



F.E.K.D.A.

FEDERAZIONE EUROPEA KARATE DISCIPLINE ASSOCIATE

VIA TORINO 26-20017 RHO (MI)
TEL/FAX 02/9303164- CELL. 328/2144628

www.fekda.it E-MAIL federazionefekda@libero.it



REGOLAMENTO

KUMITE

SHOBU IPPON

KARATE

Art. 1 - AREA DI GARA

1. Il campo di gara deve essere liscio e privo di pericoli.
2. Il campo di gara deve essere un quadrato preferibilmente coperto di materassini.
3. Il campo di gara deve essere un quadrato, con lati di 8 metri misurati dall'esterno.

Due linee parallele, lunga ognuna 1 metro ed un angolo retto rispetto alla linea dell'arbitro, devono essere tracciate a una distanza di 1,5 metri dal centro del campo di gara per mettere in posizione i concorrenti.

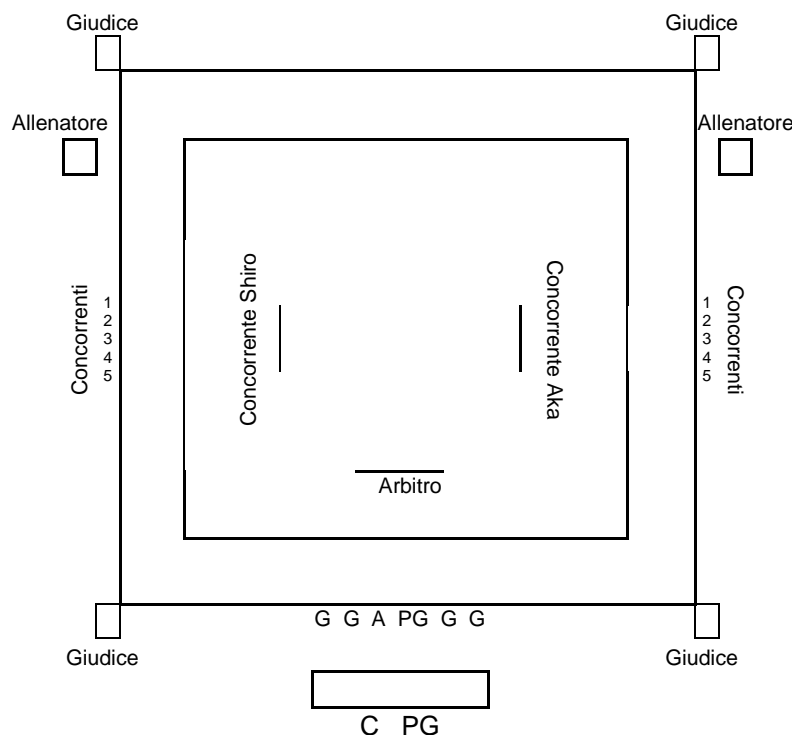
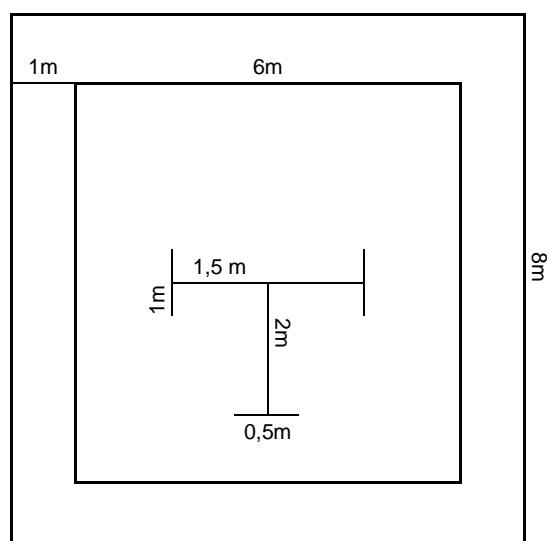
Una linea lunga metri 0,5 deve essere tracciata a 2 metri dal centro del campo di gara per mettere in posizione l'arbitro.

Una linea deve essere tracciata un metro all'interno del campo di gara. La superficie compresa da questa linea può essere di colore differente, o la stessa linea può non esserci.

DISPOSIZIONI DI TORNEO

Misure del campo di gara

Posizioni pre e post gara di Arbitro Centrale, Giudici, Concorrenti, Allenatori, cronometrista Presidente di giuria e Annunciatore.



Commento

Non ci devono essere cartelloni pubblicitari, muri, colonne, ecc. entro un metro dal perimetro esterno del campo. I materassini usati non devono scivolare quando sono a contatto con il pavimento e devono avere un basso coefficiente di attrito sulla superficie superiore.

Le materassine non devono essere spesse come quelle utilizzate per il Judo, poichè queste impediscono i movimenti. L'arbitro deve assicurarsi che i materassini non si separino durante la gara, poichè le aperture provocano ferite e costituiscono un pericolo.

Art. 2 – DIREZIONE DI GARA

La gara di KUMITE SHOBU IPPON è diretta da:

- 1 arbitro centrale,
- 4 giudici di sedia,
- 1 presidente di giuria,
- 1 cronometrista.

N.B. I giudici di sedia saranno dotati di bandierina rossa (AKA), bianca (SHIRO) e fischietto.

Art. 3 – PROTEZIONE ED ACCESSORI

La conchiglia è obbligatoria nel KUMITE maschile. I guantini omologati F.E.K.D.A. sono obbligatori. I paratibia sono vietati. Gli occhiali sono vietati (le lenti a contatto morbide sono permesse sotto la responsabilità del contendente). Il paradenti è ammesso.

Art. 4 – ALLENATORI

Allenatore (Coach) dovrà indossare la tuta sociale con applicata la targhetta di identificazione.

Art. 5 – TIPI DI GARA

- a) Gare individuali sono divise in maschili e femminili e in categorie di peso:
- Maschile cadetti -65, +65;
 - Maschile Juniores/Seniores -70, +70;
 - Femminele -55, +55.
- b) Gare a squadre open maschile e femminile.

N.B. Le cinture che possono partecipare a questa specialità sono solo blu, marroni e nere delle categorie Cadetti, Juniores e Seniores.

In caso di girone all'italiana (meno di 6 atleti iscritti) per determinare il vincitore si procederà come segue:

- a) verranno attribuiti 2 punti ai singoli vincitori, 1 punto per il pareggio, 0 punti per la sconfitta: la somma dei punti determinerà la classifica;
- b) in caso di parità tra due e più contendenti verrà preso in considerazione lo scontro diretto; c) in caso di ulteriore parità verranno sommati gli Ippon dei vincitori ed i Wazaari dei vincitori; d) qualora la situazione di pareggio perdurasse verrà effettuato un incontro di spareggio senza estensioni con decisione finale obbligatoria: qualora gli stessi fossero più di due si effettuerà sorteggio con scontri ad eliminazione diretta senza estensioni con decisione finale obbligatoria per ogni incontro.

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

Art. 6 – INIZIO, SOSPENSIONI E FINE DEL COMBATTIMENTO

A Gare individuali

1. All'inizio del combattimento l'Arbitro si posiziona lungo la linea che delimita il perimetro di gara avendo il Giudice di tavolo alla sua destra e gli altri quattro Giudici due a destra e due a sinistra. Gli atleti si disporranno a destra (Aka, rossa) ed a sinistra (Shiro, bianca) degli U.d.G..
2. L'Arbitro farà un passo avanti ed ordinerà 'Shomei ni Rei' (saluto agli ospiti d'onore), quindi 'Otagai ni Rei' (saluto arbitri combattenti). Infine dopo un breve saluto tra gli arbitri, al comando 'Motonochi', tutti raggiungeranno le loro posizioni. Il combattimento inizierà con il comando 'Shobu Ippon Hajime'.

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. Il Giudice cronometrista annuncerà '30 secondi alla fine' con 1 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. L'arbitro interromperà il combattimento quando vedrà una tecnica valida, quando una tecnica gli sarà segnalata da 2 o più Giudici, nei casi di infortuni, uscite, ferite, azioni proibite, sovraccitazione dei contendenti ed in tutti i casi nei quali sia necessario.
6. Nel dare un giudizio l'Arbitro dovrà in primo luogo identificare il combattente (Aka/Shiro) quindi il livello (Jodan/Chudan/Gedan) dopo la tecnica (Tsuki/Uchi/Geri) ed infine il valore del punto (Wazaari/Ippon).
7. 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 deve essere competizione sportiva ma deve restare nei limiti di una disciplina che vuole essere anche e soprattutto educativa.

La durata del combattimento di Kumite è stabilita in 2 o 3 minuti, il tempo è fissato dal regolamento di gara.

B) Gare a squadre

1. Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole delle gare individuali.
2. Il numero degli atleti che compongono ogni squadra maschile e femminile sarà di 3 più una riserva e non potrà essere inferiore a 2.
3. 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.

4. La vittoria di una delle due squadre sarà determinata dai seguenti criteri:

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

In caso di uno spareggio i responsabili delle due squadre consegneranno al tavolo della Giuria il nominativo dell'atleta scelto quale rappresentante. I due combattenti si affronteranno secondo le norme che regolano i combattimenti individuali ed il vincente determinerà la vittoria della sua squadra. Alle vittorie dovute a squalifica o ritiro dell'avversario sarà attribuito 1 Ippon.

Art. 7 - ESTENSIONI

- a) Nel caso di pareggio in un combattimento individuale, si procederà effettuando un nuovo incontro (SAI SHIAI) con decisione finale obbligatoria per Hantei.
- b) Avvertimenti, penalità e/o punteggi del primo combattimento non verranno riportati nel Sai Shiai perché è da considerarsi a tutti gli effetti un nuovo incontro.

Art. 8 – VITTORIE E SCONFITTE

Vittorie e sconfitte dei contendenti vengono determinate sulla base di 1 Ippon, di una vittoria per Hantei o di sconfitta per Hansoku (squalifica dal turno), Kiken o Shikkaku (squalifica dal torneo/gara).

Art. 9 – 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 verrà 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, di pari valore, espresse dai due contendenti contemporaneamente, non potranno dar luogo a punteggi (Aiuchi).

Art. 10 – TECNICHE VALIDE PER DETERMINARE UN IPPON O UN WAZAARI

1. L'Ippon sarà concesso quando una tecnica, precisa e potente, tale da poter essere considerata decisiva, viene portata su una zona 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 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.

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 alla base dei giudizi corretti. Gli U.d.G. dovranno presentare 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 saluto al termine della competizione.

2. L'Ippon può essere concesso anche per tecniche valide mancanti di parte dei requisiti specificati al punto 1, ma alle 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.
3. Il Wazaari sarà concesso per una tecnica valida mancante di parti dei requisiti elencati al punto 1, che non ricada nella casistica riportata al punto 2. Gli U.d.G. dovranno mentalmente prima verificare i presupposti per l'assegnazione di un Ippon, poi quelli concernenti un Wazaari. Quando un contendente ottiene 2 Wazaari nel corso di un combattimento, gli stessi vanno considerati pari ad un Ippon.

Art. 11 – DECISIONE PER HANTEI

1. In assenza di 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;
 - b. Se sono state date penalità;
 - c. Il numero delle uscite dall'area di combattimento;
 - d. L'attitudine al combattimento dei 2 contendenti;
 - e. La superiorità tattica, tecnica e stilistica espressa nel corso del combattimento;
 - f. La potenza e lo spirito combattivo;
 - g. Il n° degli attacchi portati;
 - h. L'educazione e la sportività espressa.

L'Atleta che emergerà dal confronto dei dati sopra indicati sarà dichiarato vincitore.

NEL CASO CHE NON SI RAGGIUNGA L'IPPON VA SEMPRE RICHIESTO L'HANTEI.

Gli U.d.G. dovranno valutare tutte le norme, nella loro globalità, prima di prendere la loro decisione.

Art. 12 – 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 una mano aperta (Nukite) verso il volto;
 - e. Attacchi all'inguine;
 - f. Afferrare l'avversario senza far seguire immediatamente una tecnica valida;
 - g. Spingere o lottare con l'avversario;
 - h. Proiezioni pericolose che 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 ed 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.

Art. 13 – PENALITA', FERITE ED INCIDENTI

1. L'Arbitro dovrà ammonire e comminare una penalità ad un contendente quando:
 - a. E' sul punto di commettere o commette un'azione proibita;
 - b. Quando rifiuta di combattere;
 - c. Nel caso commetta azioni che mettano 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 U.d.G.;
 - b. Quando un contendente appare sovraeccitato tanto da poter essere giudicato pericoloso per la propria ed 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, NON può essere ripetuta e non va tenuta in considerazione in caso di Hantei;
 - b. Chui: penalità per infrazione 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'azione grave che pregiudichi la possibilità di proseguire la gara all'avversario.

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)
 - a. Alla prima uscita l'Arbitro annuncerà Jogai;
 - b. Alla seconda uscita decreterà una penalità: Jogai Chui;
 - c. Alla terza uscita l'Arbitro squalificherà il contendente: Jogai Hansoku.
- 6. Le penalità inerenti atti proibiti non sono cumulabili con le penalità inerenti uscite dall'area di gara o con altre penalità.
- 7. La scaletta delle penalità, per la stessa infrazione, è soggetta all'incremento delle stesse: dopo un Chui può essere decretato solo un Hansoku.