

PARTE SECONDA REGOLE PER LE COMPETIZIONI KUMITE

Capitolo I - Regole generali per le gare di Kumite

Articolo 1: Tipi di gara

1. Gare individuali:

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

2. Gare a squadre:

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

3. Girone all'Italiana:

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

Riassumendo per lo Spareggio:

Shobu Sanbon
Scontro diretto
Numero di Ippon e Wazaari messi a segno

Incontro di spareggio

Shobu Ippon
Scontro diretto
Numero di Ippon degli incontri vinti
Numero di Wazaari degli incontri vinti
Incontro di spareggio



- b. Nel girone all'italiana non ci saranno mai i prolungamenti. (Encho - Sen o Sai - Shiai). Anche nel girone all'italiana dello Shobu Nihon è ammesso l'Hikiwake.
- c. Alle vittorie dovute a squalifica o ritiro dell'avversario sarà attribuito all'atleta vincitore il punteggio più alto. Rimangono invariati i punti ottenuti dallo sconfitto durante l'incontro.

Articolo 2: Inizio, sospensioni e fine del combattimento

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

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

1. La durata di un incontro (tempo effettivo) sarà:
Shobu Sanbon ed Ippon: 2 minuti le eliminatorie, 3 minuti semifinali e finali maschili e femminili, Cadetti, Juniores, Seniores e Veterani. Shobu Nihon: 1 minuto e 30". La Federazione può modificare i tempi, a seconda del numero degli iscritti, dandone comunicazione prima dell'inizio della gara.
2. Categorie di peso:
Le categorie di peso Ragazzi, Cadetti, Juniores, Seniores e Veterani verranno determinate e comunicate ogni anno in base alle partecipazioni e/o ai regolamenti Internazionali.
3. Gli atleti gareggeranno nelle seguenti categorie di età:
 - a. Ragazzi: dal giorno nel quale compiono 6 anni, al giorno prima nel quale compiono 15 anni.
1^a fascia: 6 - 7 - 8 anni. 2^a fascia: 9 - 10 anni. 3^a fascia: 11 - 12 anni. 4^a fascia: 13 - 14 anni.
 - b. Cadetti: dal giorno nel quale compiono 15 anni al giorno prima nel quale compiono 18 anni.
 - c. Juniores: dal giorno nel quale compiono 18 anni al giorno prima nel quale compiono 21 anni.
 - d. Seniores: dal giorno nel quale compiono 21 anni al giorno prima nel quale compiono 36 anni.
 - e. Veterani A: dal giorno nel quale compiono i 36 anni al giorno prima nel quale compiono 46



anni.

f. **Veterani B**: dal giorno nel quale compiono i 46 anni al giorno nel quale compiono 65 anni. Gli atleti della categoria Veterani che partecipino alle competizioni di kumite dovranno **depositare** il certificato medico-agonistico originale **alla società di appartenenza, che sarà garante del possesso come** previsto dalle norme di legge in vigore, **il responsabile della società dovrà presentare, su richiesta, il certificato** sul luogo di gara.

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

Articolo 4: Estensioni

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

Articolo 5: Attacchi validi

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

Articolo 6: Decisione per Hantei

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



Articolo 7: Azioni proibite

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

Articolo 8: Penalità, ferite ed incidenti

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

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

5. Uscite dall'area di gara (Jogai):



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

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

Capitolo II - Specialità

SHOBU SANBON

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

Articolo 9: Vittorie e sconfitte

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

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

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



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

Articolo 11: Decisione per Hantei

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

Articolo 12: Estensioni

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

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

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

SHOBU IPPON

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

Articolo 14: Vittorie e sconfitte

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

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

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



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

Articolo 16: Decisione per Hantei

Nello Shobu Ippon va sempre richiesto l'Hantei. Gli U.d.G. dovranno valutare tutte le norme comprese nel precedente Articolo 15 nella loro globalità prima di prendere la loro decisione.

L'arbitro centrale rimane al suo posto e con un colpo di fischiello chiede ai giudici d'angolo di esprimere il giudizio finale (Hantei); l'arbitro centrale ha potere di voto, egli decreta ed esprime il suo verdetto simultaneamente agli altri giudici d'angolo. All'occorrenza, dopo avere espresso il suo verdetto, in caso di maggioranza diversa da quella espressa dal suo giudizio personale, l'arbitro centrale dovrà modificare il suo giudizio in base alla maggioranza pronunciata e decretare la vittoria di uno dei due contendenti.

Articolo 17: Estensioni

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

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

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

SHOBU NIHON – Kumite Pre-agonistico per la Categoria Ragazzi

Articolo 19: Regolamento per lo Shobu Nihon

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



3. Il contatto al corpo (livello chudan) può essere consentito a patto che il ragazzo pre-agonista eserciti assolutamente il criterio del controllo.
4. Sono vietate le tecniche di proiezione (Ashi Waza).
5. Sono obbligatorie le seguenti protezioni:
 - a. guantini bianchi e rossi
 - b. caschetto protettivo con visiera in plastica trasparente omologato Fesik a protezione del viso,
 - c. corpetto protettivo bianco omologato Fesik,
 - d. conchiglia per i maschi,
 - e. Il paraseno per le femmine è facoltativo nelle categorie 6-8 e 9-10 anni con autorizzazione scritta dei genitori da rilasciare alle società sportive per la presentazione in sede di gara. E' obbligatorio nella categoria 11-12 e 13-14 anni. Sono ammesse protezioni che abbiano paraseno e corpetto insieme.
6. Il combattimento dura 1 minuto e 30 secondi a 2 Ippon o 4 Wazaari
7. Le categorie sono: 6/8 anni, 9/10 anni, 11/12 anni, 13/14 anni, suddivisi per cintura o più cinture.
8. E' facoltà della Federazione modificare durata e punteggi dei combattimenti nonché stabilire eventuali pesi o divisioni per altezza nelle categorie.
9. In caso di parità per le gare individuali l'assegnazione della vittoria sarà decisa per Hantei, per le gare a squadre e girone all'italiana verrà assegnato l'Hikiwake.
10. Si rimanda al regolamento di Kumite Shobu Sanbon tutto quanto non espressamente descritto in questo articolo (penalità, uscite, ecc.).

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

KUMITE A SQUADRE

Articolo 20: Regolamento per il Kumite a Squadre

Gare a squadre:

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

Shobu Sanbon

Numero degli incontri vinti
 Numero di tutti i Wazaari (1 Ippon = 2 Wazaari)
 Spareggio individuale

Shobu Ippon

Numero degli incontri vinti
 Numero degli Ippon dei vincitori
 Numero dei Wazaari dei vincitori
 Spareggio individuale

6. In caso di spareggio i responsabili delle due squadre consegneranno in busta chiusa al tavolo della Giuria il nominativo dell'atleta scelto quale rappresentante. I due combattenti si affronteranno secondo le norme che regolano i combattimenti individuali (vedi "estensioni") ed il vincente determinerà la vittoria della sua squadra; nelle squadre miste viene effettuato dal Presidente di



Giuria il sorteggio per determinare se l'incontro di spareggio deve essere effettuato dalla femmina o da uno dei due maschi.

KUMITE SHOBU SANBON SQUADRE A ROTAZIONE

Articolo 21: Categorie

La competizione di Kumite Shobu Sanbon a Squadre a Rotazione prevede le seguenti categorie: Cadetti 15/17 anni Maschile; Cadetti 15/17 anni Femminile; Juniores e Seniores insieme 18/40 anni Maschile; Juniores e Seniores insieme 18/40 anni Femminile.

Articolo 22: Durata

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

Articolo 23: Arbitri

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

Articolo 24: Atleti

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

Articolo 25: Criteri per decidere la Squadra Vincente

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

Articolo 26: Pareggio

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



Articolo 27: Sostituzioni

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

Articolo 28: Sanzioni

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