



Regolamento Competizioni

Regole generali

Lo scopo di queste norme ,è quello di definire un criterio unificato , con l'obbiettivo di ottenere un giudizio equo e regolare .

Atteggiamento dell' arbitro

1. Il giudice deve sempre essere corretto e imparziale.
- 2.L'arbitro che deve essere guidato solo dalla propria coscienza e dalle presenti norme, esercita le sue funzioni in modo indipendente e senza condizionamenti .
3. l'arbitro deve essere sempre leale e dignitoso
4. l'arbitro deve emettere un giudizio rapido e corretto
- 5.l'arbitro durante la competizione può parlare solo con I colleghi arbitri.

Qualora si verificassero delle situazioni anomale o straordinarie non contemplate nel regolamento spetterà all'arbitro capo pedana la loro soluzione .

Art.1 Ordini dell'Arbitro Centrale Kumite

- 1) "**Shobu Hajime**"..... Dichiarazione di inizio dell'incontro di kumite
- 2) "**Yame**"..... Dichiarazione di interruzione dell'incontro
- 3) "**Tsuzukete hajime**"..... dichiarazione di ripresa e/o continuazione dell'incontro
- 4) "**Ato shibaraku**"..... avviso dei restanti 30 secondi di un incontro
- 5) "**Waza-ari**"..... assegnazione di una tecnica efficace
- 6) "**Ippon**"..... assegnazione di una tecnica perfetta e risolutiva
- 7) "**Awasete ippon**"..... assegnazione di una seconda tecnica efficace (nello shobu ippon Decretare la vittoria)

- 8) "**Torimasen**"..... dichiarazione che annulla la tecnica eseguita
- 9) "**Keikoku**".....avvertimento verbale

- 18) "**Chui**"..... avviso di squalifica
- 19) "**Hansoku**"..... squalifica
- 20) "**Shikkaku**" squalifica e ordine di abbandono della competizione
- 26) "**Aiuchi**"..... dichiarazione di simultaneità di una tecnica portata dai concorrenti
- 27) "**Aka** (or **Shiro**) **no kachi**".....dichiarazione di vittoria di uno dei due concorrenti .
- 28) "**Hikiwake**".....dichiarazione di parità .
- 29) "**Encho Sen / Kettei Sen**dichiarazione di prolungamento dell'incontro
- 30) "Fukushin **Shugo**".....chiamata dei giudici
- 31) "**Kiken**".....si dichiara il ritiro di un avversario

Penalità per atteggiamento non combattivo l'atleta non si difende e non pensa alla propria incolumità MUBOBI

- 1) "**Mubobi Keikoku**"
- 2) "**Mubobi chui**"
- 3) "**Mubobi hansoku**" squalifica e vittoria all'avversario

Penalità per Contatto HANSOKU

- 1°) **Hansoku Keikoku**
- 2°) **Hansoku Chui**
- 3°) **Hansoku Hansoku** squalifica e vittoria all'avversario

Specifica per il controllo :

*E' ammesso il leggero contatto epidermico **skin touch***

- *Tutte le tecniche dovranno essere portate con il massimo controllo nel pieno rispetto dello spirito del Karate -Do*

Tutte le penalità verranno assegnate in base alla gravità

Penalità per uscita dall'area di gara JOGAI

- 1° uscita) "**Jogai Keikoku**"
- 2° uscita) "**Jogai Chui**"
- 3° uscita) "**Jogai Hansoku**" squalifica e vittoria all'avversario

Art.2 se l'arbitro sbaglia nel fare una dichiarazione deve immediatamente correggersi ed impartire in modo chiaro ed inequivocabile l'ordine giusto.

JAPAN KARATE SHOTORENMEI ITALIA



Arti 3. Utilizzo del fischietto

La durata del fischio è indicate dalla lunghezza della linea (____) qui sotto riportata

1. il giudice per le segnalazioni acustiche deve utilizzare il fischietto nel seguente modo:

- 1) "___" per dichiarare "Hajime" (Partenza) Kata
- 2) "___" per dichiarare "Yame" (Stop) Kata
- 3) "___ _" per richiedere il giudizio dei giudici di sedia
- 4) " _" per richiedere la rimozione del verdetto dei giudici di sedia con tabellone punteggi o bandierina

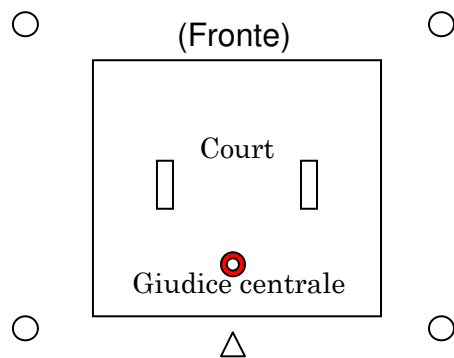
2. L' arbitror usa il fischietto nel seguente modo

- 1) " _ _ _ _ _" per interrompere un incontro

3. l'arbitro di sedia usa il fischietto nel seguente modo

- 1) " ___" quando ritiene di assegnare "Ippon".
- 2) " ___" quando ritiene di assegnare "Waza-ari".
- 3) " _ _ _ _ _" quando richiede l'attenzione del giudice.

Art.4 Posizione dei Giudici



△ Posizione Arbitror

⊙ Posizione Arbitro centrale

○ Posizione Arbitri di sedia

Arti 5. Verdetto a Bandierine

Quando un giudice deve sancire un verdetto finale secondo le indicazioni degli arbitri di sedia , deve seguire la seguente specifica tabella

	Bandiere	Giudizio del giudice
1	○○○○	Vittoria Bianco (Shiro)
2	○○○●	
3	○○○×	
4	○○●×	Vittoria Bianco O Pareggio
5	●●●●	Vittoria Rosso AKA
6	○●●●	
7	●●●×	
8	○●●×	Vittoria Rosso o Pareggio
9	××××	Pareggio
10	○●××	
11	○×××	
12	●×××	
13	○○●●	Pareggio oppure vittoria al Bianco o al Rosso
14	○○××	Vittoria al Bianco o pareggio
15	●●××	Vittoria al Rosso o Pareggio

- Vittoria al Bianco (SHIRO)
- Vittoria al Rosso (AKA)
- × Pareggio

Punti di Penalità da prendere in considerazione

1	Quando il concorrente esegue un errore ma prosegue nell'esecuzione del kata con continuità e tempo corretti	- 0.2
2	Quando il concorrente dimentica una parte del kata ma continua fino al suo termine	- 0.5
3	Quando il concorrente esegue un grosso errore e dimentica anche una parte del kata , ma continua fino alla fine	1.0
4	Quando il concorrente si ferma e non conclude il kata	squalifica
5	Quando il concorrente viene fermato dal giudice	Squalifica