiustificate, attesa > 35 sec. prima dell'inizio)	-0.2
8	Ferire un compagno durante il Bunkai per mancato controllo	-0.3
9	Simulare la perdita di coscienza per più di due secondi durante il Bunkai	-0.1

Nota applicativa:

Le penalità vanno sottratte dal punteggio complessivo finale attribuito al concorrente. Gli

arbitri dovranno applicare le penalizzazioni solo in caso di errori chiaramente osservabili e non di semplice interpretazione soggettiva.

5.8 Squalifica

I concorrenti possono essere squalificati nei seguenti casi:

1. Mancata dichiarazione del Kata, dichiarazione di un Kata diverso da quello notificato al tavolo di giuria o esecuzione di un Kata differente da quello annunciato.
2. Mancata esecuzione del saluto all'inizio e/o al termine del Kata.
3. Mancato inizio del Kata rivolgendosi ai Giudici.
4. Pausa evidente o interruzione nell'esecuzione del Kata.
5. Omissione o aggiunta di movimenti che modifichino sostanzialmente la forma del Kata rispetto al modello originale.
6. Necessità di compiere un'azione correttiva per recuperare da una perdita totale di equilibrio o per evitare una caduta.
7. Caduta della cintura durante l'esecuzione del Kata.
8. Superamento del limite massimo di cinque minuti per l'esecuzione combinata di Kata e Bunkai.
9. Esecuzione di tecniche proibite come la forbice al collo (Jodan Kani Basami) durante il Bunkai.
10. Mancato rispetto delle istruzioni del Capo Giudice o comportamento scorretto.

Nota integrativa ASI – Gestione delle squalifiche multiple

Qualora due concorrenti o due squadre vengano squalificati nello stesso incontro, essi occuperanno la stessa posizione in classifica in relazione al turno eliminatorio in cui è avvenuta la squalifica, secondo la seguente tabella:

Turno di eliminazione	Classifica finale assegnata
Terzultimo turno e precedenti	11° posto
Penultimo turno	7° posto
Ultimo turno (semifinale)	5° posto

Nel caso in cui la doppia squalifica avvenga nell'ultimo turno eliminatorio, l'individuazione dei recuperati avverrà seguendo questi criteri in ordine progressivo:

- a) Saranno recuperati gli atleti o le squadre che hanno perso contro il concorrente o la squadra che, nel turno precedente, aveva ottenuto il punteggio più alto.
- b) Se entrambi i concorrenti o le squadre squalificate avevano ottenuto lo stesso

punteggio, si considera il totale più alto dopo aver aggiunto anche il punteggio più basso assegnato dai Giudici (6 punteggi su 7).

c) In caso di ulteriore parità, si considera il totale più alto dopo aver aggiunto sia il punteggio più basso che quello più alto (tutti e 7 i punteggi).

d) Persistendo la parità, verrà considerato vincitore il concorrente o la squadra che, nel turno precedente, è stato votato come vincitore dal maggior numero di Giudici.

e) Se la parità permane, si procede andando a ritroso, applicando gli stessi criteri ai turni precedenti.

f) Qualora la parità non si risolva, verranno recuperati i concorrenti che hanno gareggiato con l'atleta più giovane, o con la squadra che presenta il componente di età minore.

In tutti i casi, i concorrenti o le squadre squalificati **non partecipano ai recuperi** e vengono classificati al 5° posto.

5.9 Festeggiamenti e comportamenti non consentiti

5.9.1 Gli atleti devono attenersi alla cerimonia del saluto sia all'inizio che al termine della prova. Sono vietati festeggiamenti eccessivi (ad esempio inginocchiarsi o assumere atteggiamenti teatrali) così come esternazioni di natura politica o religiosa durante o immediatamente dopo la prova.

Tali comportamenti possono comportare sanzioni disciplinari o pecuniarie, equivalenti all'importo stabilito per la presentazione di una protesta ufficiale. La segnalazione viene effettuata dal Commissario di Tappeto o dal Responsabile degli Arbitri al tavolo ufficiale.

5.10 Determinazione del vincitore in eliminazione diretta

5.10.1 Negli incontri individuali e nei match a squadre organizzati con sistema ad eliminazione diretta con ripescaggi, il vincitore è l'atleta o la squadra che ottiene il punteggio più alto, secondo le modalità di calcolo stabilite al punto 5.5.

5.11 Criteri di spareggio nel Round Robin individuale

Per stabilire il vincitore di un gruppo nella fase Round Robin individuale e risolvere eventuali parità, si applicano i seguenti criteri, nell'ordine indicato:

1. Maggior numero di punti gara ottenuti in tutti gli incontri del gruppo.
2. Risultato dello scontro diretto tra i concorrenti in parità.
3. Numero complessivo di voti ricevuti dai Giudici in tutti gli incontri del gruppo.
4. Posizione più alta nella classifica ufficiale (ranking).
5. Esecuzione di un Kata di spareggio.

In ogni caso di ulteriore parità, si ritorna al criterio n.2.

5.12 Criteri di spareggio nel Round Robin a squadre

Per determinare la squadra vincitrice di un gruppo nella fase Round Robin e risolvere eventuali parità, si applicano i seguenti criteri, nell'ordine indicato:

1. Maggior numero di punti gara ottenuti in tutti gli incontri del gruppo.
2. Risultato dello scontro diretto tra le squadre in parità.
3. Numero complessivo di voti ricevuti dai Giudici in tutti gli incontri del gruppo.
4. Posizione più alta nella classifica ufficiale (ranking).
5. Esecuzione di un Kata di spareggio.

In caso di ulteriore parità, si ritorna al criterio n.2.

5.13 Criteri aggiuntivi di spareggio nel sistema a girone all'italiana

Quando la competizione si svolge con formula a girone all'italiana, e due o più atleti/squadre concludono con lo stesso numero di vittorie, per stabilire la classifica si applicano i seguenti criteri, in ordine progressivo:

1. Numero totale di voti espressi a favore di ciascun concorrente/squadra dai Giudici in tutti gli incontri del girone (si sommano i voti ricevuti e si confrontano con quelli degli avversari).
2. Punteggio totale più alto dopo aver aggiunto anche il punteggio più basso assegnato dai Giudici (4 punteggi su 5).
3. Punteggio totale più alto dopo aver aggiunto sia il punteggio più basso che quello più alto (tutti i 5 punteggi).
4. Età anagrafica: ha la precedenza il concorrente più giovane o la squadra che presenta l'atleta più giovane.
5. Sorteggio.

5.14 Gestione delle categorie con tre atleti – Sistema a bandierine

Nel caso in cui una categoria conti **soltanto tre atleti iscritti**, l'organizzazione di gara **potrà, a propria discrezione**, adottare la **formula a girone all'italiana**, in modo che ciascun atleta affronti gli altri due.

In tale eventualità, **gli incontri del girone saranno arbitrati con il sistema a bandierine**, al fine di garantire una valutazione immediata, chiara e coerente con il numero ridotto di partecipanti.

- Ogni incontro sarà giudicato da **tre o cinque arbitri**, che assegneranno la vittoria al concorrente ritenuto superiore alzando la rispettiva bandierina.
- Il punteggio in classifica, qualora venga adottata la formula a girone, sarà attribuito come segue:
 - **Vittoria:** 2 punti
 - **Sconfitta:** 0 punti
- In caso di **parità di punti**, la classifica finale sarà determinata secondo i seguenti criteri:
 1. Maggior numero di vittorie dirette.
 2. Maggior numero di bandierine complessive ricevute.
 3. Sorteggio, in caso di ulteriore parità.

Nota applicativa:

Il sistema a bandierine si applica **solo** qualora la formula a girone all'italiana venga effettivamente adottata.

La decisione sull'utilizzo di tale formula spetta **al Comitato Organizzatore** o alla **Direzione di Gara**.

Titolo 6 – Operazioni di Gara

6.1 Prima di ciascun turno, gli atleti o le squadre devono notificare il Kata scelto al personale addetto (“corridori”), che provvede a comunicarlo all’operatore tecnico.

6.2 È responsabilità esclusiva del Coach, o, in sua assenza, dell’atleta o della squadra, assicurarsi che il Kata dichiarato ai corridori corrisponda a quello effettivamente da eseguire in quel turno.

6.3 In caso di discrepanza tra il numero e il nome del Kata notificato, prevale il numero indicato nell’elenco ufficiale dei Kata approvati da ASI.

6.4 Gli atleti o le squadre che non si presentano al momento della chiamata, o che decidono di non proseguire, vengono squalificati con decisione di *Kiken*. La squalifica vale solo per la categoria specifica e non preclude la partecipazione ad altre categorie.

6.4.1 In assenza di giustificato motivo, la mancata presentazione alla chiamata comporta la squalifica per *Kiken volontario (K)* e l’atleta/squadra non viene classificato. La chiamata deve essere effettuata tre volte: la seconda almeno un minuto dopo la prima, e la terza almeno un minuto dopo la seconda.

6.4.2 Se la mancata presenza, il ritiro o l’abbandono sono giustificati (ad esempio per decisione medica, arbitrale, guasti tecnici, cause di forza maggiore o comprovate esigenze logistiche), la squalifica è registrata come *Kiken medico (KM)* o *Kiken giustificato (KK)*. In tali casi l’atleta o la squadra non viene recuperato, ma figura comunque nella classifica finale.

6.5 Il punto d’inizio per l’esecuzione del Kata è libero, purché all’interno dell’area di gara.

6.6 Sul monitor ufficiale compare un conto alla rovescia di 35 secondi, che decorre dalla visualizzazione del nome dell’atleta/squadra fino all’esecuzione della prima tecnica del Kata.

6.7 Dopo il saluto, l’atleta o la squadra deve annunciare chiaramente il nome del Kata prescelto ed avviare immediatamente la prova.

6.8 Quando vengono chiamati, gli atleti o le squadre devono presentarsi prontamente nell’area di gara di fronte ai Giudici, evitando camminate eccessivamente prolungate o indugi. Dopo il saluto, annunciano il nome del Kata ed eseguono la prova senza ulteriori ritardi.

6.9 L’incontro o il match inizia con il saluto ai Giudici, seguito dal saluto reciproco tra i concorrenti. L’atleta/squadra con cintura rossa (**AKA**) esegue per primo, seguito dall’atleta/squadra con cintura blu (**AO**). Durante l’esecuzione, l’avversario deve rimanere in prossimità del perimetro dell’area di gara, senza muoversi o parlare, così da non disturbare la performance.

6.10 Al termine della prova, coincidente con il saluto conclusivo del Kata, i concorrenti tornano al perimetro dell’area di gara, in attesa dell’annuncio del risultato.

6.11 Una volta terminata l'esecuzione, i Giudici esprimono i propri punteggi tramite dispositivo elettronico ufficiale.

6.12 Dopo la proclamazione del vincitore, i concorrenti si salutano reciprocamente al comando "*Otagai ni Rei*" e, al comando "*Shomen ni Rei*", salutano i Giudici. Successivamente lasciano ordinatamente l'area di gara.

Titolo 7 – Proteste ufficiali

7.1 Disposizioni generali

7.1 Proteste

7.1.1 Non è ammesso presentare proteste contro i giudizi tecnici espressi dal gruppo arbitrale.

7.1.2 Se si ritiene che vi sia stata una violazione delle procedure o delle regole di gara, solo il Coach del concorrente o il rappresentante ufficiale della società/associazione possono presentare protesta.

7.1.3 La protesta deve assumere la forma di un rapporto scritto, redatto e consegnato immediatamente al termine della prova contestata. Fanno eccezione i soli casi di natura amministrativa.

7.1.4 La presentazione di una protesta non interrompe necessariamente il regolare svolgimento della gara. L'intenzione di presentarla deve essere dichiarata subito dopo la conclusione della prova da parte del Coach o del rappresentante ufficiale.

7.1.5 Il Coach o il rappresentante ufficiale deve richiedere al Commissario di Tappeto l'apposito modulo (Appendice 3) e restituirlo compilato e firmato, allegando la tassa prevista di **100 euro**, entro cinque minuti dall'annuncio dell'intenzione di presentare la protesta.

7.1.6 La mancata presentazione della protesta entro i termini stabiliti può comportarne il rigetto, qualora la Giuria d'Appello ritenga il ritardo ingiustificato e tale da compromettere il regolare svolgimento della gara.

7.1.7 Il Commissario di Tappeto deve completare il modulo con i nominativi degli ufficiali di gara coinvolti e consegnarlo immediatamente a un rappresentante della Giuria d'Appello, che procede senza indugi all'analisi della situazione.

7.1.8 La protesta può essere presentata anche dal Presidente della Commissione Arbitrale o dal Responsabile degli Arbitri; in tal caso non è previsto alcun versamento di tassa.

7.1.9 Eventuali problemi di natura amministrativa insorti durante la performance possono essere segnalati dal Coach al Commissario di Tappeto, che li comunicherà al Giudice n.1.

7.1.10 La protesta deve riportare: nome dell'atleta o della squadra, società/associazione di appartenenza, Giudici coinvolti e descrizione precisa del motivo del reclamo. L'onere della prova è a carico del reclamante. Proteste generiche o non documentate non sono considerate valide.

7.1.11 La tassa per la presentazione della protesta è fissata in **100 euro**. Tale somma viene **restituita al reclamante qualora la protesta sia accolta dalla Commissione Arbitrale ASI**; in caso contrario, viene trattenuta a copertura delle spese organizzative.

7.1.12 Ogni protesta deve essere annunciata dal Coach o dal rappresentante ufficiale immediatamente dopo la fine della prova contestata.

7.1.13 La decisione della Giuria d'Appello è definitiva e può essere superata solo da una decisione della Commissione Arbitrale ASI.

7.1.14 La Giuria d'Appello non può imporre sanzioni o penalità dirette; il suo compito è valutare la fondatezza della protesta e trasmettere le proprie conclusioni alla Commissione Arbitrale e al Comitato Organizzatore, che dispongono le eventuali azioni correttive.

7.1.15 Se la protesta riguarda concorrenti ancora impegnati nella stessa categoria, il turno successivo viene sospeso fino alla decisione della Giuria d'Appello.

7.2 Composizione della Giuria d'Appello

7.2.1 La Giuria d'Appello è composta da tre Arbitri senior nominati dalla Commissione Arbitrale o dal Responsabile degli Arbitri. Non possono farne parte due membri provenienti dalla stessa regione o società.

7.2.2 Vengono inoltre nominati tre membri supplenti che sostituiscono automaticamente chiunque si trovi in conflitto d'interessi (nazionalità, appartenenza alla stessa società, rapporti di parentela o altro legame con le parti coinvolte).

7.3 Procedimento di valutazione

7.3.1 È compito del Commissario di Tappeto che riceve la protesta convocare la Giuria d'Appello.

7.3.2 La Giuria d'Appello effettua immediatamente gli accertamenti necessari, analizzando i documenti e ascoltando le parti coinvolte.

7.3.3 Ogni membro della Giuria deve esprimere un giudizio chiaro sulla fondatezza della protesta; non sono ammesse astensioni.

7.4 Esito della protesta

7.4.1 Se la protesta è respinta, viene annotato sul documento originale il termine "*Respinta*", firmato dai tre membri della Giuria, e notificato al reclamante.

7.4.2 Se la protesta è accolta, la Giuria d'Appello informa la Commissione Organizzatrice e il Responsabile degli Arbitri, disponendo le azioni necessarie, che possono includere:

- annullamento dei giudizi contrari al regolamento;
- ripetizione delle performance contestate;

- annullamento dei risultati dei turni interessati, a partire dal momento precedente l'episodio contestato;
- segnalazione alla Commissione Arbitrale per eventuali provvedimenti nei confronti dei Giudici coinvolti.

7.4.3 Le decisioni devono essere adottate con moderazione, per evitare di alterare in maniera eccessiva il programma di gara. L'annullamento e la ripetizione dei turni eliminatori deve costituire l'ultima soluzione.

7.4.4 In caso di accoglimento della protesta, sul documento originale viene annotato il termine *"Accolta"*, firmato dai tre membri della Giuria. Al reclamante viene restituita la tassa versata.

7.5 Rapporto sull'incidente

7.5.1 Concluso l'esame della protesta, la Giuria d'Appello redige un verbale contenente la descrizione dei fatti e le motivazioni della decisione.

7.5.2 Il verbale, sottoscritto da tutti i membri, viene consegnato al Responsabile degli Arbitri e alla Commissione Organizzatrice per gli atti ufficiali.

7.5.3 Le società sportive che si ritengono danneggiate possono presentare reclamo formale al Commissario di Tappeto, firmato dal Dirigente responsabile o dall'Insegnante Tecnico, allegando la quota di € 50 stabilita come contributo amministrativo. Tale quota viene restituita in caso di accoglimento.

- Per le gare regionali, la somma viene incamerata dal Comitato Regionale.
- Per le Finali Nazionali, la somma viene trasmessa agli atti ufficiali della gara a cura del Coordinatore Amministrativo.

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

7.5.4 Tutti i reclami devono essere annunciati al Commissario di Tappeto entro cinque minuti dalla conclusione della prova e formalizzati per iscritto entro i dieci minuti successivi. L'annuncio sospende temporaneamente la gara limitatamente al gruppo interessato.

7.5.5 Il Commissario di Tappeto, dopo aver ascoltato le parti, decide entro trenta minuti dalla presentazione del reclamo, redigendo provvedimento scritto da allegare agli atti ufficiali della gara. Nessuno dei soggetti direttamente interessati può prendere parte alla discussione.

Titolo 8 – Idoneità a gareggiare

8.1 Criteri di età

8.1.1 La categoria di appartenenza di ciascun atleta è determinata dall'età compiuta nel giorno di apertura della competizione.

8.1.2 Per le gare di **Kumite Senior** l'età minima è di 18 anni compiuti. Per le gare di **Kata Senior** è consentita la partecipazione dai 16 anni compiuti.

8.1.3 Le fasce di età utilizzate nelle competizioni ufficiali ASI sono così articolate:

- **Pulcini:** atleti di 6 e 7 anni
- **Ragazzi:** atleti di 8 e 9 anni
- **Esordienti:** atleti di 10 e 11 anni
- **Under 14:** atleti di 12 e 13 anni
- **Cadetti:** atleti di 14 e 15 anni
- **Junior:** atleti di 16 e 17 anni
- **Under 21:** atleti di 18, 19 e 20 anni
- **Senior:** atleti oltre i 21 anni (con limiti minimi indicati al punto 8.1.2)

Nota: La Commissione Tecnica e Arbitrale ASI può ridefinire le fasce d'età in relazione a specifiche manifestazioni, così da garantire un corretto equilibrio tecnico e tutelare la sicurezza degli atleti.

8.2 Partecipanti per categoria

8.2.1 Nelle manifestazioni nazionali con titoli ufficiali, ogni società può iscrivere un solo atleta per ciascuna categoria.

8.2.2 Nelle fasi di qualificazione la Commissione Organizzatrice può introdurre limitazioni ulteriori, per esempio quando una società ha già qualificato un atleta nella stessa categoria.

8.2.3 Nelle competizioni a iscrizione libera promosse da ASI non sono previsti limiti numerici, purché i partecipanti siano regolarmente tesserati.

8.2.4 Per eventi di carattere multidisciplinare (ad esempio manifestazioni con più sport o organizzate da enti esterni) valgono i criteri di selezione indicati dal regolamento specifico dell'evento.

8.3 Appartenenza sportiva e rappresentanza

8.3.1 Alle competizioni ufficiali ASI possono partecipare esclusivamente atleti e squadre regolarmente tesserati e affiliati.

8.3.2 Un atleta che ha già rappresentato una società o una rappresentativa regionale in una competizione ufficiale non può, nello stesso anno sportivo, rappresentarne un'altra nella medesima tipologia di evento, salvo autorizzazione della Commissione Arbitrale ASI.

8.3.3 Gli atleti che possiedono doppia cittadinanza o doppio tesseramento devono dichiarare, a inizio stagione, con quale società o rappresentativa intendono gareggiare.

8.3.4 In caso di cambio di cittadinanza o trasferimento di affiliazione, un atleta può rappresentare la nuova società o rappresentativa dopo tre anni. Tale periodo può essere ridotto o annullato con l'accordo delle parti coinvolte e previa approvazione della Commissione Arbitrale ASI.

8.3.5 In caso di modifiche territoriali (fusioni di comitati, istituzione di nuove rappresentative, ridefinizione di confini sportivi), gli atleti mantengono il diritto di rappresentare la realtà di appartenenza originaria oppure di aderire alla nuova, previa autorizzazione ASI.

8.3.6 Se esistono più strutture riconosciute nello stesso territorio, un atleta può competere soltanto per quella di residenza o di affiliazione principale, salvo diversa autorizzazione della Commissione Arbitrale.

8.3.7 Qualsiasi trasferimento o variazione di rappresentanza deve essere comunicato e approvato formalmente da ASI.

Appendice 1 – Lista ufficiale dei Kata

Nelle competizioni ufficiali ASI, al momento della notifica del Kata da eseguire deve essere sempre indicato il **numero di riferimento** presente nella lista ufficiale.

In caso di incongruenza tra il numero e il nome del Kata comunicato, prevale il **numero assegnato nella lista ufficiale**, che identifica univocamente la forma da eseguire.

La lista completa dei Kata riconosciuti da ASI, con relativo numero identificativo, è allegata alla presente Appendice ed è valida per tutte le competizioni ufficiali, salvo successive modifiche deliberate dalla Commissione Tecnica Nazionale.

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu



ASI – Settore Karate

Regolamento di Gara Kumite Sportivo

Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI

Approvato dalla Commissione Tecnica Nazionale Karate ASI

Ultimo aggiornamento: Novembre 2025

Rev.1

Avvertenza Ufficiale

Il presente Regolamento Nazionale ASI – Kumite Sportivo rappresenta il testo ufficiale di riferimento per lo svolgimento delle competizioni organizzate dall’Ente di Promozione Sportiva ASI, Settore Karate.

Esso è redatto e approvato dalla Commissione Arbitrale Nazionale ASI Karate, unico organo competente a stabilirne i contenuti e ad autorizzarne eventuali modifiche, integrazioni o aggiornamenti.

Nessun'altra struttura, società o individuo è autorizzato a intervenire sul testo, ad alterarne le disposizioni o a produrne versioni differenti.

L'utilizzo del presente regolamento è riservato alle attività ufficiali ASI e può avvenire esclusivamente previa autorizzazione della Commissione Arbitrale. Ogni riproduzione, diffusione o applicazione al di fuori dei contesti istituzionali dovrà essere preventivamente concordata con gli organi competenti.

Il documento ha valore vincolante per tutte le competizioni riconosciute dall'ASI e costituisce il quadro normativo di riferimento per atleti, tecnici, ufficiali di gara e società sportive affiliate.

Il presente regolamento è redatto in conformità a tutti i regolamenti interni ASI (a titolo esemplificativo e non esaustivo Statuto, Regolamento Organico, Linee Guida) e a tutte le disposizioni regolamentari, sia nazionali che locali. La ratifica da parte della Giunta Esecutiva del presente regolamento si intende per sola presa visione ed il fiduciario si impegna a rispettare le istruzioni delle competenti Direzioni, Tecnica e Sportiva, garantendone l'esecuzione secondo quanto sopra descritto.

Il Regolamento entra in vigore dalla data della sua pubblicazione ufficiale e rimane valido fino all'emissione di una successiva revisione approvata dalla Commissione Arbitrale Nazionale ASI Karate. Eventuali aggiornamenti o interpretazioni ufficiali saranno tempestivamente comunicati tramite i canali istituzionali ASI.

Tabella delle Revisioni

Prot. ASI-KAR/2025/01

Revisione	Data di rilascio	Descrizione modifica	Redatto da	Approvato da
0	Settembre 2025	Primo rilascio del regolamento Kata ASI	Aldo Cherubino	Commissione Tecnica Nazionale ASI Karate
2	Novembre 2025	Aggiornata premessa secondo indicazioni di Segreteria	Aldo Cherubino	

Sommario

TITOLO 1 – Area di gara	8
1.1 – Dimensioni e composizione	8
1.2 – Formato standard del tatami	8
1.3 – Posizionamento degli atleti e ufficiali di gara	8
1.4 – Postazioni ufficiali	9
TITOLO 2 – Abbigliamento e protezioni	10
2.1 – Divisa ufficiale per arbitri e giudici	10
2.2 – Requisiti di abbigliamento per gli atleti	11
2.3 – Requisiti di abbigliamento per i coach	12
2.4 – Protezioni obbligatorie	13
TITOLO 3 – ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI DI KUMITE	15
3.1 Definizioni	15
3.2 Controllo del peso	15
3.3 Formati di gara	16
3.4 Composizione delle squadre	16
3.5 Ordine di combattimento delle squadre	17
3.6 Sistema a gironi (round robin)	18
3.7 Funzione del Coach	19
TITOLO 4 – IL GRUPPO ARBITRALE	20
4.1 Struttura del gruppo arbitrale	20
4.2 Assegnazione agli incontri	20
4.3 Figure di supporto	20
4.4 Cerimoniale e sostituzioni	20
4.5 Sistema con due Giudici	21
TITOLO 5 – DURATA DI UN INCONTRO	22
5.1 Tempi di gara	22
5.2 Eventuali deroghe	22
5.3 Gestione del tempo	22
5.4 Recupero tra gli incontri	22
TITOLO 6 – KIKEN (MANCATA PRESENTAZIONE O RITIRO)	23
6.1 Definizione	23
6.2 Mancata presentazione	23
6.3 Tipologie di Kiken	23

6.4 Assegnazione dei punti	24
6.5 Ambito di applicazione.....	24
6.6 Procedura arbitrale	24
TITOLO 7 – INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DEGLI INCONTRI	25
7.1 Terminologia e gestualità.....	25
7.2 Cerimonia del saluto.....	25
7.3 Avvio dell'incontro.....	25
7.4 Comportamento degli atleti	25
7.5 Interruzioni	25
7.6 Attribuzione dei punti	25
7.7 Vittoria per differenza punti.....	26
7.8 Vittoria a tempo scaduto.....	26
7.9 Parità di punteggio	26
7.10 Altre cause di interruzione	26
7.11 Errori di cronometraggio	27
TITOLO 8 – PUNTEGGIO	28
8.1 Assegnazione del punto	28
8.2 Tecniche valide.....	28
8.3 Priorità della tecnica	28
8.4 Aree di punteggio	28
8.5 Criteri di validità della tecnica.....	28
8.6 Tipologia di punteggio	29
8.7 Controllo delle tecniche e modalità di contatto	29
8.8 Applicazione per tutte le categorie.....	29
8.9 Tecniche al limite del tempo	29
8.10 Tecniche non valide.....	29
8.11 Valutazione da parte dei Giudici	30
TITOLO 9 – COMPORTAMENTI PROIBITI	31
9.1 Tipologie di infrazioni.....	31
9.2 Condotta dei Coach e dell'entourage	32
TITOLO 10 – AMMONIZIONI E PENALITÀ	33
10.1 Ammonizioni non ufficiali	33
10.2 Ammonizioni ufficiali	33
10.3 Penalità	34

10.4 Applicazione pratica delle sanzioni.....	35
10.5 Comportamenti inadeguati e festeggiamenti	36
10.6 Incontri a squadre.....	36
10.7 Sistema round-robin	36
TITOLO 11 – INFORTUNI ED INCIDENTI DURANTE UNA GARA	37
11.1 Atleti dichiarati inabili a combattere	37
11.2 Procedura per la gestione degli infortuni	37
11.3 Infortunio di entrambi gli atleti.....	38
TITOLO 12 – CRITERI DECISIONALI	39
12.1 Generale	39
12.2 Criteri per decidere il vincitore di un incontro	39
12.3 Round-robin individuale.....	40
12.4 Round-robin a squadre.....	41
12.5 Eliminazione diretta a squadre	41
TITOLO 13 – PROTESTA UFFICIALE.....	43
13.1 Considerazioni generali.....	43
13.2 Composizione della Giuria d’Appello.....	44
13.3 Procedimento di valutazione	44
13.4 Esiti della protesta	44
13.5 Rapporto sull’incidente	45
TITOLO 14 – POTERI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA	46
14.1 Capo degli Arbitri e Commissione Arbitrale	46
14.2 Commissari di Tappeto e Assistenti.....	46
14.3 Arbitri	46
14.4 Giudici (Fukushin)	47
14.5 Supervisore dell’Incontro (Kansa)	47
14.6 Supervisore del Punteggio	48
TITOLO 15 – IDONEITÀ A GAREGGIARE	49
15.1 – Età.....	49
15.2 – Categorie di peso	50
15.3 – Partecipazione e quota degli atleti.....	50
15.5 – Idoneità sanitaria	51
TITOLO 16 – PROCEDURA DI ARBITRAGGIO DEL KUMITE CON DUE GIUDICI D’ANGOLO	52

16.1 Disposizione generale	52
16.2 Compiti dei Giudici	52
16.3 Attribuzione dei punti	52
16.4 Posizionamento e visuale	52
16.5 Gestione delle decisioni contrastanti	53
16.6 Contatto epidermico (<i>Skin Touch</i>)	53
TITOLO 17 – SISTEMA DI VIDEO REVIEW	54
17.1 Principi generali	54
17.2 Modalità di richiesta	54
17.3 Funzioni dei Supervisor	54
17.4 Limiti di utilizzo	54
17.5 Sospensione dell'incontro	55

TITOLO 1 – Area di gara

1.1 – Dimensioni e composizione

1.1.1

L'area di combattimento è composta da materassini di colore blu, disposti a formare un quadrato con zona centrale ben definita.

1.1.2

Deve essere presente un bordo perimetrale rosso della larghezza di **1 metro**, posizionato all'interno dell'area di gara.

1.1.3

Intorno all'area di gara deve essere presente una **fascia di sicurezza** larga almeno **2 metri** su ogni lato. In caso di spazi limitati, è consentita una riduzione fino a **1,5 metri**, esclusivamente per permettere l'allestimento di più aree sullo stesso parterre.

1.1.4

Non è consentita alcuna installazione (cartelli, pubblicità, strutture, totem, ecc.) entro un raggio di **1 metro dal perimetro esterno** della zona di sicurezza.

1.2 – Formato standard del tatami

1.2.1 Per le gare ASI, l'area standard è di **10 x 10 metri**, inclusa la zona di protezione.

1.2.2 I materassini devono essere in gomma, con spessore minimo di **2 cm**, ben fissati tra loro.

1.2.3 In caso di utilizzo di **pedane rialzate**, l'intera superficie (inclusa la zona di sicurezza) deve misurare **14 x 14 metri**.

1.3 – Posizionamento degli atleti e ufficiali di gara

1.3.1 Due materassini, posizionati a **1 metro dal centro**, devono essere ruotati con il lato rosso visibile per indicare le posizioni di partenza degli atleti.

1.3.2 A ogni inizio o ripresa dell'incontro, gli atleti devono trovarsi al centro, uno di fronte all'altro, ciascuno sulla propria postazione.

1.3.3 L'arbitro centrale si posiziona tra i due atleti, al centro, mantenendo circa **2 metri di distanza dal perimetro** dell'area.

1.3.4 I giudici siedono in corrispondenza dei **quattro angoli** esterni del tatami, all'interno dell'area di sicurezza.

L'arbitro ha libertà di movimento su tutto il tatami, compresa la zona dove siedono i giudici.

1.3.5 Ogni giudice deve disporre di una **bandierina rossa e una blu** oppure di un sistema elettronico di segnalazione.

1.4 – Postazioni ufficiali

1.4.1 Il **coordinatore di incontro** (supervisore) siede al tavolo ufficiale e deve avere a disposizione un fischietto per segnalazioni regolamentari.

1.4.2 Il **referente per il punteggio**, il **cronometrista** e, se previsto, il **supervisore per la revisione video** sono anch'essi posizionati al tavolo ufficiale.

1.4.3 I **coach** devono essere posizionati **all'esterno della zona di sicurezza**, su lati opposti del tatami, rivolti verso il tavolo ufficiale.

In caso di necessità logistiche, entrambi possono essere posizionati dallo stesso lato. Se è prevista la revisione video, devono essere nominati anche i referenti tecnici dei coach.

1.4.4 In presenza di tatami rialzati, i coach devono trovarsi **fuori dall'area di gara, alle spalle dei rispettivi atleti**.

TITOLO 2 – Abbigliamento e protezioni

2.1 – Divisa ufficiale per arbitri e giudici

2.1.1 – Ufficiali di gara

Gli ufficiali di gara devono indossare la divisa ufficiale ASI, composta da:

- Giacca blu scuro a un solo petto
- Pantaloni grigio chiaro, senza risvolti
- Camicia bianca a maniche corte
- Scarpe nere senza lacci e calzini scuri
- Cravatta ASI
- Fischietto nero con cordino sobrio

2.1.2 – Accessori consentiti

Sono ammessi esclusivamente:

- Fede nuziale
- Copricapo religioso approvato
- Fermacapelli semplici
- Trucco discreto, capelli raccolti sopra le spalle
- Tacco massimo 4 cm

È fatto divieto assoluto di indossare o utilizzare dispositivi elettronici personali (smartwatch, telefoni, auricolari, ecc.) sul tatami o nelle aree di servizio arbitrale.

2.1.3 – Obbligatorietà della divisa

L'uniforme è obbligatoria in tutte le gare, briefing e attività ufficiali.

2.1.4 – Eventi multisportivi

In eventi multisportivi con divisa unificata, può essere adottata un'uniforme alternativa approvata dall'organizzazione ASI.

2.1.5 – Eccezioni per condizioni particolari

In particolari condizioni (ad esempio temperature elevate), il responsabile arbitrale può autorizzare l'uso senza giacca.

2.1.6 – Sanzioni

Gli arbitri non in regola con queste disposizioni possono essere esclusi dalla competizione.

2.2 – Requisiti di abbigliamento per gli atleti

2.2.1 – Karate-gi

Ogni atleta deve indossare un karate-gi bianco conforme alle regole ASI, privo di decorazioni personali, con le seguenti eccezioni:

- Emblema del club (max 12x8 cm o 10x10 cm) sul lato sinistro del petto
- Etichette originali del produttore
- Dorsale identificativo fornito dall'organizzazione (se previsto)
- Sponsor sulla manica destra (max 15x10 cm)

In gare a squadre, è ammesso l'uso di karate-gi di marche diverse tra i componenti.

2.2.2 – Cintura

Cintura rossa o blu, fornita o assegnata dall'organizzazione. Deve essere:

- Larga circa 5 cm
- Lunga abbastanza da lasciare almeno 15 cm per lato dopo il nodo
- Priva di ricami, scritte o loghi pubblicitari

2.2.3 – Specifiche del karate-gi

- La giacca deve coprire i fianchi, senza superare i $\frac{3}{4}$ delle cosce
- I lacci devono essere ben annodati all'inizio dell'incontro
- Le maniche devono arrivare almeno a metà dell'avambraccio e non oltrepassare la piega del polso
- I pantaloni devono coprire almeno due terzi della tibia e non arrivare alle caviglie
- È vietato arrotolare maniche o pantaloni
- Le atlete possono indossare sotto la giacca una maglietta bianca semplice

2.2.4 – Capelli e accessori

I capelli devono essere ordinati e raccolti. Non sono ammessi:

- Fermagli metallici
- Nastri decorativi, mollette o accessori vistosi

Sono ammessi al massimo due elastici semplici.

2.2.5 – Copricapo religioso

Per motivi religiosi, è consentito indossare un copricapo sobrio (nero o bianco), approvato dall'organizzazione, che copra solo i capelli.

2.2.6 – Sicurezza personale

- Le unghie devono essere corte.

- È vietato indossare oggetti metallici.
- L'uso di apparecchi ortodontici deve essere approvato da arbitro e medico. La responsabilità è dell'atleta o, se minorenne, del coach o di chi ne ha la tutela.

2.3 – Requisiti di abbigliamento per i coach

Al fine di garantire ordine, uniformità e decoro a bordo tatami, i coach sono tenuti a rispettare specifici requisiti di abbigliamento:

2.3.1 – Tuta sociale

I coach devono indossare la **tuta sociale ufficiale della propria società**, composta da giacca e pantaloni coordinati.

2.3.2 – Maglietta sociale

È ammessa la maglietta sociale o tecnica con i colori del club, purché ordinata e conforme allo stile sportivo.

2.3.3 – Scarpe

Le scarpe devono essere sportive.

2.3.4 – Abbigliamento non consentito

Non sono ammessi jeans, pantaloncini, sandali, abbigliamento casual o non riconducibile all'uniforme sociale.

2.3.5 – Accessori

È vietato indossare accessori vistosi durante la permanenza a bordo tatami.

2.3.6 – Sanzioni

L'organizzazione di gara si riserva di allontanare i coach che non rispettino le norme di abbigliamento.

Nota: La tuta sociale rappresenta l'identità e il senso di appartenenza del club, oltre a garantire riconoscibilità e professionalità nell'ambito della competizione.

2.4 – Protezioni obbligatorie

2.4.1 – Elenco delle protezioni

Le protezioni obbligatorie per tutti gli atleti sono:

- Guantini del colore assegnato (rosso o blu)
- Paradenti
- Paratibie e parapiedi abbinati al colore di gara
- Conchiglia protettiva per atleti maschi
- Caschetto protettivo per Esordienti (under 14)
- **Corpetto protettivo per atleti sotto i 14 anni (obbligatorio)**

2.4.2 – Corpetto per altre categorie

Per le categorie dai 14 anni in su, l'uso del corpetto protettivo è facoltativo.

Se utilizzato, deve essere indossato sotto la giacca del karate-gi.

2.4.3 – Omologazioni

Tutte le protezioni devono essere approvate da ASI o indicate nel regolamento gara.

Le atlete possono indossare un paraseno sotto il corpetto, a meno che non sia già integrato.

2.4.4 – Occhiali e lenti

Gli occhiali non sono ammessi.

Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate sotto piena responsabilità dell'atleta.

2.4.5 – Apparecchi ortodontici

L'uso di apparecchi ortodontici è consentito solo previa assunzione di responsabilità da parte dell'atleta (o del coach, se minorenne).

2.4.6 – Abbigliamento non conforme

È vietato presentarsi con abbigliamento o accessori non previsti dal regolamento.

2.4.7 – Controllo dell'equipaggiamento

Prima di ogni incontro, il personale tecnico deve verificare l'idoneità dell'equipaggiamento di ciascun atleta.

2.4.8 – Bendaggi e supporti sanitari

L'uso di bendaggi, fasce o supporti sanitari richiede l'autorizzazione dell'arbitro e del medico di gara.

2.4.9 – Limitazioni fisiche

Atleti con deformità o amputazioni che impediscano il corretto utilizzo delle protezioni o mettano a rischio l'integrità fisica propria o altrui non possono partecipare. In caso di dubbio, decide il medico.

2.4.10 – Termini per la regolarizzazione

Se un atleta si presenta con equipaggiamento non conforme, ha 2 minuti per mettersi in regola.

- Se non rispetta il tempo limite, sarà squalificato (Hansoku).
- Se rientra nei tempi, potrà gareggiare regolarmente e il coach potrà restare al bordo tatami.

TITOLO 3 – ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI DI KUMITE

3.1 Definizioni

3.1.1

Con “incontro” si intende un combattimento individuale tra due atleti.

3.1.2

Il termine “match” indica l’insieme degli incontri disputati tra i componenti di due squadre.

3.1.3

Con “gruppo” si designano gli atleti o le squadre che partecipano a una fase a gironi (round robin).

3.1.4

Con “pool” si intende ciascuna metà dei partecipanti in una categoria, che determina il percorso di qualificazione fino alle finali.

3.2 Controllo del peso

3.2.1 Peso di prova

Gli atleti possono utilizzare le bilance ufficiali per prove libere a partire da un’ora prima dell’inizio della pesatura ufficiale.

3.2.2 Peso ufficiale

a) *Luogo*: sede definita dal Comitato Organizzatore (palazzetto o struttura ricettiva ufficiale), con locali distinti per uomini e donne.

b) *Bilance*: elettroniche, calibrate, almeno 4 unità, con rilevazione al decimale.

c) *Orario*: da effettuarsi entro il giorno precedente la gara, salvo diversa comunicazione.

Assenza o peso fuori categoria = squalifica (KIKEN).

d) *Tolleranze*: 0,2 kg per gli uomini e 0,5 kg per le donne.

e) *Procedura*:

- **pesatura atleta per atleta;**
- **divieto di coach in sala peso;**
- **documento e accredito obbligatori;**
- **controllo in biancheria intima;**
- **registrazione del peso con un solo decimale;**
- **divieto assoluto di fotografie, video o dispositivi elettronici.**

3.3 Formati di gara

3.3.1

Le competizioni di kumite possono essere organizzate sia in forma individuale (suddivise per genere, classi di età e categorie di peso), sia in forma a squadre (suddivise per genere, senza categorie di peso). I sistemi di svolgimento previsti sono i seguenti:

- a) **Eliminazione diretta con ripescaggio**: utilizzata per competizioni individuali e a squadre; è il sistema ordinario, salvo diversa disposizione.
- b) **Gironi (round robin) con successiva eliminazione diretta**: gli atleti o le squadre vengono suddivisi in gruppi e i migliori accedono alla fase finale a eliminazione diretta.
- c) **Round robin con due pool**: adottato principalmente in eventi sportivi multidisciplinari, dove i vincitori delle due pool si incontrano in finale.

3.3.2

Il sistema a eliminazione diretta con ripescaggio costituisce la modalità standard di gara, salvo che un regolamento particolare o il bollettino ufficiale della competizione dispongano diversamente.

3.3.3

Per manifestazioni di rilievo nazionale o internazionale promosse da ASI, può essere previsto il sistema round robin con eliminazione diretta successiva, al fine di garantire un confronto più equilibrato e una maggiore valorizzazione dei partecipanti.

3.3.4

Nei giochi sportivi multidisciplinari (quali eventi continentali, nazionali o altre rassegne multisportive), il format di gara viene definito di volta in volta dal Comitato Organizzatore, tenendo conto delle specificità dell'evento e delle limitazioni di partecipazione. Generalmente viene adottato il sistema a due pool, con finale tra i vincitori delle rispettive pool.

3.3.5

Nelle categorie di peso con un numero ridotto di atleti (ad esempio 3 iscritti), o nelle competizioni a squadre con un numero limitato di squadre (ad esempio 3 partecipanti), si adotta il sistema "girone all'italiana" in cui ciascun partecipante o squadra affronta tutti gli avversari (es. abbinamenti 1-2, 2-3, 3-1).

3.4 Composizione delle squadre

3.4.1

Squadre maschili: fino a 5 incontri per match, con minimo 3 atleti effettivi. Sono ammesse riserve fino al limite massimo di 7-8 componenti totali.

3.4.2

Squadre femminili: fino a 3 incontri per match, con minimo 2 atlete effettive. Sono ammesse riserve fino a 4-5 componenti totali.

3.4.3

La squadra può scegliere liberamente l'ordine dei combattenti e variarlo a ogni turno.

3.4.4

La mancata disputa di tutti gli incontri previsti comporta l'annullamento dei risultati ottenuti.

3.5 Ordine di combattimento delle squadre

3.5.1

Prima di ogni match, un rappresentante ufficiale della squadra deve consegnare al tavolo di giuria il modulo ufficiale con l'elenco dei componenti e l'ordine di combattimento.

3.5.2

Il modulo può essere consegnato dal coach o da un atleta designato. Il coach deve essere chiaramente identificabile; in caso contrario, la consegna può essere respinta. La lista deve riportare:

- **il nome della società o della delegazione,**
- **il colore di cintura assegnato per il match,**
- **i nominativi e i numeri di gara dei componenti,**
- **la firma del coach o del delegato responsabile.**

3.5.3

I coach devono consegnare agli ufficiali addetti il proprio accredito e quello degli atleti. Durante il match, il coach deve rimanere seduto nell'area prevista e non può interferire con lo svolgimento dell'incontro con parole o gesti.

3.5.4

All'inizio del match la squadra deve presentarsi schierando solo gli atleti effettivamente impegnati in quel turno. Gli altri componenti e il coach devono rimanere nell'area riservata.

3.5.5

L'ordine di combattimento può essere modificato a ogni turno, purché la variazione sia comunicata per iscritto prima dell'inizio del turno stesso. Una volta consegnato il modulo, l'ordine resta valido fino al termine del turno.

3.5.6

Se una squadra modifica la formazione o l'ordine dei combattenti senza preventiva comunicazione scritta, viene squalificata (SHIKKAKU).

3.5.7

Se per errore scendono sul tatami atleti sbagliati, l'incontro è dichiarato nullo, indipendentemente dal risultato ottenuto. Per prevenire tali errori, al termine di ogni incontro il Supervisore del Punteggio deve confermare il vincitore insieme al tecnico software.

3.5.8

In caso di squalifica di un atleta (KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU), il suo punteggio viene annullato e l'incontro è registrato con il risultato di 8-0 a favore della squadra avversaria (punti attribuiti come YUKO).

3.6 Sistema a gironi (round robin)

3.6.1

Nelle competizioni che prevedono il sistema a gironi, i partecipanti vengono suddivisi in gruppi. Il vincitore di ciascun gruppo accede alle fasi successive a eliminazione diretta (quarti di finale, semifinali e finale).

3.6.2

Il numero di gruppi e la loro composizione dipendono dal totale dei partecipanti iscritti alla categoria. In caso di necessità, il Comitato Organizzatore definisce la distribuzione con criteri di equilibrio tecnico.

In base al numero degli Atleti (32 o meno) la distribuzione nei gruppi viene regolata secondo la seguente tabella:

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

3.6.3

Se un atleta viene squalificato, oppure per qualsiasi motivo non completa tutti gli incontri

previsti nel round robin, i punti ottenuti negli incontri disputati e quelli in corso vengono annullati, con conseguente azzeramento del punteggio gara. Fa eccezione il caso in cui l'atleta non porti a termine soltanto l'ultimo incontro del girone: in tale circostanza, i risultati precedentemente acquisiti restano validi.

3.6.4

La classifica di ogni gruppo è determinata in base ai punti gara conquistati:

- **3 punti per la vittoria;**
- **1 punto in caso di pareggio con punti realizzati;**
- **0 punti in caso di pareggio senza punti o di sconfitta.**

3.6.5

I vincitori delle semifinali disputano la finale valida per l'assegnazione della medaglia d'oro e della medaglia d'argento.

3.6.6

Gli atleti che hanno perso contro i finalisti nei quarti di finale e nelle semifinali disputano gli incontri per l'assegnazione delle medaglie di bronzo. Sono previste due finali per il terzo posto: una per i gruppi 1–4 e una per i gruppi 5–8.

3.7 Funzione del Coach

3.7.1

I coach devono essere regolarmente accreditati da ASI e riconosciuti dal Comitato Organizzatore.

3.7.2

Devono mantenere un comportamento corretto e non interferire con lo svolgimento degli incontri.

3.7.3

La violazione delle norme comporta sanzioni fino alla squalifica della squadra.

TITOLO 4 – IL GRUPPO ARBITRALE

4.1 Struttura del gruppo arbitrale

Ogni incontro di kumite è diretto da un **Arbitro Centrale (Shushin)**, assistito da **quattro Giudici d'angolo (Fukushin)**.

Il corretto svolgimento è inoltre garantito da un **Supervisore dell'Incontro (Kansa)** e da un **Supervisore del Punteggio**.

Gli Ufficiali di Gara non devono appartenere alla stessa società sportiva degli atleti né avere legami che possano compromettere l'imparzialità. Qualsiasi possibile conflitto d'interesse va dichiarato in anticipo.

4.2 Assegnazione agli incontri

Gli Ufficiali vengono distribuiti ai tappeti dalla **Commissione Arbitrale**, in base a criteri di rotazione, competenza ed effettiva presenza al briefing pre-gara.

Nelle fasi eliminatorie, ogni incontro prevede un Arbitro Centrale, quattro Giudici, un Kansa e un Supervisore del Punteggio.

Nelle fasi finali, i Commissari di Tappeto propongono una rosa di Ufficiali dalla quale la Commissione seleziona i gruppi arbitrali, privilegiando esperienza ed equilibrio.

4.3 Figure di supporto

Per agevolare la gestione della gara, la Commissione nomina ulteriori Ufficiali:

- un **Commissario di Tappeto**,
- tre **Assistenti Commissario**,
- un **Segnapunti/Cronometrista**,
- due **Assistenti Kansa**, incaricati di verificare l'equipaggiamento degli atleti e la regolarità del karate-gi.

Se non sono presenti Assistenti Kansa, tale responsabilità ricade direttamente sul Kansa.

4.4 Cerimoniale e sostituzioni

All'inizio di ogni incontro l'Arbitro Centrale prende posto sul bordo dell'area di gara, con due Giudici a sinistra e due a destra.

Dopo i saluti formali, ciascun Ufficiale assume la propria posizione.

In caso di sostituzione dell'intero gruppo arbitrale, gli uscenti salutano ordinatamente e lasciano l'area.

Se viene cambiato un singolo Giudice, il subentrante lo raggiunge, si scambiano il saluto e prendono posto.

Negli incontri a Squadre, le posizioni dell'Arbitro e dei Giudici possono ruotare di volta in volta, salvo che un Ufficiale non abbia la qualifica necessaria per svolgere il ruolo di Arbitro Centrale, nel qual caso resta come Giudice.

4.5 Sistema con due Giudici

Se le circostanze lo richiedono, un incontro può essere condotto da un Arbitro Centrale con il supporto di soli due Giudici d'angolo, restando invariata la presenza del Kansa e del Supervisore del Punteggio.

TITOLO 5 – DURATA DI UN INCONTRO

5.1 Tempi di gara

La durata effettiva di un incontro di kumite è così stabilita:

- **Categorie Seniores** (maschile e femminile): 3 minuti.
- **Categorie Under 21** (maschile e femminile): 3 minuti.
- **Categorie Juniores e Cadetti** (maschile e femminile): 2 minuti.
- **Categorie fino a 14 anni**: 1 minuto e 30 secondi.

5.2 Eventuali deroghe

Nelle competizioni con numero elevato di iscritti, la durata degli incontri può essere ridotta (da 3 a 2 minuti, oppure da 2 a 1 minuto e 30 secondi).

Tale deroga deve essere comunicata preventivamente ai Tecnici e agli Arbitri nel corso del briefing iniziale.

5.3 Gestione del tempo

Il tempo inizia con il comando di avvio dell'Arbitro Centrale e si interrompe ad ogni ordine di sospensione ("Yame") o al segnale di fine tempo.

Il Cronometrista segnala gli ultimi 30 secondi con un avviso acustico breve e dichiara la conclusione del tempo regolamentare con due segnali consecutivi.

Il segnale di "fine tempo" coincide con la chiusura effettiva dell'incontro.

5.4 Recupero tra gli incontri

Gli atleti hanno diritto ad un tempo di recupero pari alla durata dell'incontro appena sostenuto.

In caso di necessità di cambio delle protezioni (ad esempio sostituzione del colore), il tempo di recupero minimo è fissato in 5 minuti.

TITOLO 6 – KIKEN (MANCATA PRESENTAZIONE O RITIRO)

6.1 Definizione

Il **Kiken** viene applicato quando un atleta o una squadra:

- non si presenta al momento della chiamata,
- non è in grado di iniziare l'incontro,
- si ritira volontariamente durante il combattimento,
- viene ritirato per decisione del Medico di Gara.

Il ritiro può derivare da infortunio non imputabile ad azioni scorrette dell'avversario.

6.2 Mancata presentazione

Un atleta o una squadra che non si presenta al momento della chiamata ufficiale è squalificato per Kiken dalla categoria in corso.

Per garantire la massima correttezza, la chiamata viene effettuata tre volte:

- la **prima chiamata**,
- la **seconda chiamata** dopo almeno 1 minuto,
- la **terza e ultima chiamata** dopo almeno 1 ulteriore minuto.

La mancata presenza anche alla terza chiamata comporta la squalifica definitiva.

Negli incontri a squadre, l'incontro non disputato viene registrato con il punteggio di **8-0 (conteggiato come Yuko)** a favore della squadra avversaria.

Nel round-robin individuale, il punteggio è fissato a **4-0 (Yuko)** a favore dell'avversario.

6.3 Tipologie di Kiken

- **Kiken volontario (K)**: l'atleta o la squadra non si presenta senza giustificato motivo. In questo caso non è previsto recupero né inserimento in classifica.
- **Kiken medico (KM)**: l'atleta viene ritirato per decisione del medico, con esclusione dalla prosecuzione della gara, ma mantiene la registrazione del risultato già acquisito e viene inserito in classifica.
- **Kiken giustificato (KK)**: il ritiro avviene per cause indipendenti dalla volontà dell'atleta (decisione arbitrale, malfunzionamento tecnico, necessità documentata di abbandonare la sede, ecc.). Anche in questo caso l'atleta non prosegue nella gara, ma compare regolarmente in classifica.

6.4 Assegnazione dei punti

I punti ottenuti dall'avversario a seguito di un Kiken vengono sempre conteggiati come **Yuko**.

6.5 Ambito di applicazione

Il Kiken riguarda esclusivamente la categoria in cui è stato comminato. L'atleta o la squadra possono comunque partecipare ad altre categorie della stessa manifestazione, se previste.

6.6 Procedura arbitrale

Quando l'Arbitro Centrale dichiara un Kiken:

1. indica con il dito il lato dell'atleta o della squadra che non si è presentato/a o si è ritirato/a,
2. annuncia "Aka Kiken" o "Ao Kiken",
3. proclama quindi "Aka no Kachi" o "Ao no Kachi", accompagnando l'annuncio con il gesto di vittoria (Kachi) a favore dell'avversario

TITOLO 7 – INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DEGLI INCONTRI

7.1 Terminologia e gestualità

La terminologia e la gestualità adottate dall'Arbitro e dai Giudici sono quelle stabilite dal regolamento tecnico arbitrale nazionale.

7.2 Cerimonia del saluto

All'inizio di ogni turno l'Arbitro invita gli atleti e i colleghi ad eseguire la cerimonia del saluto:

- inchino verso il pubblico ("Shomen ni rei"),
- saluto reciproco tra arbitri e atleti ("Otagai ni rei").

Alla conclusione dell'incontro la cerimonia è ripetuta in ordine inverso.

7.3 Avvio dell'incontro

Dopo il saluto iniziale, l'Arbitro e i Giudici assumono le rispettive posizioni.
I atleti, schierati frontalmente nelle aree loro assegnate, si inchinano reciprocamente.
L'Arbitro dichiara l'inizio con il comando "**Shobu Hajime!**".

7.4 Comportamento degli atleti

I atleti devono eseguire un inchino corretto sia all'inizio che al termine dell'incontro.
Un cenno del capo superficiale è considerato inadeguato e mancante di rispetto.

7.5 Interruzioni

L'Arbitro interrompe l'incontro con il comando "**Yame!**".
Se necessario, gli atleti tornano alle posizioni di partenza con il comando "**Moto no Ichi**".

7.6 Attribuzione dei punti

Per assegnare un punto, l'Arbitro:

1. identifica l'atleta (Aka o Ao),
2. indica l'area bersaglio (Jodan o Chudan),
3. dichiara il tipo di punteggio (Yuko, Waza-ari, Ippon) con la gestualità prescritta.

L'incontro riprende con il comando **“Tsuzukete Hajime!”**.

7.7 Vittoria per differenza punti

Quando un atleta ottiene **otto punti di vantaggio**, l'Arbitro ferma l'incontro, assegna l'ultimo punto e proclama la vittoria con il comando **“Aka/Ao no Kachi”**.

7.8 Vittoria a tempo scaduto

Allo scadere del tempo regolamentare, vince l'atleta con il maggior numero di punti. L'Arbitro solleva il braccio dalla parte del vincitore e annuncia **“Aka/Ao no Kachi”**.

7.9 Parità di punteggio

Se l'incontro termina in parità, l'Arbitro annuncia **“Hantei”** e dà il segnale con il fischietto. I Giudici esprimono immediatamente la loro decisione.

In caso di parità di voti (2–2), l'Arbitro decide il vincitore e lo proclama con il comando **“Aka/Ao no Kachi”**.

7.10 Altre cause di interruzione

L'Arbitro interrompe momentaneamente l'incontro nelle seguenti situazioni:

- a) uno o entrambi gli atleti escono dall'area di gara (salvo il caso di tecnica valida immediata sull'avversario in uscita);
 - b) un atleta deve sistemare karate-gi o protezioni;
 - c) infrazione al regolamento;
 - d) infortunio, malore o altre condizioni che richiedono valutazione medica;
 - e) presa sull'avversario senza immediata tecnica o proiezione;
 - f) caduta o proiezione senza immediata tecnica da punto;
 - g) fase di clinch prolungata senza tecnica né proiezione, o mancata risposta al comando **“Wakarete”**;
 - h) contatto corpo a corpo senza tentativo di tecnica, con mancata obbedienza al comando **“Wakarete”**;
 - i) azione a terra con colluttazione non conforme;
 - j) segnalazione di punto per lo stesso atleta da parte di due o più Giudici;
 - k) qualsiasi altra infrazione o situazione di rischio che richieda sospensione;
 - l) richiesta di intervento da parte del Kansa o del Commissario di Tappeto;
 - m) ogni altra ragione ritenuta necessaria dall'Arbitro.
-

7.11 Errori di cronometraggio

Se un incontro inizia senza che il tempo venga correttamente avviato e successivamente viene interrotto, il tempo restante è determinato in accordo con i Coach delle due parti. Una volta raggiunto l'accordo, tale durata non può più essere contestata.

TITOLO 8 – PUNTEGGIO

8.1 Assegnazione del punto

Un punto viene attribuito quando almeno due Giudici lo segnalano, oppure quando l'Arbitro Centrale, in accordo con le segnalazioni dei Giudici, ritenga valida la tecnica.

8.2 Tecniche valide

Il punteggio può essere realizzato tramite tecniche di karate tradizionale, portate con mani o piedi, eseguite con controllo e dirette esclusivamente alle aree consentite.

8.3 Priorità della tecnica

In ogni scambio viene premiata soltanto la **prima tecnica valida**, salvo nel caso di combinazioni corrette, in cui viene attribuito il punteggio relativo alla tecnica di maggior valore.

8.4 Aree di punteggio

Sono considerate valide:

- **Chudan:** zona del tronco dal bacino fino alle clavicole (escluse le spalle).
 - **Jodan:** zona sopra le clavicole, compreso il capo, ad esclusione della gola.
-

8.5 Criteri di validità della tecnica

Una tecnica è ritenuta valida se valutata come potenzialmente efficace e se rispetta i seguenti criteri:

1. **Buona forma:** corretta esecuzione tecnica.
 2. **Atteggiamento sportivo:** assenza di intenzione lesiva.
 3. **Applicazione vigorosa:** velocità, precisione ed energia.
 4. **Consapevolezza e controllo:** mantenimento della guardia e dell'attenzione durante e dopo l'esecuzione.
 5. **Scelta di tempo:** corretta sincronizzazione.
 6. **Distanza corretta:** idoneo posizionamento rispetto al bersaglio.
-

8.6 Tipologia di punteggio

- **Yuko (1 punto):** pugni (tsuki) o percussioni (uchi) validi a Chudan o Jodan.
 - **Waza-ari (2 punti):** calci validi a Chudan.
 - **Ippon (3 punti):** calci validi a Jodan, oppure qualsiasi tecnica realizzata su un avversario che abbia parte del corpo (diversa dai piedi) a contatto col tappeto, eccetto la posizione in appoggio su un ginocchio (Hiza-gamae).
-

8.7 Controllo delle tecniche e modalità di contatto

- Le tecniche portate a **Chudan** devono essere controllate in modo da non arrecare danno all'avversario. La perdita momentanea di fiato non costituisce automaticamente mancanza di controllo.
 - Le tecniche portate a **Jodan** sono considerate valide se:
 - arrivate con distanza minima di sicurezza (2 cm per le braccia, 5 cm per le gambe),
 - oppure eseguite a **skin touch** (contatto epidermico leggerissimo), purché non ci sia trasferimento di energia né spostamento del caschetto.
 - Il contatto alla gola non è in alcun caso consentito.
-

8.8 Applicazione per tutte le categorie

Il **contatto epidermico controllato (skin touch)** è ammesso in **tutte le categorie**.

Rimangono comunque valide anche le tecniche eseguite a distanza, se ritenute efficaci e conformi ai criteri di valutazione.

8.9 Tecniche al limite del tempo

Le tecniche eseguite correttamente **nell'istante in cui termina il tempo** sono considerate valide.

8.10 Tecniche non valide

Una tecnica non è da considerarsi valida quando:

- a) è eseguita dopo il segnale di fine tempo o dopo il comando "Yame";
- b) è eseguita dopo il comando "Wakarete" e prima del comando "Tsuzukete Hajime";
- c) l'autore si trova fuori dall'area di gara (Jogai);
- d) segue un'infrazione, salvo Jogai;
- e) l'atleta, dopo l'esecuzione, si gira di spalle all'avversario;

f) è realizzata violando il regolamento (contatto eccessivo, trattenuta, stratonamento, ecc.).

8.11 Valutazione da parte dei Giudici

Un punto può essere segnalato anche se il Giudice non osserva direttamente l'impatto, purché la tecnica sia stata eseguita correttamente e sia chiaramente percepibile che non è stata ostacolata nel raggiungere il bersaglio.

TITOLO 9 – COMPORTAMENTI PROIBITI

9.1 Tipologie di infrazioni

9.1.1

Sono considerati comportamenti proibiti:

1. Tecniche che determinano un contatto eccessivo, in relazione all'area attaccata, e qualsiasi tecnica a contatto con la gola.
2. Attacchi diretti alle braccia, alle gambe, all'inguine, alle articolazioni o al collo del piede.
3. Attacchi al volto con tecniche a mano aperta.
4. Tecniche eseguite dopo il comando "Wakarete" e prima che sia stato annunciato "Tsuzukete Hajime".
5. Tecniche di proiezione pericolose o comunque vietate.
6. Simulare o accentuare in maniera evidente un infortunio.
7. Uscite dall'area di gara (Jogai) non causate dall'avversario o avvenute in assenza di un punto segnato.
8. Comportamenti che espongono l'atleta a rischio di colpi o lesioni per mancanza di difesa adeguata (**Mubobi**).
9. Evitare deliberatamente il combattimento per impedire l'attacco dell'avversario.
10. **Passività**: non ingaggiare il combattimento (non applicabile negli ultimi 15 secondi se l'atleta è in vantaggio).
11. Trattenere, spingere o rimanere a contatto senza tentare tecniche valide o proiezioni.
12. Afferrare l'avversario con entrambe le mani per motivi diversi dall'eseguire una proiezione in risposta a un calcio.
13. Afferrare con una mano il braccio o il karate-gi dell'avversario senza tentare immediatamente una proiezione o una tecnica valida.
14. Tecniche intrinsecamente incontrollabili o pericolose, e attacchi privi di controllo effettivo.
15. Colpi simulati o reali portati con testa, gomiti o ginocchia.
16. Parlare, provocare, non obbedire agli ordini dell'Arbitro, tenere un atteggiamento scorretto verso gli Ufficiali di Gara o violare le regole di etichetta.

9.2 Condotta dei Coach e dell'entourage

9.2.1

Il Coach designato per un incontro è l'unico autorizzato ad assistere l'atleta dalla postazione a bordo area.

9.2.2

Gli altri Coach o membri della delegazione non possono interferire, assistere o seguire l'atleta durante l'incontro. In caso di violazione, l'accredito può essere revocato.

9.2.3

Il Coach deve mantenere un comportamento corretto:

- può dare istruzioni all'atleta solo a incontro sospeso,
- non può commentare né contestare le decisioni arbitrali,
- deve evitare atteggiamenti che disturbino il regolare svolgimento della gara.

9.2.4

L'Arbitro Centrale, a suo insindacabile giudizio, può allontanare dall'area di gara un Coach o un membro dell'entourage che si comporti in maniera inappropriata o ostacoli la regolarità dell'incontro. L'incontro non può riprendere fino a quando la situazione non sia ristabilita.

TITOLO 10 – AMMONIZIONI E PENALITÀ

10.1 Ammonizioni non ufficiali

10.1.1

Le ammonizioni non ufficiali hanno lo scopo di agevolare la continuità dell'azione senza interrompere il combattimento. Non sostituiscono le ammonizioni ufficiali: se l'atleta non recepisce i richiami, l'Arbitro deve procedere con le sanzioni formali.

10.1.2 Tipologie

- **Tsuzukete** (invito a combattere): sollecitare gli atleti ad ingaggiare l'azione, con apposito gesto e comando.
- **Wakarete** (interruzione del clinch): interrompere una fase di lotta o clinch prolungato, separare gli atleti e ordinare la ripresa con "Tsuzukete Hajime".

10.1.3–10.1.6 Regole operative

- Se il comando "Wakarete" viene impartito, eventuali tecniche portate nello stesso istante non vengono premiate ma non comportano penalità, salvo mancanza di controllo.
- Dopo "Wakarete", l'Arbitro deve assicurarsi che vi sia distanza di sicurezza prima di ordinare la ripresa.
- Non può essere annunciato "Tsuzukete" a meno che non vi sia distanza sufficiente, e comunque non negli ultimi 15 secondi dell'incontro.

10.2 Ammonizioni ufficiali

10.2.1

Sono previste due forme di ammonizione ufficiale:

- **Chui (Ammonizione)**: può essere comminata fino a tre volte per infrazioni minori che non compromettono le possibilità di vittoria dell'atleta.
- **Hansoku Chui (Avvertimento di squalifica)**: viene comminata per infrazioni più gravi che riducono le possibilità di vittoria, o quando un atleta commette un'ulteriore infrazione dopo aver già ricevuto tre Chui.

10.3 Penalità

10.3.1 Tipologie

- **Hansoku (Squalifica dall'incontro):** si applica per infrazione grave o dopo un Hansoku Chui già comminato.
- **Shikkaku (Squalifica dalla gara):** esclude l'atleta dall'intera manifestazione, comprese eventuali altre categorie. È comminata nei casi di disobbedienza all'Arbitro, azioni malevole premeditate, comportamenti antisportivi o lesivi della dignità del karate.

10.3.2 Effetti sull'incontro

Se entrambi gli atleti vengono squalificati con Hansoku o Shikkaku, non vi è alcun vincitore. L'avversario del turno successivo passa di diritto al turno successivo.

10.3.2 bis Classificazione in caso di doppia squalifica

Quando due atleti vengono squalificati nello stesso incontro:

- se avviene nei turni eliminatori iniziali, entrambi vengono classificati nella stessa posizione corrispondente al turno raggiunto;
- in caso di semifinale, entrambi vengono classificati al 5° posto.
In tali situazioni, vengono recuperati i perdenti dei turni precedenti, con i seguenti criteri di priorità:
 - a) atleta con maggior punteggio al momento della squalifica;
 - b) in caso di parità, atleta che deteneva il Senshu;
 - c) in caso di ulteriore parità, atleta con maggior numero di Ippon/Waza-ari;
 - d) in caso di ulteriore parità, atleta con maggior numero di punti nell'incontro precedente;
 - e) se persiste la parità, atleta che ha affrontato l'avversario più giovane tra i due squalificati.

10.3.3 Condotta grave

Azioni antisportive o violazioni della disciplina, commesse da atleti o entourage dentro o fuori dall'area di gara, possono determinare provvedimenti disciplinari aggiuntivi da parte degli organi competenti.

10.3.4 Consultazione arbitrale (Shugo)

Prima di dichiarare una squalifica (Hansoku o Shikkaku), l'Arbitro può convocare i Giudici per una breve consultazione.

10.3.4 bis

La consultazione arbitrale è obbligatoria nei casi di squalifica per somma di ammonizioni o penalità particolari (Hansoku, Shikkaku, Kiken per Mubobi).

10.4 Applicazione pratica delle sanzioni

- **10.4.1 Contatto eccessivo:** può essere sanzionato con Chui se non compromette le possibilità di vittoria.
- **10.4.2 Contatto con infortunio:** ogni tecnica che provochi un infortunio deve essere sanzionata con ammonizione o penalità, salvo sia colpa del ricevente.
- **10.4.3 Osservazione dell'infortunato:** l'Arbitro deve valutare con attenzione prima di decidere, verificando eventuali aggravamenti o simulazioni.
- **10.4.4 Reazioni esagerate:** esagerazioni lievi → Chui; più marcate → Hansoku Chui; simulazioni gravi → Hansoku o Shikkaku.
- **10.4.5 Simulazione di infortunio:** lieve → Chui; evidente → Hansoku Chui; grave → Shikkaku. Se la simulazione riguarda un'azione premiata con punto, la sanzione minima è Hansoku Chui.
- **10.4.6 Contatto alla gola:** sempre sanzionato con ammonizione o penalità.
- **10.4.7–10.4.12 Tecniche di proiezione:** sono consentite le spazzate e le proiezioni controllate al di sotto delle spalle; proibite le proiezioni "di sacrificio". È consentito trattenere la gamba dell'avversario in caso di calcio, afferrare per proiettare o trattenere per attutire la caduta. Sono vietate prese sotto la cintola per sollevare.
- **10.4.13 Jogai (uscita dal tappeto):** sanzionata se avviene senza spinta o proiezione da parte dell'avversario e senza aver segnato punto.
- **10.4.14 Mubobi (autoesposizione):** se l'atleta si espone a rischio per negligenza (girarsi, abbassare la guardia, fermarsi prima del comando "Yame"), riceve ammonizione o penalità. La mancata protezione conchiglia dopo dichiarazione mendace comporta Shikkaku.
- **10.4.15 Passività:** assenza di iniziativa in condizioni di svantaggio. Non applicabile nei primi e negli ultimi 15 secondi.
- **10.4.16 Evitare il combattimento:** arretramenti passivi, clinch o uscita dal tappeto per impedire punti → sanzione fino a Hansoku Chui e perdita del Senshu negli ultimi 15 secondi.
- **10.4.17 Disobbedienza:** rifiuto di seguire gli ordini dell'Arbitro o atteggiamento gravemente irrispettoso → Shikkaku immediato.

10.5 Comportamenti inadeguati e festeggiamenti

Gli atleti devono attenersi al cerimoniale di saluto e a un comportamento rispettoso. Festeggiamenti eccessivi, gesti provocatori o esternazioni politiche/religiose sono proibiti e possono comportare sanzioni disciplinari o pecuniarie.

10.6 Incontri a squadre

In caso di Hansoku o Shikkaku di un atleta, il suo punteggio viene azzerato e quello dell'avversario portato automaticamente a 8 punti.

10.7 Sistema round-robin

- **10.7.1 Hansoku:** attribuisce all'avversario la vittoria per 4-0 o per il punteggio maggiore eventualmente acquisito (5-0, 6-0, ecc.).
- **10.7.2 Kiken o Shikkaku:** annullano tutti gli incontri precedenti dell'atleta, salvo si tratti dell'ultimo incontro, nel qual caso i risultati restano validi.

TITOLO 11 – INFORTUNI ED INCIDENTI DURANTE UNA GARA

11.1 Atleti dichiarati inabili a combattere

11.1.1

Un atleta infortunato che vinca un incontro per squalifica dell'avversario non può continuare a gareggiare senza l'autorizzazione del medico di gara.

Tale autorizzazione non può essere concessa in caso di perdita di coscienza, sospetta commozione cerebrale o sintomi neurologici.

11.1.2

Un atleta autorizzato a proseguire che vinca un secondo incontro per squalifica dell'avversario dovuta a infortunio, viene comunque ritirato dalla competizione di kumite.

11.2 Procedura per la gestione degli infortuni

11.2.1

Quando un atleta si infortuna, l'Arbitro interrompe immediatamente l'incontro, chiama il medico alzando la mano e pronunciando chiaramente "Dottore!".

11.2.2

L'atleta infortunato deve uscire dal tappeto per essere visitato, salvo non sia in condizioni di spostarsi.

11.2.3

All'atleta che richiede intervento medico sono concessi **tre minuti** per ricevere cure. Il cronometrista, su indicazione del Commissario di Tappeto, avvia il conteggio.

Se trascorsi i tre minuti il trattamento non è concluso, l'Arbitro, dopo consulto con il medico, decide se dichiarare l'atleta impossibilitato a proseguire o concedere ulteriore tempo in via eccezionale.

11.2.4 Regola dei dieci secondi

Un atleta che cade, viene proiettato o finisce al tappeto e non si rialza perfettamente in piedi entro **dieci secondi** è dichiarato inabile e ritirato da tutte le categorie di kumite della gara.

- In tali casi l'Arbitro interrompe l'incontro, chiama il medico e conta a voce alta in inglese fino a dieci, sollevando un dito per ogni secondo.
- Il medico deve sempre visitare l'atleta prima della ripresa o dell'eventuale ritiro.
- L'esame può avvenire direttamente sul tappeto.
- Il Commissario di Tappeto notifica al tavolo centrale ogni caso di ritiro a seguito di questa regola.

11.2.4 bis

La regola dei dieci secondi si applica **obbligatoriamente** nei casi di:

- trauma cranico,
- perdita di coscienza,
- tecnica Jodan subita con evidenti conseguenze.

Non si applica in caso di caduta derivante da tecnica a Chudan o perdita di equilibrio senza trauma al capo.

11.2.5

Il medico di gara esprime solo il proprio parere circa l'idoneità dell'atleta a continuare. La decisione finale sull'esito dell'incontro (Hansoku, Kiken, Shikkaku) spetta all'Arbitro.

11.2.6

L'Arbitro deve tenere conto di eventuali condizioni pregresse: l'avversario non può essere penalizzato per infortuni non causati dalle sue azioni.

11.2.7

Nelle gare a sistema round-robin, se un atleta viene ritirato per infortunio, tutti i suoi incontri precedenti vengono annullati.

Eccezione: se il ritiro avviene al suo ultimo incontro, il risultato viene mantenuto senza alterare i precedenti.

11.3 Infortunio di entrambi gli atleti

Se entrambi gli atleti si infortunano e, a giudizio del medico, non possono proseguire, l'incontro è deciso come se fosse terminato a tempo scaduto: vince chi ha il punteggio più alto al momento dell'interruzione.

TITOLO 12 – CRITERI DECISIONALI

12.1 Generale

12.1.1

Quando due o più Giudici segnalano un punto per lo stesso atleta, l'Arbitro interrompe l'incontro con il comando "Yame" ed attribuisce il punto. Se l'Arbitro non interviene, il Supervisore dell'Incontro può richiamare l'attenzione con il fischietto.

12.1.2

Se entrambi gli atleti ricevono contemporaneamente due segnalazioni di punto, il punto è attribuito ad entrambi.

12.1.3

Se più Giudici indicano punteggi differenti per la stessa tecnica, viene assegnato il livello di punteggio più alto tra quelli segnalati.

12.1.4

Se vi è disaccordo tra i Giudici, prevale comunque la maggioranza.

12.1.5

Il gruppo arbitrale può spiegare le decisioni soltanto al Presidente di Tappeto, al Responsabile degli Arbitri o alla Giuria d'appello.

12.2 Criteri per decidere il vincitore di un incontro

12.2.1

Un atleta è dichiarato vincitore quando:

- ottiene un vantaggio di otto punti,
- ha più punti dell'avversario al termine del tempo,
- ha pari punteggio ma possiede il vantaggio del primo punto incontrastato (Senshu),
- riceve il giudizio favorevole all'Hantei,
- l'avversario subisce Hansoku, Shikkaku o Kiken.

12.2.2 Senshu (primo punto incontrastato)

Il Senshu è attribuito al atleta che realizza per primo un punto senza che l'avversario ne abbia segnato uno nello stesso scambio.

Se entrambi segnano contemporaneamente, il Senshu non viene assegnato.

12.2.3

Se al termine dell'incontro vi è parità senza Senshu, la vittoria è determinata nell'ordine da:

- a) maggior numero di Ippon,
- b) maggior numero di Waza-ari.

12.2.4

Se anche tali criteri risultano pari, si procede all'Hantei: l'Arbitro e i quattro Giudici votano a maggioranza il vincitore.

12.2.5

Gli incontri individuali non possono terminare in parità, salvo nei match a squadre o nel round-robin, dove è possibile l'annuncio di Hikiwake.

12.2.6–12.2.7 Hantei

La votazione (Hantei) è annunciata dall'Arbitro con due colpi di fischietto. I Giudici esprimono la preferenza, l'Arbitro proclama "Aka/Ao no Kachi" ed eventualmente scioglie situazioni di parità.

12.2.8 Revoca del Senshu

Se un atleta in possesso del Senshu commette infrazione negli ultimi 15 secondi (Jogai, fuga, clinch prolungato, trattenute, ecc.), perde automaticamente il vantaggio. L'Arbitro dichiara l'infrazione, poi annulla il Senshu con il gesto di Torimasen.

12.2.9

Un Senshu revocato negli ultimi 15 secondi non può essere riassegnato.

12.2.11 Doppia squalifica

Se entrambi gli atleti vengono squalificati (Hansoku), il turno successivo viene assegnato d'ufficio all'avversario.

Se ciò avviene in un incontro valido per le medaglie, la vittoria è assegnata sulla base del punteggio maturato prima della squalifica, del Senshu o, in mancanza, tramite Hantei. Nessuna medaglia può essere assegnata a chi riceve Shikkaku.

12.3 Round-robin individuale

12.3.1

Il vincitore del girone è l'atleta con più punti gara (3 per la vittoria, 1 per il pareggio con punteggio).

In caso di parità, si applicano nell'ordine:

1. esito dello scontro diretto,
2. maggior numero di punti realizzati,
3. minor numero di punti subiti,
4. maggior numero di Ippon,
5. minor numero di Ippon subiti,
6. maggior numero di Waza-ari,
7. minor numero di Waza-ari subiti,

8. età più giovane.

Se ancora pari, si procede a sorteggio.

12.3.2

Un atleta squalificato per Hansoku mantiene i risultati ottenuti, ma l'avversario dell'incontro riceve almeno la vittoria per 4-0 (Yuko).

12.3.3

Se un atleta già qualificato subisce Shikkaku, l'avversario successivo accede di diritto al turno seguente.

12.4 Round-robin a squadre

12.4.1

La squadra vincitrice è quella con più punti gara (3 per vittoria, 1 per pareggio con punteggio).

In caso di parità si applicano nell'ordine:

1. esito dello scontro diretto,
2. maggior numero di incontri vinti,
3. maggior numero di punti realizzati,
4. minor numero di punti subiti,
5. maggior numero di Ippon,
6. minor numero di Ippon subiti,
7. maggior numero di Waza-ari,
8. minor numero di Waza-ari subiti,
9. incontro di spareggio tra un rappresentante per squadra (eventualmente deciso all'Hantei).

12.4.2

In caso di ulteriore parità, si applica il criterio dell'età più giovane dei componenti della squadra.

12.5 Eliminazione diretta a squadre

12.5.1

Vince la squadra con maggior numero di incontri individuali vinti. In caso di parità si considera il maggior numero di Ippon/Waza-ari, poi i punti complessivi realizzati.

12.5.2

Se la parità persiste, si disputa un incontro di spareggio. Ogni squadra può designare liberamente un proprio atleta, anche se già sceso in gara.

12.5.3

Se lo spareggio termina in parità, la decisione è presa tramite Hantei.

12.5.4

Quando una squadra ha già ottenuto il numero di vittorie o punti sufficienti per vincere il match, gli incontri rimanenti non si disputano, salvo nel round-robin dove devono essere completati.

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

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

TITOLO 13 – PROTESTA UFFICIALE

13.1 Considerazioni generali

13.1.1

Non è ammessa alcuna protesta contro i giudizi tecnici del Gruppo Arbitrale.

13.1.2

È ammesso presentare protesta esclusivamente in caso di presunta violazione delle regole procedurali.

La protesta può essere presentata solo dal Coach dell'atleta o dal rappresentante ufficiale della Società.

13.1.3

La protesta deve essere redatta per iscritto e consegnata immediatamente dopo la conclusione dell'incontro contestato.

Eccezione: per questioni amministrative è possibile presentarla anche in momenti successivi.

13.1.4

L'intenzione di presentare una protesta deve essere comunicata al Commissario di Tappeto subito dopo l'incontro.

La gara prosegue regolarmente, salvo i casi in cui la protesta riguardi atleti ancora impegnati nella categoria: in tal caso i turni successivi vengono sospesi fino alla decisione della Giuria d'Appello.

13.1.5

Il Coach o rappresentante deve richiedere al Commissario di Tappeto il modulo di protesta, compilarlo e restituirlo firmato insieme alla tassa di protesta di € 100,00 (cento/00 euro).

La tassa deve essere versata contestualmente alla presentazione del modulo; in assenza del versamento, la protesta non è ritenuta valida.

13.1.6

Il modulo deve contenere:

- **nominativi e società degli atleti;**
- **descrizione dettagliata dell'episodio contestato;**
- **indicazione del regolamento che si ritiene violato.**

Le generalità degli Ufficiali di Gara coinvolti sono integrate dal Commissario di Tappeto.

13.1.7

La protesta è accettata solo se formalizzata entro 5 minuti dalla manifestazione dell'intenzione e comunque non oltre 10 minuti dalla fine dell'incontro contestato.

13.1.8

La tassa di protesta, fissata in € 100,00 (cento/00 euro), è restituita in caso di accoglimento della protesta e trattenuta in caso di rigetto.

13.1.9

La Giuria d'Appello non accoglie proteste generiche sulla qualità arbitrale, ma valuta esclusivamente violazioni regolamentari specifiche o errori procedurali.

13.2 Composizione della Giuria d'Appello

13.2.1

La Giuria d'Appello è composta da tre Arbitri senior nominati dalla Commissione Arbitrale o dal Responsabile Arbitrale di gara.

13.2.2

Sono nominati tre membri supplenti, che subentrano in caso di conflitto d'interesse (nazionalità, vincoli familiari, rapporti diretti con le parti o coinvolgimento nell'episodio contestato).

13.3 Procedimento di valutazione

13.3.1

Il Commissario di Tappeto che riceve la protesta convoca immediatamente la Giuria d'Appello e trasmette la documentazione.

13.3.2

La Giuria d'Appello procede senza ritardo ad ascoltare le parti e a raccogliere eventuali elementi utili alla valutazione.

13.3.3

Tutti e tre i membri della Giuria devono esprimere un voto sull'accoglimento o meno della protesta. Non sono ammesse astensioni.

13.4 Esiti della protesta

13.4.1

Se la protesta è respinta, il documento è marcato come "Respinta", firmato dai tre membri e notificato alla parte interessata. La tassa resta incamerata.

13.4.2

Se la protesta è accolta, la Giuria d'Appello può proporre:

- revisione della decisione arbitrale,
- annullamento o ripetizione dell'incontro contestato,
- correzione della classifica di gara,
- segnalazione di eventuali sanzioni per gli ufficiali coinvolti.

13.4.3

L'annullamento di turni o la ripetizione di incontri è considerata misura eccezionale e deve essere adottata solo quando indispensabile per garantire equità.

13.4.4

In caso di accoglimento, la tassa versata è restituita al reclamante.

13.5 Rapporto sull'incidente

13.5.1

La Giuria d'Appello redige un verbale con le motivazioni della decisione (accoglimento o respinta).

13.5.2

Il verbale è firmato dai tre membri e consegnato al Responsabile Arbitrale e alla Commissione Organizzativa della gara.

13.5.3

Il verbale diventa parte integrante degli Atti Ufficiali della manifestazione.

TITOLO 14 – POTERI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA

14.1 Capo degli Arbitri e Commissione Arbitrale

14.1.1

Il Capo degli Arbitri e la Commissione Arbitrale hanno i seguenti compiti:

1. Garantire la corretta organizzazione della gara, in collaborazione con la Commissione Organizzativa, assicurando l'allestimento dell'area di gara, la disponibilità di attrezzature e servizi, e la predisposizione delle misure di sicurezza.
 2. Nominare e assegnare i Commissari di Tappeto e i loro Assistenti, adottando misure correttive in base ai rapporti ricevuti.
 3. Coordinare e supervisionare le attività degli ufficiali di gara.
 4. Sostituire ufficiali di gara quando necessario.
 5. Prendere decisioni definitive su materie tecniche non coperte dal regolamento.
 6. Nominare la Giuria d'Appello.
-

14.2 Commissari di Tappeto e Assistenti

14.2.1

I Commissari di Tappeto hanno i seguenti compiti:

1. Delegare e supervisionare Arbitri e Giudici nell'area di gara assegnata.
 2. Controllare la qualità delle prestazioni arbitrali e assicurarsi che gli ufficiali siano idonei.
 3. Verificare che il Kansa intervenga nei casi previsti dal regolamento.
 4. Redigere rapporti scritti giornalieri sulle prestazioni degli ufficiali di gara, trasmettendoli alla Commissione Arbitrale.
 5. Designare eventuali Assistenti per supportare la gestione del tappeto.
-

14.3 Arbitri

14.3.1

I poteri e doveri dell'Arbitro sono:

1. Dirigere l'incontro annunciandone inizio, sospensioni e conclusione.
2. Impartire comandi e annunci regolamentari.
3. Attribuire punti sulla base delle segnalazioni dei Giudici.

4. Interrompere l'incontro in caso di infortunio, malore o impossibilità a proseguire.
5. Interrompere l'incontro per infrazioni o per motivi di sicurezza.
6. Convocare i Giudici (Fukushin Shugo) per consultazioni nei casi di Shikkaku, Hansoku, applicazione della regola dei 10 secondi o quando richiesto dal medico.
7. Segnalare infrazioni e comminare ammonizioni e penalità secondo regolamento.
8. Fornire chiarimenti tecnici al Commissario di Tappeto, alla Commissione Arbitrale o alla Giuria d'Appello.
9. Disporre incontri di spareggio nei match a squadre.
10. Far eseguire la votazione (Hantei) nei casi di parità, ed eventualmente esprimere il voto decisivo.
11. Proclamare il vincitore.
12. Esercitare la propria autorità anche sul perimetro immediatamente circostante all'area di gara, controllando il comportamento di coach, atleti e membri delle delegazioni.

14.4 Giudici (Fukushin)

14.4.1

I Giudici hanno i seguenti compiti:

1. Segnalare i punti realizzati.
2. Votare in tutte le decisioni che richiedono parere collegiale.
3. Consigliare l'Arbitro in caso di consultazioni (Fukushin Shugo), specie nei casi di squalifica.

14.4.2

I Giudici devono osservare attentamente le azioni degli atleti e comunicare all'Arbitro i punti validi secondo regolamento.

14.5 Supervisore dell'Incontro (Kansa)

14.5.1

Il Kansa collabora con il Commissario di Tappeto, sorvegliando la regolarità dell'incontro. In caso di violazioni regolamentari, segnala immediatamente con il fischietto.

14.5.2

È responsabilità del Kansa verificare, prima dell'incontro, che l'equipaggiamento e il karate-gi degli atleti siano conformi al regolamento. Questo compito rimane anche qualora sia presente un Assistente al controllo (Kansa Assistant).

14.5.3

Il Kansa deve intervenire con il fischietto nei seguenti casi:

1. Omissione o errata attribuzione del Senshu.
2. Attribuzione di punti o penalità all'atleta sbagliato.
3. Errata combinazione di punto e sanzione (es. punto + esagerazione).
4. Errata attribuzione di Mubobi contestuale ad un punto.
5. Attribuzione di punti dopo "Yame" o dopo il termine del tempo.
6. Attribuzione di punti con atleta fuori area.
7. Errata ammonizione o penalità durante Ato Shibaraku.
8. Mancata interruzione dell'incontro in presenza di segnalazioni multiple dei Giudici.
9. Omissione della chiamata del medico nei casi di applicazione della regola dei 10 secondi.
10. Annuncio di Hantei/Hikiwake nonostante presenza di Senshu.
11. Errori evidenti nella gestione delle bandierine o dei dispositivi elettronici.
12. Incongruenze nel tabellone punteggio.
13. Non rilevazione di un Jogai.
14. Qualsiasi altra situazione di evidente inosservanza regolamentare.

14.5.4

Il Kansa non ha potere di valutazione sulla validità tecnica delle tecniche da punto, salvo nei casi di chiara applicazione errata del regolamento.

14.6 Supervisore del Punteggio

14.6.1

Il Supervisore del Punteggio registra separatamente punti e penalità attribuiti dall'Arbitro, verificando l'operato del segnapunti/cronometrista.

14.6.2

Se l'Arbitro non percepisce il segnale acustico di fine tempo, è il Supervisore del Punteggio a interrompere l'incontro con il fischietto.

TITOLO 15 – IDONEITÀ A GAREGGIARE

15.1 – Età

15.1.1 – Determinazione dell'età

L'assegnazione della classe di età è determinata dall'età anagrafica del atleta nel giorno di inizio della competizione.

Per le competizioni di kumite, l'età minima consentita è 8 anni compiuti.

Non sono ammessi atleti di età inferiore, anche se prossimi al compimento dell'ottavo anno durante la stagione sportiva.

15.1.2 – Senior

Nelle categorie di kumite della classe Senior, gli atleti devono aver compiuto 18 anni alla data di inizio della competizione.

15.1.3 – Elenco delle classi di età

Sono previste le seguenti classi di età:

- **Ragazzi:** 8 e 9 anni
- **Speranze:** 10 e 11 anni
- **Under 14:** 12 e 13 anni
- **Cadetti:** 14 e 15 anni
- **Juniores:** 16 e 17 anni
- **Under 21:** 18, 19 e 20 anni
- **Seniores:** dai 21 anni compiuti, fino a 34 anni
- **Master:** dai 35 anni compiuti, senza limiti superiori di età

15.1.4 – Sovrapposizione e ammissibilità

Gli atleti che abbiano raggiunto l'età minima prevista per una classe possono partecipare alle competizioni di quella categoria anche qualora, nel corso dell'anno solare, dovessero rientrare in una fascia anagrafica superiore.

15.1.5 – Criterio organizzativo e modifiche

Le classi di età possono, a discrezione dell'organizzazione e in base al numero di iscritti, essere accorpate o suddivise ulteriormente.

L'Ente si riserva in ogni momento la facoltà di apportare modifiche, accorpamenti o adattamenti alle categorie di età, al fine di garantire:

- un confronto equilibrato,
- la tutela della sicurezza,
- un'esperienza sportiva realmente formativa per gli atleti di tutte le fasce.

15.2 – Categorie di peso

15.2.1 – Principio generale

Le categorie di peso sono stabilite al fine di garantire competizioni equilibrate e sicure. Esse variano in base al sesso e alla classe di età.

15.2.2 – Tabella delle categorie di peso

Categoria (età)	Maschili (kg)	Femminili (kg)
Ragazzi (8-9)	-25, -30, -35, -40, +40	-25, -30, -35, +35
Speranze (10-11)	-30, -35, -40, -45, +45	-28, -33, -38, +38
Under 14 (12-13)	-40, -45, -50, -55, +55	-42, -47, -52, +52
Cadetti (14-15)	-52, -57, -63, -70, +70	-47, -54, -61, +61
Juniores (16-17)	-55, -61, -68, -76, +76	-48, -53, -59, -66, +66
Under 21 (18-20)	-60, -67, -75, -84, +84	-50, -55, -61, -68, +68
Seniores (21-34)	-60, -67, -75, -84, +84	-50, -55, -61, -68, +68
Master (35+)	-60, -67, -75, -84, +84	-50, -55, -61, -68, +68

15.2.3 – Adeguamenti organizzativi

L'organizzazione di gara, a propria discrezione e nel rispetto delle esigenze di sicurezza, può accorpare o modificare le categorie di peso qualora il numero di iscritti sia insufficiente per garantire lo svolgimento regolare delle competizioni.

15.3 – Partecipazione e quota degli atleti

15.3.1

Ogni Società Sportiva affiliata ASI può iscrivere un numero di atleti stabilito dal programma tecnico della gara e dal regolamento della manifestazione.

15.3.2

Nelle competizioni nazionali individuali è ammessa l'iscrizione di un atleta per categoria di peso/classe di età per ciascuna società, salvo diversa disposizione dell'organizzazione.

15.3.3

Nelle competizioni a squadre, ciascuna società potrà iscrivere una squadra per categoria, nel rispetto dei criteri stabiliti dal regolamento specifico dell'evento.

15.4 – Appartenenza sportiva

15.4.1

Un atleta può partecipare alle competizioni ASI esclusivamente se tesserato regolarmente tramite una Società Sportiva affiliata all'Ente.

15.4.2

In caso di trasferimento ad altra Società, l'atleta potrà rappresentare la nuova associazione solo dopo la regolare comunicazione e registrazione presso gli organi competenti.

15.4.3

Un atleta non può rappresentare più società contemporaneamente nella stessa stagione sportiva.

15.5 – Idoneità sanitaria

15.5.1

Ogni atleta deve essere in possesso di certificato medico di idoneità sportiva agonistica, valido alla data della gara, secondo le normative vigenti in Italia.

15.5.2

In assenza del certificato, l'atleta non potrà essere ammesso alla competizione.

TITOLO 16 – PROCEDURA DI ARBITRAGGIO DEL KUMITE CON DUE GIUDICI D'ANGOLO

16.1 Disposizione generale

Quando, per esigenze organizzative, l'arbitraggio viene condotto con la presenza di due soli Giudici d'angolo, le responsabilità dell'Arbitro e dei Giudici sono ridefinite secondo le seguenti regole.

16.2 Compiti dei Giudici

1. I Giudici segnalano i punti utilizzando le bandierine.
 2. Oltre ai punti, i Giudici coadiuvano l'Arbitro segnalando:
 - uscite dall'area (Jogai),
 - contatti eccessivi,
 - eventuali contatti epidermici irregolari.
 3. Le segnalazioni dei Giudici hanno funzione consultiva; l'Arbitro mantiene la responsabilità esclusiva nell'attribuzione di ammonizioni e penalità.
 4. Le modalità gestuali da eseguire con le bandierine sono descritte in dettaglio nell'**Appendice 2-3** del presente regolamento.
-

16.3 Attribuzione dei punti

1. Un punto è assegnato quando concordano **entrambi i Giudici**, oppure un **Giudice e l'Arbitro**.
 2. Se due Giudici, o un Giudice e l'Arbitro, attribuiscono punteggi di valore differente allo stesso atleta, prevale il valore più alto.
 3. Se i due Giudici attribuiscono il punto a atleti diversi, entrambi i punti vengono riconosciuti.
 4. L'Arbitro può proporre un punto per le azioni avvenute nel proprio campo visivo. In questo caso segnala con il braccio tenuto aderente al busto e, dopo conferma di almeno un Giudice, assegna il punto come da procedura ordinaria.
-

16.4 Posizionamento e visuale

1. L'Arbitro deve evitare di trovarsi sullo stesso lato dei due Giudici, così da garantire sempre tre diverse angolazioni di osservazione.

2. I Coach devono essere collocati frontalmente all'Arbitro, e mai alle sue spalle.
-

16.5 Gestione delle decisioni contrastanti

1. Se un Giudice segnala un punto e l'altro segnala invece un'infrazione (ammonizione o penalità), spetta all'Arbitro valutare e sostenere una delle due decisioni.
 2. Nei casi di dubbio l'Arbitro può convocare un breve confronto con i Giudici.
-

16.6 Contatto epidermico (*Skin Touch*)

1. In tutte le categorie di età è ammesso il contatto epidermico (*skin touch*), purché limitato al semplice sfioramento del bersaglio.
2. Il contatto non deve mai produrre spostamento del capo o del caschetto, né trasferimento di energia tale da causare danno o impatto visibile.
3. Restano valide anche le tecniche eseguite a distanza corretta senza contatto, purché chiaramente controllate ed efficaci ai fini del punteggio.

TITOLO 17 – SISTEMA DI VIDEO REVIEW

17.1 Principi generali

1. La Video Review è uno strumento a supporto dell'arbitraggio, finalizzato ad assicurare la massima correttezza e trasparenza delle decisioni prese durante gli incontri.
 2. Il suo utilizzo non sostituisce il giudizio arbitrale, ma lo integra nei casi in cui la dinamica dell'azione richieda una verifica ulteriore.
 3. La decisione finale rimane in ogni caso di competenza dell'Arbitro Centrale, che agisce in collaborazione con i Supervisor della Video Review.
 4. **L'attivazione del sistema di Video Review non è obbligatoria.** L'ente organizzatore, in accordo con la Commissione Arbitrale, si riserva di prevederne l'utilizzo in base alle disponibilità tecniche e logistiche della competizione.
-

17.2 Modalità di richiesta

1. Ogni Coach ha diritto a richiedere la Video Review al massimo **una volta per incontro**.
 2. La richiesta deve essere fatta in maniera immediata e inequivocabile, utilizzando il cartellino o l'apposito segnale previsto.
 3. Se la richiesta viene accolta (ovvero il punto contestato viene assegnato o corretto), il Coach mantiene il diritto a un'ulteriore richiesta.
 4. Se invece la richiesta viene respinta, il diritto si considera esaurito.
-

17.3 Funzioni dei Supervisor

1. La Video Review è gestita da due Supervisor appositamente designati.
 2. I Supervisor analizzano le immagini a seguito della richiesta del Coach e comunicano il loro responso all'Arbitro Centrale.
 3. La decisione è vincolante e immediatamente esecutiva.
-

17.4 Limiti di utilizzo

1. La Video Review può essere utilizzata esclusivamente per:
 - assegnazione o mancata assegnazione di un punto,
 - verifica di un'uscita dall'area (Jogai),

- valutazione di eventuali contatti irregolari (compreso lo *skin touch* non conforme).
2. Non può essere utilizzata per contestare valutazioni discrezionali come l'intensità del contatto, la passività o altre interpretazioni soggettive.
-

17.5 Sospensione dell'incontro

Durante la revisione video l'incontro viene sospeso. Gli atleti restano nelle rispettive posizioni e attendono la comunicazione dell'esito.

APPENDICE 1 – TERMINOLOGIA UFFICIALE

La seguente terminologia e i relativi gesti arbitrali devono essere utilizzati in modo uniforme in tutte le competizioni di kumite.

A. Comandi di avvio e gestione del combattimento

- **SHOBU HAJIME** – Inizio dell'incontro.
L'Arbitro dà il comando e fa un passo indietro.
 - **YAME** – Stop.
Interruzione immediata dell'incontro. L'Arbitro abbassa la mano con gesto netto verso il basso.
 - **MOTO NO ICHI** – Ritorno alla posizione iniziale.
Atleti e Arbitro riprendono la posizione di partenza.
 - **TSUZUKETE / TSUZUKETE HAJIME** – Continuare / Riprendere.
Usato per far ripartire il combattimento dopo una sospensione o un clinch. L'Arbitro apre le braccia, poi le richiude mentre comanda "Hajime".
 - **WAKARETE** – Separatevi.
Comando usato per interrompere prese o fasi statiche a contatto. L'Arbitro allontana le mani con i palmi rivolti verso l'esterno.
 - **ATO SHIBARAKU** – Mancano 15 secondi.
Segnalazione di fine tempo imminente.
-

B. Decisioni e punteggi

- **AKA (AO) NO KACHI** – Vittoria del rosso (o del blu).
L'Arbitro alza il braccio dalla parte del vincitore.
- **HANTEI** – Decisione a maggioranza.
L'Arbitro indice la votazione: i Giudici segnalano la preferenza e il verdetto viene annunciato.
- **HIKIWAKE** – Pareggio.
L'Arbitro incrocia le braccia davanti al petto e poi le distende in avanti.
- **AKA (AO) IPPON** – Tre punti.
Braccio alzato a 45° verso l'alto dal lato dell'atleta.
- **AKA (AO) WAZA-ARI** – Due punti.
Braccio disteso orizzontalmente dal lato dell'atleta.
- **AKA (AO) YUKO** – Un punto.
Braccio disteso a 45° verso il basso dal lato dell'atleta.

- **SENSHU** – Vantaggio per primo punto non contrastato.
L'Arbitro piega il braccio e mostra il palmo rivolto al volto.
 - **TORIMASEN** – Annullamento.
L'Arbitro incrocia gli avambracci con gesto verso il basso.
-

C. Sanzioni e penalità

- **CHUI** – Ammonizione.
L'Arbitro indica l'infrazione e mostra con le dita il numero dell'ammonizione (prima, seconda, terza).
 - **HANSOKU-CHUI** – Avvertimento di squalifica.
L'Arbitro segnala l'infrazione e punta il dito verso la cintura dell'atleta.
 - **HANSOKU** – Squalifica dall'incontro.
L'Arbitro punta il dito al volto dell'atleta e assegna la vittoria all'avversario.
 - **SHIKKAKU** – Squalifica dalla gara.
L'Arbitro indica l'atleta con il dito, gli intima di lasciare l'area e assegna la vittoria all'avversario.
 - **KIKEN** – Rinuncia / mancata presentazione.
L'Arbitro indica a 45° verso il basso dal lato dell'atleta.
 - **MUBOBI** – Esporsi a rischio per mancanza di guardia o protezione.
L'Arbitro tocca il viso e muove la mano lateralmente.
 - **JOGAI** – Uscita volontaria dall'area di gara.
L'Arbitro indica con l'indice il lato dell'atleta uscito e assegna l'eventuale sanzione.
-

D. Comunicazioni tra ufficiali di gara

- **FUKUSHIN SHUGO** – Convocazione dei Giudici.
L'Arbitro richiama i Giudici per consultazione.

APPENDICE 2 – GESTUALITÀ E SEGNALAZIONI CON LE BANDIERINE

INIZIARE ED INTERROMPERE IL COMBATTIMENTO



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

PUNTI E ANNULLAMENTI



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



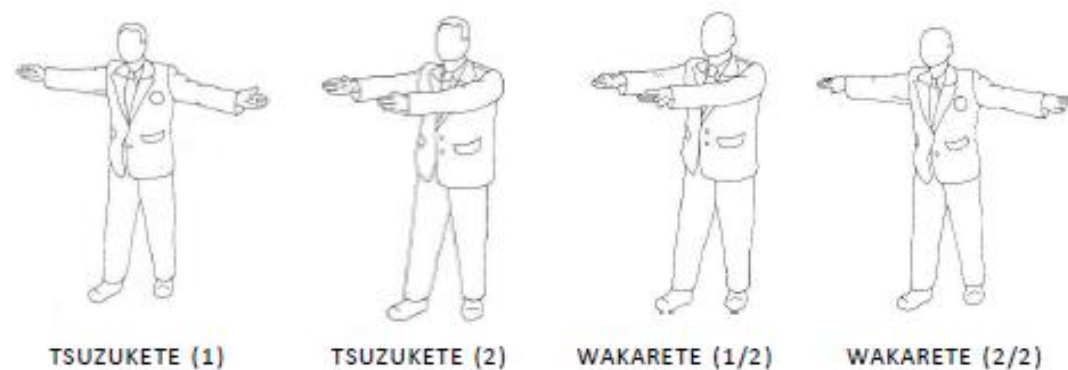
WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



AMMONIZIONI





MUBOBI



**EVITARE DI
COMBATTERE**



SPINGERE



**TRATTENE
RE**



**ATTACCO
INCONTROLLAT
O**



**ATTACCO
SIMULATO
(GOMITO)**



**ATTACCO
SIMULATO
(TESTA)'**



**ATTACCO
SIMULATO
(GINOCCHIO)**



**PROVOCARE
O PARLARE**



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

DECISIONE



FUKUSHIN
SHUGO (1/2)



FUKUSHIN
SHUGO
(2/2)



AKA (AO)
KIKEN



HANTEI



HANSOKU
(1/2)



HANSOKU
(2/2)



SHIKKAKU
(1/3)



SHIKKAKU
(2/3)



SHIKKAKU
(3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI
(1/2)



AKA (AO) NO KACHI
(2/2)

SEGNALI PER LA VIDEO REVIEW



VIDEO REVIEW (1/4)



VIDEO REVIEW (2/4)



VIDEO REVIEW (3/4)



VIDEO REVIEW (4/4)



MIENAI

SEGNALAZIONI CON LE BANDIERINE



POSIZIONE SEDUTA



YUKO



WAZA ARI



IPPON

APPENDICE 3– SEGNALI AGGIUNTIVI CON LE BANDIERINE PER IL REGOLAMENTO A DUE GIUDICI



JOGAI

Picchiettare sul
lato del
Tappeto



CONTATTO

Incrociare le
bandierine di
lato rispetto al
volto



ASI – Settore Karate

Regolamento di Gara Kumite

Tradizionale Shobu Sanbon

Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI

Approvato dalla Commissione Tecnica Nazionale Karate ASI

Ultimo aggiornamento: Novembre 2025

Rev.1

Avvertenza Ufficiale

Il presente Regolamento Nazionale ASI – Kumite Tradizionale Shobu Sanbon rappresenta il testo ufficiale di riferimento per lo svolgimento delle competizioni organizzate dall'Ente di Promozione Sportiva ASI, Settore Karate.

Esso è redatto e approvato dalla Commissione Arbitrale Nazionale ASI Karate, unico organo competente a stabilirne i contenuti e ad autorizzarne eventuali modifiche, integrazioni o aggiornamenti.

Nessun'altra struttura, società o individuo è autorizzato a intervenire sul testo, ad alterarne le disposizioni o a produrne versioni differenti.

L'utilizzo del presente regolamento è riservato alle attività ufficiali ASI e può avvenire esclusivamente previa autorizzazione della Commissione Arbitrale. Ogni riproduzione, diffusione o applicazione al di fuori dei contesti istituzionali dovrà essere preventivamente concordata con gli organi competenti.

Il documento ha valore vincolante per tutte le competizioni riconosciute dall'ASI e costituisce il quadro normativo di riferimento per atleti, tecnici, ufficiali di gara e società sportive affiliate.

Il presente regolamento è redatto in conformità a tutti i regolamenti interni ASI (a titolo esemplificativo e non esaustivo Statuto, Regolamento Organico, Linee Guida) e a tutte le disposizioni regolamentari, sia nazionali che locali. La ratifica da parte della Giunta Esecutiva del presente regolamento si intende per sola presa visione ed il fiduciario si impegna a rispettare le istruzioni delle competenti Direzioni, Tecnica e Sportiva, garantendone l'esecuzione secondo quanto sopra descritto.

Il Regolamento entra in vigore dalla data della sua pubblicazione ufficiale e rimane valido fino all'emissione di una successiva revisione approvata dalla Commissione Arbitrale Nazionale ASI Karate. Eventuali aggiornamenti o interpretazioni ufficiali saranno tempestivamente comunicati tramite i canali istituzionali ASI.

Per comunicazioni ufficiali, richieste di chiarimento o invio di documentazione tecnica, è possibile contattare la Commissione Arbitrale Nazionale ASI Karate all'indirizzo e-mail: asi.arbitri@gmail.com

Tabella delle Revisioni

Prot. ASI-KAR/2025/01

Revisione	Data	Descrizione	Redatto da	Approvato da
1.0	11/11/2025	Prima emissione ufficiale del Regolamento Kumite Tradizionale Shobu Sanbon ASI	Aldo Cherubino	Commissione Arbitrale Nazionale ASI Karate
2	Novembre 2025	Aggiornata premessa secondo indicazioni di Segreteria	Aldo Cherubino	

Sommario

TITOLO 1 – Area di gara	8
1.1 – Dimensioni e composizione	8
1.2 – Formato standard del tatami	8
1.3 – Posizionamento degli atleti e ufficiali di gara	8
1.4 – Postazioni ufficiali	9
TITOLO 2 – Abbigliamento e protezioni	10
2.1 – Divisa ufficiale per arbitri e giudici	10
2.2 – Requisiti di abbigliamento per gli atleti	11
2.3 – Requisiti di abbigliamento per i coach	12
2.4 – Protezioni obbligatorie	13
2.4.1 – Elenco delle protezioni	13
2.4.2 – Corpetto per altre categorie	13
2.4.3 – Omologazioni	13
2.4.4 – Occhiali e lenti	13
2.4.5 – Apparecchi ortodontici	13
2.4.6 – Abbigliamento non conforme	14
2.4.7 – Controllo dell’equipaggiamento	14
2.4.8 – Bendaggi e supporti sanitari	14
2.4.9 – Limitazioni fisiche	14
2.4.10 – Termini per la regolarizzazione	14
TITOLO 3 – ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI DI KUMITE	15
3.1 Definizioni	15
3.2 Controllo del peso	15
3.3 Formati di gara	16
3.4 Composizione delle squadre	16
3.5 Ordine di combattimento delle squadre	17
3.6 Sistema a gironi (round robin)	18
3.7 Funzione del Coach	19
TITOLO 4 – IL GRUPPO ARBITRALE	20
4.1 Struttura del gruppo arbitrale	20
4.2 Assegnazione agli incontri	20
4.3 Figure di supporto	20
4.4 Cerimoniale e sostituzioni	20

4.5 Sistema con due Giudici.....	21
TITOLO 5 – DURATA DI UN INCONTRO	22
5.1 Tempi di gara.....	22
5.2 Eventuali deroghe	22
5.3 Gestione del tempo	22
5.4 Recupero tra gli incontri	22
TITOLO 6 – KIKEN (MANCATA PRESENTAZIONE O RITIRO)	23
6.1 Definizione	23
6.2 Mancata presentazione	23
6.3 Tipologie di Kiken	23
6.4 Assegnazione dei punti	24
6.5 Ambito di applicazione.....	24
6.6 Procedura arbitrale.....	24
TITOLO 7 – INIZIO, SOSPENSIONE E TERMINE DEGLI INCONTRI	25
7.1 Disposizioni generali	25
7.2 Sospensione temporanea del combattimento	25
7.3 Attribuzione del punteggio	25
7.4 Termine dell'incontro	26
7.5 Procedura operativa	26
7.6 Errori di cronometraggio.....	26
TITOLO 8 – PUNTEGGIO	27
8.1 Determinazione del risultato.....	27
8.2 Criteri per l'attribuzione di IPPON.....	27
8.3 Criteri per l'attribuzione di WAZA ARI	28
8.4 Assegnazione del risultato per sanzione o rinuncia.....	28
8.5 Zone valide di attacco	28
8.6 Validità delle tecniche	28
8.7 Specifiche interpretative	29
8.8 Tecniche speciali e casi particolari	29
TITOLO 9 – COMPORTAMENTI PROIBITI	31
9.1 Disposizioni generali	31
9.2 Elenco delle azioni proibite.....	31
9.3 Criteri di valutazione e interpretazione	32
9.4 Jogai (uscita dall'area di gara).....	32

9.5 Mubobi (mancanza di protezione)	32
9.6 Comportamento antisportivo e simulazioni.....	33
9.7 Considerazioni sulla sicurezza	33
TITOLO 10 – AMMONIZIONI E PENALITÀ	34
10.1 Disposizioni generali	34
10.2 Scala delle penalità	34
10.3 Criteri di applicazione	35
10.4 Principi di condotta e spirito regolamentare.....	35
TITOLO 11 – INFORTUNI ED INCIDENTI DURANTE UNA GARA	36
11.1 Atleti dichiarati inabili a combattere	36
11.2 Procedura per la gestione degli infortuni	36
11.3 Infortunio di entrambi gli atleti.....	37
TITOLO 12 – CRITERI DECISIONALI	38
12.1 Determinazione della vittoria	38
12.2 Decisione per Hantei	38
12.3 Penalità e ammonizioni nell'Encho-Sen	38
12.4 Esito dell'Encho-Sen	38
12.5 Procedura dell'Hantei	38
12.6 Gare a squadre	39
12.7 Note interpretative	39
TITOLO 13 – PROTESTA UFFICIALE	40
13.1 Considerazioni generali.....	40
13.2 Composizione della Giuria d'Appello.....	40
13.3 Procedimento di valutazione	41
13.4 Esiti della protesta	41
13.5 Rapporto sull'incidente	41
TITOLO 14 – POTERI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA	42
14.1 Capo degli Arbitri e Commissione Arbitrale	42
14.2 Commissari di Tappeto e Assistenti	42
14.3 Arbitri	42
14.4 Giudici (Fukushin)	43
14.5 Supervisore dell'Incontro (Kansa)	43
14.6 Supervisore del Punteggio	44
TITOLO 15 – IDONEITÀ A GAREGGIARE	45

15.1 – Età	45
15.2 – Categorie di peso	46
15.3 – Partecipazione e quota degli atleti	46
15.5 – Idoneità sanitaria	47
TITOLO 16 – PROCEDURA DI ARBITRAGGIO DEL KUMITE CON DUE GIUDICI	
D'ANGOLO	48
16.1 Disposizione generale	48
16.2 Compiti dei Giudici	48
16.3 Attribuzione dei punti	48
16.4 Posizionamento e visuale	48
16.5 Gestione delle decisioni contrastanti	49
16.6 Contatto epidermico (<i>Skin Touch</i>)	49
APPENDICE 1 – TERMINOLOGIA UFFICIALE	50
APPENDICE 2 – GESTUALITÀ E SEGNALAZIONI CON LE BANDIERINE	52
APPENDICE 3– SEGNALI AGGIUNTIVI CON LE BANDIERINE PER IL REGOLAMENTO A DUE GIUDICI	59

TITOLO 1 – Area di gara

1.1 – Dimensioni e composizione

1.1.1

L'area di combattimento è composta da materassini di colore blu, disposti a formare un quadrato con zona centrale ben definita.

1.1.2

Deve essere presente un bordo perimetrale rosso della larghezza di **1 metro**, posizionato all'interno dell'area di gara.

1.1.3

Intorno all'area di gara deve essere presente una **fascia di sicurezza** larga almeno **2 metri** su ogni lato. In caso di spazi limitati, è consentita una riduzione fino a **1,5 metri**, esclusivamente per permettere l'allestimento di più aree sullo stesso parterre.

1.1.4

Non è consentita alcuna installazione (cartelli, pubblicità, strutture, totem, ecc.) entro un raggio di **1 metro dal perimetro esterno** della zona di sicurezza.

1.2 – Formato standard del tatami

1.2.1 Per le gare ASI, l'area standard è di **10 x 10 metri**, inclusa la zona di protezione.

1.2.2 I materassini devono essere in gomma, con spessore minimo di **2 cm**, ben fissati tra loro.

1.2.3 In caso di utilizzo di **pedane rialzate**, l'intera superficie (inclusa la zona di sicurezza) deve misurare **14 x 14 metri**.

1.3 – Posizionamento degli atleti e ufficiali di gara

1.3.1 Due materassini, posizionati a **1 metro dal centro**, devono essere ruotati con il lato rosso visibile per indicare le posizioni di partenza degli atleti.

1.3.2 A ogni inizio o ripresa dell'incontro, gli atleti devono trovarsi al centro, uno di fronte all'altro, ciascuno sulla propria postazione.

1.3.3 L'arbitro centrale si posiziona tra i due atleti, al centro, mantenendo circa **2 metri di distanza dal perimetro** dell'area.

1.3.4 I giudici siedono in corrispondenza dei **quattro angoli** esterni del tatami, all'interno dell'area di sicurezza.

L'arbitro ha libertà di movimento su tutto il tatami, compresa la zona dove siedono i giudici.

1.3.5 Ogni giudice deve disporre di una **bandierina rossa e una blu** oppure di un sistema elettronico di segnalazione.

1.4 – Postazioni ufficiali

1.4.1 Il **coordinatore di incontro** (supervisore) siede al tavolo ufficiale e deve avere a disposizione un fischietto per segnalazioni regolamentari.

1.4.2 Il **referente per il punteggio**, il **cronometrista** e, se previsto, il **supervisore per la revisione video** sono anch'essi posizionati al tavolo ufficiale.

1.4.3 I **coach** devono essere posizionati **all'esterno della zona di sicurezza**, su lati opposti del tatami, rivolti verso il tavolo ufficiale.

In caso di necessità logistiche, entrambi possono essere posizionati dallo stesso lato. Se è prevista la revisione video, devono essere nominati anche i referenti tecnici dei coach.

1.4.4 In presenza di tatami rialzati, i coach devono trovarsi **fuori dall'area di gara, alle spalle dei rispettivi atleti**.

TITOLO 2 – Abbigliamento e protezioni

2.1 – Divisa ufficiale per arbitri e giudici

2.1.1 – Ufficiali di gara

Gli ufficiali di gara devono indossare la divisa ufficiale ASI, composta da:

- Giacca blu scuro a un solo petto
- Pantaloni grigio chiaro, senza risvolti
- Camicia bianca a maniche corte
- Scarpe nere senza lacci e calzini scuri
- Cravatta ASI
- Fischietto nero con cordino sobrio

2.1.2 – Accessori consentiti

Sono ammessi esclusivamente:

- Fede nuziale
- Copricapo religioso approvato
- Fermacapelli semplici
- Trucco discreto, capelli raccolti sopra le spalle
- Tacco massimo 4 cm

È fatto divieto assoluto di indossare o utilizzare dispositivi elettronici personali (smartwatch, telefoni, auricolari, ecc.) sul tatami o nelle aree di servizio arbitrale.

2.1.3 – Obbligatorietà della divisa

L'uniforme è obbligatoria in tutte le gare, briefing e attività ufficiali.

2.1.4 – Eventi multisportivi

In eventi multisportivi con divisa unificata, può essere adottata un'uniforme alternativa approvata dall'organizzazione ASI.

2.1.5 – Eccezioni per condizioni particolari

In particolari condizioni (ad esempio temperature elevate), il responsabile arbitrale può autorizzare l'uso senza giacca.

2.1.6 – Sanzioni

Gli arbitri non in regola con queste disposizioni possono essere esclusi dalla competizione.

2.2 – Requisiti di abbigliamento per gli atleti

2.2.1 – Karate-gi

Ogni atleta deve indossare un karate-gi bianco conforme alle regole ASI, privo di decorazioni personali, con le seguenti eccezioni:

- Emblema del club (max 12x8 cm o 10x10 cm) sul lato sinistro del petto
- Etichette originali del produttore
- Dorsale identificativo fornito dall'organizzazione (se previsto)
- Sponsor sulla manica destra (max 15x10 cm)

In gare a squadre, è ammesso l'uso di karate-gi di marche diverse tra i componenti.

2.2.2 – Cintura

Cintura rossa o blu, fornita o assegnata dall'organizzazione. Deve essere:

- Larga circa 5 cm
- Lunga abbastanza da lasciare almeno 15 cm per lato dopo il nodo
- Priva di ricami, scritte o loghi pubblicitari

2.2.3 – Specifiche del karate-gi

- La giacca deve coprire i fianchi, senza superare i $\frac{3}{4}$ delle cosce
- I lacci devono essere ben annodati all'inizio dell'incontro
- Le maniche devono arrivare almeno a metà dell'avambraccio e non oltrepassare la piega del polso
- I pantaloni devono coprire almeno due terzi della tibia e non arrivare alle caviglie
- È vietato arrotolare maniche o pantaloni
- Le atlete possono indossare sotto la giacca una maglietta bianca semplice

2.2.4 – Capelli e accessori

I capelli devono essere ordinati e raccolti. Non sono ammessi:

- Fermagli metallici
- Nastri decorativi, mollette o accessori vistosi

Sono ammessi al massimo due elastici semplici.

2.2.5 – Copricapo religioso

Per motivi religiosi, è consentito indossare un copricapo sobrio (nero o bianco), approvato dall'organizzazione, che copra solo i capelli.

2.2.6 – Sicurezza personale

- Le unghie devono essere corte.

- È vietato indossare oggetti metallici.
 - L'uso di apparecchi ortodontici deve essere approvato da arbitro e medico. La responsabilità è dell'atleta o, se minorenne, del coach o di chi ne ha la tutela.
-

2.3 – Requisiti di abbigliamento per i coach

Al fine di garantire ordine, uniformità e decoro a bordo tatami, i coach sono tenuti a rispettare specifici requisiti di abbigliamento:

2.3.1 – Tuta sociale

I coach devono indossare la **tuta sociale ufficiale della propria società**, composta da giacca e pantaloni coordinati.

2.3.2 – Maglietta sociale

È ammessa la maglietta sociale o tecnica con i colori del club, purché ordinata e conforme allo stile sportivo.

2.3.3 – Scarpe

Le scarpe devono essere sportive.

2.3.4 – Abbigliamento non consentito

Non sono ammessi jeans, pantaloncini, sandali, abbigliamento casual o non riconducibile all'uniforme sociale.

2.3.5 – Accessori

È vietato indossare accessori vistosi durante la permanenza a bordo tatami.

2.3.6 – Sanzioni

L'organizzazione di gara si riserva di allontanare i coach che non rispettino le norme di abbigliamento.

Nota: La tuta sociale rappresenta l'identità e il senso di appartenenza del club, oltre a garantire riconoscibilità e professionalità nell'ambito della competizione.

2.4 – Protezioni obbligatorie

2.4.1 – Elenco delle protezioni

Le protezioni obbligatorie per tutti gli atleti sono:

- Guantini del colore assegnato (bianco o rosso, in base alla posizione di gara)
 - Paradenti
 - Paratibie e parapiedi abbinati al colore di gara (bianco o rosso)
 - Conchiglia protettiva per atleti maschi
 - Caschetto protettivo per Esordienti (under 14)
 - Corpetto protettivo per atleti sotto i 14 anni (obbligatorio)
-

2.4.2 – Corpetto per altre categorie

Per le categorie dai 14 anni in su, l'uso del corpetto protettivo è facoltativo.

Se utilizzato, deve essere indossato sotto la giacca del karate-gi, in modo da non alterare l'estetica della divisa e garantire libertà di movimento.

2.4.3 – Omologazioni

Tutte le protezioni devono essere approvate da ASI o indicate nel regolamento specifico della manifestazione.

Sono ammessi esclusivamente guantini, paratibie e parapiedi di colore bianco o rosso, purché omogenei per colore e modello.

Le atlete possono indossare un paraseno sotto il corpetto, salvo che quest'ultimo non ne integri già la funzione protettiva.

2.4.4 – Occhiali e lenti

L'uso di occhiali è vietato durante il combattimento.

Le lenti a contatto morbide sono ammesse, ma sotto piena responsabilità dell'atleta.

2.4.5 – Apparecchi ortodontici

L'uso di apparecchi ortodontici è consentito solo previa assunzione di responsabilità scritta da parte dell'atleta o del coach (in caso di atleta minorenne).

L'organizzazione e gli arbitri non sono responsabili di eventuali danni derivanti da tali dispositivi.

2.4.6 – Abbigliamento non conforme

È vietato presentarsi con abbigliamento, accessori o elementi non previsti dal presente regolamento.

Ogni modifica non autorizzata del karate-gi o delle protezioni comporta la non idoneità alla competizione.

2.4.7 – Controllo dell'equipaggiamento

Prima di ogni incontro, il personale tecnico o il Commissario di Tappeto verifica l'idoneità dell'equipaggiamento di ciascun atleta.

In caso di irregolarità, l'atleta sarà invitato a regolarizzare la propria dotazione entro i tempi previsti.

2.4.8 – Bendaggi e supporti sanitari

L'uso di bendaggi, fasce, ginocchiere, cavigliere o altri supporti sanitari è consentito solo previa autorizzazione dell'Arbitro e del Medico di gara.

Tali dispositivi non devono costituire pericolo per l'avversario né alterare la corretta dinamica tecnica.

2.4.9 – Limitazioni fisiche

Atleti con deformità, amputazioni o limitazioni fisiche che impediscano l'utilizzo corretto delle protezioni o mettano a rischio l'incolumità propria o altrui non possono partecipare alla competizione.

In caso di dubbio, la decisione finale spetta al Medico di gara.

2.4.10 – Termini per la regolarizzazione

Se un atleta si presenta con equipaggiamento non conforme, dispone di 2 (due) minuti per mettersi in regola.

- **Se non rispetta il tempo limite, sarà squalificato (Hansoku).**
- **Se rientra nei tempi, potrà gareggiare regolarmente e il coach potrà restare al bordo tatami.**

TITOLO 3 – ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI DI KUMITE

3.1 Definizioni

3.1.1

Con “incontro” si intende un combattimento individuale tra due atleti.

3.1.2

Il termine “match” indica l’insieme degli incontri disputati tra i componenti di due squadre.

3.1.3

Con “gruppo” si designano gli atleti o le squadre che partecipano a una fase a gironi (round robin).

3.1.4

Con “pool” si intende ciascuna metà dei partecipanti in una categoria, che determina il percorso di qualificazione fino alle finali.

3.2 Controllo del peso

3.2.1 Peso di prova

Gli atleti possono utilizzare le bilance ufficiali per prove libere a partire da un’ora prima dell’inizio della pesatura ufficiale.

3.2.2 Peso ufficiale

- a) *Luogo*: sede definita dal Comitato Organizzatore (palazzetto o struttura ricettiva ufficiale), con locali distinti per uomini e donne.
- b) *Bilance*: elettroniche, calibrate, almeno 4 unità, con rilevazione al decimale.
- c) *Orario*: da effettuarsi entro il giorno precedente la gara, salvo diversa comunicazione. Assenza o peso fuori categoria = squalifica (KIKEN).
- d) *Tolleranze*: 0,2 kg per gli uomini e 0,5 kg per le donne.
- e) *Procedura*:

- **pesatura atleta per atleta;**
- **divieto di coach in sala peso;**
- **documento e accredito obbligatori;**
- **controllo in biancheria intima;**
- **registrazione del peso con un solo decimale;**
- **divieto assoluto di fotografie, video o dispositivi elettronici.**

3.3 Formati di gara

3.3.1

Le competizioni di kumite possono essere organizzate sia in forma individuale (suddivise per genere, classi di età e categorie di peso), sia in forma a squadre (suddivise per genere, senza categorie di peso). I sistemi di svolgimento previsti sono i seguenti:

- a) **Eliminazione diretta con ripescaggio**: utilizzata per competizioni individuali e a squadre; è il sistema ordinario, salvo diversa disposizione.
- b) **Gironi (round robin) con successiva eliminazione diretta**: gli atleti o le squadre vengono suddivisi in gruppi e i migliori accedono alla fase finale a eliminazione diretta.
- c) **Round robin con due pool**: adottato principalmente in eventi sportivi multidisciplinari, dove i vincitori delle due pool si incontrano in finale.

3.3.2

Il sistema a eliminazione diretta con ripescaggio costituisce la modalità standard di gara, salvo che un regolamento particolare o il bollettino ufficiale della competizione dispongano diversamente.

3.3.3

Per manifestazioni di rilievo nazionale o internazionale promosse da ASI, può essere previsto il sistema round robin con eliminazione diretta successiva, al fine di garantire un confronto più equilibrato e una maggiore valorizzazione dei partecipanti.

3.3.4

Nei giochi sportivi multidisciplinari (quali eventi continentali, nazionali o altre rassegne multisportive), il format di gara viene definito di volta in volta dal Comitato Organizzatore, tenendo conto delle specificità dell'evento e delle limitazioni di partecipazione. Generalmente viene adottato il sistema a due pool, con finale tra i vincitori delle rispettive pool.

3.3.5

Nelle categorie di peso con un numero ridotto di atleti (ad esempio 3 iscritti), o nelle competizioni a squadre con un numero limitato di squadre (ad esempio 3 partecipanti), si adotta il sistema "girone all'italiana" in cui ciascun partecipante o squadra affronta tutti gli avversari (es. abbinamenti 1-2, 2-3, 3-1).

3.4 Composizione delle squadre

3.4.1

Squadre maschili: fino a 5 incontri per match, con minimo 3 atleti effettivi. Sono ammesse riserve fino al limite massimo di 7-8 componenti totali.

3.4.2

Squadre femminili: fino a 3 incontri per match, con minimo 2 atlete effettive. Sono ammesse riserve fino a 4-5 componenti totali.

3.4.3

La squadra può scegliere liberamente l'ordine dei combattenti e variarlo a ogni turno.

3.4.4

La mancata disputa di tutti gli incontri previsti comporta l'annullamento dei risultati ottenuti.

3.5 Ordine di combattimento delle squadre

3.5.1

Prima di ogni match, un rappresentante ufficiale della squadra deve consegnare al tavolo di giuria il modulo ufficiale con l'elenco dei componenti e l'ordine di combattimento.

3.5.2

Il modulo può essere consegnato dal coach o da un atleta designato. Il coach deve essere chiaramente identificabile; in caso contrario, la consegna può essere respinta. La lista deve riportare:

- **il nome della società o della delegazione,**
- **il colore di cintura assegnato per il match,**
- **i nominativi e i numeri di gara dei componenti,**
- **la firma del coach o del delegato responsabile.**

3.5.3

I coach devono consegnare agli ufficiali addetti il proprio accredito e quello degli atleti. Durante il match, il coach deve rimanere seduto nell'area prevista e non può interferire con lo svolgimento dell'incontro con parole o gesti.

3.5.4

All'inizio del match la squadra deve presentarsi schierando solo gli atleti effettivamente impegnati in quel turno. Gli altri componenti e il coach devono rimanere nell'area riservata.

3.5.5

L'ordine di combattimento può essere modificato a ogni turno, purché la variazione sia comunicata per iscritto prima dell'inizio del turno stesso. Una volta consegnato il modulo, l'ordine resta valido fino al termine del turno.

3.5.6

Se una squadra modifica la formazione o l'ordine dei combattenti senza preventiva comunicazione scritta, viene squalificata (SHIKKAKU).

3.5.7

Se per errore scendono sul tatami atleti sbagliati, l'incontro è dichiarato nullo, indipendentemente dal risultato ottenuto. Per prevenire tali errori, al termine di ogni incontro il Supervisore del Punteggio deve confermare il vincitore insieme al tecnico software.

3.5.8

In caso di squalifica di un atleta (KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU), il suo punteggio viene annullato e l'incontro è registrato con il risultato di 8-0 a favore della squadra avversaria (punti attribuiti come YUKO).

3.6 Sistema a gironi (round robin)

3.6.1

Nelle competizioni che prevedono il sistema a gironi, i partecipanti vengono suddivisi in gruppi. Il vincitore di ciascun gruppo accede alle fasi successive a eliminazione diretta (quarti di finale, semifinali e finale).

3.6.2

Il numero di gruppi e la loro composizione dipendono dal totale dei partecipanti iscritti alla categoria. In caso di necessità, il Comitato Organizzatore definisce la distribuzione con criteri di equilibrio tecnico.

In base al numero degli Atleti (32 o meno) la distribuzione nei gruppi viene regolata secondo la seguente tabella:

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

3.6.3

Se un atleta viene squalificato, oppure per qualsiasi motivo non completa tutti gli incontri

previsti nel round robin, i punti ottenuti negli incontri disputati e quelli in corso vengono annullati, con conseguente azzeramento del punteggio gara. Fa eccezione il caso in cui l'atleta non porti a termine soltanto l'ultimo incontro del girone: in tale circostanza, i risultati precedentemente acquisiti restano validi.

3.6.4

La classifica di ogni gruppo è determinata in base ai punti gara conquistati:

- **3 punti per la vittoria;**
- **1 punto in caso di pareggio con punti realizzati;**
- **0 punti in caso di pareggio senza punti o di sconfitta.**

3.6.5

I vincitori delle semifinali disputano la finale valida per l'assegnazione della medaglia d'oro e della medaglia d'argento.

3.6.6

Gli atleti che hanno perso contro i finalisti nei quarti di finale e nelle semifinali disputano gli incontri per l'assegnazione delle medaglie di bronzo. Sono previste due finali per il terzo posto: una per i gruppi 1–4 e una per i gruppi 5–8.

3.7 Funzione del Coach

3.7.1

I coach devono essere regolarmente accreditati da ASI e riconosciuti dal Comitato Organizzatore.

3.7.2

Devono mantenere un comportamento corretto e non interferire con lo svolgimento degli incontri.

3.7.3

La violazione delle norme comporta sanzioni fino alla squalifica della squadra.

TITOLO 4 – IL GRUPPO ARBITRALE

4.1 Struttura del gruppo arbitrale

Ogni incontro di kumite è diretto da un **Arbitro Centrale (Shushin)**, assistito da **quattro Giudici d'angolo (Fukushin)**.

Il corretto svolgimento è inoltre garantito da un **Supervisore dell'Incontro (Kansa)** e da un **Supervisore del Punteggio**.

Gli Ufficiali di Gara non devono appartenere alla stessa società sportiva degli atleti né avere legami che possano compromettere l'imparzialità. Qualsiasi possibile conflitto d'interesse va dichiarato in anticipo.

4.2 Assegnazione agli incontri

Gli Ufficiali vengono distribuiti ai tappeti dalla **Commissione Arbitrale**, in base a criteri di rotazione, competenza ed effettiva presenza al briefing pre-gara.

Nelle fasi eliminatorie, ogni incontro prevede un Arbitro Centrale, quattro Giudici, un Kansa e un Supervisore del Punteggio.

Nelle fasi finali, i Commissari di Tappeto propongono una rosa di Ufficiali dalla quale la Commissione seleziona i gruppi arbitrali, privilegiando esperienza ed equilibrio.

4.3 Figure di supporto

Per agevolare la gestione della gara, la Commissione nomina ulteriori Ufficiali:

- un **Commissario di Tappeto**,
- tre **Assistenti Commissario**,
- un **Segnapunti/Cronometrista**,
- due **Assistenti Kansa**, incaricati di verificare l'equipaggiamento degli atleti e la regolarità del karate-gi.

Se non sono presenti Assistenti Kansa, tale responsabilità ricade direttamente sul Kansa.

4.4 Cerimoniale e sostituzioni

All'inizio di ogni incontro l'Arbitro Centrale prende posto sul bordo dell'area di gara, con due Giudici a sinistra e due a destra.

Dopo i saluti formali, ciascun Ufficiale assume la propria posizione.

In caso di sostituzione dell'intero gruppo arbitrale, gli uscenti salutano ordinatamente e lasciano l'area.

Se viene cambiato un singolo Giudice, il subentrante lo raggiunge, si scambiano il saluto e prendono posto.

Negli incontri a Squadre, le posizioni dell'Arbitro e dei Giudici possono ruotare di volta in volta, salvo che un Ufficiale non abbia la qualifica necessaria per svolgere il ruolo di Arbitro Centrale, nel qual caso resta come Giudice.

4.5 Sistema con due Giudici

Se le circostanze lo richiedono, un incontro può essere condotto da un Arbitro Centrale con il supporto di soli due Giudici d'angolo, restando invariata la presenza del Kansa e del Supervisore del Punteggio.

TITOLO 5 – DURATA DI UN INCONTRO

5.1 Tempi di gara

La durata effettiva di un incontro di kumite è così stabilita:

- **Categorie fino a 14 anni (maschile e femminile):** 1 minuto e 30 secondi (1'30").
 - **Categorie Cadetti e Juniores maschili:** 2 minuti (2'00").
 - **Categorie Cadetti e Juniores femminili:** 2 minuti (2'00").
 - **Categorie Under 21 maschili:** 3 minuti (3'00").
 - **Categorie Under 21 femminili:** 2 minuti (2'00").
 - **Categorie Seniores maschili:** 3 minuti (3'00").
 - **Categorie Seniores femminili:** 2 minuti (2'00").
 - **Categorie Master (maschile e femminile):** 1 minuto e 30 secondi (1'30").
-

5.2 Eventuali deroghe

Nelle competizioni con numero elevato di iscritti, la durata degli incontri può essere ridotta (da 3 a 2 minuti, oppure da 2 a 1 minuto e 30 secondi).

Tale deroga deve essere comunicata preventivamente ai Tecnici e agli Arbitri nel corso del briefing iniziale.

5.3 Gestione del tempo

Il tempo inizia con il comando di avvio dell'Arbitro Centrale e si interrompe ad ogni ordine di sospensione ("Yame") o al segnale di fine tempo.

Il Cronometrista segnala gli ultimi 30 secondi con un avviso acustico breve e dichiara la conclusione del tempo regolamentare con due segnali consecutivi.

Il segnale di "fine tempo" coincide con la chiusura effettiva dell'incontro.

5.4 Recupero tra gli incontri

Gli atleti hanno diritto ad un tempo di recupero pari alla durata dell'incontro appena sostenuto.

In caso di necessità di cambio delle protezioni (ad esempio sostituzione del colore), il tempo di recupero minimo è fissato in 5 minuti.

TITOLO 6 – KIKEN (MANCATA PRESENTAZIONE O RITIRO)

6.1 Definizione

Il **Kiken** viene applicato quando un atleta o una squadra:

- non si presenta al momento della chiamata,
- non è in grado di iniziare l'incontro,
- si ritira volontariamente durante il combattimento,
- viene ritirato per decisione del Medico di Gara.

Il ritiro può derivare da infortunio non imputabile ad azioni scorrette dell'avversario.

6.2 Mancata presentazione

Un atleta o una squadra che non si presenta al momento della chiamata ufficiale è squalificato per Kiken dalla categoria in corso.

Per garantire la massima correttezza, la chiamata viene effettuata tre volte:

- la **prima chiamata**,
- la **seconda chiamata** dopo almeno 1 minuto,
- la **terza e ultima chiamata** dopo almeno 1 ulteriore minuto.

La mancata presenza anche alla terza chiamata comporta la squalifica definitiva.

Negli incontri a squadre, l'incontro non disputato viene registrato con il punteggio di **8-0 (conteggiato come Yuko)** a favore della squadra avversaria.

Nel round-robin individuale, il punteggio è fissato a **4-0 (Yuko)** a favore dell'avversario.

6.3 Tipologie di Kiken

- **Kiken volontario (K)**: l'atleta o la squadra non si presenta senza giustificato motivo. In questo caso non è previsto recupero né inserimento in classifica.
- **Kiken medico (KM)**: l'atleta viene ritirato per decisione del medico, con esclusione dalla prosecuzione della gara, ma mantiene la registrazione del risultato già acquisito e viene inserito in classifica.
- **Kiken giustificato (KK)**: il ritiro avviene per cause indipendenti dalla volontà dell'atleta (decisione arbitrale, malfunzionamento tecnico, necessità documentata di abbandonare la sede, ecc.). Anche in questo caso l'atleta non prosegue nella gara, ma compare regolarmente in classifica.

6.4 Assegnazione dei punti

I punti ottenuti dall'avversario a seguito di un Kiken vengono sempre conteggiati come **Wazari**.

6.5 Ambito di applicazione

Il Kiken riguarda esclusivamente la categoria in cui è stato comminato. L'atleta o la squadra possono comunque partecipare ad altre categorie della stessa manifestazione, se previste.

6.6 Procedura arbitrale

Quando l'Arbitro Centrale dichiara un Kiken:

1. indica con il dito il lato dell'atleta o della squadra che non si è presentato/a o si è ritirato/a,
2. annuncia "Aka Kiken" o "Ao Kiken",
3. proclama quindi "Aka no Kachi" o "Ao no Kachi", accompagnando l'annuncio con il gesto di vittoria (Kachi) a favore dell'avversario

TITOLO 7 – INIZIO, SOSPENSIONE E TERMINE DEGLI INCONTRI

7.1 Disposizioni generali

I termini e i gesti da utilizzare da parte dell'Arbitro e dei Giudici durante gli incontri sono specificati nelle **Appendici Tecniche** al presente Regolamento.

L'Arbitro e i Giudici si posizionano nelle aree loro assegnate.

Dopo lo scambio di saluti rituali tra i concorrenti, l'Arbitro dichiara l'inizio del combattimento pronunciando:

“SHOBU SANBON HAJIME”.

7.2 Sospensione temporanea del combattimento

L'Arbitro sospende temporaneamente l'incontro pronunciando **“YAME”** nei seguenti casi:

- Quando viene rilevata una tecnica valida o un'azione che necessita valutazione.
- Quando uno o entrambi i concorrenti escono dall'area di combattimento.
- Quando ordina ai concorrenti di sistemare il **Gi** o l'equipaggiamento.
- Quando rileva o prevede una possibile infrazione al regolamento.
- Quando un concorrente ha effettivamente contravvenuto alle regole.
- Quando un concorrente, per infortunio o altra causa, non è in grado di proseguire.
- Quando un concorrente afferra l'avversario senza eseguire immediatamente una tecnica valida.
- Quando, a seguito di caduta o proiezione, non segue immediatamente alcuna tecnica efficace.

7.3 Attribuzione del punteggio

Dopo aver sospeso l'incontro, l'Arbitro ritorna nella propria posizione e i Giudici esprimono il loro parere mediante i segnali convenuti.

L'Arbitro identifica e dichiara il punto assegnato seguendo l'ordine seguente:

- **Colore del concorrente:** Aka o Ao
- **Zona colpita:** Jodan o Chudan
- **Tecnica utilizzata:** Tsuki, Uchi o Keri
- **Valore del punto:** Waza-ari o Ippon

Dopo l'assegnazione del punto, l'Arbitro ordina ai concorrenti di riprendere le posizioni iniziali e pronuncia **"TSUZUKETE HAJIME"** per la ripresa del combattimento.

7.4 Termine dell'incontro

Quando un concorrente raggiunge il punteggio massimo previsto (**Sanbon**), l'Arbitro dichiara la fine del combattimento e proclama il vincitore alzando il braccio dal lato del colore corrispondente, annunciando:

"AO (AKA) NO KACHI".

In caso di parità (**Hikiwake**), l'Arbitro dichiara il prolungamento pronunciando **"ENCHOSEN"** e dà inizio alla fase supplementare con l'annuncio **"SHOBU HAJIME"**.

7.5 Procedura operativa

L'Arbitro è il primo ad accedere all'area di gara, seguito dai due concorrenti.

I concorrenti eseguono il saluto rituale (**Rei**) l'uno verso l'altro, secondo il protocollo ASI.

Prima della ripresa del combattimento, l'Arbitro verifica che entrambi i concorrenti siano allineati sulle rispettive linee e in posizione corretta.

I concorrenti che manifestano agitazione o eccessiva tensione devono essere richiamati alla calma prima della ripresa.

7.6 Errori di cronometraggio

Se un incontro inizia senza che il tempo venga correttamente avviato e successivamente viene interrotto, il tempo restante è determinato in accordo con i Coach delle due parti.

Una volta raggiunto l'accordo, tale durata non può più essere contestata.

TITOLO 8 – PUNTEGGIO

8.1 Determinazione del risultato

Il risultato di un incontro **Shobu Sanbon** è determinato dall'ottenimento, da parte di uno dei concorrenti, di:

- **tre IPPON**, oppure
- **sei WAZA ARI**, oppure
- una combinazione equivalente di punteggi che raggiunga **SANBON**.

Il risultato può inoltre essere determinato da una decisione arbitrale di **HANSOKU**, **SHIKKAKU** o **KIKEN** imposto contro un concorrente.

Un **IPPON** equivale a **due WAZA ARI**.

Il raggiungimento di **tre IPPON complessivi** determina automaticamente la fine dell'incontro.

8.2 Criteri per l'attribuzione di IPPON

Un **IPPON** è attribuito quando una tecnica effettiva viene eseguita secondo i seguenti criteri:

- Buona forma;
- Comportamento corretto;
- Vigore di applicazione;
- Zanshin;
- Timing;
- Distanza corretta.

Un **IPPON** può essere assegnato anche per una tecnica non effettiva ma caratterizzata da una delle seguenti situazioni:

- Tecnica di calcio al livello **Jodan**;
 - Tecnica effettiva eseguita nel momento preciso in cui l'avversario attacca;
 - Azione di **evasione seguita da contrattacco** sulla schiena indifesa dell'avversario;
 - **Spazzata o proiezione** seguita da una tecnica valida;
 - **Combinazione di tecniche** coordinate nelle quali ogni elemento presenta valore tecnico autonomo.
-

8.3 Criteri per l'attribuzione di WAZA ARI

Un **WAZA ARI** è assegnato quando una tecnica è quasi paragonabile a quella necessaria per ottenere un IPPON.

Il gruppo arbitrale valuta prioritariamente la possibilità di assegnare un IPPON e, qualora i criteri non siano pienamente soddisfatti, riconosce il **WAZA ARI**.

8.4 Assegnazione del risultato per sanzione o rinuncia

- Una vittoria su un avversario a cui è stato assegnato **HANSOKU** o **SHIKKAKU** equivale a **SANBON (tre IPPON)**.
 - Il Kiken non comporta assegnazione automatica di punteggio, ma la registrazione della vittoria a favore dell'avversario (equivalente a **SANBON**).
-

8.5 Zone valide di attacco

Le tecniche valide possono essere dirette esclusivamente alle seguenti zone:

- Testa;
- Viso;
- Collo;
- Addome;
- Petto;
- Schiena (escluse le spalle);
- Fianchi.

Il **contatto è obbligatoriamente controllato (skin touch)** in tutte le categorie. Sono vietati i colpi con impatto pieno o non controllato, in particolare alle zone **Jodan** (testa, viso, collo).

Per gli **atleti fino a 14 anni** è obbligatorio l'uso del **corpetto protettivo** e delle protezioni previste dal Regolamento ASI Kumite.

8.6 Validità delle tecniche

- Una tecnica efficace messa a segno **contemporaneamente al segnale di fine combattimento** è considerata valida.
- Una tecnica messa a segno **dopo l'ordine di "YAME"** non deve essere assegnata e può comportare una **penalità**.

- Nessuna tecnica, anche se efficace, è valida se eseguita **fuori dalla zona di gara**. Tuttavia, se l'attacco parte quando l'atleta è ancora all'interno dell'area e prima della dichiarazione di "YAME", la tecnica è considerata valida.
- Tecniche efficaci messe **simultaneamente da entrambi i concorrenti (Aiuchi)** non vengono considerate valide.

8.7 Specifiche interpretative

Per la corretta applicazione dei criteri di valutazione, si precisa che:

- Un punteggio di **3 IPPON**, ottenuto singolarmente o cumulativamente, determina la fine dell'incontro.
- Una **buona forma** è un'esecuzione conforme ai principi tecnici del karate tradizionale.
- **Comportamento corretto** implica atteggiamento sportivo, assenza di malizia e concentrazione durante l'azione.
- **Vigore di applicazione** indica potenza, velocità e intenzione determinata.
- **Zanshin** rappresenta lo stato di concentrazione e prontezza mentale dopo l'attacco.
- **Timing** è l'esecuzione della tecnica nel momento di massima efficacia.
- **Distanza corretta** è la distanza che permette di ottenere l'effetto massimo senza perdita di potenza né eccessivo allungamento dell'arto.

Una tecnica eseguita tra lo **skin touch** e 2–3 cm dal bersaglio, con braccio leggermente piegato, è considerata **a distanza corretta**.

8.8 Tecniche speciali e casi particolari

- Una tecnica difficoltosa o di elevato impegno tecnico può essere riconosciuta come **IPPON**, anche se la forma non è perfetta.
- Le **tecniche di deviazione seguite da contrattacco** su parte scoperta del corpo possono ottenere un IPPON.
- Una **proiezione** non richiede che l'avversario cada interamente sul tatami: è sufficiente che sia sbilanciato e colpito efficacemente nel momento dell'azione.
- Gli Arbitri devono evitare interruzioni premature (**YAME**), concedendo un tempo tecnico minimo per completare l'azione (circa due secondi).
- Gli **attacchi combinati**, sequenze coordinate di tecniche, sono valutati complessivamente e ogni azione può meritare almeno un Waza Ari.

- **Colpi sotto la cintura (Gedan)** possono determinare punteggio solo se eseguiti con forma corretta e indirizzati a zone valide (es. pube).
- Il **collo e la gola** non devono essere toccati, ma è possibile assegnare un punto se la tecnica è controllata e correttamente indirizzata.
- Un **attacco con buona forma** che raggiunge la **scapola** è valido; non lo sono invece i colpi diretti all'articolazione della spalla.
- Il **segnale di fine incontro** conclude la possibilità di ottenere punti, anche se l'Arbitro non ha pronunciato "YAME". Le **penalità**, tuttavia, possono essere assegnate fino all'uscita degli atleti dal campo di gara.
- Le decisioni arbitrali successive alla fine dell'incontro devono essere approvate dalla **Commissione Arbitrale**.
- Gli **Aiuchi** (attacchi simultanei) sono rari: per essere validi, entrambe le tecniche devono soddisfare tutti i criteri di efficacia.

TITOLO 9 – COMPORTAMENTI PROIBITI

9.1 Disposizioni generali

Sono vietate tutte le azioni, tecniche o comportamenti che possano compromettere la sicurezza dei concorrenti, l'equità del combattimento o il decoro della competizione. L'Arbitro deve valutare ogni situazione considerando il grado di controllo, la distanza, la forza dell'impatto e le circostanze specifiche dell'azione.

9.2 Elenco delle azioni proibite

Sono vietate le seguenti azioni e tecniche:

- a) Tecniche che arrivano a contatto con la **gola**.
 - b) Tecniche che presentano **contatto eccessivo**, in relazione alla zona colpita o alla forza impiegata.
Tutte le tecniche devono essere controllate.
Ogni tecnica che tocca la testa, il viso o il collo e causa **un danno evidente** deve essere penalizzata, salvo che il danno sia provocato da un comportamento scorretto del colpito (ad esempio avanzamento non controllato).
 - c) Attacchi diretti all'**inguine**, alle **articolazioni** o al **collo del piede**.
 - d) Attacchi al volto con tecniche a mano aperta (**Teisho** o **Nukite**).
 - e) Colpi pericolosi che impediscono o compromettono la capacità dell'avversario di **cadere in sicurezza**.
 - f) Tecniche che, per la loro natura, **non possono essere controllate** e mettono a rischio l'incolumità dell'avversario.
 - g) Attacchi diretti alle **braccia** o alle **gambe** dell'avversario.
 - h) **Uscire dal campo di gara (Jogai)**.
Si considera Jogai la situazione in cui una parte del corpo del concorrente tocca il terreno esterno all'area di gara.
È fatta eccezione quando l'atleta viene spinto o proiettato fuori dal campo dall'avversario.
 - i) Movimenti che **fanno perdere tempo** o evitano il confronto reale (es. girare in circolo senza attaccare).
 - j) **Lotta, spinta o presa prolungata** dell'avversario.
 - k) **Mubobi**, ovvero situazioni in cui uno o entrambi i concorrenti dimostrano mancanza di riguardo per la propria o altrui sicurezza.
 - l) **Simulazione di ferita o lesione**, effettuata con l'intento di ottenere un vantaggio arbitrale.
 - m) Qualsiasi **comportamento scorretto** da parte dell'allenatore, dei dirigenti o dei membri di una società sportiva, che può comportare la **squalifica** dell'atleta, dell'allenatore o dell'intera squadra.
-

9.3 Criteri di valutazione e interpretazione

- Ogni **contatto con la gola** deve essere penalizzato, salvo che sia causato da un movimento imprudente del concorrente colpito.
 - Le **tecniche al viso** possono toccare con controllo per ottenere punteggio, ma il “tocco” non deve mai tradursi in impatto.
 - Nel valutare la forza di contatto, l'Arbitro deve considerare le **circostanze dell'azione**:
 - se la vittima ha peggiorato l'impatto con un movimento errato;
 - se vi è notevole differenza di stazza tra i concorrenti (specialmente negli incontri a squadre).
 - L'Arbitro deve osservare attentamente il comportamento del concorrente ferito: piccoli ritardi nella decisione consentono di verificare l'effettiva entità della lesione o eventuali simulazioni.
 - Segnali come **soffiare nel naso ferito**, **sfregarsi il volto** o **accentuare un piccolo danno** sono indicatori di simulazione e devono essere sanzionati.
 - Ogni atleta deve eseguire le tecniche con **controllo e buona forma**: l'incapacità di farlo costituisce motivo di ammonizione o penalità, indipendentemente dal tipo di tecnica usata.
-

9.4 Jogai (uscita dall'area di gara)

- Il **Jogai** si verifica quando il concorrente esce volontariamente o per disattenzione dal campo di gara.
 - Se un concorrente segna un punto valido e successivamente esce, la penalità non si applica.
 - Se l'attacco non va a segno e l'uscita avviene subito dopo, il Jogai deve essere penalizzato.
 - Se un atleta viene spinto fuori dall'avversario mentre quest'ultimo resta all'interno, al primo viene assegnata la penalità di Jogai e al secondo il punto.
-

9.5 Mubobi (mancanza di protezione)

- Il **Mubobi** si riferisce a comportamenti che espongono l'atleta a colpi evitabili o a rischio, come lanciarsi in avanti senza difesa o aprire eccessivamente la guardia.
- Un attacco eseguito senza riguardo per la sicurezza personale o senza possibilità di bloccare il contrattacco è considerato **Mubobi** e non può generare punteggio.

9.6 Comportamento antisportivo e simulazioni

- La **simulazione di lesione inesistente** o l'**esagerazione di un danno reale** sono infrazioni gravi.
Entrambi i casi comportano **penalità diretta** o squalifica in base alla gravità.
- L'**allenatore** può rivolgersi al proprio atleta solo durante le sospensioni dell'incontro.
Qualsiasi comportamento irrispettoso, protesta o incitamento scorretto può determinare la **squalifica dell'atleta o della squadra**.

9.7 Considerazioni sulla sicurezza

- Le **zone muscolari** come l'addome possono assorbire impatti controllati, mentre le aree come sterno, costole, gola e colonna vertebrale richiedono **massimo controllo**.
- Tecniche di **calcio o spazzata** eseguite in modo improprio, specialmente all'altezza del ginocchio, devono essere immediatamente sanzionate.
- L'Arbitro deve sempre privilegiare la **sicurezza** rispetto alla spettacolarità.
- Le penalità per contatto eccessivo, colpi pericolosi o Mubobi devono essere applicate in modo **uniforme e coerente**.

TITOLO 10 – AMMONIZIONI E PENALITÀ

10.1 Disposizioni generali

Le penalità hanno lo scopo di garantire la sicurezza, la correttezza e il rispetto dei principi del Karate-Do.

Esse non attribuiscono punteggi all'avversario, ma determinano **richiami progressivi** fino alla **squalifica** nei casi più gravi.

Ogni infrazione deve essere valutata secondo gravità, intenzione e impatto sull'incontro.

10.2 Scala delle penalità

ATENAI YONI (Ammonizione)

Può essere comminata per **tentativi di infrazione** o per la **prima infrazione lieve**.

Costituisce un richiamo ufficiale dell'Arbitro al rispetto delle regole e al mantenimento del controllo.

KEIKOKU (Richiamo ufficiale)

Può essere comminato:

- per infrazioni ripetute o non gravi ma chiaramente scorrette;
- per **seconda uscita dal campo di gara (Jogai)**;
- o per comportamenti non conformi allo spirito del Karate-Do.

Il Keikoku indica che ulteriori infrazioni potranno comportare sanzioni più severe.

HANSOKU-CHUI (Avvertimento di squalifica)

Può essere comminato:

- per infrazioni gravi o reiterate;
- per **terza uscita dal campo di gara (Jogai)**;
- o per azioni che mettono in pericolo l'incolumità dell'avversario.

L'Hansoku-Chui rappresenta l'ultimo avvertimento prima della squalifica.

HANSOKU (Squalifica dall'incontro)

Può essere comminato:

- per infrazioni molto gravi o per comportamento antisportivo;
- per **quarta uscita dal campo di gara (Jogai)**;

- o per condotta che renda impossibile la prosecuzione del combattimento in sicurezza.
L'atleta squalificato perde l'incontro.

SHIKKAKU (Esclusione dal torneo)

È la sanzione disciplinare più grave e comporta la **squalifica dell'atleta dal torneo o dalla manifestazione**.

Può essere comminata:

- per atti contrari all'etica e al prestigio del Karate-Do;
- per violazioni deliberate e gravi delle regole o per condotta offensiva verso ufficiali, arbitri o avversari;
- anche nei confronti di **allenatori o membri della società sportiva** il cui comportamento danneggia l'immagine del Karate ASI.

10.3 Criteri di applicazione

- Le penalità devono essere **progressive**: ogni infrazione successiva di pari natura comporta un livello superiore.
- Le penalità **non si sommano tra tipologie diverse** (es. un Jogai non progredisce un Mubobi).
- L'Hansoku o lo Shikkaku possono essere assegnati **direttamente** nei casi di estrema gravità.
- Quando un atleta riceve penalità tali da interrompere il corretto svolgimento del combattimento, l'Arbitro può decretare la **fine dell'incontro per Hansoku**.

10.4 Principi di condotta e spirito regolamentare

- L'applicazione delle penalità deve avere **finalità educativa e regolatrice**, non punitiva.
- Gli Arbitri devono garantire uniformità di giudizio e chiarezza nella comunicazione delle decisioni.
- Le penalità servono a preservare la **sicurezza, la lealtà e il rispetto reciproco**.
- Il comportamento corretto e il controllo tecnico rimangono criteri fondamentali per ogni valutazione.

TITOLO 11 – INFORTUNI ED INCIDENTI DURANTE UNA GARA

11.1 Atleti dichiarati inabili a combattere

11.1.1

Un atleta infortunato che vinca un incontro per squalifica dell'avversario non può continuare a gareggiare senza l'autorizzazione del medico di gara.

Tale autorizzazione non può essere concessa in caso di perdita di coscienza, sospetta commozione cerebrale o sintomi neurologici.

11.1.2

Un atleta autorizzato a proseguire che vinca un secondo incontro per squalifica dell'avversario dovuta a infortunio, viene comunque ritirato dalla competizione di kumite.

11.2 Procedura per la gestione degli infortuni

11.2.1

Quando un atleta si infortuna, l'Arbitro interrompe immediatamente l'incontro, chiama il medico alzando la mano e pronunciando chiaramente "Dottore!".

11.2.2

L'atleta infortunato deve uscire dal tappeto per essere visitato, salvo non sia in condizioni di spostarsi.

11.2.3

All'atleta che richiede intervento medico sono concessi **tre minuti** per ricevere cure. Il cronometrista, su indicazione del Commissario di Tappeto, avvia il conteggio.

Se trascorsi i tre minuti il trattamento non è concluso, l'Arbitro, dopo consulto con il medico, decide se dichiarare l'atleta impossibilitato a proseguire o concedere ulteriore tempo in via eccezionale.

11.2.4

Il medico di gara esprime solo il proprio parere circa l'idoneità dell'atleta a continuare. La decisione finale sull'esito dell'incontro (Hansoku, Kiken, Shikkaku) spetta all'Arbitro.

11.2.5

L'Arbitro deve tenere conto di eventuali condizioni pregresse: l'avversario non può essere penalizzato per infortuni non causati dalle sue azioni.

11.2.6

Nelle gare a sistema round-robin, se un atleta viene ritirato per infortunio, tutti i suoi incontri precedenti vengono annullati.

Eccezione: se il ritiro avviene al suo ultimo incontro, il risultato viene mantenuto senza alterare i precedenti.

11.3 Infortunio di entrambi gli atleti

Se entrambi gli atleti si infortunano e, a giudizio del medico, non possono proseguire, l'incontro è deciso come se fosse terminato a tempo scaduto: vince chi ha il punteggio più alto al momento dell'interruzione.

TITOLO 12 – CRITERI DECISIONALI

12.1 Determinazione della vittoria

In assenza di un **SANBON**, o di decisioni arbitrali di **KIKEN**, **HANSOKU** o **SHIKKAKU**, la vittoria viene assegnata sulla base dei seguenti criteri:

- Superiorità nel numero di **IPPON** o **WAZA ARI** assegnati.
 - Atteggiamento, spirito combattivo e determinazione** dimostrati durante il combattimento.
 - Superiore capacità tecnica e tattica**, evidenziata nel corso dell'incontro.
-

12.2 Decisione per Hantei

Quando non si verifica una superiorità di punteggio, la decisione finale viene presa per **HANTEI** (decisione arbitrale a maggioranza).

- Se alla fine del combattimento nessuno dei due concorrenti risulta superiore, l'Arbitro centrale dichiara **HIKIWAKE** (pareggio) e ordina la prosecuzione con **ENCHO-SEN** (tempo supplementare).
-

12.3 Penalità e ammonizioni nell'Encho-Sen

Tutte le **penalità, ammonizioni e richiami** assegnati durante il combattimento principale rimangono **valide nell'Encho-Sen**.

Non è consentito azzerare i richiami o le sanzioni al termine del tempo regolare.

12.4 Esito dell'Encho-Sen

Durante l'**Encho-Sen**, il primo concorrente che ottiene un **IPPON** o un **WAZA ARI** è dichiarato **vincitore**.

Se al termine dell'Encho-Sen non si è ancora manifestata una superiorità tecnica o di punteggio, la decisione è assegnata per **HANTEI**, con votazione a maggioranza del **Gruppo Arbitrale**.

12.5 Procedura dell'Hantei

- Al termine del combattimento o dell'Encho-Sen, l'Arbitro centrale si porta fuori dal centro dell'area di gara, pronuncia "**Hantei!**" e, dopo un doppio fischio, invita i Giudici a esprimere la propria decisione.
- L'Arbitro e i Giudici indicano simultaneamente la loro opinione sollevando la bandierina corrispondente al colore dell'atleta ritenuto vincitore.

- L'Arbitro centrale emette quindi un fischio singolo, ritorna alla posizione iniziale e **annuncia la decisione di maggioranza**, dichiarando il vincitore.

12.6 Gare a squadre

1. La **squadra vincitrice** è quella che ottiene il **maggior numero di vittorie individuali**.
2. In caso di **parità nel numero di vittorie**, prevale la squadra che ha totalizzato il **maggior numero complessivo di IPPON e WAZA ARI**, considerando sia i combattimenti vinti sia quelli persi (massimo tre Ippon o sei Waza Ari per ogni incontro).
3. Se permane la parità, viene disputato un **combattimento supplementare** tra un rappresentante per ciascuna squadra.
 - I rappresentanti devono essere designati entro **un minuto** dall'annuncio del combattimento.
 - La designazione deve essere effettuata dai responsabili che hanno firmato l'ordine ufficiale dei combattimenti.
4. Se anche l'incontro supplementare termina in parità, si procede con un **ENCHO-SEN**.

Alla conclusione dell'Encho-Sen deve comunque essere espresso un giudizio arbitrale, anche in assenza di punteggio.

12.7 Note interpretative

- Quando i punteggi sono diversi, la vittoria è assegnata all'atleta che conclude il combattimento con **un Ippon o un Waza Ari in più** dell'avversario.
- Quando i punteggi sono uguali, la vittoria è decisa per **Hantei**, sulla base dell'efficacia complessiva, dello spirito combattivo e della superiorità tecnica.
- È opportuno, ove possibile, assegnare la vittoria a un concorrente quando si manifesta una **chiara superiorità qualitativa**, anche in caso di parità numerica di punti.
- L'**Encho-Sen** rappresenta una **continuazione del combattimento**, non un nuovo incontro.

Le penalità, le ammonizioni e le valutazioni restano pienamente valide.
- Dopo ogni Encho-Sen deve essere emesso un **giudizio definitivo** da parte del gruppo arbitrale.

TITOLO 13 – PROTESTA UFFICIALE

13.1 Considerazioni generali

13.1.1

Non è ammessa alcuna protesta contro i giudizi tecnici del Gruppo Arbitrale.

13.1.2

È ammesso presentare protesta esclusivamente in caso di presunta violazione delle regole procedurali. La protesta può essere presentata solo dal Coach dell'atleta o dal rappresentante ufficiale della Società.

13.1.3

La protesta deve essere redatta per iscritto e consegnata immediatamente dopo la conclusione dell'incontro contestato. Eccezione: per questioni amministrative è possibile presentarla anche in momenti successivi.

13.1.4

L'intenzione di presentare una protesta deve essere comunicata al Commissario di Tappeto subito dopo l'incontro. La gara prosegue regolarmente, salvo i casi in cui la protesta riguardi atleti ancora impegnati nella categoria: in tal caso i turni successivi vengono sospesi fino alla decisione della Giuria d'Appello.

13.1.5

Il Coach o rappresentante deve richiedere al Commissario di Tappeto il modulo di protesta, compilarlo e restituirlo firmato **insieme al versamento della tassa di protesta pari a € 100,00**.

13.1.6

Il modulo deve contenere:

- nominativi e società degli atleti,
- descrizione dettagliata dell'episodio contestato,
- indicazione del regolamento che si ritiene violato.

Le generalità degli Ufficiali di Gara coinvolti sono integrate dal Commissario di Tappeto.

13.1.7

La protesta è accettata solo se formalizzata entro 5 minuti dalla manifestazione dell'intenzione, e comunque non oltre 10 minuti dalla fine dell'incontro contestato.

13.1.8

La tassa di protesta pari a € 100,00 è restituita in caso di accoglimento della protesta; viene trattenuta in caso di rigetto.

13.1.9

La Giuria d'Appello non accoglie proteste generiche sulla qualità arbitrale, ma valuta solo violazioni regolamentari specifiche.

13.2 Composizione della Giuria d'Appello

13.2.1

La Giuria d'Appello è composta da tre Arbitri senior nominati dalla Commissione Arbitrale o dal Responsabile Arbitrale di gara.

13.2.2

Sono nominati tre membri supplenti, che subentrano in caso di conflitto d'interesse

(nazionalità, vincoli familiari, rapporti diretti con le parti o coinvolgimento nell'episodio contestato).

13.3 Procedimento di valutazione

13.3.1

Il Commissario di Tappeto che riceve la protesta convoca immediatamente la Giuria d'Appello e trasmette la documentazione.

13.3.2

La Giuria d'Appello procede senza ritardo ad ascoltare le parti e a raccogliere eventuali elementi utili alla valutazione.

13.3.3

Tutti e tre i membri della Giuria devono esprimere un voto sull'accoglimento o meno della protesta. Non sono ammesse astensioni.

13.4 Esiti della protesta

13.4.1

Se la protesta è respinta, il documento è marcato come "Respinta", firmato dai tre membri e notificato alla parte interessata. La tassa resta incamerata.

13.4.2

Se la protesta è accolta, la Giuria d'Appello può proporre:

- revisione della decisione arbitrale,
- annullamento o ripetizione dell'incontro contestato,
- correzione della classifica di gara,
- segnalazione di eventuali sanzioni per gli ufficiali coinvolti.

13.4.3

L'annullamento di turni o la ripetizione di incontri è considerata misura eccezionale e deve essere adottata solo quando indispensabile per garantire equità.

13.4.4

In caso di accoglimento della protesta, la tassa versata (€ 100,00) è restituita al reclamante.

13.5 Rapporto sull'incidente

13.5.1

La Giuria d'Appello redige un verbale con le motivazioni della decisione (accoglimento o respinta).

13.5.2

Il verbale è firmato dai tre membri e consegnato al Responsabile Arbitrale e alla Commissione Organizzativa della gara.

13.5.3

Il verbale diventa parte integrante degli Atti Ufficiali della manifestazione.

TITOLO 14 – POTERI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA

14.1 Capo degli Arbitri e Commissione Arbitrale

14.1.1

Il Capo degli Arbitri e la Commissione Arbitrale hanno i seguenti compiti:

1. Garantire la corretta organizzazione della gara, in collaborazione con la Commissione Organizzativa, assicurando l'allestimento dell'area di gara, la disponibilità di attrezzature e servizi, e la predisposizione delle misure di sicurezza.
 2. Nominare e assegnare i Commissari di Tappeto e i loro Assistenti, adottando misure correttive in base ai rapporti ricevuti.
 3. Coordinare e supervisionare le attività degli ufficiali di gara.
 4. Sostituire ufficiali di gara quando necessario.
 5. Prendere decisioni definitive su materie tecniche non coperte dal regolamento.
 6. Nominare la Giuria d'Appello.
-

14.2 Commissari di Tappeto e Assistenti

14.2.1

I Commissari di Tappeto hanno i seguenti compiti:

1. Delegare e supervisionare Arbitri e Giudici nell'area di gara assegnata.
 2. Controllare la qualità delle prestazioni arbitrali e assicurarsi che gli ufficiali siano idonei.
 3. Verificare che il Kansa intervenga nei casi previsti dal regolamento.
 4. Redigere rapporti scritti giornalieri sulle prestazioni degli ufficiali di gara, trasmettendoli alla Commissione Arbitrale.
 5. Designare eventuali Assistenti per supportare la gestione del tappeto.
-

14.3 Arbitri

14.3.1

I poteri e doveri dell'Arbitro sono:

1. Dirigere l'incontro annunciandone inizio, sospensioni e conclusione.
2. Impartire comandi e annunci regolamentari.
3. Attribuire punti sulla base delle segnalazioni dei Giudici.

4. Interrompere l'incontro in caso di infortunio, malore o impossibilità a proseguire.
 5. Interrompere l'incontro per infrazioni o per motivi di sicurezza.
 6. Convocare i Giudici (Fukushin Shugo) per consultazioni nei casi di Shikkaku, Hansoku, applicazione della regola dei 10 secondi o quando richiesto dal medico.
 7. Segnalare infrazioni e comminare ammonizioni e penalità secondo regolamento.
 8. Fornire chiarimenti tecnici al Commissario di Tappeto, alla Commissione Arbitrale o alla Giuria d'Appello.
 9. Disporre incontri di spareggio nei match a squadre.
 10. Far eseguire la votazione (Hantei) nei casi di parità, ed eventualmente esprimere il voto decisivo.
 11. Proclamare il vincitore.
 12. Esercitare la propria autorità anche sul perimetro immediatamente circostante all'area di gara, controllando il comportamento di coach, atleti e membri delle delegazioni.
-

14.4 Giudici (Fukushin)

14.4.1

I Giudici hanno i seguenti compiti:

1. Segnalare i punti realizzati.
2. Votare in tutte le decisioni che richiedono parere collegiale.
3. Consigliare l'Arbitro in caso di consultazioni (Fukushin Shugo), specie nei casi di squalifica.

14.4.2

I Giudici devono osservare attentamente le azioni degli atleti e comunicare all'Arbitro i punti validi secondo regolamento.

14.5 Supervisore dell'Incontro (Kansa)

14.5.1

Il Kansa collabora con il Commissario di Tappeto, sorvegliando la regolarità dell'incontro. In caso di violazioni regolamentari, segnala immediatamente con il fischietto.

14.5.2

È responsabilità del Kansa verificare, prima dell'incontro, che l'equipaggiamento e il karate-gi degli atleti siano conformi al regolamento. Questo compito rimane anche qualora sia presente un Assistente al controllo (Kansa Assistant).

14.5.3

Il Kansa deve intervenire con il fischietto nei seguenti casi:

1. Omissione o errata attribuzione del Senshu.
2. Attribuzione di punti o penalità all'atleta sbagliato.
3. Errata combinazione di punto e sanzione (es. punto + esagerazione).
4. Errata attribuzione di Mubobi contestuale ad un punto.
5. Attribuzione di punti dopo "Yame" o dopo il termine del tempo.
6. Attribuzione di punti con atleta fuori area.
7. Errata ammonizione o penalità durante Ato Shibaraku.
8. Mancata interruzione dell'incontro in presenza di segnalazioni multiple dei Giudici.
9. Omissione della chiamata del medico nei casi di applicazione della regola dei 10 secondi.
10. Annuncio di Hantei/Hikiwake nonostante presenza di Senshu.
11. Errori evidenti nella gestione delle bandierine o dei dispositivi elettronici.
12. Incongruenze nel tabellone punteggio.
13. Non rilevazione di un Jogai.
14. Qualsiasi altra situazione di evidente inosservanza regolamentare.

14.5.4

Il Kansa non ha potere di valutazione sulla validità tecnica delle tecniche da punto, salvo nei casi di chiara applicazione errata del regolamento.

14.6 Supervisore del Punteggio

14.6.1

Il Supervisore del Punteggio registra separatamente punti e penalità attribuiti dall'Arbitro, verificando l'operato del segnapunti/cronometrista.

14.6.2

Se l'Arbitro non percepisce il segnale acustico di fine tempo, è il Supervisore del Punteggio a interrompere l'incontro con il fischietto.

TITOLO 15 – IDONEITÀ A GAREGGIARE

15.1 – Età

15.1.1 – Determinazione dell'età

L'assegnazione della classe di età è determinata dall'età anagrafica del atleta nel giorno di inizio della competizione.

Per le competizioni di kumite, l'età minima consentita è 8 anni compiuti.

Non sono ammessi atleti di età inferiore, anche se prossimi al compimento dell'ottavo anno durante la stagione sportiva.

15.1.2 – Senior

Nelle categorie di kumite della classe Senior, gli atleti devono aver compiuto 18 anni alla data di inizio della competizione.

15.1.3 – Elenco delle classi di età

Sono previste le seguenti classi di età:

- **Ragazzi:** 8 e 9 anni
- **Speranze:** 10 e 11 anni
- **Under 14:** 12 e 13 anni
- **Cadetti:** 14 e 15 anni
- **Juniores:** 16 e 17 anni
- **Under 21:** 18, 19 e 20 anni
- **Seniores:** dai 21 anni compiuti, fino a 34 anni
- **Master:** dai 35 anni compiuti, senza limiti superiori di età

15.1.4 – Sovrapposizione e ammissibilità

Gli atleti che abbiano raggiunto l'età minima prevista per una classe possono partecipare alle competizioni di quella categoria anche qualora, nel corso dell'anno solare, dovessero rientrare in una fascia anagrafica superiore.

15.1.5 – Criterio organizzativo e modifiche

Le classi di età possono, a discrezione dell'organizzazione e in base al numero di iscritti, essere accorpate o suddivise ulteriormente.

L'Ente si riserva in ogni momento la facoltà di apportare modifiche, accorpamenti o adattamenti alle categorie di età, al fine di garantire:

- un confronto equilibrato,
- la tutela della sicurezza,
- un'esperienza sportiva realmente formativa per gli atleti di tutte le fasce.

15.2 – Categorie di peso

15.2.1 – Principio generale

Le categorie di peso sono stabilite al fine di garantire competizioni equilibrate e sicure. Esse variano in base al sesso e alla classe di età.

15.2.2 – Tabella delle categorie di peso

Categoria (età)	Maschili (kg)	Femminili (kg)
Ragazzi (8-9)	-25, -30, -35, -40, +40	-25, -30, -35, +35
Speranze (10-11)	-30, -35, -40, -45, +45	-28, -33, -38, +38
Under 14 (12-13)	-40, -45, -50, -55, +55	-42, -47, -52, +52
Cadetti (14-15)	-52, -57, -63, -70, +70	-47, -54, -61, +61
Juniores (16-17)	-55, -61, -68, -76, +76	-48, -53, -59, -66, +66
Under 21 (18-20)	-60, -67, -75, -84, +84	-50, -55, -61, -68, +68
Seniores (21-34)	-60, -67, -75, -84, +84	-50, -55, -61, -68, +68
Master (35+)	-60, -67, -75, -84, +84	-50, -55, -61, -68, +68

15.2.3 – Adeguamenti organizzativi

L'organizzazione di gara, a propria discrezione e nel rispetto delle esigenze di sicurezza, può accorpare o modificare le categorie di peso qualora il numero di iscritti sia insufficiente per garantire lo svolgimento regolare delle competizioni.

15.3 – Partecipazione e quota degli atleti

15.3.1

Ogni Società Sportiva affiliata ASI può iscrivere un numero di atleti stabilito dal programma tecnico della gara e dal regolamento della manifestazione.

15.3.2

Nelle competizioni nazionali individuali è ammessa l'iscrizione di un atleta per categoria di peso/classe di età per ciascuna società, salvo diversa disposizione dell'organizzazione.

15.3.3

Nelle competizioni a squadre, ciascuna società potrà iscrivere una squadra per categoria, nel rispetto dei criteri stabiliti dal regolamento specifico dell'evento.

15.4 – Appartenenza sportiva

15.4.1

Un atleta può partecipare alle competizioni ASI esclusivamente se tesserato regolarmente tramite una Società Sportiva affiliata all'Ente.

15.4.2

In caso di trasferimento ad altra Società, l'atleta potrà rappresentare la nuova associazione solo dopo la regolare comunicazione e registrazione presso gli organi competenti.

15.4.3

Un atleta non può rappresentare più società contemporaneamente nella stessa stagione sportiva.

15.5 – Idoneità sanitaria

15.5.1

Ogni atleta deve essere in possesso di certificato medico di idoneità sportiva agonistica, valido alla data della gara, secondo le normative vigenti in Italia.

15.5.2

In assenza del certificato, l'atleta non potrà essere ammesso alla competizione.

TITOLO 16 – PROCEDURA DI ARBITRAGGIO DEL KUMITE CON DUE GIUDICI D'ANGOLO

16.1 Disposizione generale

Quando, per esigenze organizzative, l'arbitraggio viene condotto con la presenza di due soli Giudici d'angolo, le responsabilità dell'Arbitro e dei Giudici sono ridefinite secondo le seguenti regole.

16.2 Compiti dei Giudici

1. I Giudici segnalano i punti utilizzando le bandierine.
 2. Oltre ai punti, i Giudici coadiuvano l'Arbitro segnalando:
 - uscite dall'area (Jogai),
 - contatti eccessivi,
 - eventuali contatti epidermici irregolari.
 3. Le segnalazioni dei Giudici hanno funzione consultiva; l'Arbitro mantiene la responsabilità esclusiva nell'attribuzione di ammonizioni e penalità.
 4. Le modalità gestuali da eseguire con le bandierine sono descritte in dettaglio nell'**Appendice 2-3** del presente regolamento.
-

16.3 Attribuzione dei punti

1. Un punto è assegnato quando concordano **entrambi i Giudici**, oppure un **Giudice e l'Arbitro**.
 2. Se due Giudici, o un Giudice e l'Arbitro, attribuiscono punteggi di valore differente allo stesso atleta, prevale il valore più alto.
 3. Se i due Giudici attribuiscono il punto a atleti diversi, entrambi i punti vengono riconosciuti.
 4. L'Arbitro può proporre un punto per le azioni avvenute nel proprio campo visivo. In questo caso segnala con il braccio tenuto aderente al busto e, dopo conferma di almeno un Giudice, assegna il punto come da procedura ordinaria.
-

16.4 Posizionamento e visuale

1. L'Arbitro deve evitare di trovarsi sullo stesso lato dei due Giudici, così da garantire sempre tre diverse angolazioni di osservazione.

2. I Coach devono essere collocati frontalmente all'Arbitro, e mai alle sue spalle.
-

16.5 Gestione delle decisioni contrastanti

1. Se un Giudice segnala un punto e l'altro segnala invece un'infrazione (ammonizione o penalità), spetta all'Arbitro valutare e sostenere una delle due decisioni.
 2. Nei casi di dubbio l'Arbitro può convocare un breve confronto con i Giudici.
-

16.6 Contatto epidermico (*Skin Touch*)

1. In tutte le categorie di età è ammesso il contatto epidermico (*skin touch*), purché limitato al semplice sfioramento del bersaglio.
2. Il contatto non deve mai produrre spostamento del capo o del caschetto, né trasferimento di energia tale da causare danno o impatto visibile.
3. Restano valide anche le tecniche eseguite a distanza corretta senza contatto, purché chiaramente controllate ed efficaci ai fini del punteggio.

APPENDICE 1 – TERMINOLOGIA UFFICIALE

Termine	Significato / Azione	Descrizione del gesto o utilizzo da parte dell'Arbitro
SHOBU SANBON HAJIME	Inizio del combattimento	L'Arbitro, dalla sua linea, comanda l'inizio dell'incontro.
SHOBU HAJIME	Inizio del prolungamento (Encho-Sen)	L'Arbitro, sulla sua linea, dichiara la ripresa del combattimento supplementare.
ATOSHI BARAKU	Manca poco tempo	Segnale udibile 30 secondi prima della fine del tempo regolamentare.
YAME	Stop / Interruzione	L'Arbitro abbassa la mano di taglio; il cronometrista ferma il tempo.
MOTO NO ICHI	Ritorno alla posizione iniziale	Concorrenti, Arbitro e Giudici rientrano sulle rispettive linee.
TSUZUKETE	Continuare il combattimento	Ripresa dopo interruzione non autorizzata.
TSUZUKETE HAJIME	Ripresa ufficiale del combattimento	L'Arbitro, dalla sua linea, esegue un passo indietro in Zenkutsu Dachi e unisce i palmi delle mani.
SHUGO	Consultazione dei Giudici	L'Arbitro richiama i Giudici avvicinando le braccia in segno di convocazione.
HANTEI	Giudizio finale	L'Arbitro chiama al giudizio, fischia e, insieme ai Giudici, mostra la decisione con le bandierine.
HIKIWAKE	Parità	L'Arbitro incrocia le braccia davanti al corpo, poi le apre lateralmente con i palmi rivolti verso l'alto.
TORIMASEN	Tecnica non valida	Come Hikiwake, ma con i palmi rivolti verso il basso.
ENCHO-SEN	Prolungamento del combattimento	L'Arbitro riapre il confronto pronunciando "Shobu Hajime".
AIUCHI	Tecniche simultanee	Nessun punto assegnato; l'Arbitro porta i pugni davanti al petto.
AKA (AO) NO KACHI	Vittoria del rosso (blu)	L'Arbitro solleva il braccio dal lato del vincitore in senso obliquo e dichiara la vittoria.
AKA (AO) IPPON	Ippon assegnato al rosso (blu)	L'Arbitro solleva il braccio in senso obliquo dal lato del punteggio assegnato.
AKA (AO) WAZA-ARI	Waza-ari assegnato al rosso (blu)	L'Arbitro abbassa il braccio con un angolo di 45° dal lato del punteggio assegnato.
ATENAI YONI	Ammonizione	L'Arbitro mostra un pugno coperto dall'altra mano, tenuto all'altezza del petto, verso il concorrente sanzionato.
KEIKOKU	Richiamo ufficiale	L'Arbitro indica con l'indice i piedi del concorrente, formando un angolo di circa 45°.

Termine	Significato / Azione	Descrizione del gesto o utilizzo da parte dell'Arbitro
HANSOKU-CHUI	Avvertimento di squalifica	L'Arbitro indica l'addome del concorrente con l'indice, parallelamente al pavimento.
HANSOKU	Squalifica dall'incontro	L'Arbitro indica il volto del concorrente con l'indice inclinato di 45°, poi proclama la vittoria dell'avversario.
SHIKKAKU	Esclusione dal torneo	L'Arbitro indica il volto del concorrente e poi dietro di sé, proclamando "Aka (Ao) Shikkaku" e la vittoria dell'altro atleta.
KIKEN	Abbandono o rinuncia	L'Arbitro indica con l'indice il concorrente che si ritira o non può proseguire.
MUBOBI	Mancanza di riguardo per la sicurezza	L'Arbitro solleva l'indice con un angolo di circa 60°, verso il lato dell'atleta che ha commesso l'infrazione.
JOGAI	Uscita dal campo di gara	L'Arbitro indica con l'indice, con un angolo di 45°, il limite del campo dal lato dell'atleta uscito.

Nota operativa ASI:

Nel sistema Shobu Sanbon ASI, i gesti e i comandi arbitrali devono essere **chiari, visibili e simultanei** all'annuncio verbale.

Le chiamate principali ("YAME", "TSUZUKETE HAJIME", "AKA NO KACHI", ecc.) devono essere eseguite **in posizione stabile e formale**, per garantire uniformità e riconoscibilità del linguaggio gestuale su tutti i tatami.

APPENDICE 2 – GESTUALITÀ E SEGNALAZIONI CON LE BANDIERINE

SHOBU SANBON (o IPPON) HAJIME
 "Ha inizio l'incontro"
 L'Arbitro è sulla sua linea



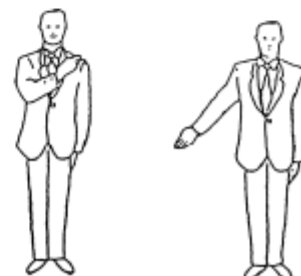
ATENAI - YONI
 "Ammonizione"
 L'Arbitro alza una mano chiusa a pugno,
 con l'altra mano che la copre, all'altezza del
 petto e la mostra a chi ha commesso il fallo



SEGNALE DI AMMONIZIONE (Tecnica Pericolosa)
 "Per violazione del non contatto"
 L'Arbitro incrocia le sue mani aperte con il
 lato di un polso su quello dell'altro all'altezza
 del petto, e si gira verso chi ha commesso il fallo

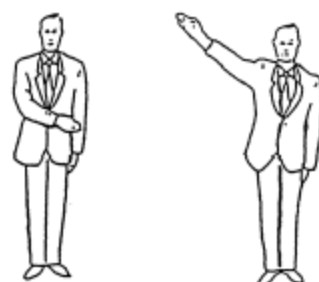


WAZA ARI
 L'Arbitro abbassa il braccio steso dal lato
 di chi segna con angolo di 45 °



IPPON

L'Arbitro stende il braccio in alto con angolo di 45°



NO KACHI

L'Arbitro stende il braccio in alto con angolo di 45°



TSUZUKETE HAJIME

"Ripresa del combattimento"
 L'Arbitro, che è sulla sua linea,
 fa un passo indietro nello Zenkutsu
 Dachi e unisce i palmi delle
 I gomiti rimangono dritti.



YAME

"Stop"
 Interruzione o fine del combattimento.
 L'Arbitro abbassa di taglio la sua mano.
 Il cronometrista ferma l'orologio.



19.04.2019
 P. S. S. S. S. S.

KEIKOKU

"Ammonizione con penalità di un Waza - Ari". L'Arbitro indica i piedi di chi ha commesso il fallo con l'indice



HANSOKU CHUI

"Ammonizione con penalità di un Ippon"
L'Arbitro indica l'addome di chi ha commesso il fallo con l'indice



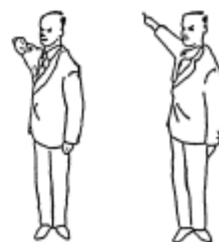
HANSOKU

"Fallo"
L'Arbitro punta con l'indice il volto di chi ha commesso il fallo, e proclama vittorioso il suo avversario



SHIKKAKU

"Squalifica"
L'Arbitro usa un doppio segnale con la mano e dice "Aka (Ao) Shikkaku". Prima addita con l'indice il volto di chi ha commesso il fallo, poi obliquamente su e dietro di sé. L'Arbitro dirà, insieme i gesti precedentemente descritti "Ao (Aka) No Kachi"



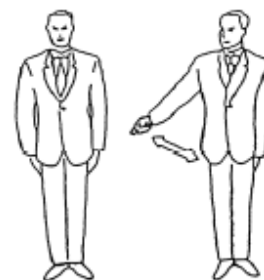
MUBOBI

"Ammonizione per mancanza di riguardo
per la propria incolumità"
L'Arbitro punta l'indice in aria con un
angolo di 60° dal lato di chi ha commesso
il fallo

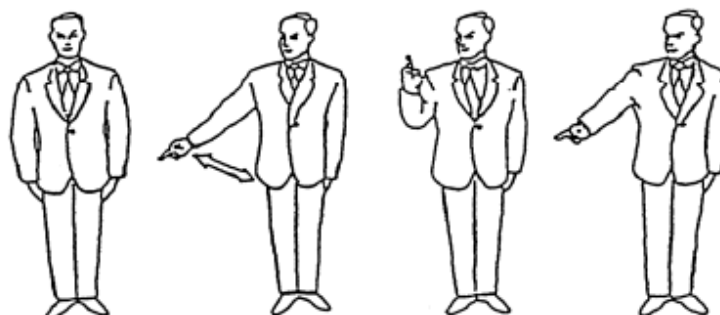


JOGAI

"Uscita dal campo di gara"
L'Arbitro punta con l'indice il limite
del campo dal lato di chi ha commesso
il fallo



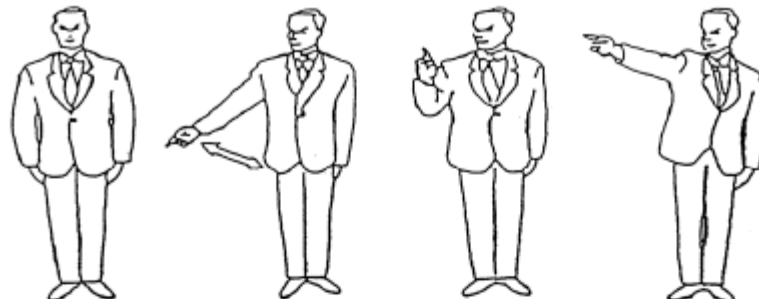
JOGAI KEIKOKU



JOGAI HANSOKU CHUI



JOGAI HANSOKU



SHUGO

"Consultazione dei Giudici"
 L'Arbitro chiama i Giudici solo in caso di
 decisione di Shikkaku



TORIMASEN

"Inaccettabile come tecnica valida"
 L'Arbitro incrocia le braccia sul petto, poi
 le abbassa e le tiene aperte fuori del corpo
 con i palmi delle mani rivolti verso il basso



HIKIWAKE

L'arbitro incrocia le braccia sul petto,
 poi le abbassa e le tiene al di fuori del
 corpo con i palmi delle mani rivolti verso
 l'alto



AIUCHI

"Tecniche messe a segno simultaneamente"
 Il punto non è assegnato a nessun concorrente
 e l'Arbitro unisce i pugni davanti al petto



TECNICA BLOCCATA



TECNICA TROPPO DEBOLE



TECNICA USCITA



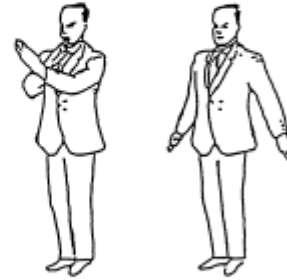
TECNICA NON CORRETTA (TROPPO DISTANTE)



**DISTANZA NON CORRETTA
(TROPPO VICINO)**



**SI ANNULLA L'ULTIMA DECISIONE
(L'ARBITRO SI GIRA VERSO IL
CONCORRENTE)**



OTAGAI - NI - REI



KIKEN

"Abbandono"
L'Arbitro punta l'indice verso il concorrente che
abbandona



**L'ARBITRO CHIEDE AI GIUDICI DI
RIESAMINARE LA DECISIONE**



APPENDICE 3– SEGNALI AGGIUNTIVI CON LE BANDIERINE PER IL REGOLAMENTO A DUE GIUDICI

AIUCHI

Le bandierine si muovono l'una verso l'altra davanti al petto



MIENAI

Entrambe le bandierine coprono gli occhi al giudice



CONTATTO Atenai-Yoni



KEIKOKU



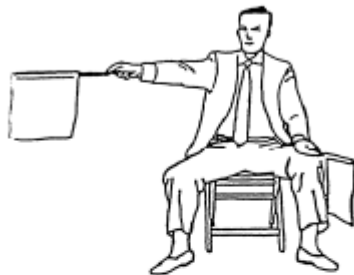
HANSOKU CHUI



HANSOKU



WAZA - ARI



IPPON / NO KACHI



HIKIWAKE



JOGAI



TORIMASEN

si tengono le bandierine aperte poi si incrociano proprio sulle ginocchia



AMMONIZIONE PER TECNICA PROIBITA

