W K C
WORLD KARATE CONFEDERATION

Regolamento (aggiornato a Maggio 2019)

PARTE A: REGOLE GENERALI – SHOBU SANBON & IPPON

CAPITOLO 1: QUESTIONI GENERALI

Tutti i Karate-ka, siano loro atleti (questo include Coach, Manager o chiunque connesso agli atleti), Giudici, Arbitri o altri Ufficiali, devono seguire gli ideali del Karate-Do di Moralità, Onestà, Impegno, Etichetta e Autocontrollo.

La WKC si attiene alle politiche anti-doping del Comitato Olimpico Internazionale e adotta l'uso del dispositivo portatile che riconosce le commozioni cerebrali (usate anche da IOC, IRB e FIFA).

Ogni comportamento tenuto da Arbitri, Giudici, Coach, Atleti o chiunque connesso a questi, che possa gettare discredito sul Karate può essere punito con un richiamo o con la squalifica dell'atleta e/o della squadra.

Articolo 1: Luogo

1. Il luogo della competizione deve essere adatto all'evento.
2. La location, idealmente, dovrebbe essere ben collegato via aerea, marittima, stradale e ferroviaria e dare su una strada diretta ad un ospedale con pronto soccorso. La location deve avere una capienza necessaria ad accogliere in sicurezza e comfort il numero di persone previsto. L'illuminazione deve essere soddisfacente.
3. Prima che l'evento abbia inizio, il Direttore di gara deve chiaramente annunciare un piano di evacuazione, indicando la posizione delle uscite d'emergenza, ecc. Un foglio informativo deve essere consegnato ad ogni Ufficiale e ad ogni Rappresentante di Società.
4. Devono essere presenti aree chiaramente definite per gli Spettatori, Atleti, Coach e Ufficiali di Gara.
5. Gli Spettatori non devono essere in grado di accedere alle aree di gara senza permesso e del Direttore di gara deve utilizzare del personale preposto e un sistema di barriere per assicurare ciò.

Articolo 2: Staff

Direttore di Gara
Il Direttore di gara è designato dal Comitato Esecutivo WKC. È responsabile di tutto ciò che serve al regolare svolgimento dell'evento. Non ha potere su Arbitri/Giudici o sul Regolamento di Gara. Deve essere assistito da un team.

Sicurezza
Tutte le persone legate alla gara devono indossare sempre il cartellino di Identificazione Personale WKC e devono essere pronti ad un eventuale controllo. Il cartellino non è trasferibile.

Medici Ufficiali di Gara
Agli eventi WKC deve essere presente un dottore. Deve essere assistito da una squadra qualificata al Primo Soccorso se necessario. Il/I Medico/Medici di Gara è/sono designati dalla Commissione Esecutiva WKC e gestisce tutte le questioni mediche durante la gara. È autorizzato a diagnosticare e trattare ferrite e lesioni ed è anche autorizzato a dare opinion sulla capacità di un atleta di continuare a combattere. A tutti gli eventi WKC devono essere presenti un'ambulanza e un defibrillatore.

Articolo 3: Attrezzatura di Gara

Il Direttore di Gara è responsabile della presenza dei seguenti:

1. Tatami fermo e sicuro
2. Bandierine (rosse e bianche, cinque per ogni tatami).
3. Tabelloni segnapunti per Kata (7 per tatami).
4. Strumenti di registrazione (Fogli per punteggi, moduli, penne, calcolatrici, ecc.)
5. Sistema di altoparlanti adatto.
6. Cinture bianche e rosse a sufficienza.
7. Timer e segnalatori acustici per ogni tatami.

Articolo 4: Tatami

1. I tatami devono essere sicuri, in piano, contornati, di forma quadrata e approvati da WKC.
2. La dimensione del tatami, in linea di principio, deve essere di 64 metri quadrati (un quadrato con lato 8 metri) e, per questioni di sicurezza, dovrà essere circondato da altri due metri quadrati per lato con loro stesso tatami.
3. Necessita di n bordo largo un metro, all'interno dell'area di 64 metri quadrati e che si estende per tutto il perimetro della stessa, che dovrà essere di un colore diverso dal resto del tatami per indicarne l'interno o l'esterno.

Articolo 5: Età degli Atleti

Tutti gli atleti partecipanti ai Campionati Regionali e Mondiali Senior WKC devono avere almeno 18 anni il giorno dell'evento. Per eventi under-18, l'età da considerare è l'età compiuta nel giorno della competizione.

Articolo 6: Abbigliamento e Presentazione

1. Atleti

a) Gli atleti devono indossare un Karate-Gi bianco, pulito e intero, devono arrivare al tatami già vestiti, pronti gareggiare, in caso contrario, l'atleta potrebbe essere squalificato.
b) Sono concessi solo la bandiera nazionale o il logo dell'associazione (che non deve superare I 10 cm x 10 cm) e devono essere indossati sul lato sinistro della giacca.
c) Nessuno sponsor è concesso, sempre che non sia concesso dalla Commissione Esecutiva WKC.
d) La giacca, quando indossata con la cintura, deve coprire i fianchi, ma non deve superare i tre quarti della coscia. Solo le atlete di sesso femminile possono indossare una maglietta completamente bianca sotto la giacca del Karate-Gi. Le maniche della giacca non devono superare il polso e devono coprire almeno metà dell'avanbraccio. Le maniche non possono essere arrotolate.
e) I pantaloni devono coprire almeno dure terzi della tibia e non devono essere arrotolati.
f) Durante gli incontri di Kumite e Kata arbitrato a bandierine, uno degli atleti deve indossare insieme, insieme alla propria cintura di grado, una cintura rossa o bianca, per identificare meglio gli atleti. Tutte le cinture devono essere in misura standard (circa 5 cm di spessore e abbastanza lunga da lasciare 15 cm circa di lunghezza oltre al nodo). La cintura fa parte dell'abbigliamento personale di ogni atleta.
g) Le etichette con il marchio del Karate-Gi sono concesse. La loro presenza è comunque soggetta a valutazione della Commissione Esecutiva WKC. Etichette piccole e discrete sono concesse sulla cucitura inferiore esterna della giacca e sulle cuciture della vita dei pantaloni. Le etichette di fabbricazione, come per le bandiere nazionali ed eventuali loghi, non sono permesse sul retro del Gi, sulle braccia o sui pantaloni.
h) Il numero dell'atleta, se rilasciato dalla Commissione Esecutiva WKC, deve essere indossato sul retro del Gi e attaccato con dell'adesivo – nessun oggetto metallico può essere indossato.
i) Gli atleti devono tenere le unghie di mani e piedi corte, i capelli puliti e legati e non devono indossare oggetti di metallo che potrebbero ferire l'avversario.

j) Gli atleti non possono indossare bendaggi o sostegni senza l'approvazione preventiva dell'Arbitro su consiglio del medico di gara.
k) Gli occhiali da vista non sono permessi nel Kumite. Le lenti a contatto morbide possono essere indossate a discrezione e rischio dell'atleta.
l) Gli apparecchi metallici per i denti devono essere approvati dall'Arbitro su consiglio del Medico di Gara e sarà indossato a rischio dell'atleta.
m) L'Hachimaki, fiocchi, nastri, decorazioni per i capelli, anelli, braccialetti, ecc. non sono permessi.

2. Shobu Sanbon: Le seguenti regole sono applicate alle protezioni:
a) Guantini bianchi **WKC (vedi Appendice iii)** sono OBBLIGATORI nel Kumite.
b) La conchiglia è OBBLIGATORIA **(dagli 12 anni in poi)** nel Kumite maschile.
c) Il paraseno è OBBLIGATORIO **(dagli 12 anni in poi)** nel Kumite femminile
d) Il paradenti bianco o trasparente è OBBLIGATORIO nel Kumite.
e) I paratibie sono PROIBITI nel Kumite.
f) Protezioni sulla tibia o sul collo del piede sono PROIBITE.

3. Shobu Ippon: Le seguenti regole sono applicate alle protezioni:
a) La conchiglia è OBBLIGATORIA **(dagli 12 anni in poi)** nel Kumite maschile.
b) Il paraseno è OBBLIGATORIO **(dagli 12 anni in poi)** nel Kumite femminile.
c) Guantini bianchi **WKC (vedi Appendice iii)** sono OBBLIGATORI nel Kumite Bambini e Cadetti.
d) Il paradenti bianco o trasparente è OBBLIGATORIO nel Kumite
e) I guantini sono PROIBITI dalla categoria Juniores.
c) I paratibie sono PROIBITI nel Kumite.
d) Protezioni sulla tibia o sul collo del piede sono PROIBITE.

Tutte le protezioni devono essere accettabili per la Commissione Esecutiva WKC. (Vedi Appendice III).

4. Coach
I coach devono indossare per tutta la durata della gara la tuta insieme al badge identificativo.

5. Ufficiali
Arbitri e Giudici devono indossare l'uniforme ufficiale designate dalla Commissione Esecutiva WKC. L'uniforme va indossata a tutte le gare, i corsi e gli esami. La divisa ufficiale è così composta:
a) Giacca a un petto blue-navy, con due bottoni argentati con il logo WKC.
b) Camicia bianca WKC.
c) Cravatta blu WKC.
d) Pantaloni grigio chiaro (medio) senza risvoltini.
e) Calze nere o blu scure.
f) Scarpe arbitrali nere. Le scarpe per esterno non sono permesse sul Tatami.
g) Gli Arbitri di sesso femminile posso indossare un fermaglio discrete e/o un elastico per coda.

La Commissione Esecutiva WKC o la Commissione Arbitrale possono radiare un Ufficiale di Gara o un atleta che non rispetta le regole sopra descritte.

CAPITOLO 2: Poteri e Doveri

Articolo 7: Poteri e Funzioni

1. La Commissione Esecutiva WKC
La Commissione Esecutiva WKC ha i seguenti poteri e funzioni:
a) Assicurare la corretta preparazione di ogni gara insieme al Direttore di Gara e al Comitato organizzativo per quanto riguarda ogni aspetto dell'organizzazione.
b) Assegnare e dirigere i Responsabili di Area ai loro rispettivi tatami e agire in base alle loro eventuali segnalazioni.

c) Dare l'approvazione finale su questioni arbitrali non descritte nel regolamento.
d) Adottare altri sistemi se e quando la Commissione Esecutiva lo ritiene opportuno.
e) Designare la Commissione arbitrale e ratificare tutte le decisioni da essa prese.

Deve sempre essere presente un membro della Commissione Esecutiva durante lo svolgimento della gara.

2. Commissione Arbitrale WKC

La Commissione Arbitrale comprende cinque Capi Area. La commissione è presieduta da un membro della Commissione Esecutiva. La Commissione Arbitrale ha i seguenti poteri e funzioni:

a) Controllare e coordinare il lavoro degli Arbitri e Giudici.
b) Nominare sostituti degli Ufficiali di gara quando necessario.

3. Arbitrator (Kansa)

L'Arbitrator è scelto tra gli Ufficiali WKC.

1) I poteri e funzioni dell'Arbitrator sono i seguenti:

   a) Gestire l'operato di chi tiene i punti, il tempo e di chi annuncia e inoltre deve assicurarsi che l'incontro o la pool vengano gestiti secondo il Regolamento dell'evento.
   b) Assicurarsi, prima della pool o del match, che gli atleti indossino attrezzature e vestiario conforme al regolamento.
   c) Richiedere l'assistenza di un Arbitro o di un Capo Arbitro se e quando necessario.
   d) È responsabile del risultato ufficiale. I punteggi da lui registrati sono considerati quelli ufficiali, previa approvazione dell'Arbitrator e del Gruppo arbitrale.

2) In caso le decisioni dell'Arbitro e/o dei Giudici non siano conformi al Regolamento, l'Arbitrator ha il compito di farlo notare, in primo luogo, all'Arbitro fischiando 3 volte. Se l'Arbitrator e l'Arbitro non riescono a risolvere la questione, il Capo degli Arbitri deve essere consultato.
3) Quando si utilizza il sistema a bandierine, l'Arbitrator non è da considerarsi un Giudice extra, ***non ha facoltà di voto o autorità sul giudizio arbitrale*** e la sua opinione non va richiesta.
4) Quando si arbitra a specchio, l'Arbitrator non è da considerarsi un Giudice extra, in ogni caso, ***ha facoltà di voto e autorità in materia di giudizio arbitrale*** *e* la sua opinione su questi argomenti (in circostanze eccezionali) può essere richiesta da Arbitro e Capo Arbitro. (*L'Arbitro non deve prevaricare o respingere l'opinione di un Giudice. Entrambi devono cercare di arrivare al consenso di opinioni. Nel caso non fosse possibile, solo allora e come ultima risorsa dovranno chiedere l'opinione dell'Arbitrator. Per far ciò, l'Arbitro chiamerà "Shugo" accompagnando il commando alla gestualità appropriate e sia l'Arbitro (Shushin) che il Giudice (Fukushin) si avvicineranno all'Arbitrator (Kansa). L'Arbitrator si alzerà in piedi e tutti si scambieranno gli inchini di rito. L'Arbitro dovrà, in modo semplice e conciso, del problema e chiederà la sua decisione. Dopo che l'Arbitrator avrà comunicato la sua decisione, si scambieranno gli inchini di rito e torneranno alle posizioni originali, così che l'Arbitro possa annunciare il verdetto.)*

4. Capo Arbitro

I poteri e funzioni dei Capi Arbitri sono i seguenti:

a) Il Capo Arbitro è la massima autorità (nel rispetto delle regole) sulla sua area di gara.
b) Delega e nomina l'Arbitro, i Giudici e i Presidenti di Giuria prima del match e supervisiona il loro lavoro.
c) Può interrompere la gara e sostituire qualsiasi Ufficiale di Gara come egli ritenga opportuno (deve essere fatto perdendo meno tempo possibile).
d) È responsabile della corretta gestione della gara per quanto riguarda il rispetto del Regolamento e, nel caso qualche evento inusuale dovesse capitare, deve basare le sue decisioni sul Regolamento e chiedere l'approvazione finale alla Commissione Esecutiva WKC. La decisione sarà poi annunciata pubblicamente.
e) Assistere un Arbitro che ha necessità di aiuto nelle decisioni e fare rapporto sul comportamento di Ufficiali di gara, Coach o atleti alla Commissione Esecutiva.

5. Arbitro (SHUSHIN)

I poteri e funzioni dell'Arbitro sono i seguenti:

a) Condurre il match per quanto riguarda l'inizio, le interruzioni e la fine.

b) Annunciare la decisione finale della cinquina arbitrale.
c) Spiegare al Capo Area e alla Commissione Esecutiva, quando richiesto, le motivazioni di una decisione arbitrale.
d) Leggere il certificato medico di un Atleta per assicurarsi che possa combattere.
e) Annunciare le penalità.
f) Assegnare punti.
g) Decretare richiami o penalità prima, durante e dopo il match.
h) Chiamare l'Hantei, condurre la votazione della cinquina e annunciare il risultato.
i) Annunciare l'estensione del match (Enchosen) e prolungarne la durata.
j) Prendere decisioni disciplinari (squalifica o sospensione di un atleta o una squadra da un match).
k) Chiedere e agire conseguentemente alle opinioni di Arbitrator, Giudici e dei Medici Ufficiali.
l) Ricevere consigli e istruzioni dal Capo Arbitro.
m) Annunciare la vittoria per maggioranza.
n) Ha autorità sull'Area di Gara come nelle immediate vicinanze.
o) Far rapporto sul comportamento di Ufficiali, Coach o Atleti al Capo Area.
p) In caso la cinquina arbitrale non raggiunga la maggioranza, l'opinione dell'Arbitro ha la precedenza.

6. Giudice (FUKUSHIN) (Di Sedia e a Specchio)

Il Giudice ha i seguenti poteri e funzioni:

a) Aiutare l'Arbitro.
b) Osservare tutte le azioni compiute dagli atleti.
c) Segnalare giudizi riguardanti lo sviluppo dell'incontro, utilizzando le bandierine e/o fischietto o con la gestualità manuale (nel sistema a specchio) e in particolar modo:

- ❖ Quando nota una ferita o una lesione di un atleta prima dell'Arbitro.
- ❖ Quando vede un'azione meritevole di punto.
- ❖ Quando ritiene che l'atleta stia per commettere o abbia commesso un'azione e/o tecnica proibita.
- ❖ Quando uno o entrambi gli atleti commettono Jogai.
- ❖ In ogni caso sia necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro.

d) Dare la propria opinione riguardante diverse situazioni.
e) Votare per decidere l'esito di un incontro (Hantei). In caso vi sia discordanza tra le opinion dell'Arbitro e dei Giudici su una precisa questione, il Giudice può, insieme agli altri Giudici, opporsi con successo al Giudizio dell'Arbitro. La decisione rifletterà l'opinione della maggioranza della cinquina arbitrale.

7. Ufficiali al Tavolo Amministrativo, Segnapunti, Segnatempo e Annunciatore

Gli Ufficiali al tavolo amministrativo con funzione di Segnapunti (manuali e digitali), Segnatempo e Annunciatori saranno scelti tra i Presidenti di Giuria qualificati. (*N.B. Sui moduli segnapunti Aka è il primo nome della coppia e Shiro il secondo. Negli incontri a squadre, le squadre si allineeranno con il seguente criterio: il primo a combattere sarà il più lontano dal Tavolo Amministrativo, il secondo sarà nel mezzo e il terzo sarà il più vicino al Tavolo. Nelle gare di Kata, l'Annunciatore leggerà i voti arbitrali in senso orario partendo dal Giudice Senior Kata. Non è ammessa alcuna modifica al sorteggio elettronico senza l'autorizzazione del Comitato Esecutivo e dell'Amministratore del Sistema*).

8. Coach

Il Coach ha i seguenti poteri:

1) Fare il Coach. (I Coach devono avere propri ID e quelli dell'atleta o della squadra).
2) Comunicare con gli Atleti durante le pause temporanee dell'incontro (da Yame a Hajime).
3) Interfacciarsi con l'Arbitrator per questioni amministrative.
4) Fare una protesta al Capo Arbitri.
5) In ogni momento, è permesso un solo Coach federale per tatami.
6) I Coach devono rimanere seduti nei posti a loro designati e devono mantenere una condotta disciplinata e non interferire con il regolare svolgimento del match.
7) I Coach devono indossare l'abbigliamento stabilito dalla Commissione Esecutiva WKC.

9. Atleti

Gli Atleti devono seguire gli ideali del Karate-Do di Moralità, Sincerità, Impegno, Etichetta e Autocontrollo, attenendosi al Regolamento e agli ordini dell'Arbitro. Qualsiasi comportamento che possa gettare discredito sul karate (sia da parte degli atleti, che da chiunque sia a loro connesso) può portare ad un'ammonizione o alla squalifica dell'atleta e/o della squadra.

Articolo 8: Terminologia e Gestualità

1) La terminologia e la gestualità usati da Arbitri e Giudici (inclusi gesti manuali, con le bandierine e/o fischietto) durante l'incontro sono specificati nell'Appendice 1.
2) I fischi utilizzati dall'Arbitro hanno i seguenti significati:
    a) Fischio lungo/normale seguito da un fischio breve - utilizzato per chiamare l'Hantei.
    b) Fischio breve – indica agli Ufficiali di abbassare le bandierine o i punteggi.

3) I fischi utilizzati dai Giudici hanno i seguenti significati:
    a) Fischio breve in concomitanza di un segnale con le bandierine – segnalazione all'Arbitro di un giudizio riguardante un'azione dell'incontro.
    b) Fischi brevi ripetuti – richiamare l'attenzione dell'Arbitro.

Articolo 9: Decisioni

L'Arbitro prenderà le decisioni basandosi sulla maggioranza espressa dalla cinquina arbitrale e sulla tabella dei giudizi contenuta nel Regolamento. Nel caso in cui non si raggiunga la maggioranza, l'opinione dell'Arbitro avrà la precedenza.

Articolo 10: Proteste

1) Un Atleta non può protestare personalmente contro una decisione presa dalla cinquina arbitrale.
2) Solo il Coach dell'Atleta/Squadra è autorizzato a protestare contro il giudizio della cinquina arbitrale quando la decisione è ritenuta contraria al Regolamento. Ogni protesta deve essere presentata nell'immediato, subito dopo la decisione dubbia è stata presa, usando il Modulo delle Proteste. Un'eccezione a questa regola si ha nel caso di errori amministrativi; in questo caso, la protesta va inoltrata appena l'errore è individuato.
3) Per ridurre la possibilità di errori di trascrizione, il vincitore di ogni incontro deve assicurarsi che il proprio nome e il proprio numero/federazione/nazione sia comunicato agli Ufficiali del Tavolo Amministrativo prima di lasciare l'area di gara. Questa responsabilità è sia dell'atleta, sia del coach.
4) La protesta deve essere presentata al Capo Arbitro dell'Area in primo luogo, che valuterà la lamentela e potrà chiedere eventuali spiegazioni all'Arbitro e/o ai Giudici e agli Ufficiali al Tavolo.
5) Se il Capo Arbitro valuta che la decisione non contrasta con il Regolamento, può respingere la protesta.
6) In caso contrario, il Capo Arbitro può chiedere all'Arbitro e ai Giudici di modificare la decisione presa.
7) Se la questione non può essere risolta, va sottoposta alla Commissione Arbitrale, che richiederà delle prove e potrà interrogare le parti qualora necessario. Nessun membro della Commissione Arbitrale può sanzionare, sospendere o squalificare un Ufficiale individualmente: questo può essere fatto solamente dalla Commissione Esecutiva WKC. La Commissione Arbitrale può scegliere di sottoporre a sua volta la questione alla Commissione Esecutiva WKC in qualsiasi momento.
8) Le proteste devono essere presentate per iscritto, firmate dal Coach dell'Atleta coinvolto e deve essere allegata la tassa di protesta di CHF 100 (o equivalente in valuta). La tassa verrà restituita in caso la protesta venga accolta.

Articolo: 11: Lesioni e Infortuni durante la competizione

Quando un atleta subisce una lesione, l'Arbitro deve fermare l'incontro, assistere l'Atleta e, allo stesso tempo, chiamare il Medico di Gara qualora fosse necessario. L'intervento della lesione non dovrebbe ritardare in modo significativo l'incontro e dovrebbe durare non più di un minuto in caso di lesioni minori.

1. Lesioni Minori
Se dopo una lesione, valutata dal Medico/i di Gara come minore e che non comprometta le capacità dell'Atleta, questo si rifiuta di continuare o chiede il permesso di smettere, sarà dichiarato PERDENTE.

2. Lesioni Maggiori
Quando un Atleta, dopo l'intervento del Medico, viene dichiarato da quest'ultimo fisicamente incapace di proseguire il match (sia ciò dovuto alla lesione o a qualsiasi altra ragione fisica), l'Arbitro dovrà informare i Giudici della questione, sospendere l'Atleta e terminare l'incontro;

a) Se la lesione è imputabile all'avversario, l'Atleta lesionato sarà dichiarato VINCITORE.
b) Se la lesione non è imputabile all'avversario, l'Atleta lesionato sarà dichiarato PERDENTE.
c) Qualora una lesione o più lesioni verificatesi durante il match non siano imputabili a nessuno dei due Atleti, ma che rendano incapace di proseguire uno dei due, o qualora entrambi gli Atleti si feriscano nello stesso momento per ragioni ad entrambi imputabili, l'Atleta che si ritira dal match è dichiarato PERDENTE.
d) Tuttavia, se entrambi gli Atleti dovessero ritirarsi a causa di lesioni subite e la causa delle lesioni non sia imputabile a nessuno dei due, il risultato dell'incontro sarà deciso tramite HANTEI.

Un Atleta che, grazie ad una lesione subita, vince un incontro grazie alla squalifica dell'Avversario, non può più combattere durante l'evento senza il certificato rilasciato dal Medico/i di Gara. Il Medico/i di Gara deve firmare il retro del Pass dell'Atleta per dimostrare che quest'ultimo abbia l'autorizzazione a proseguire e deve essere fatto prima che l'Arbitro permetta all'Atleta di continuare la competizione. Se ciò non dovesse accadere, l'Atleta sarà ritenuto inabile a competere sia in Kata che in Kumite. *In caso l'Atleta sia stato erroneamente autorizzato a competere, alla scoperta dell'errore, la competizione deve essere immediatamente fermata è l'Atleta deve essere visitato dal Medico/i di Gara per verificare che possa continuare. Dato che l'Atleta non era autorizzato a continuare senza l'autorizzazione del Medico, tutte le azioni avvenute, i punti, gli incontri e le pool sono ritenute invalide e la competizione deve ripartire dal punto in cui si è verificato l'errore. I moduli di registrazione degli incontri devono essere conservati. Se l'Atleta venga poi ritenuto idoneo a competere, gli incontri dovranno svolgersi nuovamente; se non risultasse idoneo, l'Atleta dovrà ritirarsi. Un report dell'incidente e il nome dell'Arbitro responsabile di ciò sarà inviato alla Commissione Arbitrale che valuterà le azioni da intraprendere.*

- Un Atleta, ritenuto dal Medico/i di Gara fisicamente inabile a continuare l'incontro e la competizione, non potrà competere nuovamente durante l'evento.
- Un Atleta che ha vinto **due round** grazie alle lesioni ***subite*** (per le quali gli avversari sono stati squalificati), non può continuare a combattere nel turno successivo.
- Un Atleta squalificato **due volte** per aver ***inflitto*** una lesione agli avversari abbastanza grave per cui il Medico/i di Gara li ha ritenuti inabili a proseguire l'incontro, non può più competere in qualsiasi categoria di Kumite dell'evento. Al responsabile verrà scritto dall'Arbitro "SQUALIFICATO 1" sul retro del Pass, con firma dello stesso. Alla seconda occasione, sul Pass l'Arbitro scriverà "SQUALIFICATO 2" e dovrà firmare nuovamente. L'Arbitro a questo punto dovrà trattenere il Pass e consegnarlo immediatamente alla Commissione Esecutiva WKC.

La squalifica/il ritiro di un Atleta a causa di una lesione ha un forte impatto sul risultato; pertanto sarà necessaria la consulenza di due Medici di Gara a sostenere tale scelta. (Idealmente, uno dei Medici non deve appartenere alla stessa nazione/federazione di chi ha subito/inflitto).

Articolo: 12: Ritiro

Un Atleta inabile a proseguire la competizione per ragioni diverse da un infortunio o che chiede di ritirarsi dall'incontro per le stesse ragioni, sarà dichiarato PERDENTE.

PARTE B: REGOLE DI KUMITE – SHOBU SANBON

Gli incontri individuali e a squadre sono ad eliminazione diretta, a meno che non diversamente dichiarato – non c'è ripescaggio.

Articolo 13: Tipi di Categoria

I tipi di categoria sono i seguenti:

1. Categoria Individuale:
L'incontro individuale è deciso dallo "Shobu Sanbon". "Shobu Sanbon", l'incontro da tre punti, è un match in cui I partecipanti provano a fare tre punti prima del loro avversario, nell'arco di tempo prestabilito.

I criteri per l'assegnazione della vittoria di un incontro individuale sono i seguenti:

1. Il primo Atleta che raggiunge i tre punti.
2. L'Atleta con il punteggio più alto allo scadere del tempo (vedi Articolo 7).
3. Hantei.
4. Encho-Sen.
5. Hansoku, Shikkaku o Kiken all'avversario.

2. Categoria a Squadre:

Tutti i membri della squadra che si allineano per l'incontro, devono poi prendervi parte. Se così non accadesse (o se si gettasse discredito sul Karate Do), la squadra verrebbe squalificata dalla categoria e/o gara. *(Spiegazione: Se Aka vincesse i primi due incontri, il terzo incontro deve svolgersi lo stesso, come da Regolamento).*

L'INCONTRO individuale è una fase distinta all'interno dell'INCONTRO a squadre che fa parte della CATEGORIA a squadre.

1. Il numero dei membri di una squadra (maschile o femminile), deve essere 3+1 riserva. Una squadra è autorizzata a partecipare quando è composta da almeno due Atleti.
2. Prima di ogni incontro a squadre, un rappresentante di queste (Coach), deve comunicare al Tavolo Amministrativo per iscritto sul modulo ufficiale l'ordine di combattimento degli Atleti. L'ordine di combattimento può variare nei vari incontri a squadre, ma una volta comunicato, non può essere modificato. L'uso di una riserva costituisce una variazione all'ordine di combattimento – non ci sono riserve fisse.
3. Gli incontri individuali tra i membri delle squadre devono svolgersi secondo l'ordine predeterminato.
4. La squadra vincitrice è determinata dai risultati degli incontri individuali.
5. I criteri per l'assegnazione della vittoria nella categoria a squadre, sulla base delle vittorie degli incontri singoli, sono i seguenti:
    a) Il numero di vittorie.
    b) Il numero di Ippon e Waza-ari (punteggio totale) di ogni squadra.
    c) Incontro supplementare.
6. La vittoria per penalità, squalifica o ritiro dell'avversario sono considerate come Sanbon (tre punti) sia negli incontri a squadre che individuali. L'Atleta perdente terrà il punteggio fino a quello punto raggiunto.

Una squadra verrà squalificata se:

a) Non si allinea secondo l'elenco più recente consegnato alla WKC e/o
b) Uno dei membri o il Coach cambia la composizione della squadra o l'ordine di combattimento senza averlo notificato per iscritto al Tavolo Amministrativo prima dell'incontro e/o
c) Uno dei 3 membri della squadra non gareggia con spirito combattivo secondo i principi del Budo.

Articolo 14: Inizio, Sospensione e Fine degli Incontri

1. Inizio
All'inizio di un incontro di Kumite, l'Arbitro è in piedi al di fuori dell'Area di combattimento. Alla sua destra e sinistra si trovano i Giudici. L'Arbitro chiama entrambe le squadre (solo gli Atleti che gareggiano, non le riserve o i Coach) e le fa allineare in ordine e procede allo scambio formale di inchini tra Atleti e Ufficiali (Shomen Ni Rei - Otagai Ni Rei). L'Arbitro fa poi un passo indietro e i Giudici si gireranno verso di lui e si inchinano insieme. Il match inizia con

l'annuncio dell'Arbitro "Shobu Sanbon Hajime".

2. Sospensioni
L'Arbitro sospende l'incontro usando la gestualità appropriata definite nell'Appendice 1, dicendo "Yame". Per fare riprendere l'incontro, l'Arbitro dirà "Tsuzukete Hajime".

3. Fine
L'Ufficiale Segnatempo deve segnalare tramite gong o campanello Ato Shibaraku (30 secondi alla fine), con un solo colpo breve. Lo scadere del tempo è segnalato tramite due lunghi fischi/colpi. Allo scadere del tempo, l'Arbitro fermerà l'incontro e dirà "Soremade". Provvederà poi a controllare il punteggio e annuncerà la vittoria o chiamerà Hantei. L'Arbitro deve terminare l'incontro con lo scambio formale di inchini tra gli atleti e la cinquina arbitrale (Otagai Ni Rei - Shomen Ni Rei) e a questo punto l'incontro è terminato.

Articolo 15: Durata dell'Incontro

La durata dell'incontro è di 3 (tre) minuti effettivi di combattimento. Prima della gara, la Commissione Esecutiva WKC può modificare la durata degli incontri.

Articolo 16: Estensioni

1) Quando è chiamato Hantei in un match individuale e la decisione della cinquina arbitrale è il pareggio (Hikiwake), l'incontro subirà un'estensione di tempo (Encho-Sen). La durate dell'Encho-sen è di un minuto effettivo di combattimento.
2) Se l'Arbitro non dovesse chiamare *Hantei* quando richiesto (e nessun altro Ufficiale lo fa presente) e procedesse con Encho-Sen, non appena lo si nota, si ferma Encho-Sen immediatamente e si torna al punto in cui *Hantei* doveva essere chiamato. Ogni assegnazione durante Encho-Sen va ritenuta invalida (ma una copia del fatto va conservata).
3) Tutti i punti e le penalità dell'incontro, vengono mantenuti nell'Encho-Sen.
4) Il risultato dell'estensione di tempo è deciso dal primo punto segnato (morte immediata) o dall'assegnazione di una penalità ad uno degli Atleti.
5) Se nessun punto e nessuna penalità vengono assegnate durante l'estensione di tempo, la decisione deve essere presa dalla cinquina arbitrale. A questo punto, ogni Ufficiale di gara deve votare in favore di Aka o Shiro, Hikiwake non è un'opzione.

Articolo 17: Vittoria o Sconfitta

La vittoria o la sconfitta sono assegnate in base ai criteri di Sanbon (tre punti fatti), maggioranza di punti, vittoria per squalifica dell'avversario o per ritiro.

Articolo 18: Punteggi

Non verranno assegnati punti ad un Atleta che ha lesionato l'avversario, anche se la lesione è minore. All'Atleta dovrà essere assegnato un richiamo o una penalità.

Kumite Bambini: Il contatto controllato (skin touch) alla testa è permesso, si applicano i normali criteri di assegnazione punto.
Kumite Cadetti (14-15 anni): Il contatto controllato (skin touch) alla testa è permesso, si applicano i normali criteri di assegnazione punto.
Kumite Cadetti (16-17 anni): Il contatto controllato (skin touch) alla testa è permesso, si applicano i normali criteri di assegnazione punto.
Kumite Senior & Junior: Il contatto controllato (skin touch) alla testa è permesso, si applicano i normali criteri di assegnazione punto.

(Leggere insieme al punto 11 sotto).

1. I punteggi sono i seguenti:
    a) Ippon (un punto).
    b) Waza-ari (mezzo punto).

2. Le aree di assegnazione punto sono limitate e qui sotto definite:
    a) Testa
    b) Viso
    c) Collo
    d) Addome
    e) Petto
    f) Fianco
    g) Schiena (spalle escluse)

3. Una tecnica efficace eseguita simultaneamente al segnale di tempo scaduto dell'incontro, deve essere considerata valida. Richiami e penalità possono essere imposti nel caso non si eseguissero gli ordini dell'Arbitro.
4. Due tecniche efficaci eseguite simultaneamente da entrambi gli atleti l'uno all'altro è Aiuchi e non vengono assegnati punti.
5. Jogai: È considerato Jogai il momento in cui il piede (o qualsiasi altra parte del corpo) di un Atleta tocca il pavimento al di fuori dell'Area di Combattimento, eccezion fatta per quando l'Atleta viene spinto o lanciato fuori dall'Area dal suo avversario.
6. Una tecnica efficace eseguita da un Atleta fuori dall'Area non è considerate valida.
7. Il momento in cui viene detto "YAME" è di aiuto per determinare se si è verificato Jogai o meno.
    - Se un Atleta (Aka), mentre è sul tatami, esegue una tecnica efficace e poi esce dall'area, la tecnica è considerate punto.
    - Se un Atleta (Aka), mentre è sul tatami, esegue una tecnica non efficace e poi esce dall'area, verrà assegnato Jogai ad Aka.
    - Se un Atleta (Aka), mentre è sul tatami, esegue una tecnica efficace e successivamente Shiro esce dall'area, si assegna il punto ad Aka e non sarà dato Jogai a Shiro.
    - Se un Atleta (Aka), mentre è sul tatami, esegue una tecnica efficace contemporaneamente all'uscita dal tatami di Shiro, verrà assegnato punto ad Aka e Jogai a Shiro.

8. Criteri per l'assegnazione di Ippon e Waza-ari.
L'Ippon è assegnato quando una tecnica efficace impatta in un'area da punto e soddisfa tutti i criteri seguenti:
1. **Buona forma** (una tecnica probabilmente efficace e che possiede i requisiti abitualmente ritenuti validi nel l Karate tradizionale).
2. **Buona Attitudine** (l'esecuzione senza malizia di una tecnica all'interno della sfera del karate tradizionale)
3. **Vigore (**Potenza, velocità e controllo nell'esecuzione di una tecnica efficace con l'obiettivo di colpire).
4. **Zanshin** (continuo stato di consapevolezza e impegno).
5. **Tempistica corretta** (tecnica eseguita nel momento ottimale, così da avere la maggiore efficacia).
6. **Distanza corretta** (tecnica eseguita alla distanza ottimale per ottenere la maggiore efficacia. Durante le competizioni, in realtà, un pugno o un calcio che raggiunge uno spazio tra lo skin touch e i 3 cm da viso, testa o collo è considerato alla distanza corretta e verrà assegnato punto, sempre che la tecnica possieda anche gli altri criteri).

9. Tecniche efficaci eseguite nelle condizioni sotto elencate sono considerate Ippon:
    a) Quando una tecnica è eseguita efficacemente nell'attimo in cui l'avversario inizia ad attaccare (tecnica di incontro).
    b) Quando una tecnica è eseguita su avversario sbilanciato.
    c) Quando c'è combinazione di tecniche (di cui tutte meriterebbero l'assegnazione di un punto) su un'area da punto.
    d) Quando la tecnica viene eseguita su un avversario che ha perse lo spirito combattivo e dà le spalle

all'atleta.

e) Quando una tecnica è eseguita su un'area da punto dell'avversario totalmente indifesa.

10. Il Waza-ari è assegnato quando una tecnica è paragonabile ad una da Ippon, ma *leggermente* carente. La cinquina arbitrale deve sempre ricercare tutti i criteri per l'assegnazione dell'Ippon e sono in secondo luogo assegnare il Waza-ari.

11. MUBOBI si riscontra quando un Atleta manca di riguardo per la propria incolumità, sia mentre esegue un attacco (ed è chiaramente incapace di difendersi in tale situazione), voltando le spalle all'avversario, lasciando cadere la guardia, mancanza di concentrazione e/o di spirito combattivo. Se chi attacca in questo modo riceve un colpo con eccessivo contatto e/o subisce una lesione, l'Arbitro assegnerà il richiamo o la penalità per Mubobi contro quest'ultimo e non ammonirà o penalizzerà l'avversario.

Articolo 19: Criteri decisionali per l'Hantei

Incontri individuali:

1. L'Hantei viene chiamato:
   a) Quando un incontro individuale termina in parità.
   b) Quando il punteggio di Aka è superiore di un Waza-ari rispetto a quello di Shiro, ma Aka ha anche un Chui in più rispetto a Shiro. (*La decisione in questo caso può essere la vittoria di Aka o Hikiwake).*
   c) Quando entrambi gli atleti si ritirano dall'incontro per una lesione non imputabile a nessuno dei due, il match sarà deciso per Hantei.

Hantei NON deve essere chiamato nelle seguenti situazioni:

a) In caso di Sanbon.
b) In caso di Hansoku durante l'incontro.
c) In caso di Shikkaku (squalifica ed espulsione dall'evento) durante l'incontro.
d) Kiken (ritiro o abbandono), durante l'incontro.

Incontri a squadre:

Hantei NON deve essere chiamato nelle seguenti situazioni:

a) Quando un incontro individuale termina in parità (l'incontro termina in parità).
b) Quando il punteggio di un Aka è superiore di un Waza-ari rispetto a quello di Shiro, ma Aka ha anche un Chui in più rispetto a Shiro (l'incontro termina con la vittoria di Aka).

In ogni caso, l'Hantei sarà chiamato anche quando entrambi gli atleti si ritirano dal match per lesioni o per ragioni non imputabili a nessuno dei due atleti.

Nota bene: Il regolamento per gli incontri individuali si applica all'incontro extra (Enchosen) per assicurare che ci sia un vincitore.

(Quando si chiama Hantei nel 'Sistema a Specchio', <u>in primo luogo</u> solamente l'Arbitro e il Giudice prenderanno la decisione, cercando di raggiungere l'accordo. Se l'accordo non viene raggiunto, si chiederà l'opinione dell'Arbitrator.)

La cinquina arbitrale prenderà una decisione (Hantei) sulle seguenti basi:

1. Il numero di Waza-ari/Ippon.
2. Numero di richiami.
3. Numero di uscite dall'area di gara.
4. Numero di attacchi.
5. Abilità e capacità degli atleti.
6. Lo spirito, l'attitudine e il vigore di applicazione degli atleti.
7. La strategia utilizzata.

8. Fair play.

Articolo 20: Azioni Proibite

1. Attacchi non controllati (che impattino o meno).
2. Tecniche con contatto eccessivo in relazione all'area da punto attaccata.
3. Attacchi alle braccia, gambe, articolazioni e al collo del piede.
4. Attacchi all'inguine.
5. Attacchi a mano aperta diretti al viso, Empi Uchi, Hiza Geri e Atama Uchi.
6. Attacchi *che vanno a contatto* con la gola.
7. Afferrarsi senza scopo.
8. Proiezioni pericolose.
9. Un Atleta squalificato la seconda volta per lesioni causate all'avversario non può più combattere nell'evento.

(N.B. Ashi-Barai è una tecnica ammessa. Un Ashi-Barai valido, che sia seguito da una tecnica o meno, non va penalizzato. La cinquina arbitrale deve riconoscere la differenza tra Ashi-Barai e un attacco alla gamba).

Articolo 21: Comportamenti Proibiti

1. Non seguire gli ordini dell'Arbitro.
2. Perdere tempo.
3. Comportamenti anti-sportivi come abusi verbali, provocazioni o frasi non necessarie.
4. Comportamenti che gettano discredito sul Karate (questo include coach, manager e chiunque connesso agli Atleti).
5. Mancanza di considerazione per la propria sicurezza (Mubobi).
6. Azioni e reazioni esagerate (per esempio, fingere una lesione subita).

MUBOBI si verifica quando un Atleta dimostra mancanza di riguardo per la propria sicurezza, sia durante la fase di attacco (ed è chiaramente incapace di difendersi), che dando la schiena all'avversario o abbassando la guardia e perdendo la concentrazione *e/o dimostrando di aver perso lo spirito combattivo. Se chi attacca dovesse ricevere un colpo con contatto eccessivo e/o subire una lesione, l'Arbitro gli assegnerà il richiamo o la penalità di Mubobi, senza assegnare un richiamo o una penalità all'avversario.*

Articolo 22: Richiami e Penalità (rif. PARTE A: CAPITOLO 1: Par. 3).

a) Ci sono tre categorie di penalità: Azioni e Comportamenti, Jogai e Mubobi.
b) Le penalità non si accumulano tra categorie diverse.
c) I richiami vengono incrementati alla ripetizione di infrazioni della stessa categoria.

1. Azioni e Comportamenti

a) ATENAI: **(Richiamo privato, non è penalità)**.
È imposto per la prima infrazione minore del Regolamento e segue con
b) HANSOKU CHUI: **(Avvertimento Ufficiale, non è penalità).**
È imposto per un'infrazione minore del Regolamento quando Atenai è già stato assegnato o per un'infrazione seria del Regolamento che non necessita Hansoku. Può essere assegnato direttamente e segue con
c) HANSOKU: **(Squalifica, penalità),**
È imposto per una seria infrazione del Regolamento qualora Atenai o Chui siano già stati assegnati o per un'infrazione particolarmente seria del Regolamento, come per esempio non seguire gli ordini dell'Arbitro, gettare discredito sull'onore e il prestigio del Karatedo o per esempio quando un atleta risulta iper-agitato e l'Arbitro lo considera pericoloso per l'Avversario. **Può essere imposto direttamente.** La **penalità** di squalifica dell'Atleta fa sì che il punteggio dell'Avversario sia alzato a Sanbon.
d) SHIKKAKU**: (Squalifica dall'evento, penalità).**
Può essere imposto per atti maliziosi, non seguire gli ordini dell'arbitro, gettare discredito sull'onore e il prestigio del karatedo o quando un atto viola lo spirito della competizione. **Può essere imposto direttamente**. Quando la **penalità** di squalifica dalla competizione è imposta, la Commissione Esecutiva WKC può decidere il livello di Shikkaku e sarà annunciato pubblicamente.

2. Jogai:

1) JOGAI: **(Richiamo privato, non è penalità)**.
2) JOGAI CHUI: **(Avvertimento Ufficiale, non è penalità),** è imposto dopo la seconda uscita.
3) JOGAI HANSOKU: **(Squalifica, penalità),** è imposta dopo la terza uscita.

3) Mubobi:

1) MUBOBI: **(Richiamo privato, non è penalità)**.
2) MUBOBI CHUI: **(Avvertimento ufficiale, non è penalità).** È imposto dopo la seconda infrazione.
3) MUBOBI HANSOKU: **(Squalifica, penalità),** imposto dopo la terza infrazione.

PARTE C: REGOLE KUMITE – SHOBU IPPON

Gli incontri individuali e a squadre sono ad eliminazione diretta, se non diversamente dichiarato – non c'è ripescaggio.

Articolo 23: Tipi di Incontro

I tipi di incontro sono i seguenti:

1. Incontri Individuali
I match individuali sono decisi dallo "Shobu Ippon". "Shobu Ippon", l'incontro da un punto, è un incontro in cui gli Atleti provano a fare un punto, prima del loro avversario, nel tempo concesso.

I criteri decisionali per l'assegnazione della vittoria sono i seguenti:

a) Raggiungimento dell'Ippon.
b) Punteggio più alto allo scadere del tempo (vedi Articolo 7).
c) Hantei.
d) Sai Shiai
e) Hansoku, Shikkaku o Kiken all'avversario.

2. Categoria a Squadre

Tutti i membri della squadra che si allineano per l'incontro, devono poi prendervi parte. Se così non accadesse (o se si gettasse discredito sul Karate Do), la squadra verrebbe squalificata dalla categoria e/o gara. *(Spiegazione: Se Aka vincesse i primi due incontri, il terzo incontro deve svolgersi lo stesso, come da Regolamento).*

L'INCONTRO individuale è una fase distinta all'interno dell'INCONTRO a squadre che fa parte della CATEGORIA a squadre.

7. Il numero dei membri di una squadra (maschile o femminile), deve essere 3+1 riserva. Una squadra è autorizzata a partecipare quando è composta da almeno due Atleti.
8. Prima di ogni incontro a squadre, un rappresentante di queste (Coach), deve comunicare al Tavolo Amministrativo per iscritto sul modulo ufficiale l'ordine di combattimento degli Atleti. L'ordine di combattimento può variare nei vari incontri a squadre, ma una volta comunicato, non può essere modificato. L'uso di una riserve costituisce una variazione all'ordine di combattimento – non ci sono riserve fisse.
9. Gli incontri individuali tra i membri delle squadre devono svolgersi secondo l'ordine predeterminato.
10. La squadra vincitrice è determinata dai risultati degli incontri individuali.
11. I criteri per l'assegnazione della vittoria nella categoria a squadre, sulla base delle vittorie degli incontri singoli, sono i seguenti:
    a) Il numero di vittorie.
    b) Il numero di Ippon e Waza-ari (punteggio totale) di ogni squadra.
    c) Incontro supplementare.
12. La vittoria per penalità, squalifica o ritiro dell'avversario sono considerate come Sanbon (tre punti) sia negli incontri a squadre che individuali. L'Atleta perdente terrà il punteggio fino a quello punto raggiunto.

Una squadra verrà squalificata se:

d) Non si allinea secondo l'elenco più recente consegnato alla WKC e/o
e) Uno dei membri o il Coach cambia la composizione della squadra o l'ordine di combattimento senza averlo notificato per iscritto al Tavolo Amministrativo prima dell'incontro e/o
f) Uno dei 3 membri della squadra non gareggia con spirito combattivo secondo i principi del Budo.

Articolo 24: Inizio, Sospensione e Fine degli Incontri

4. Inizio
All'inizio di un incontro di Kumite, l'Arbitro è in piedi al di fuori dell'Area di combattimento. Alla sua destra e sinistra si trovano i Giudici. L'Arbitro chiama entrambe le squadre (solo gli Atleti che gareggiano, non le riserve o i Coach) e le fa allineare in ordine e procede allo scambio formale di inchini tra Atleti e Ufficiali (Shomen Ni Rei - Otagai Ni Rei). L'Arbitro fa poi un passo indietro e i Giudici si gireranno verso di lui e si inchinano insieme. Il match inizia con l'annuncio dell'Arbitro

5. Sospensioni
L'Arbitro sospende l'incontro usando la gestualità appropriata definite nell'Appendice 1, dicendo "Yame". Per fare riprendere l'incontro, l'Arbitro dirà "Tsuzukete Hajime".

6. Fine
L'Ufficiale Segnatempo deve segnalare tramite gong o campanello Ato Shibaraku (30 secondi alla fine), con un solo colpo breve. Lo scadere del tempo è segnalato tramite due lunghi fischi/colpi. Allo scadere del tempo, l'Arbitro fermerà l'incontro e dirà "Soremade". Provvederà poi a controllare il punteggio e annuncerà la vittoria o chiamerà Hantei. L'Arbitro deve terminare l'incontro con lo scambio formale di inchini tra gli atleti e la cinquina arbitrale (Otagai Ni Rei - Shomen Ni Rei) e a questo punto l'incontro è terminato.

Articolo 25: Durata dell'Incontro

La durata dell'incontro è di due (2) minuti effettivi di combattimento. Prima dell'evento, la Commissione Esecutiva WKC può modificare la durata degli incontri.

Articolo 4: Sai Shiai (un altro incontro)

1. Quando si chiama l'Hantei alla fine di un incontro individuale e il risultato è un pareggio, si svolgerà un nuovo incontro (Sai Shiai).
2. Il vincitore del match sarà l'Atleta con il punteggio più alto nel solo Sai Shiai.
3. Tutti i punti e i richiami assegnati nell'incontro iniziale NON sono tenuti in considerazione nello Sai Shiai.
4. Se non venissero assegnati dei punti agli atleti alla fine dell'incontro, ogni membro della cinquina arbitrale deve decider in favore di Aka o Shiro, non si può assegnare Hikiwake.

Articolo 26: Vittoria o Sconfitta

La vittoria è assegnata in base all'Ippon, per decisione, per squalifica o ritiro dell'avversario.

Articolo 27: Punteggi

Non sarà assegnato nessun punto se un Atleta lesiona l'avversario, anche se la lesione è minore, verrà anzi assegnato un richiamo o una penalità.

Kumite Bambini: È ammesso il contatto se controllato (skin touch) alla testa. Si applicano i soliti criteri di assegnazione punto.
Kumite Cadetti (14-15 anni): È ammesso il contatto se controllato (skin touch) alla testa. Si applicano i soliti criteri di assegnazione punto.
Kumite Cadetti (16-17 anni): È ammesso il contatto se controllato (skin touch) alla testa. Si applicano i soliti criteri di assegnazione punto.
Kumite Junior e Senior: È ammesso il contatto se controllato (skin touch) alla testa. Si applicano i soliti criteri di assegnazione punto.

(Da leggere congiuntamente a 11. sotto).

1. I punteggi sono i seguenti:
    a) Ippon (un punto).
    b) Waza-ari (mezzo punto).

2. Le aree da punto sono limitate e sotto descritte:
    a) Testa
    b) Viso
    c) Collo
    d) Addome
    e) Petto
    f) Fianco
    g) Schiena (spalle escluse)

3. Una tecnica valida eseguita simultaneamente al suono di Tempo-Scaduto, deve essere considerate punto. Verranno assegnati richiami e penalità se non si dovesse obbedire agli ordini dell'Arbitro.
4. A due tecniche efficaci eseguite simultaneamente da entrambi gli atleti (Aiuchi) non seguirà l'assegnazione di un punto.
5. Jogai: Perché Jogai avvenga, il piede o qualsiasi altra parte del corpo di un atleta deve toccare il pavimento fuori dall'area di combattimento, fatta eccezione per quando l'atleta è spinto o proiettato dall'avversario al di fuori dell'area.
6. Una tecnica efficace eseguita da un atleta al di fuori dell'area di combattimento non è valida.
7. L'attimo in cui l'Arbitro chiama "YAME" aiuta a determinare se si è verificato Jogai.
    - Se un Atleta (Aka), mentre si trova dentro all'area di combattimento, esegue una tecnica valida e poi esce dall'area, la tecnica è considerata punto.
    - Se un Atleta (Aka), mentre si trova dentro all'area di combattimento, esegue una tecnica non valida e poi esce dall'area, ad Aka sarà assegnato Jogai.
    - Se un Atleta (Aka), mentre si trova all'interno dell'area di combattimento, esegue una tecnica valida e Shiro esce dall'area dopo la tecnica, sarà assegnato punto ad Aka e non sarà assegnato Jogai a Shiro.
    - Se un Atleta (Aka), mentre si trova dentro all'area di combattimento, esegue una tecnica valida mentre Shiro esce dall'area, sarà assegnato punto ad Aka e Jogai a Shiro.

8. Criteri decisionali per Ippon e Waza-ari.
    1. È assegnato Ippon quando una tecnica è eseguita su un'area da punto e soddisfa i seguenti criteri:
    2. **Buona forma** (una tecnica probabilmente efficace e che possiede i requisiti abitualmente ritenuti validi nel l Karate tradizionale).
    3. **Buona Attitudine** (l'esecuzione senza malizia di una tecnica all'interno della sfera del karate tradizionale)
    4. **Vigore (**Potenza, velocità e controllo nell'esecuzione di una tecnica efficace con l'obiettivo di colpire).
    5. **Zanshin** (continuo stato di consapevolezza e impegno).
    6. **Tempistica corretta** (tecnica eseguita nel momento ottimale, così da avere la maggiore efficacia).
    7. **Distanza corretta** (tecnica eseguita alla distanza ottimale per ottenere la maggiore efficacia. Durante le competizioni, in realtà, un pugno o un calcio che raggiunge uno spazio tra lo skin touch e i 3 cm da viso, testa o collo è considerato alla distanza corretta e verrà assegnato punto, sempre che la tecnica possieda anche gli altri criteri).

9. Tecniche efficaci eseguite nelle condizioni sotto elencate sono considerate Ippon:
    a) Quando una tecnica è eseguita efficacemente nell'attimo in cui l'avversario inizia ad attaccare (tecnica di incontro).
    b) Quando una tecnica è eseguita su avversario sbilanciato.
    c) Quando c'è combinazione di tecniche (di cui tutte meriterebbero l'assegnazione di un punto) su un'area da punto.

d) Quando la tecnica viene eseguita su un avversario che ha perse lo spirito combattivo e dà le spalle all'atleta.
e) Quando una tecnica è eseguita su un'area da punto dell'avversario totalmente indifesa.

10. Il Waza-ari è assegnato quando una tecnica è paragonabile all'Ippon e *lievemente* carente nei requisiti. La cinquina arbitrale deve in primo luogo cercare tutti i criteri per l'assegnazione dell'Ippon e solo successivamente assegnare un eventuale Waza-ari.

11. MUBOBI si verifica quando un Atleta dimostra mancanza di riguardo per la propria incolumità, sia mentre attacca (ed è chiaramente inabile a difendersi), sia quando dà la schiena all'avversario o abbassa la guardia perdendo concentrazione e/o spirito. Nel caso dovesse subire una lesione o un attacco con eccessivo contatto, gli verrà assegnato Mubobi senza penalizzare l'altro atleta.

Articolo 28: Criteri Decisionali per Hantei

Incontri Individuali:

1. L'Hantei è chiamato:
a) Quando un match individuale termina in parità o senza punti.
b) Quando entrambi gli Atleti si ritirano per delle lesioni non imputabili a nessuno dei due.

L'Hantei NON deve essere chiamato in caso di:
a) Ippon
b) Hansoku (squalifica dall'incontro) assegnato durante l'incontro.
c) Shikkaku (squalifica dall'evento), assegnato durante l'incontro.
d) Kiken (ritiro), assegnato durante l'incontro.

Incontri a Squadre:

L'Hantei NON deve essere chiamato in caso di:
a) Un match individuale termina in parità o senza punti (finisce in pareggio).
b) Quando un Atleta (Aka) ha un Waza-ari e un Chui in più rispetto a Shiro. (Incontro vinto da Aka).

In ogni caso, Hantei deve essere chiamato quando entrambi gli Atleti si ritirano dall'incontro per delle lesioni non imputabili agli Atleti.

Nota 2: Il Regolamento per gli Incontri Individuali si applica all'Incontro Extra, per assicurarsi un vincitore.

(Quando si chiama Hantei nel 'Sistema a Specchio', solo l'Arbitro e il Giudice prendono una decisione <u>in primo luogo</u> e cercheranno di raggiungere un accordo. Qualcosa non si trovasse, di chiederà l'opinione dell'Arbitrator).

La cinquina arbitrale prenderà una decisione (Hantei) seguendo i seguenti criteri:
1. Numero di Waza-ari.
2. Numero di avvertimenti e richiami.
3. Numero di uscite.
4. Attitudine.
5. Abilità e capacità.
6. Vigore e spirito combattivo.
7. Numero di attacchi.
8. Strategia.
9. Fair play.

Articolo 29: Azioni Proibite

1. Attacchi incontrollati (che impattino o meno).
2. Tecniche con contatto eccessivo rispetto all'area da punto attaccata.
3. Attacchi alle braccia, gambe, articolazioni e collo del piede.
4. Attacchi all'inguine.
5. Attacchi a mano aperta al viso, Empi Uchi, Hiza Geri e Atama Uchi.
6. Attacchi a contatto con la gola.
7. Afferrarsi senza scopo.
8. Proiezioni pericolose.
9. Un Atleta squalificato per la seconda volta per aver lesionato l'avversario non può più combattere nell'evento.

(Ricorda: Ashi-Barai è una tecnica valida. Un Ashi-Barai valido, che sia seguito o meno da una tecnica, non deve essere penalizzato. La cinquina Arbitrale deve distinguere gli Ashi-Barai dagli attacchi alle gambe).

Articolo 30: Comportamenti Proibiti

1. Non eseguire gli ordini dell'Arbitro.
2. Perdere tempo.
3. Comportamenti antisportivi come abusive verbali, provocazioni, frasi non necessarie.
4. Ogni comportamento che getti discredito sul Karatedo (inclusi coach, manager e chiunque sia collegato agli Atleti).
5. Mancanza di riguardo per la propria sicurezza (Mubobi).
6. Azione e/o reazioni esagerate (per esempio, fingere di aver subito una lesione).

MUBOBI si verifica quando un Atleta dimostra mancanza di riguardo per la propria sicurezza, sia durante la fase di attacco (ed è chiaramente incapace di difendersi), che dando la schiena all'avversario o abbassando la guardia e perdendo la concentrazione *e/o dimostrando di aver perso lo spirito combattivo. Se chi attacca dovesse ricevere un colpo con contatto eccessivo e/o subire una lesione, l'Arbitro gli assegnerà il richiamo o la penalità di Mubobi, senza assegnare un richiamo o una penalità all'avversario.*

Articolo 31: Richiami e Penalità (rif. PARTE A: CAPITOLO 1: Par. 3).

d) Ci sono tre categorie di penalità: Azioni e Comportamenti, Jogai e Mubobi.
e) Le penalità non si accumulano tra categorie diverse.
f) I richiami vengono incrementati alla ripetizione di infrazioni della stessa categoria.

3. Azioni e Comportamenti

a) ATENAI: **(Richiamo privato, non è penalità)**.
È imposto per la prima infrazione minore del Regolamento e segue con
b) HANSOKU CHUI: **(Avvertimento Ufficiale, non è penalità).**
È imposto per un'infrazione minore del Regolamento quando Atenai è già stato assegnato o per un'infrazione seria del Regolamento che non necessita Hansoku. Può essere assegnato direttamente e segue con
c) HANSOKU: **(Squalifica, penalità),**
È imposto per una seria infrazione del Regolamento qualora Atenai o Chui siano già stati assegnati o per un'infrazione particolarmente seria del Regolamento, come per esempio non seguire gli ordini dell'Arbitro, gettare discredito sull'onore e il prestigio del Karatedo o per esempio quando un atleta risulta iper-agitato e l'Arbitro lo considera pericoloso per l'Avversario. **Può essere imposto direttamente.** La **penalità** di squalifica dell'Atleta fa sì che il punteggio dell'Avversario sia alzato a Sanbon.
d) SHIKKAKU**: (Squalifica dall'evento, penalità).**
Può essere imposto per atti maliziosi, non seguire gli ordini dell'arbitro, gettare discredito sull'onore e il prestigio del karatedo o quando un atto viola lo spirito della competizione. **Può essere imposto**

direttamente. Quando la **penalità** di squalifica dalla competizione è imposta, la Commissione Esecutiva WKC può decidere il livello di Shikkaku e sarà annunciato pubblicamente.

4. Jogai:

4) JOGAI: **(Richiamo privato, non è penalità)**.
5) JOGAI CHUI: **(Avvertimento Ufficiale, non è penalità),** è imposto dopo la seconda uscita.
6) JOGAI HANSOKU: **(Squalifica, penalità),** è imposta dopo la terza uscita.

4) Mubobi:

1) MUBOBI: **(Richiamo privato, non è penalità)**.
2) MUBOBI CHUI: **(Avvertimento ufficiale, non è penalità).** È imposto dopo la seconda infrazione.
3) MUBOBI HANSOKU: **(Squalifica, penalità),** imposto dopo la terza infrazione.

PARTE D: REGOLE KATA

Articolo 32: Area di Gara

1. L'area dell'evento deve essere piana, priva di pericoli e approvata dalla WKC.
2. Deve essere di una dimensione tale che il kata possa essere eseguito senza restrizioni.
3. Il tatami normale da kumite è consentito, ma il parquet assorbi urti è preferibile.

Articolo 33: Abbigliamento e Presentazione

Atleti e Ufficiali di gara devono vestirsi come descritto nel CAPITOLO 1 Articolo 6 di questo Regolamento.

Articolo 34: Tipi di Match

Ci sono due tipi di match:
1. Individuale: gli atleti competono l'uno contro l'altro in categorie maschili o femminili.
2. A squadre: between three people in unison against each other in separate male and female sections. (Letteralmente: tra tre persone in sincrono l'uno contro l'altro in categorie femminili e maschili. Sicuramente intendono in squadre da tre che, in sincrono, devono gareggiare contro altre squadre in categorie femminili o maschili). All'inizio, la squadra si trova di fronte al Capo Arbitro e deve terminare nella stessa posizione richiesta nei kata individuali. Gli atleti devono iniziare e finire in formazione triangolare, con il capo squadra davanti. Tutti e tre i membri devono eseguire lo stesso kata. La performance deve avvenire in sincrono.
3. Entrambi i tipi di match usano il sistema a punteggio in cui il vincitore è l'Atleta/la Squadra con il punteggio più alto.
4. Il sistema si votazione può essere modificato dalla Commissione Esecutiva WKC (per esempio: sistema a bandierine).

Articolo 35: Giudizi

1. La cinquina Arbitrale è nominata dalla Commissione Arbitrale WKC.
2. Gli Atleti devono eseguire kata di uno stile riconosciuto dalla WKC.
3. La cinquina è composta in primo luogo da Ufficiali qualificati nello stile richiesto.
4. Le gare di kata saranno giudicate da: un Arbitro e quattro o sei Giudici di sedia (in base alle disponibilità).
5. La gara di Kata si svolgerà secondo le istruzioni dell'Arbitro.
6. Saranno nominati anche Segnapunti e Annunciatori.

Articolo 36: Inizio e fine del Match

1. Inizio:
   a) Gli Atleti devono dichiarare ad un Ufficiale del Tavolo Amministrativo il nome del kata che eseguiranno prima di ogni round.
   b) Quando chiamati dall'Annunciatore, gli Atleti procedono verso il perimetro dell'area di gara e si inchinano al tatami. Successivamente, entrano nell'area di gara e si inchinano all'Arbitro e annunciano il nome del Kata che eseguiranno.
   c) L'Arbitro ripete chiaramente il nome del Kata che sta per essere eseguito.
   d) L'Atleta/gli Atleti eseguono la performance e, alla fine, ritornano nella posizione originale per aspettare il giudizio arbitrale.
2. Fine:
   a) Una volta terminato il Kata, l'Arbitro chiama Hantei (per mezzo di un fischio come specificato nel CAPITOLO 2 Articolo 2 sopra), per invitare i Giudici di Sedia ad esprimere il loro giudizio. Tutti i segnapunti devono essere alzati simultaneamente. L'Annunciatore leggerà ad alta voce i punteggi, partendo dall'Arbitro e poi andando sempre in senso orario.
   b) L'Ufficiale al Tavolo Amministrativo e il Segnapunti devono registrare i punteggi annunciati su fogli ufficiali separate e calcolare il punteggio finale come qui sotto descritto:

1) 7 punteggi – cancellare il più alto e il più basso e sommare i rimanenti.
2) 5 punteggi – cancellare il più alto e il più basso e sommare i rimanenti.

3. Dopo aver controllato che i due punteggi calcolati siano uguali, l'Annunciatore comunicherà il punteggio finale.
4. Dopo l'annuncio del punteggio (e la registrazione di questo), l'Arbitro farà segno (tramite un fischio breve come descritto nel CAPITOLO 2, Articolo 2 sopra), ai Giudici di Sedia di abbassare i punteggi.
5. Gli Atleti si inchineranno all'Arbitro, si avvicineranno al perimetro dell'Area camminando all'indietro e si inchineranno al tatami. Potranno poi lasciare l'area di gara.

Gli Atleti si inchineranno 4 volte in totale.

(In caso vengano utilizzati segnapunti elettronici, l'Ufficiale del Tavolo Amministrativo continua ad essere responsabile per il punteggio ufficiale della performance e deve assicurarsi che il risultato sia corretto).

Articolo 37: Organizzazione di Gara

Round	**Round 1**	**Round 2**	**Round 3 (Finale)**
Numero Atleti	17 +	8 – 16	8
Punteggio	5.0 – 7.0	6.0 – 8.0	7.0 – 9.0
Tipo di Kata 8-13yrs 14yrs +	 Shitei Shitei	 Shitei/Sentei Shitei	 Shitei/Sentei/Tokui Shitei

1. Nel Round 1, gli Atleti devono eseguire un Kata Shitei. I 16 punteggi migliori procedono al Round 2.

2. Nel Round 2, gli Atleti devono eseguire un kata Shitei/Sentei. Gli 8 punteggi migliori procedono al Round 3.

3. Nel Round 3 (Finale), gli Atleti devono eseguire un kata Shitei/Sentei/Tokui. L'ordine di gara deve essere determinato in modo casuale.

4. Pareggi:

a) In caso di pareggio, il MINIMO dei tre punteggi rimanenti (o cinque) va aggiunto al totale del Round.

b) Se il pareggio persiste, il MASSIMO dei tre punteggi rimanenti (o cinque) va aggiunto al totale del Round.

c) Se il pareggio continua a persistere, gli Atleti devono scegliere ed eseguire un ulteriore Kata dalla lista dei kata per quel Round, che non abbiano già eseguito.

d) Se non dovesse ancora esserci un vincitore, la decisione verrà presa dalla cinquina arbitrale (basandosi sull'ultimo kata eseguito).

Articolo 38: Criteri Decisionali

Avere delle posizioni corrette è fondamentale nell'esecuzione del kata e quindi risultano fondamentali anche nel giudicare lo stesso kata. Va tenuto in considerazione il livello di difficoltà tecnica di un kata. La dimostrazione della forma di uno stile è fondamentale nel giudicare competizioni divise per stile).

La performance di Kata è giudicata con i seguenti criteri:

a) Posizioni corrette (Dachi)
b) Grado di difficoltà tecnica del kata
c) Forme corrette rispetto allo stile eseguito
d) Sequenza de Kata (Enbusen)
e) Attitudine corretta (Reigi)
f) Controllo della tensione e della contrazione
g) Controllo di velocità e ritmo
h) Comprensione del Bunkai
i) Stabilità ed equilibrio
j) Kiai
k) Respirazione
l) Concentrazione
m) Spirito

Articolo 39: Punteggi

1. Verranno sottratti punti dal punteggio come segue:

Durante la normale performance di un Kata

a) 0.1 è dedotto per un'esitazione momentanea, prontamente recuperate.

b) 0.1 - 0.2 è dedotto per un momentaneo momento di disequilibrio lieve.

c). 0.2 è dedotto per una pausa momentanea ma visibile.

2. Un Atleta è squalificato nei seguenti casi:

a) Se viene eseguito il Kata sbagliato.

b) Se il kata è stato variato.

c) Se si interrompe l'esecuzione del kata.

d) Se l'Atleta perde completamente l'equilibrio e/o cade.

e) Se l'Atleta non esegue un kata del suo stile.

Articolo 40: Lista dei Kata

Vedi Appendici nelle pagine seguenti

APPENDICI
Del Regolamento

APPENDICE 1: Terminologia

Termine	Significato	Metodo di segnalazione
Shobu Ippon Hajime	Inizio del Match	L'Arbitro è in piedi sulla linea ufficiale.
Shobu Hajime	Inizio del match supplementare	L'Arbitro è in piedi sulla linea ufficiale.
Ato Shibaraku	30 secondi alla fine del Match.	Un segnale acustico dato dal Segnatempo 30 secondi prima della fine effettiva del Match.
Yame	Stop temporaneo del Match.	L'Arbitro taglia con la mano verso il basso. Il Segnatempo ferma il cronometro.
Tsuzukete	Continuare a combattere	Ripresa del combattimento ordinate in caso vi sia un'interruzione non autorizzata.
Tsuzukete Hajime	Ripresa del combattimento	L'Arbitro è in piedi sulla linea Ufficiale, fa un passo indietro in uno Zenkutsu-Dachi e porta i palmi delle mani uno di fronte all'altro.
Soremade	Fine del match	L'Arbitro è in piedi sulla linea Ufficiale e mostra il palmo tra I due atleti, con il braccio teso.

Termine	Significato	Metodo di segnalazione
Motonoichi	Posizione originale	Gli Atleti, l'Arbitro e I Giudici ritornano sulle rispettive linee.
Shugo	Chiamata dei Giudici	L'Arbitro fa cenno con una mano ai Giudici.
Hantei	Giudizio	L'Arbitro chiede il Giudizio soffiando nel fischietto e I Giudici mostrano la loro decisione tramite segnale a bandierina.
Ippon	Un punto	L'Arbitro stende il braccio più in alto della spalla, verso l'atleta a cui assegna l'Ippon.
Waza-ari	Mezzo punto	L'Arbitro stende il braccio lievemente verso il basso, verso l'Atleta a cui assegna il Waza-ari.
Awasete Ippon	Due Waza-ari riconosciuti come un Ippon	L'Arbitro stende il braccio più in alto della spalla, verso l'atleta in questione.
Aiuchi	Tecniche valide simultanee.	Non vengono assegnati punti. L'Arbitro porta i suoi pugni vicini, di fronte al proprio petto.
Hikiwake	Pareggio	L'Arbitro stende entrambe le braccia ai suoi lati, lievemente verso il basso, con i palmi rivolti in su.
Aka (Shiro) no Kachi	Vittoria del rosso (bianco))	L'Arbitro alza obliquamente il braccio verso il lato del vincitore.
Encho-sen	Estensione	L'Arbitro inizia il match con il commando "Shobu Hajime".

Termine	Significato	Metodo di segnalazione
Torimasen	Tecnica non accettabile come punto	Come Hikiwake, ma con i palmi verso il basso.
Atenai	Richiamo privato	L'Arbitro alza una mano chiusa a pugno, coprendola con l'altra, all'altezza del petto, e la mostra all'Atleta in questione.
Hansoku - Chui	Richiamo ufficiale	L'Arbitro punta con l'indice il petto dell'Atleta, con un angolo di 45 gradi.
Hansoku	Squalifica	L'Arbitro punta con l'indice il viso dell'Atleta e poi annuncia la vittoria del rivale.
Jogai	Uscita dall'area di gara	L'Arbitro punta con l'indice a 45 gradi il confine dell'area di gara dal lato dell'atleta in questione.
Uke Imasu	Tecnica bloccata	Mano aperta che tocca l'avambraccio opposto.
Nukete Imasu	Tecnica mancata	Mano chiusa che passa davanti al corpo.
Yowai	Tecnica troppo debole	Mano aperta che scende verso il basso con il polso debole.
Hayai	Più veloce/primo a far punto	Mano aperta che tocca il palmo dell'altra mano con le dita.

Termine	Significato	Metodo di segnalazione
Maai	Distanza sbagliata	Entrambe le mani sono aperte e parallele al pavimento (perpendicolari?), con i palmi di fronte a 15 cm l'uno dall'altro.
Mubobi	Richiamo per mancanza di riguardo per la propria sicurezza	L'Arbitro punta l'indice in aria ad un angolo di 60°, verso la parte di chi ha commesso mubobi, disegnando piccolo cerchi.
Kiken	Rinuncia	L'Arbitro punta l'indice verso i piedi dell'Atleta.
Shikkaku	Squalifica dall'evento	L'Arbitro punta l'indice verso il viso dell'Atleta e poi obliquamente verso l'alto e poi verso l'esterno dell'area di gara dietro all'Arbitro.

Appendice II: Tabella dei giudizi

G1	G2	G3	G4
O	O	X	Mienai

Nel caso qui sopra, i Giudici 1 e 2 segnalano un punto per Shiro, il Giudice 3 segnala NESSUN PUNTO e il Giudice 4 NON HA VISTO (Mienai). L'Arbitro deve considerare le opinioni di tutti i Giudici. L'Arbitro ha comunque un'opinione e autorità su questioni di giudizio. Nel caso sopra descritto, le possibilità sono:

1) L'Arbitro concorda con G1 e G2. Risultato (3:0). Punto per Shiro.
2) L'Arbitro concorda con G3. Risultato: (2:2). NESSUN PUNTO (In caso non si raggiunga la maggioranza, l'opinione dell'Arbitro ha la precedenza).
3) L'Arbitro concorda con G4. Risultato (2:1). Punto per Shiro.

L'Arbitro annuncia poi la decisione della cinquina arbitrale.

Appendice III: Protezioni

Guantini: I Guantini devono essere della marca WKC e coperti di tessuto bianco o similpelle liscia bianca. Le dita non devono essere coperte. Lo spessore Massimo è di 2 cm.

Paradenti: I Paradenti devono essere bianchi o trasparenti.

Conchiglia: Le Conchiglie devono essere di un materiale apposite (no parti metalliche) e appropriatamente sistemata sotto al karategi.

Corpetto/Paraseno: Il Corpetto deve proteggere il petto e i lati, non solo il seno. Deve essere indossato sotto ad una maglietta bianca sotto al karategi. Nessuna marca, tranne la WKC, può essere visibile.

Appendice IV: Kata

Gara Bambini 8 – 13 anni.

STILE	Shitei (Specifico)	Sentei (Selezionato)	Tokui (Libero)
Round 1 Possibilità:		-----	-----
Round 2 Possibilità:			-----
Round 3 Possibilità:			

Gara Cadetti, Juniores e Seniores.

STILE	Shitei (specifico)	Shitei (specifico)	Shitei (specifico)
Round 1 Possibilità:	OBBLIGATORIO	-----	-----
Round 2 Possibilità:	------	OBBLIGATORIO	-----
Round 3 Possibilità:	-------	------	OBBLIGATORIO

Lista Kata Bambini 8-13 anni

Fudokan	Shitei	Sentei	Tokui
Round 1 Possibilità:	Taikyoku 1,2 Heian Fudo 1,2,3 Fudote 1,2,3 Taiji 1, Tekki 1	-----	-----
Round 2 Possibilità:	Taikyoku 1,2 Heian Fudo 1,2,3 Fudote 1,2,3 Taiji 1, Tekki 1	Matsumura-Passai / Wanshu / Heian-Funakoshi-Sensei / Meikyo 1,2,3 / Taiji 2 / Taiji 3 / Fudote 4,5 / Hangetsu	-----
Round 3 Possibilità:	Taikyoku 1,2 Heian Fudo 1,2,3 Fudote 1,2,3 Taiji 1, Tekki 1	Matsumura-Passai / Wanshu / Heian-Funakoshi-Sensei / Meikyo 1,2,3 / Taiji 2 / Taiji 3 / Fudote 4,5 / Hangetsu	Setsu / Kaminari / Tekki-oi-kumi / Kanku-oi-kumi / Heian-oi-kumi / Fudote-oi-kumi / Wankan / Vasinomae / Jitte / Gankaku / Bassai-Sho / Kanku-Sho / Sochin / Tensho / Nijushiho / Gojushiho-Dai / Gojushiho-Sho / Chinte / Kittei

GojuRyu	Shitei	Sentei	Tokui
Round 1 Possibilità:	Gekisai Ichi / Gekisai Ni / Saifa	-----	-----
Round 2 Possibilità:	Gekisai Ichi / Gekisai Ni / Saifa	Seizan Seipai / Seienchin / Shisochin	-----
Round 3 Possibilità:	Gekisai Ichi / Gekisai Ni / Saifa	Seizan Seipai / Seienchin / Shisochin	Kururunfa / Superimpei / Sanzeru

ShitoRyu	Shitei	Sentei	Tokui
Round 1 Possibilità:	Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin-Shodan / Saifa	-----	-----
Round 2 Possibilità:	Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin-Shodan / Saifa	Bassai –Dai / Jion / Kosokun-Dai / Tomari-No-Wansyu / Seienchin	-----
Round 3 Possibilità:	Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin-Shodan / Saifa	Bassai –Dai / Kosokun-Dai / Tomari-No-Wansyu / Seienchin / Jion	Kosokun-Sho / Niseishi / Jitte / Seipai Seisan / Bassai-Sho / Sochin (Aragaki-Ha) / Matsumura-Bassai / Tomari-Bassai / Sanseiru / Shisochin / Chinte / Chinto / Gojushiho / Unshu / Nipaipo / Matsukaze / Suparimpei / Kururunfa / Wanshu

Shotokan	Shitei	Sentei	Tokui
Round 1 Possibilità:	Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan	-----	-----
Round 2 Possibilità:	Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan	Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai / Jion / Hangetsu	-----
Round 3 Possibilità:	Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan	Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai / Jion / Hangetsu	Jitte / Tekki-Nidan / Tekki-Sandan / Gankaku / Bassai-Sho / Kanku-Sho / Sochin / Nijushiho / Ji'in / Gojushiho-Dai / Gojushiho-Sho / Wankan / Chinte / Unsu / Meikyo

Shorin Ryu	Shitei	Sentei	Tokui
Round 1 Possibilità:	Fukyugata Ichi / Fukyugata Ni / Pinan 1,2,3,4,5 / Naihanchi Shodan / Naihanchi Nidan /Naihanchi Sandan	-----	-----
Round 2 Possibilità:	Fukyugata Ichi / Fukyugata Ni / Pinan 1,2,3,4,5 / Naihanchi Shodan / Naihanchi Nidan /Naihanchi Sandan	Wanshu / Ananku / Wankan / Rohai / Jitte / Passai Sho / Sochin / Jion / Seisan / Niseshi (Nijyu Shiho)	-----
Round 3 Possibilità:	Fukyugata Ichi / Fukyugata Ni / Pinan 1,2,3,4,5 / Naihanchi Shodan / Naihanchi Nidan /Naihanchi Sandan	Wanshu / Ananku / Wankan / Rohai / Jitte / Passai Sho / Sochin / Jion / Seisan / Niseshi (Nijyu Shiho)	Passai Dai / Gojushiho (Useshi) / Kusanku Sho / Kushanku Da / Chinto / Chinti / Passai (Tomari) / Kushanku (Chatanyara)

WadoRyu	Shitei	Sentei	Tokui
Round 1 Possibilità:	Pinan 1,2,3,4,5.	-----	-----
Round 2 Possibilità:	Pinan 1,2,3,4,5.	Kushanku / Niseishi / Jion / Passai	-----
Round 3 Possibilità:	Pinan 1,2,3,4,5.	Kushanku / Niseishi / Jion / Passai	Chinto / Naihanchi / Rohai / Wanshu / Seishan / Jitte / Suparimpei / Unsu /Annan

Lista Kata Cadetti, Juniores e Seniores.

Fudokan	**Round 1** **Shitei**	**Round 2** **Shitei**	**Round 3** **Shitei**
Possibilità:	Taikyoku 1,2 Heian Fudo 1,2,3 Fudote 1,2,3 Taiji 1, Tekki 1	Matsumura-Passai / Wanshu / Heian-Funakoshi-Sensei / Meikyo 1,2,3 / Taiji 2 / Taiji 3 / Fudote 4,5 / Hangetsu	Setsu / Kaminari / Tekki-oi-kumi / Kanku-oi-kumi / Heian-oi-kumi / Fudote-oi-kumi / Wankan / Vasinomae / Jitte / Gankaku / Bassai-Sho / Kanku-Sho / Sochin / Tensho / Nijushiho / Gojushiho-Dai / Gojushiho-Sho / Chinte / Kittei

GojuRyu	**Round 1** **Shitei**	**Round 2** **Shitei**	**Round 3** **Shitei**
Possibilità:	Gekisai Ichi / Gekisai Ni / Saifa	Seizan Seipai / Seienchin / Shisochin	Kururunfa / Superimpei / Sanzeru

ShitoRyu	**Round 1** **Shitei**	**Round 2** **Shitei**	**Round 3** **Shitei**
Possibilità:	Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin-Shodan / Saifa	Bassai –Dai / Jion / Kosokun-Dai / Tomari-No-Wansyu / Seienchin	Kosokun-Sho / Niseishi / Jitte / Seipai Seisan / Bassai-Sho / Sochin (Aragaki-Ha) / Matsumura-Bassai / Tomari-Bassai / Sanseiru / Shisochin / Chinte / Chinto / Gojushiho / Unshu / Nipaipo / Matsukaze / Suparimpei / Kururunfa / Wanshu

Shorin Ryu	**Round 1** **Shitei**	**Round 2** **Shitei**	**Round 3** **Shitei**
Possibilità:	Fukyugata Ichi / Fukyugata Ni / Pinan 1,2,3,4,5 / Naihanchi Shodan / Naihanchi Nidan /Naihanchi Sandan	Wanshu / Ananku / Wankan / Rohai / Jitte / Passai Sho / Sochin / Jion / Seisan / Niseshi (Nijyu Shiho)	Passai Dai / Gojushiho (Useshi) / Kusanku Sho / Kushanku Da / Chinto / Chinti / Passai (Tomari) / Kushanku (Chatanyara)

Shotokan	**Round 1** **Shitei**	**Round 2** **Shitei**	**Round 3** **Shitei**
Possibilità:	Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan	Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai / Jion / Hangetsu	Jitte / Tekki-Nidan / Tekki-Sandan / Gankaku / Bassai-Sho / Kanku-Sho / Sochin / Nijushiho / Ji'in /Gojushiho-Dai / Gojushiho-Sho / Wankan / Chinte / Unsu / Meikyo

WadoRyu	**Round 1** **Shitei**	**Round 2** **Shitei**	**Round 3** **Shitei**
Possibilità:	Pinan 1,2,3,4,5.	Kushanku / Niseishi / Jion / Passai	Chinto / Naihanchi / Rohai / Wanshu / Seishan / Jitte / Suparimpei / Unsu / Annan