



WUKF ITALIA ASD

Sede Legale VIA ALFREDO CATALANI N° 9/D – 50050 CERRETO GUIDI (FI)

segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

APPENDICE AL REGOLAMENTO WUKF

WUKF ITALIA SHOBU IPPON CONTACT

Capitolo 1: REGOLE AMMINISTRATIVE DELLA GARA

Per quanto non espressamente citato e/o regolamentato vale quanto riportato nel regolamento generale WUKF.

ART.1: STRUTTURA DELLA GARA

- 1.1 Ogni competizione sarà divisa in varie categorie: maschile e femminile, individuale e a squadre;
- 1.2 Inoltre, ogni competizione sarà divisa in varie categorie di età/peso come segue:
 - 1.2.1 Le età si intendono calcolate al giorno dell'inizio della manifestazione.

KUMITE FEMMINILE / MASCHILE

	ANNI	SESSO	PESO
B	6-7 anni	KYU	8F/M 8K-30 Kg; 8K-35 Kg; 8K-40 Kg; 8K-45 Kg; 8K+45 Kg
A			
M	8-9 anni	KYU	7K-30 Kg; 7K-35 Kg; 7K-40 Kg; 7K-45 Kg; 7K+45 Kg
B			
I			
N	10-11 anni	KYU	6K-30 Kg; 6K-35 Kg; 6K-40 Kg; 6K-45 Kg; 6K-50 Kg; 6K-55 Kg; 6K+55 Kg
I			
MINI CADETTI	12-13	KYU DAN	4F/M 5K-40 Kg; 5K-45 Kg; 5K-50 Kg; 5K-55 Kg; 5K-60 Kg; 5K-
CADETTI B	14/15	KYU DAN	3F/M 4K-45 Kg; 4K-50 Kg; 4K-55 Kg; 4K-60 Kg; 4K-65 Kg; 4K-
CADETTI A	16-17 anni	KYU DAN	2F/M 3K-45 Kg; 3K-50 Kg; 3K-55 Kg; 3K-60 Kg; 3K-65 Kg; 3K-
JUNIORES	18 -20 anni	KYU DAN	1JuF/M 2K-50 Kg; 2K-55 Kg; 2K-60 Kg; 2K-65 Kg; 2K-70 Kg; 2K-
SENIORES	21 -35 anni	KYU DAN	1SeF/M 1K-50 Kg; 1K-60 Kg; 1K-70 Kg; 1K-80 Kg; 1K-90 Kg; 1K-
VETERANI A	36 - 46 anni	KYU DAN	1VeF/M VK-50 Kg; VK-60 Kg; VK-70 Kg; VK-80 Kg; VK-90 Kg; VK-
VETERANI B	+46 anni	KYU DAN	1VveF/M VK-50 Kg; VK-60 Kg; VK-70 Kg; VK-80 Kg; VK-90 Kg; VK-
	over 18 anni	OPEN	

Tabella 1.



WUKF ITALIA ASD

Sede Legale VIA ALFREDO CATALANI N° 9/D – 50050 CERRETO GUIDI (FI)

segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

1.3 A tutti i concorrenti, nelle categorie di specificate, deve essere controllato il peso il giorno della registrazione È ammessa una tolleranza pari a 0,5 kg in virtù del peso del Gi.

1.4 Se ad un concorrente viene riscontrato un peso effettivo diverso da quello dichiarato ed al di fuori della tolleranza, non sarà consentito competere in quella categoria.

ART.2: REGOLE DI PARTECIPAZIONE

2.3 Gli eventuali accorpamenti dovranno tenere conto delle differenze di età/peso privilegiando la sicurezza degli atleti e, in ogni caso, comunicata ai coach e ricevendone autorizzazione scritta

2.3.1 Un atleta, nell'ambito della stessa competizione, può competere solo nella propria categoria ad eccezione della categoria OPEN.

ART. 4: DIVISE UFFICIALI

LA DIVISA E IL COMPORTAMENTO DELL'ALLENATORE

4.16.1 Agli allenatori non è concesso incitare o indicare tecniche o strategie al proprio atleta nel corso del kumite.

4.16.2 Agli allenatori è concesso parlare al proprio atleta solo nei momenti di interruzione dell'incontro nei quali il tempo viene fermato dall'arbitro.

ART. 5: EQUIPAGGIAMENTO DI PROTEZIONE, VESTITO E PRESENTAZIONE

Nelle competizioni WUKF Shibu Ippon Contatto, è obbligatorio indossare protezioni, crescenti in funzione dell'età e delle categorie, la seguente tabella fornisce indicazioni in merito.



CATEGORIA	CHILDREN	MINI CADETS	CADETS B	CADETS A	JUNIOR, SENIOR, VETERANS, OPEN
CASCHETTO COMPLETO	X	X	X		
CASCHETTO COPERTURA LATERALE				X	
CORPETTO	X	X			
PARASENO NON RIGIDO (in sost. del corpetto)		X	X	X	X
CONCHIGLIA	X	X	X	X	X
PARADENTI	X	X	X	X	X
PARATIBIA + PIEDE	X	X	X		
PARATIBIA				X	
PARA AVAMBRACCI NON OBBLIGATORIO	X				
SOSPENSORIO (femmine) NON OBBLIGATORIO		X	X	X	X
GUANTINI (4 Oz)			X	X	
GUANTI (7 Oz)	X	X			

Tabella 2

5.1 I paradenti possono essere di qualsiasi colore o incolori (trasparenti), ma non rossi. Gli arbitri devono verificare il colore prima dell'inizio dell'incontro. Se il colore è rosso, l'atleta deve cambiarlo.

5.3 Le protezioni per l'inguine ed il paraseno devono essere indossate sotto il Gi.

5.4 Il corpetto deve essere bianco o bifacciale rosso/bianco (consigliato), corrispondente al colore della cintura da kumite per quel round. Indossato sopra la giacca del Gi.

5.5 Il colore del corpetto, del casco o dei guantini/guanti, ove previsti, non potranno essere differenti dal colore assegnato in quanto AKA o SHIRO.

5.5.1 Tutti i dispositivi di protezione individuale devono essere approvati dal WUKF.

5.8 Equipaggiamento consentito, diverso da quello obbligatorio

• Occhiali sportivi (approvati dal medico della competizione) o lenti a contatto a proprio rischio durante il kumite.

5.9 Equipaggiamento vietato:



- Occhiali (di vetro o plastica dura) per il kumite.

• Qualunque protezione non prevista per la propria categoria (comprese fasce per le mani), se non derivata da necessità specifiche per cui è necessaria comunque approvazione del Comitato Organizzatore e/o del Medico.

5.9.1 È obbligatorio che l'allenatore informi il Medico di Gara di qualsiasi articolo o dispositivo medico (pacemaker, dispositivo di sorveglianza, lenti a contatto, ecc.) indossato da un concorrente. Se l'arbitro scopre un articolo non autorizzato dal Medico WUKF, il concorrente verrà squalificato.

5.9.2 I concorrenti necessitano dell'approvazione scritta del Medico di Gara per indossare occhiali speciali o qualsiasi articolo e dispositivo speciale (vedi §5.9.1). UNGHIE, OGGETTI METALLICI, CAPELLI E FASCE

5.10 Tutti i concorrenti sono obbligati a tenere le unghie delle mani e dei piedi corte (non devono superare l'estremità delle dita), e non devono indossare oggetti metallici che potrebbero causare lesioni a se stessi o all'avversario.

5.11 Ogni concorrente deve tenere i capelli puliti e tagliati o legati a una lunghezza tale da non ostacolare la sua prestazione o metterlo a rischio durante un incontro.

5.12 Le donne non possono indossare fermagli per capelli o ciglia finti.

5.13 Agli atleti non è consentito indossare bende o supporti, salvo autorizzazione del Medico di Gara.

5.14 Agli atleti non è consentito indossare Hachimaki, amuleti, polsiere o piercing.

5.15 Se l'atleta si presenta nell'area di gara violando le regole di cui sopra, l'arbitro gli concederà 2 minuti per rimediare secondo le regole WUKF. In caso contrario, la decisione sarà KIKEN per l'atleta. E' responsabilità dell'allenatore garantire che l'atleta non violi queste regole.

ART. 9: ALTRE QUESTIONI

9.4 Nell'area di gara e specificatamente a bordo Tatami non possono sostare persone che non sono direttamente coinvolte nella gara in corso. A puro titolo esemplificativo ma non esaustivo:

- Genitori, dirigenti di società od accompagnatori diversi dagli allenatori dell'atleta impegnato in quel momento.
- Atleti non facenti parte della gara in corso.

CAPITOLO 2: REGOLE DI GIUDIZIO

ART. 16: RESPONSABILITÀ E DOVERI DEL TAVOLO DELLA GIURIA (Ufficiale Registratore UR e ed Assistente UA)

16.5 L'Ufficiale assistente UA, segnala ATOSHI BARAKU (15 secondi alla fine dell'incontro) e la fine dell'incontro tramite segnale sonoro (gong o fischetto).

CAPITOLO 3: TERMINOLOGIA E GESTI

ART. 17: IL SIGNIFICATO DEI TERMINI UTILIZZATI E I RELATIVI GESTI (comandi, penalità, annunci) utilizzati durante un incontro di kumite sono i seguenti:



WUKF ITALIA ASD

Sede Legale VIA ALFREDO CATALANI N° 9/D – 50050 CERRETO GUIDI (FI)

segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

Comandi	Significato	Gesti
AIUCHI	Punteggio simultaneo. Nessun punto assegnato.	L'Arbitro unisce i pugni davanti al petto.
AKA (SHIRO) NO KACHI	Vittoria per i rossi/bianchi.	L'arbitro alza il braccio teso più in alto della spalla, verso il vincitore.
ATOSHI BARAKU	Ancora un po' di tempo	Un segnale acustico sarà dato dal cronometrista 15 secondi prima della scadenza del tempo.
AWASETE IPPON	Due Waza-ari riconosciuti come un Ippon.	L'arbitro alza il braccio teso più in alto della spalla, verso il concorrente in questione.
CHUI/CHUI NI	Ammonizione.	L'Arbitro indica con l'indice il petto del trasgressore con un angolo di 45 gradi.
ENCHO-SEN	Estensione.	L'Arbitro riprende l'incontro con il comando "Shobu Hajime".
HANSOKU	Fallo/Squalifica.	L'Arbitro indica con l'indice il volto del trasgressore e annuncia la vittoria dell'avversario.
HANTEI	Giudizio.	L'arbitro chiede il giudizio soffiando nel fischietto e i giudici emettono la loro decisione con un segnale con le mani o con la bandiera.
HIKIWAKE	Pareggio.	L'arbitro estende entrambe le braccia lateralmente e leggermente verso il basso con i palmi rivolti verso l'alto.
IPPON	Un punto.	L'arbitro alza il braccio teso più in alto della spalla, verso l'atleta in questione.
JOGAI	Uscita dall'area di combattimento.	L'arbitro punta il dito indice a un angolo di 45 gradi rispetto al confine dell'area dal lato del trasgressore e poi punta un dito indice in aria a un angolo di 60 gradi dal lato del trasgressore e impone un Kinshi (nel kumite Sanbon) / Jogai (nel kumite Ippon).
KEIKOKU		
KIKEN	Rinuncia	L'arbitro punta con il dito indice verso i piedi dell'atleta.
KINSHI	Avvertimento per comportamento proibito	L'arbitro punta un dito indice in aria con un angolo di 60 gradi sul lato del trasgressore.
MOTONOICHI	Posizione originale.	L'arbitro e i giudici tornano alle rispettive linee.
MUBOBI	Comportamento indifeso	Nell'Ippon Shobu sul lato del trasgressore, l'arbitro dice AKA/SHIRO Mubobi e punta il dito indice in aria con un angolo di 60 gradi. (vedi Art. 18 e Art. 20.1)
SHIKAKKU	Radiazione dal torneo	L'arbitro punta prima con il dito indice al viso del trasgressore, poi obliquamente sopra e dietro, fuori dall'area.



WUKF ITALIA ASD

Sede Legale VIA ALFREDO CATALANI N° 9/D – 50050 CERRETO GUIDI (FI)

segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

SAI SHIAI	Nuovo incontro	Nell'Ippon Kumite Contatto, se c'è un pareggio, si terrà un altro incontro, secondo le regole della tabella 4.
HAJIME	Inizio dell'incontro.	L'arbitro si posiziona sulla linea ufficiale.
SHUGO	Giudici chiamati.	L'arbitro fa un cenno con entrambe le mani e con i palmi rivolti verso l'interno.
SOREMADE	Fine dell'incontro.	L'arbitro si posiziona con il palmo di una mano tra i concorrenti, con il braccio teso.
TORIMASEN	Non accettabile come punto.	Il segnale è lo stesso per Hikiwake, ma la tecnica culmina con i palmi rivolti verso il basso.
TSUZUKETE	Combattimento in corso.	Ripresa del combattimento ordinata dopo che si è verificata un'interruzione non autorizzata.
TSUZUKETE HAJIME	Ripresa dell'incontro.	L'arbitro si posiziona sulla linea ufficiale, fa un passo indietro in Zenkutsu-Dachi con le mani aperte estese ai lati e al comando porta i palmi delle mani l'uno verso l'altro. Quindi fa un passo indietro. Una mano aperta tocca il gomito del braccio opposto.
WAZA-ARI	Mezzo punto.	L'Arbitro estende il braccio leggermente disteso verso il basso di lato verso l'atleta in questione.
YAME	Sospensione temporanea dell'incontro.	Il cronometrista ferma il cronometro.

Tabella 3

ART. 18: I GESTI DELL'ARBITRO CENTRALE

ART.18.1 I gesti dell'Arbitro Centrale devono essere chiari e ampi. I toni forti e decisi, intellegibili chiaramente nell'ambito del tatami. Prima di iniziare verifica che tutti i giudici, arbitri ed assistenti siano pronti e che il Tatami sia in ordine.

ART. 20: I SEGNALAZIONI CON LE BANDIERE

Art.20.1 Nel kumite Shobu Ippon, le segnalazioni dei Giudici d'Angolo possono essere effettuate tramite bandierine

CAPITOLO 4: DECISIONI

Art.21: Decisione a maggioranza. Le decisione in termini di punteggio sono prese dall'arbitro centrale e dai 4 giudici di sedia a maggioranza. Due decisioni non sono sufficienti per determinare punteggio o penalità

PARTE 2: REGOLE DI KUMITE

CAPITOLO 5: REGOLE GENERALI DI KUMITE

ART. 24: INIZIO - SOSPENSIONE - FINE DELL'INCONTRO DI KUMITE

24.1.1 Gli allenatori devono posizionarsi sul lato perpendicolare al tavolo di giuria dalla parte del proprio atleta.



24.3 SOSPENSIONE DELL'INCONTRO

Annunciando "Yame" l'Arbitro interromperà temporaneamente l'incontro e ordinerà agli atleti di tornare alle loro posizioni.

24.3.1 All'annuncio di Yame da parte dell'arbitro centrale, il cronometrista ferma il cronometro. Quando riprende l'incontro, l'Arbitro annuncia "Tsuzukete Hajime" e riparte il conteggio del tempo.

24.3.2 Il segnale di Yame può essere dato per:

- Fine dell'incontro o del combattimento.
- Infortunio od intervento medico
- Segnalazione di punteggio o consulto con i giudici di sedia
- Segnalazione di sanzione od avvertimento
- Qualunque evento che possa influire o disturbare il combattimento in corso.
- Segnalazione del tavolo di giuria
- Richiesta di conclusione dell'incontro da parte dell'allenatore. L'informazione può avvenire attraverso indicazione verbale, chiaramente udibile dall'arbitro centrale o lancio di asciugamano sul Tatami, IN questo caso l'incontro non potrà essere ripreso per alcun motivo e la vittoria sarà dell'avversario.

24.4. FINE DELL'INCONTRO Allo scadere del tempo, l'Ufficiale di Gara emetterà due segnali con gong, cicalino o fischietto. E' anche previsto il lancio di cuscino rosso al centro del tatami per indicare la fine dell'incontro, questo in caso di particolare rumorosità dell'ambiente. Dopo aver interrotto l'incontro (Yame), l'Arbitro concluderà l'incontro annunciando "Soremade". Quindi controllerà i punteggi e gli avvertimenti con la Giuria di Tavolo annuncerà la decisione.

ART. 25: CRITERI PER DECIDERE IPPON E WAZA-ARI

25.1 I Criteri decisionali variano in funzione della categoria a cui si applicano .

25.2 IPPON. Le occasioni in cui viene assegnato direttamente l'IPPON sono le seguenti.

- KO
- KIKEN, a seguito decisione medica od abbandono dell'avversario.
- Tecnica gravemente accusata dall'avversario. Si valuta la capacità dell'avversario colpito di riprendere il combattimento entro 3 secondi oppure, al contrario, l'incapacità di riprendere. Si valuta la prontezza dell'atleta colpito di riprendere posizione di kamae ed atteggiamento adeguato alla ripresa del combattimento.
- Tecnica semplicemente accusata dall'avversario nelle categorie sino alla CADETS B (14-15 anni) compresa.

25.3 WAZA-ARI.

- Tecnica accusata ma che non pregiudica la prosecuzione del combattimento entro 3 secondi
- Sequenza di tecniche ricevute senza opporre difesa od indietreggiando. In questo caso si passa attraverso la sanzione prevista di KEIKOKU.
- Due WAZA-ARI determinano un IPPON
- Nella categoria sino alla CADETS B (14-15 anni) compresa, una sequenza di tecniche di chiara correttezza tecnica ed efficacia, arrivando tutte a bersaglio..



ART. 26: VITTORIA O SCONFITTA

26.1. VITTORIA per IPPON, Il concorrente che ottiene per primo un IPPON (o due WAZA-ARI) sarà dichiarato vincitore.

26.2 VITTORIA per calcolo di punteggi e/o penalità, come segue.

Tabella 4

		AKA			
	TECNICHE O PENALITA'	CHUI	CHUI NI	WAZA-ARI (anche a seguito di KEIKOKU)	CHUI NI + WAZA-ARI (il semplice CHUI non ha peso)
SHIRO	CHUI	HIKIWAKE	HIKIWAKE	AKA	AKA
	CHUI NI	HIKIWAKE	HIKIWAKE	AKA	AKA
	WAZA-ARI (anche a seguito di KEIKOKU)	SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	SHIRO
	CHUI NI + WAZA-ARI (il semplice CHUI non ha peso)	SHIRO	SHIRO	AKA	HIKIWAKE
	Nulla	HIKIWAKE	HIKIWAKE	AKA	AKA
					HIKIWAKE

NOTA: La sola penalità non determina punteggio mentre in concomitanza di tecnica ne determina una riduzione

26.2 VITTORIA per DECISIONE (HANTEI). Quando il calcolo dei punteggi e/o penalità risulta essere pari si procede con l'HANTEI, ovvero la decisione dell'arbitro centrale e dei quattro giudici di sedia utilizzando il sistema a bandierine.

26.2.1 I parametri da prendere in considerazione sono i seguenti:

- Numero delle tecniche e loro continuità
- Tattica e strategia di combattimento
- Comportamento ed atteggiamento coerenti con lo spirito del Karate-Do nell'intero corso del combattimento.

26.2.2 Nella decisione per Hantei, l'Arbitro Centrale ed i 4 arbitri di sedia sono chiamati ad esprimere il loro giudizio. L'arbitro centrale annuncia "HANTEI" e contemporaneamente alzerà il braccio corrispondente all'atleta di cui valuta la vittoria oppure indica HIKIWAKE alzando le braccia davanti alla testa.

26.2.3 Allo stesso modo, utilizzando le bandierine, gli arbitri di sedia esprimeranno la loro valutazione.

26.2.4 La decisione deve essere presa da almeno tre arbitri ovvero due sole decisioni uguali non determinano una decisione.



26.2.5 Nelle categorie dove non previsto ENCHO SEN, l'HANTEI deve necessariamente produrre un vincitore

26.2.6 L'arbitro centrale annuncia dunque la decisione.

- In caso di vittoria proclama il vincitore, AKA/SHIRO NO KACHI.
- In caso di pareggio dichiara HIKIWAKE e si procede come indicato nella tabella 4.

26.4 SCONFITTA PER RITIRO (Kiken)

26.4.1 Un concorrente che non è in grado di continuare a competere o partecipare, per motivi diversi da un infortunio o che richiede il permesso di abbandonare l'incontro per tali motivi, sarà dichiarato perdente tramite KIKEN.

ART. 28: AVVERTENZE E PENALITÀ

28.1 Nelle competizioni di Shobu Ippon a contatto, sono previste le seguenti penalità od avvertimenti.

- Avvertimento verbale semplice. In caso di mancanze lievi e prevalentemente nelle categorie minori, può essere utilizzato senza che esso determini provvedimenti ulteriori o pesi nel'Hantei
- CHUI. Primo avvertimento, non da seguito a seguenti provvedimenti e non pesa nella decisione finale in caso di Hantei. Dunque per diverse infrazioni (vedi tabella) è il primo provvedimento da adottare.
- In caso di secondo CHUI, Chui Ni, non vengono presi ulteriori provvedimenti ma può determinare la sconfitta in caso di Waza-ari a proprio carico (Vedi tabella 4)
- KEIKOIKU. Viene assegnato al terzo Chui oppure direttamente nei casi previsti dal regolamento. Esso determina l'assegnazione si WAZA-ARI all'avversario.
- HANSOKU. Viene assegnato al 4° CHUI o direttamente nei casi previsti dal regolamento. Determina la sconfitta immediata.
- SHIKKAKU. Viene assegnato direttamente per gravi violazioni e prevede, oltre che la sconfitta nell'incontro, anche l'espulsione dall'area di gara e dall'intera competizione. L'assegnazione di questa penalità deve essere presa previa consultazione con il collegio arbitrale (Arbitro al tavolo e giudici di Tatami)

28.2 Nelle Tabelle 6 e 7 sono indicate le penalità per le varie situazioni.

28.2.1 CHUI, è la sanzione nella maggioranza dei casi comminata in prima istanza.

28.2.2 Ad ogni altra trasgressione, in maniera progressiva si procede all'aumento della penalità, sino al grado estremo, SHIKKAKU.

28.2.3 Per alcune violazioni sono previste direttamente sanzioni di maggior gravità. Deve essere valutata la modalità in cui avviene la sanzione. Ad esempio se la tecnica vietata è stata portata fortuitamente oppure con intenzionalità

28.2.4 Anche se non previsto, l'arbitro può decidere per l'immediata sanzione di maggior gravità.

28.2.5 Ogni giudice od arbitro presente sul Tatami può segnalare una infrazione. Può essere richiesto il FUKUSHIN SHUGO per consultazione.



CAPITOLO 11: KUMITE SHOBU IPPON CONTATTO INDIVIDUALE

ART. 51: CATEGORIE AMMESSE.

52.1 La durata di un incontro è quella riportata nella seguente tabella

Tabella 5

TURNI	CATEGORIE	TEMPO NORMALE (muniti)	1° ENCHOSEN	PESO	2° ENCHOSEN
ELIMINATORIE	CHILDREN, MINICADETS, CADETS B	1.5			
SEMIFINALI E FINALI	CHILDREN, MINICADETS, CADETS B	1.5			
ELIMINATORIE	CADETS A	2			
SEMIFINALI E FINALI	CADETS A	2	2		
ELIMINATORIE	JUNIOR, SENIOR, VETERANS,OPEN	2	2	Vince il più leggero (vedi 5.2.2)	2
SEMIFINALI E FINALI	JUNIOR, SENIOR, VETERANS,OPEN	3 (2 per le donne)	2	Vince il più leggero (vedi 5.2.2)	2

5.2.2. La differenza di peso dovrà essere superiore a determinati valori ed in funzione del peso della categoria. Ad esempio: superiore di 5 kg per uomini e 2 per donne, nelle categorie Open.

5.2.3 Il cronometro si fermerà solo quando l'Arbitro chiederà il "tempo". E ripartirà al successivo Ajime.

ART. 53: IL SISTEMA DI GIUDIZIO

53.1 In generale, nello Shobu Ippon Contatto Kumite, il "Sistema delle Bandierine" verrà utilizzato per indicare le opinioni dei giudici.

53.1.1 In questo "Sistema delle Bandierine" ci saranno l'Arbitro Centrale e 4 Giudici d'Angolo che giudicheranno l'incontro. I 4 Giudici d'Angolo segnaleranno le loro opinioni all'Arbitro Centrale con le bandierine.

53.2 Qualunque decisione espressa da meno di 3 giudici non è considerata valida ed l'arbitro centrale proseguirà con l'incontro. In casi particolari l'arbitro al tavolo od uno dei giudici di sedia può richiamare l'attenzione dell'arbitro centrale per approfondire la situazione.

53.2.1 In casi particolari l'arbitro al tavolo od uno dei giudici di sedia può richiamare l'attenzione dell'arbitro centrale per approfondire la situazione.

53.3 Se non c'è un chiaro vincitore, ovvero nessuno realizza un Ippon o due Waza-Ari prima del limite di tempo, l'Arbitro Centrale si consulta con il tavolo di giuria per la verifica dei punteggi e/o delle penalità. In conseguenza dichiarerà il vincitore oppure HANTEI.



54: COMPORTAMENTI ED AZIONI VIETATE e/o PASSIBILI DI SANZIONI

Tabella 5

AZIONE	NOTA	PENALITA'
Uscire dalla zona di gara non in seguito ad una tecnica dell'avversario..	Non sanzionabile se avviene in seguito a tecnica dell'avversario non ammessa (ad esempio spinta)	CHUI
Girare la schiena all'avversario	Valutare la volontarietà	CHUI
Colpire un avversario dopo lo Yame dell'arbitro.	Quando avviene in maniera consapevole o priva di controllo	Da KEIKOKU a SHIKKAKU
Abbigliamento, accessori o protezioni non conformi al regolamento	Concessi 2 minuti per normalizzare le mancanze	In caso di perseveranza nel non adeguamento o ritardo significativo. HANSOKU
Comportamenti antisportivi quali, ad esempio: <ul style="list-style-type: none">• Enfatizzare tecniche subite o portate• Sollecitare l'arbitro a prendere provvedimenti o decisioni• Al contrario, contestare decisioni dell'arbitro• Perdita di tempo od ostruzionismo.• Scarsa propensione al combattimento	Alcune mancanze inserite in questa categoria si riferiscono anche agli allenatori/accompagnatori o qualunque figura al di fuori del tatami.	CHUI
Esporsi a tecniche dell'avversario senza offrire adeguata protezione di se, in maniera intenzionale oppure passiva		Da CHUI a HANSOKU
Effettuare tecniche potenzialmente pericolose verso l'avversario.		Da CHUI NI a SHIKKAKU
Non aderire prontamente alle indicazioni dell'arbitro o di qualunque altro membro del collegio arbitrale		CHUI



Fare gesti osceni o offensivi, minacciare o insultare verbalmente gli ufficiali o altri concorrenti.	Valido per atleti/Allenatori/accapagnatori o qualunque figura anche al di fuori del tatami.	SHIKKAKU
In generale qualunque comportamento sia lesivo dell'immagine, delle regole e dello spirito del Karate-Do	Valido per atleti/Allenatori/accapagnatori o qualunque figura anche al di fuori del tatami.	Da CHUI NI a SHIKKAKU

ART. 55: TECNICHE VIETATE

I seguenti attacchi e tecniche sono proibiti e saranno penalizzati:

Tabella 6

TECNICHE OD ATTACCHI	CATEGORIE DI APPLICAZIONE	PENALITA'
Afferrare l'avversario senza far seguire una tecnica e. comunque, per un periodo superiore al secondo	Tutte	CHUI
Afferrare od attaccarsi alle protezioni, al Gi e, più in generale all'avversario per più di una frazione di secondo senza eseguire una tecnica valida	Vietato sino alla categoria CADETS B (compresa)	CHUI
Afferrare le dita	Tutte	CHUI
Appoggiare la mano al viso per spingere.	Tutte	CHUI
Calci "battenti" (Fumikomi o Fumikiri)	Tutte	CHUI NI
Kakato-Geri	Vietato sino alla categoria CADETS B (compresa)	Da KEIKOKU a SHIKKAKU
Calci frontali (Mae Geri o Joko Geri a livello Jodan	Vietato	Da KEIKOKU a SHIKKAKU
Colpi di gomito al viso, alle clavicole, spalle	Tutte	Da KEIKOKU a SHIKKAKU
Colpire alle spalle se non in prosecuzione di azione già iniziata	Tutte	Da CHUI NI a KEIKOKU
Colpire il viso con pugno od anche con la mano in qualunque altra tecnica (Shuto, Nukite, etc)	Tutte	Da KEIKOKU a SHIKKAKU
Colpire in qualunque maniera le articolazioni	Tutte	Da KEIKOKU a SHIKKAKU
Colpire un avversario a terra	Tutte	Da KEIKOKU a HANSOKU
Colpo di gomito al corpo	Vietato sino alla 3 categoria (compresa)	CHUI NI
Combattere a terra	Tutte	CHUI NI
Fare leve o proiezioni	Tutte	CHUI NI
Ginocchiata	Vietato sino alla 3 categoria (compresa)	Da KEIKOKU a HANSOKU



WUKF ITALIA ASD

Sede Legale VIA ALFREDO CATALANI N° 9/D – 50050 CERRETO GUIDI (FI)

segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

Ginocchiata alla testa	Vietato sino alla 2 Categoria (compresa)	Da KEIKOKU a SHIKKAKU
Qualunque tecnica alla gola	Tutte	Da KEIKOKU a SHIKKAKU
Qualunque tipo di attacco all'inguine.	Tutte	Da KEIKOKU a SHIKKAKU
Spingere l'avversario con qualunque parte del corpo (Mano, pugno, piede, avambraccio, etc)	Tutte	CHUI
Usare la testa per colpire	Tutte	Da KEIKOKU a SHIKKAKU

ART. 55: TECNICHE AMMESSE

I seguenti attacchi e tecniche sono ammessi (salvo eccezioni specifiche di cui al punto precedente).

- BERSAGLI
 - Testa
 - Braccia
 - Busto
 - Gambe
- TECNICHE
 - Ashi Barai
 - Pugni
 - Calci
 - Ginocchiate
 - Gomito