



Regolamento Tecnico Organico ed Arbitrale



Dirigenti - Docenti - Ufficiali di Gara

EDIZIONE 2019



REGOLAMENTO TECNICO ORGANICO F.I.K.K e D.A.

La Federazione Italiana Karate Kick boxing e Discipline Associate in sigla F.I.K.K. e D.A. regolarmente costituita e registrata con atto pubblico notarile del 2012 nata con la trasformazione della F.I.K.S. inserendo il settore Kick boxing e le Discipline Associate.

La Federazione organizza Manifestazioni Sportive in particolar modo per le discipline dell'area Arti Marziali senza distinzione di sesso, età, religioni ed etnie.

La Federazione mette a disposizione la libertà di praticare le sottoelencate Discipline:

- Karate
- Kick boxing nelle sue forme
- Judo
- Ju jitsu
- kung fu
- Aikido
- Difesa Personale codificata
- Kobudo - Armi corte e lunghe
- Discipline delle Aree Marziali
- Arte Marziale Italiana divisa in :
 - Bastone Siciliano - Scuole Varie
 - Coltello - Scuole Varie

La Federazione promuove le attività di Corsi di formazione per:

- Ufficiali di Gara
- Tecnici
- Dirigenti
- Praticanti

I corsi di formazione, i raduni e le competizioni sportive si dividono in :

- Regionali
- Nazionali
- Internazionali
- Trofei o Coppe
- Memorial

Requisiti Membro F.I.K.K e D.A.

Requisiti minimi per essere membro effettivo della Federazione :

- Cittadinanza Nazionale
- Eta' compresa tra 18 e 80 ANNI
- Certificato penale nullo
- Licenza di scuola media inferiore
- Tesseramento in regola con l'anno in corso
- Non aver subito squalifiche sportive superiori a due anni
- Nullaosta Federale

Abbigliamento Federale F.I.K.K e D.A.

I membri Federali devono presenziare obbligatoriamente e rigorosamente in divisa Federale nel seguente modo:

- Scarpe nere classiche a tinta unita
- Calzini scuri
- Pantaloni (gonna) grigio scuro
- Cinta nera classica non vistosa
- Camicia bianca a tinta unita
- Giacca blu scuro 2 o 3 bottoni tinta unita con relativo distintivo federale
- Cravatta o foulard in dotazione
- Pass con foto personale
- Fischietto personale con laccetto
- Capelli e barba in ordine

Inquadramento Dirigenti Federali e Gruppi - F.I.K.K e D.A.

- **Dirigente Federale Regionale**
- **Dirigente Federale Nazionale**
- **Dirigente Federale Internazionale**

- **Comitati Regionali** **Commissioni Regionali**
- **Comitati Nazionali** **Commissioni Nazionali**

Inquadramento per settori F.I.K.K e D.A. - UFF. di GARA

➤ UFFICIALI DI GARA

Il gruppo Ufficiali di Gara federale in sigla G.U.G. è un organo di carattere Tecnico in seno alla F.I.K.K.e D.A. costituito da :

- **ARBITRI**
- **PRESIDENTI DI GIURIA**
- **ASSISTENTI AI TAVOLI**

Gli Ufficiali di Gara si dividono in

- **UFFICIALI DI GARA REGIONALI**
- **UFFICIALI DI GARA NAZIONALI**
- **UFFICIALI DI GARA INTERNAZIONALI**

Gli Ufficiali di Gara Aquisiscono i seguenti Titoli

- **Assistenti ai tavoli**

- **Aspiranti Presidenti di Giuria**
- **Presidenti di Giuria Regionali**
- **Presidenti di Giuria Nazionali**
- **Presidenti di Giuria Internazionali**

- **Aspiranti Arbitri**
- **Arbitri Regionali**
- **Arbitri Nazionali**
- **Arbitri Internazionali**

COMMISSIONE NAZIONALE G.U.G.

Resp. Nazionale Uff. di Gara

Resp. Nazionale Pres. di Giuria

Resp. Nazionale Arbitri

Ufficiali di Gara Internazionali

Ufficiali di Gara Nazionali

Ufficiali di Gara Regionali

Inquadramento per settori F.I.K.K e D.A. - TECNICI

➤ TECNICI

Il gruppo dei Tecnici Federali o docenti e' un organo di carattere Tecnico in seno alla F.I.K.K.e D.A. costituito da :

- ALLENATORI REG.
- ISTRUTTORI
- MAESTRI
- MAESTRI D'ARMI

➤ RUOLI SPECIALI

- MAESTRI BENEMERITI
- CAPI SCUOLA
- DOCENTI FEDERALI - TITOLI AQUISITI DOPO REGOLARE CORSO ED ESAME
 - ◇ DOCENTE FEDERALE REGIONALE
 - ◇ DOCENTE FEDERALE NAZIONALE
 - ◇ DOCENTI FEDERALI INTERNAZIONALI
- D.T. REGIONALI - Resp. C.A.S.K.
- D.T. NAZIONALI - Resp. Azzurri - Azzurrabili

COMMISSIONE NAZIONALE TECNICI

Resp. Nazionale Tecnici

Docenti federali Inter.li

D.T. Nazionali

Capi scuola

Docenti Federali Nazionali

Maestri Benemeriti

Docenti Federali Regionali

D.T. Regionali

Maestri

Istruttori

Allenatori Reg.

INQUADRAMENTO REGIONI - F.I.K.K e D.A.

Comitati Regionali

I Comitati Regionali regolano l'attività Regionale in modo autonomo portando a conoscenza della propria attività direttamente alla Presidenza Nazionale.

PRESIDENTE REGIONALE

VICE PRESIDENTE REGIONALE

SEGRETARIO REGIONALE

CONSIGLIERI REG.

RESP. REG. UFF. di GARA

D.T. REGIONALE

RESP. REG. TECNICI

RESP. REG. PRES. di GIURIA

DOCENTI FED. REG.

RESP. REG. ARBITRI

ADDETTI

TECNICI

I Comitati Regionali stilano il calendario annuale regionale comunicando per tempo alla Commissione Nazionale il programma con le eventuali date proposte.

I Comitati Regionali indicano i corsi di formazione in modo autonomo rapportando alla Commissione Nazionale l'operato svolto. Successivamente di comune accordo con la Federazione indicano le date degli esami.

La regione non è autorizzata ad emettere diplomi di qualifica e di grado in quanto di competenza unica della Commissione Nazionale; pena sanzioni disciplinari.

- **Commissioni Regionali :**

I Comitati Regionali indicano delle Commissioni Regionali sia di area Tecnica che di area Arbitrale ed Istituzionali :

- **C.A.S.K. (centri alta specializzazione karate)**
- **G.U.G. (gruppo ufficiali di gara) Regionali**
- **Commissione Regionale Lavoro e progetti**
- **Commissione Disciplinare Regionale**

COMMISSIONI NAZIONALI FEDERALE F.I.K.K e D.A.

Promuove l'attività Federale coordinando le varie attività

- Consulta la Federazione Internazionale ed i Comitati Regionali promuovendo annualmente l'operato annuale Nazionale ed Internazionale.
- Indica la Commissione Disciplinare
- Indica la Commissione Medica
- Indica la Riunione Nazionale
- Avalla l'operato degli Organi Tecnici ed G.U.G.
- Redige ed approva il Calendario Nazionale
- Redige i regolamenti tecnici ed arbitrali
- Avalla l'emissione dei diplomi federali
- Vigila l'operato dei Comitati Regionali
- Altro che possa essere di interesse per l'attività Federale

PRESIDENTE NAZIONALE

VICE PRESIDENTE NAZIONALE

SEGRETARIO NAZIONALE

CONSIGLIERI FEDERALI

COORDINATORE NAZIONALE

RESP. NAZIONALI DI SETTORI

La Commissione Nazionale Federale, all'atto del tesseramento riconosce automaticamente i gradi e le qualifiche già in possesso ottenuti in altre organizzazioni purchè si presenti adeguata documentazione comprovante il titolo in possesso.

- copia fotostatica del diploma
- auto dichiarazione del titolo acquisito

- Per avere il corrispondente Diploma Federale F.I.K.K. e D.A. bisogna fare richiesta e bonifico per quota intera.

REQUISITI PER GRADI E QUALIFICHE F.I.K.K e D.A.

- Cittadinanza Nazionale
- Eta' compresa tra 18 e 80 ANNI
- Certificato penale nullo
- Licenza di scuola media inferiore
- Tesseramento in regola con l'anno in corso
- Domanda di ammissione esami

❖ da 1° kyu a 1° DAN (competenza Regionale)

- Tempo di permanenza minima da 1° KYU 1 anno
- 14° anno di eta' compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Aver partecipato al corso di preparazione per il grado richiesto

❖ da 1° DAN a 2° DAN (competenza Regionale)

- Tempo di permanenza minima da 1° DAN 2 anni
- 17° anno di eta' compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Aver partecipato al corso di preparazione per il grado richiesto

❖ da 2° DAN a 3° DAN (competenza Regionale)

- Tempo di permanenza minima da 2° DAN 3 anni
- 21° anno di eta' compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Aver partecipato al corso di preparazione per il grado richiesto

❖ da 3° DAN a 4° DAN (competenza Regionale)

- Tempo di permanenza minima da 3° DAN 4 anni
- 25° anno di eta' compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Aver partecipato al corso di preparazione per il grado richiesto

❖ **da 4° DAN a 5° DAN (competenza Regionale)**

- Tempo di permanenza minima da 4° DAN 5 anni
- 30° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Aver partecipato al corso di preparazione per il grado richiesto

❖ **da 5° DAN a 6° DAN (competenza Nazionale)**

- Tempo di permanenza minima da 5° DAN 6 anni
- 36° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Nota di merito del Comitato Regionale di appartenenza
- Delibera del Consiglio Federale Nazionale

❖ **da 6° DAN a 7° DAN (competenza Nazionale)**

- Tempo di permanenza minima da 6° DAN 7 anni
- 43° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- nota di merito del Comitato Regionale di appartenenza
- Delibera del Consiglio Federale Nazionale

❖ **da 7° DAN a 8° DAN (competenza Nazionale)**

- Tempo di permanenza minima da 7° DAN 8 anni
- 51° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- nota di merito del Comitato Regionale di appartenenza
- Delibera del Consiglio Federale Nazionale

❖ **da 8° DAN a 9° DAN (competenza Nazionale)**

- Tempo di permanenza minima da 8° DAN 9 anni
- 51° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- nota di merito del Comitato Regionale di appartenenza
- Delibera del Consiglio Federale Nazionale

❖ **da 9° DAN a 10° DAN (competenza Nazionale)**

- Tempo di permanenza minima da 9° DAN 10 anni
- 61° anno di eta' compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Nota di merito del Comitato Regionale di appartenenza
- Delibera del Consiglio Federale Nazionale

Per meriti speciali il Consiglio Federale Nazionale puo' rilasciare Gradi a persone che si sono distinte per spirito di abnegazione per lo sviluppo dell'attivita' Federale .

❖ **Allenatore Regionale (competenza Regionale)**

- Grado minimo 1°kyu (1° Dan entro fine corso)
- 18° anno di eta' compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Aver partecipato al corso di preparazione per la qualifica richiesta

❖ **Istruttore (competenza Regionale)**

- Grado minimo 2° Dan
- 21° anno di eta' compiuti
- Licenza di scuola media inferiore
- Aver partecipato al corso di preparazione per la qualifica richiesta

❖ **Maestro (competenza Nazionale)**

- Grado minimo 3°Dan
- 25° anno di eta' compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Aver partecipato al corso di preparazione per la qualifica richiesta

❖ **Maestro Benemerito (competenza Nazionale)**

- Grado minimo 5°Dan
- 35° anno di eta' compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Delibera del Consiglio Federale Nazionale

❖ **Uff. di Gara Regionale (competenza Regionale)**

- Grado minimo (praticante karate)
- 18° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Aver partecipato al corso di preparazione per la qualifica richiesta

❖ **Uff. di Gara Nazionale (competenza Nazionale)**

- Grado minimo 1° KYU (1° Dan entro fine corso)
- 21° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Aver partecipato al corso di preparazione per la qualifica richiesta
- Nullaosta Comitato Regionale

❖ **Uff. di Gara Internazionale (competenza Nazionale)**

- Grado minimo 1° KYU (1° Dan entro fine corso)
- 30° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore - (diploma per i nati dal 1968)
- Aver partecipato al corso di preparazione per la qualifica richiesta
- Conoscenza Lingua Inglese
- Conoscenza Regolamento Tecnico Arbitrale in lingua Inglese
- Nullaosta Comitato Regionale
- Delibera del Consiglio Federale Nazionale

❖ **Capo Scuola di Stile (competenza Nazionale)**

- Grado minimo 8° Dan (per il karate e discipline associate giapponesi)
- Diploma di Maestro Benemerito
- 51° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Presentazione della materia completa di Regolamento tecnico Organico
- Delibera del Consiglio Federale Nazionale

❖ **Docente Federale Regionale o D.T. Regionale (competenza Regionale)**

- Grado minimo 3° Dan
- 25° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Diploma di Maestro
- Aver partecipato al corso di preparazione per la qualifica richiesta
- Nota di merito del Comitato Regionale di appartenenza
- Delibera del Consiglio Federale Nazionale

❖ **Docente Federale Nazionale o D.T. Nazionale (competenza Nazionale)**

- Grado minimo 5° Dan
- 36° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Licenza di scuola media superiore (per i nati dopo il 1968)
- Diploma di Maestro Benemerito
- Diploma di Maestro ed aver compiuto 51°anno
- Conoscenza Informatica di base
- Aver partecipato al corso di preparazione per la qualifica richiesta
- Nota di merito del Comitato Regionale di appartenenza
- Delibera del Consiglio Federale Nazionale

❖ **Docente Federale Internazionale (competenza Nazionale)**

- Grado minimo 6° Dan
- 43° anno di età compiuto
- Licenza di scuola media inferiore
- Licenza di scuola media superiore (per i nati dopo il 1968)
- Diploma di Maestro Benemerito
- Diploma di Maestro ed aver compiuto 51°anno
- Conoscenza Informatica di base
- Conoscenza della Lingua Inglese
- Aver partecipato al corso di preparazione per la qualifica richiesta
- Delibera del Consiglio Federale Nazionale

Per meriti speciali il Consiglio Federale Nazionale può rilasciare Qualifiche a persone che si sono distinte per spirito di abnegazione per lo sviluppo dell'attività Federale .

REGOLAMENTO TECNICO UFFICIALI DI GARA F.I.K.K e D.A.

ARBITRI e PRESIDENTI DI GIURIA

G.U.G. - GRUPPO UFFICIALI DI GARA

Il gruppo Ufficiali di Gara federale in sigla **G.U.G.** è un organo di carattere Tecnico in seno alla F.I.K.K.e D.A. costituito da :

- **ARBITRI**
- **PRESIDENTI DI GIURIA**
- **ASSISTENTI AI TAVOLI**

Il gruppo Ufficiali di Gara è alle dirette dipendenze del Consiglio Federale Nazionale con a capo il Presidente Nazionale, il quale si occuperà delle nomine dei componenti del G.U.G, in ordine:

- ✓ CONSIGLIO FEDERALE NAZIONALE
 - ✓ COMMISSIONE NAZIONALE G.U.G.
 - ✓ UFFICIALI DI GARA INTERNAZIONALI
 - ✓ UFFICIALI DI GARA NAZIONALI
 - ✓ UFFICIALI DI GARA REGIONALI
- Il Consiglio Federale Nazionale è composto dai membri Statutari, dal Coordinatore Federale Nazionale e dai Docenti Federali Internazionali e Nazionali aggregati.
- La Commissione Nazionale G.U.G. è solitamente composta da :
- RESPONSABILE NAZIONALE PRESIDENTI DI GIURIA
 - RESPONSABILE NAZIONALE ARBITRI
 - UFFICIALI DA GARA INTERNAZIONALI
 - RESPONSABILE NAZIONALE MEDICI
 - PRESIDENTE FEDERALE NAZIONALE
- Ad ogni manifestazione Nazionale sarà composta una commissione G.U.G. così composta :
- RESPONSABILE NAZIONALE PRESIDENTI DI GIURIA
 - RESPONSABILE NAZIONALE ARBITRI
 - MEDICO DI GARA
 - RESPONSABILE DI GARA

- Si rende obbligatorio Annualmente partecipare a 2 raduni Tecnici annuali (anche presso la regione di appartenenza), ed aver partecipato in veste di Uff. di Gara in almeno una manifestazione.
- Le qualifiche di Ufficiali di Gara riconosciute a tutti gli effetti sono quelle rilasciate dalla federazione dopo regolari corsi ed esami che consistono in teoria, pratica e test attitudinali.

➤ **Gli Ufficiali di Gara sono inquadrati come segue :**

- Assistenti ai tavoli (Ruolo di riserva e di tamponamento per esigenza temporanea).
- Aspiranti Arbitri - Aspiranti Presidenti di Giuria.
- Arbitri Regionali - Presidenti di Giuria Regionali.
- Arbitri Nazionali - Presidenti di Giuria Nazionali.
- Arbitri Internazionali - Presidenti di Giuria Internazionali.
- Resp. Nazionale Arbitri - Resp. Nazionale Presidenti di Giuria.
- Resp. Nazionale Uff. di Gara - Coordinatore Federale.
- Presidenza Nazionale.



Requisiti minimi per esercitare il ruolo di Ufficiale di Gara :

- CITTADINANZA NAZIONALE
 - ETA' COMPRESA TRA I 18 ED I 65 ANNI
 - CERTIFICATO PENALE NULLO
 - LICENZA DI SCUOLA MEDIA INFERIORE
 - TESSERAMENTO IN REGOLA
 - NULLAOSTA DELL'ORGANO COMPETENTE PER ESERCITARE LA FUNZIONE
 - NON AVER SUBITO SQUALIFICHE SPORTIVE SUPERIORE AD ANNI DUE .
- All'atto della nomina, gli Ufficiali di Gara si impegnano ad adempiere il proprio ruolo con assoluta **IMPARZIALITA'** ed **OSSERVANZA** al proprio dovere dei compiti da svolgere.
 - E' divieto assoluto criticare l'operato dei dirigenti e dei colleghi o entrare in polemica con il pubblico, maestri, coachs.
 - E' severamente vietato rilasciare a chichessia dichiarazioni relative alle gare dirette o alle quali hanno assistito.
 - E' severamente vietato abbandonare l'area di gara durante lo svolgimento della gara se non previo permesso del Resp. di gara.
 - E' severamente vietato assumere funzioni di Coach durante le gare nelle quali si è presenti in qualita' di Ufficiali di Gara.
 - E' fatto obbligo tenere la propria posizione in gara nell'area assegnata allo svolgimento del ruolo di Uff. di Gara.

UFFICIALI DI GARA - DIVISA FEDERALE

- Gli Ufficiali di Gara devono presenziare obbligatoriamente e rigorosamente in divisa Federale nel seguente modo:
 - SCARPE NERE CLASSICHE A TINTA UNITA
 - CALZINI SCURI
 - PANTALONI (GONNA) GRIGIO SCURO
 - CINTA NERA CLASSICA NON VISTOSA
 - CAMICIA BIANCA TINTA UNITA
 - GIACCA BLU SCURO (2 o 3 bottoni) TINTA UNITA CON RELATIVO DISTINTIVO FEDERALE
 - CRAVATTA O FOULARD IN DOTAZIONE
 - PASS CON FOTO PERSONALE IN DOTAZIONE (NECESSARIO PER L'ACCESSO ALL'AREA DI GARA)
 - FISCHIETTO PERSONALE
 - CARTA E PENNA PROPRIA PER APPUNTI
 - CAPELLI E BARBA IN ORDINE
 - IGIENICAMENTE PRESENTABILE

UFFICIALI DI GARA - TIPI di MANIFESTAZIONI

- Le Manifestazioni si suddividono in :
 - **Campionati Mondiali**
 - **Campionati Europei**
 - **Campionati Nazionali**
 - **Campionati Regionali**
 - **Campionati Provinciali (ove presvisto)**
 - **Trofei Internazionali**
 - **Trofei Nazionali**
 - **Trofei Regionali**
 - **Memorial**

RETRIBUZIONE UFF. di GARA - (Rimborso Spese) - consigliato

- ❖ LA RETRIBUZIONE GIORNALIERA, A TITOLO DI RIMBORSO SPESE, SARA' CORRISPOSTA IN BASE AL CORRETTO COMPORTAMENTO DELLA PERSONA NELL'ESPLETARE IL PROPRIO DOVERE :
 - Aspirante Uff. di Gara 25,00 euro.
 - Ufficiale di Gara Regionale 40,00 euro.
 - Ufficiale di Gara Nazionale 60,00 euro.
 - Resp. Nazionale di Categoria o Quadro Federale 90,00 euro.

 in accordo preventivo si può scegliere il vitto e alloggio.

AREA DI MANIFESTAZIONE - DIVISIONE DEGLI INTERNI

- L'area della manifestazione e' intesa come tutta l'area dove si svolge la manifestazione che verra' denominata come da circolare emessa per l'evento.
- L'area della manifestazione e' divisa in :
 - ❖ **AREA ESTERNA** CHE COMPRENDE INGRESSO, PARCHEGGI VARI AUTO AUTORIZZATE E NON, POSTO AMBULANZA SENZA INGOMBRI PER URGENZE, PASSAGGIO PEDONALE.
 - ❖ **AREA PUBBLICO** CHE COMPRENDE GLI SPALTI O GRADINATE O SPAZI ESTERNI AL PARTER DI GARA.
 - ❖ **AREA DI GARA** CHE COMPRENDE SPOGLIATOI, PUNTO RISTORO, POSTAZIONE MIXER, POSTO PRIMO SOCCORSO, PODIO E TAVOLO PREMI, TAVOLI DI GIURIA, TAVOLO CENTRALE, STAZIONAMENTO PER UFFICIALI DI GARA ED ADDETTI AI LAVORI, TATAMI, POSTO SOSTA ATLETI. NELL'AREA DI GARA SONO AMMESSI SOLO E SOLTANTO I POSSESSORI DI RELATIVO PASS DI RICONOSCIMENTO RILASCIATO PER L'OCCASIONE.
 - ❖ **QUADRATO DI GARA** CHE COMPRENDE :
 - TATAMI REGOLAMENTARE ANTISCIVOLO PRIVO DI PERICOLI MISURA MT. 10 x 10 CON AREA UTILE ALMENO MT. 8 x 8 DENOMINATO CON LETTERA O NUMERO ASSEGNATO, TAVOLO DI GIURIA SUL LATO PRINCIPALE, CASSA SPEAKER E MICROFONO, TABELLONE ELETTRONICO PER IL KUMITE, SEDIE, PERSONALE ED ATTREZZATURA DI LAVORO.

MANIFESTAZIONI F.I.K.K. e D.A. - REGOLAMENTO DI MASSIMA

Le Manifestazioni Federali sono aperte a tutte le società ed organizzazioni sportive con numero illimitato di atleti.

L'organizzazione federale, si riserva di valutare la richiesta di partecipazione delle organizzazioni iscritte.

I partecipanti, sotto responsabilità del proprio Presidente Sociale, partecipano alla manifestazione con propria assicurazione sportiva ed idoneità sanitaria. (Bisogna far firmare un foglio di declino di responsabilità).

Su eventuale richiesta, l'organizzazione si riserva di chiedere documento di identità di Atleti o Coaches, Ufficiali di Gara invitati, qualsiasi persona si ritiene opportuno conoscere l'identità, per la correttezza della partecipazione sia nell'area di gara degli addetti che di sospetti tra il Pubblico (con l'intervento delle forze di Polizia).

Ogni 15 atleti iscritti e paganti si ha diritto a presentare un coach prenomato sul modulo di iscrizione.

Ogni Società può essere assistita da un proprio coach, rigorosamente in tuta sociale e scarpe ginniche, con relativo Pass rilasciato dalla organizzazione Federale.

L'organizzazione Federale invita tutte le società ed organizzazioni, a fornire i propri atleti di adeguate protezioni in quanto l'organizzazione non mette a disposizione materiale di varia natura strettamente personale per gli atleti.

In caso di comportamenti non consoni all'attività ludica della manifestazione, scatteranno provvedimenti disciplinari per tutti i presenti fino all'allontanamento degli stessi dal palazzetto; ove si ritenesse opportuno, si richiederà l'intervento delle forze di Polizia.

Pre eventuali reclami di qualsiasi genere, bisogna compilare un modulo reclami allegando € 50,00 e presentarlo al tavolo centrale dell'organizzazione evento. Il reclamo sarà valutato in Commissione Disciplinare Federale.

L'organizzazione Federale declina di ogni responsabilità tutti i comportamenti ed atteggiamenti incivili ed azioni intenzionali atti a ledere e danneggiare persone o cose; gli stessi saranno perseguiti a termini di legge nelle sedi opportune.

Per gli addetti ai lavori è severamente vietato l'uso del telefono cellulare nell'area di gara; per necessità urgenti o professionali chiedere autorizzazione all'organizzazione.

E' assolutamente proibito fumare e mangiare nell'area di gara; saranno assegnati luogo ed orario per il ristoro dei componenti (uff. di gara, servizio d'ordine, personale medico e paramedico, vari addetti.)

Per motivi di pubblica sicurezza ed assicurativi, è assolutamente vietato entrare in aree di non competenza e sprovvisti di regolare pass rilasciato dall'organizzazione. Il pass identificativo è strettamente personale, quindi è severamente vietato passarlo ad altre persone con relative conseguenze per il club di appartenenza, fino alla squalifica di tutto il club stesso, ed eventuale denuncia per scambio di identità in base alla gravità del caso o danno provocato.

I moduli di iscrizione devono essere debitamente compilati in ogni loro parte richiesta; non si accettano altri moduli di iscrizione al di fuori di quelli Federali o allegati alla circolare di gara. Fuori dal termine stabilito per la presentazione degli stessi, saranno cestinati in quanto provocano una complicazione per la compilazione dei tabelloni di gara.

Di norma non saranno composte categorie con meno di 8 atleti.

BISOGNA INVIARE PER TEMPO UNA FOTO FORMATO TESSERA DEI COACHES E DEGLI UFF. DI GARA ED OVE POSSIBILE ANCHE DEL PERSONALE MEDICO E PARAMEDICO E DEI VARI ADDETTI AI LAVORI, PER PERSONALIZZARE IL PROPRIO PASS DI GARA .

ABBIGLIAMENTO ED ACCESSORI OBBLIGATORI DURANTE LE MANIFESTAZIONI

- GLI UFFICIALI DI GARA DEVONO PRESENZIARE RIGOROSAMENTE IN DIVISA FEDERALE CON DISTINTIVO FEDERALE SUL LATO SINISTRO ALTEZZA TASCHINO, FISCHIETTO E RELATIVO PASS AL COLLO. NON SARANNO ACCETTATI UFFICIALI DI GARA CHE NON INDOSSANO ADEGUATO ABBIGLIAMENTO PER SVOLGERE IL PROPRIO RUOLO.
- GLI ADDETTI AL PRIMO SOCCORSO DEVONO INDOSSARE PETTORINE O ABBIGLIAMENTO IDONEO AL RICONOSCIMENTO DEGLI STESSI PER EVENTUALI CHIAMATE DI SOCCORSO E RELATIVO PASS DI RICONOSCIMENTO DEL GIORNO DELLA MANIFESTAZIONE.
- GLI ADDETTI AL PRIMO SOCCORSO DEVONO ESSERE IN POSSESSO DI AMBULANZA, LETTINO, DEFEBRILLATORE ED ACCESSORI VARI COME GHIACCIO SECCO,ETC.
- IL MEDICO DI GARA DEVE ESSERE MUNITO DI MATERIALE IDONEO AD ESPLETARE IL PROPRIO DOVERE PER L' EVENTUALE CHIAMATA ALL' INTERVENTO MEDICO.
- GLI ADDETTI AL SERVIZIO D'ORDINE DEVONO ESSERE RICONOSCIBILI DA TUTTI PER IL RUOLO CHE SVOLGONO, INDOSSANDO UN ABBIGLIAMENTO CONSONO AL RUOLO DA SVOLGERE. RISPONDONO DIRETTAMENTE AL CAPO GARA.
- NELL' AREA DI GARA GLI ATLETI DEVONO INDOSSARE LA PROPRIA TUTA SOCIALE O FEDERALE CON RELATIVE SCARPE GINNICHE SIA IN MOMENTO DI PAUSA CHE DI ATTESA DI CHIAMATA. AL MOMENTO DELLA PRESENTAZIONE DEVONO PRESENTARSI IN ORDINE COME DA REGOLAMENTO FEDERALE.
- I COACHES DEVONO PRESENZIARE OBBLIGATORIAMENTE IN TUTA SOCIALE O FEDERALE CON SCARPE GINNICHE CLASSICHE E CON RELATIVO PASS DI RICONOSCIMENTO DEL GIORNO DELLA MANIFESTAZIONE. E' SEVERAMENTE VIETATO TRASFERIRE IL PROPRIO PASS AD ALTRE PERSONE. I COACHES CHE SI PRESENTANO IN MODO NON GINNICO E CONSONO AL RUOLO SARANNO ESPULSI DALL'AREA DI GARA.
- ULTERIORI AIUTANTI DI GARA PRESENZIERANO CON UN ABBIGLIAMENTO CONSONO AL RUOLO ASSEGNATO SEMPRE CON RELATIVO PASS DI RICONOSCIMENTO DEL GIORNO :
 - ADDETTO AL MIXER - ACCOMPAGNATORI AL PODIO - AIUTO DIETRO AI TAVOLI - RISTORO.
- LE AUTORITA' CHE PRESENZIERANNO IN AREA DI GARA PER UN SALUTO O PER ASSISTERE ALLA CERIMONIA DI APERTURA SARANNO ACCOMPAGNATI DAGLI ADDETTI IN ENTRATA ED IN USCITA DALL'AREA DI GARA.

KATA E KUMITE - CATEGORIE DI GARA

PER CLASSE	MASCHILE E FEMMINILE	
PER GRADO	KATA	KUMITE
	(BIANCA – GIALLA)	(Fino a VERDE)
	(ARANCIO – VERDE)	(BLU / MARRONE)
	(BLU – MARRONE)	(NERA)
	(NERA)	
PER ETA'	KATA - KUMITE	
	Fino 6 anni	(PULCINI)
	7 – 8 anni	(BAMBINI)
	9 – 11 anni	(RAGAZZI)
	12 – 14 anni	(SPERANZE)
	15 – 17 anni	(CADETTI)
	18 – 25 anni	(JUNIORES)
	26 – 39 anni	(SENIORES)
	40 - 49 anni	(MASTER)
	50 - 59 anni	(VETERANI)
	60 - 69 anni	(SILVER)
	OVER 70	(GOLD)
Gruppi di stili principali	SHOTOKAN – SHOTOKAI	
	GOJU RYU – GOJU USA	
	SHITO RYU	
	WADO RYU – WADO KAI	
	FUDOKAN	

REGOLAMENTO DI GARA KATA INDIVIDUALE

- La gara di kata Individuale si svolge con il regolamento F.I.K.K. e D.A. - W.U.K. , 5 arbitri, 2 Pres.di Giuria, 1 Assistente di tavolo; sistema a bandierine di colore rosso per Aka e blu per Ao (oppure bianco Shiro) - ad eliminazione diretta con Finale 1° e 2° posto e finalina per 3° e 4° posto.
- Qualora vi siano difficoltà per il raggiungimento del numero di 5 arbitri, in deroga al regolamento, sentito il Capo gara, si attua un arbitraggio a 3 Arbitri.
- Ogni stile compete con il proprio gruppo nelle gare monostile. Qualora in categoria vi siano meno di 8 atleti, automaticamente saranno accorpati con la categoria attinente di stile praticato.
- L'Atleta che non si presenta all'esecuzione del kata alla terza chiamata nel tempo max di 1 min. viene squalificato dalla categoria.
- Gli Atleti si presentano individualmente per l'esecuzione del kata, come da lista kata federale, in ordine prima AKA e successivamente AO o SHIRO. Ogni Atleta può partecipare ad una sola categoria di kata, tranne disposizione di circolare che prevede altre categorie.
- Nelle categorie (bianca / gialla) e (arancio / verde) gli atleti possono ripetere sempre lo stesso kata ad ogni chiamata;
- Nelle categorie (blu-marrone) e (nera), gli atleti ad ogni esecuzione devono eseguire un kata diverso. Solo nella fase finale gli atleti possono ripetere un kata dei precedenti già eseguiti.
- Nelle categorie fino a cintura verde, si cercherà di formare delle categorie monogrado o per classi Maschile e Femminile.
- Nelle categorie accorpate le cinture più basse potranno eseguire un kata di livello superiore pari alle cinture più alte della stessa categoria accorpata.
- E' vietato, durante l'esecuzione dei kata, indossare oggetti metallici (orologi, braccialetti, collane, etc.), fasce vistose in testa, calzini e scarpe da ginnastica, karategi e cinture non conformi alla sicurezza dell'Atleta. Lo stesso ha 1 min di tempo per mettersi in ordine in modo consono.
 - Le forcine per capelli sono ammesse se messe in modo ordinato e non vistose.
- **La T-shirt bianca è ammessa in tutte le categorie Maschili e Femminili inferiori a 14 anni, mentre è ammessa per tutte le categorie femminili.**

RACCOMANDAZIONI

- TUTTI GLI ARBITRI DEVONO ESSERE MUNITI DI FISCHETTO E BANDIERINE PRIMA DI PRENDERE POSTO DELL'AREA DI TATAMI ASSEGNATO. FATTO IL SALUTO FRA GLI ARBITRI ALLA PRIMA POOL DELLA GIORNATA, NON SI ESEGUONO PIU' CERIMONIE DI SALUTO PER TUTTA LA DURATA DELLA GARA DI KATA.
- ALLA FINE DI OGNI CATEGORIA, SI CAMBIA DI POSTO DI SEDIA IN SENSO ORARIO RISPETTO AL TAVOLO DI GIURIA DA SINISTRA VERSO DESTRA , DANDO ALTERNANZA ALLA POSIZIONE. QUALORA NON SI FOSSE IN GRADO DI POSIZIONARSI ALLA POSTAZIONE DI SEDIA CENTRALE, IL SOGGETTO SALTA IL POSTO.
- FINITA LA SINGOLA ESECUZIONE DEL KATA, I 5 ARBITRI AL FISCHIO DELL'ARBITRO CENTRALE DI TURNO, ALZANO CONTEMPORANEAMENTE LA BANDIERINA DEL COLORE CHE RITENGONO OPPORTUNO ASSEGNARE LA VITTORIA.
- E' OBBLIGATORIO ASSEGNARE UNA VOTAZIONE DI VITTORIA , NON SI PUO' ASSEGNARE UN GIUDIZIO DI PARITA', LA VITTORIA VIENE ASSEGNATA PER MAGGIORANZA DI COLORE.
- E' SEVERAMENTE VIETATO CHIAMARE O METTERE ALL'ATTENZIONE DEI COLLEGHI UN GIUDIZIO TECNICO DI QUALSIASI NATURA.
- DOPO IL PRIMO GIRO COMPLETO (5 POOL) AD OGNI CAMBIO DI CATEGORIA , IL CAPO ARBITRI DA' IL CAMBIO CON UN ARBITRO RISERVA DI TATAMI
- E' FATTO DIVIETO AD ARBITRI E PRES. DI GIURIA, DI ALLONTANARSI DAL PROPRIO TATAMI SENZA GIUSTA CAUSA, SE NON PER NECESSARI BISOGNI, PREVIO PERMESSO E DOPO CESSIONE DEL PROPRIO POSTO AD UN SOSTITUTO.

REGOLAMENTO DI GARA A SQUADRE KATA

- LE SQUADRE DI KATA SONO COMPOSTE DA 3 ELEMENTI E GAREGGIANO COME DA CIRCOLARE DI COMPETIZIONE.
- L'ESECUZIONE DEL KATA A SQUADRA DI NORMA VIENE ESEGUITO A TRIANGOLO CON IL VERTICE AVANTI. (2 ATLETI DIETRO ED UNO AVANTI)
- I TRE ATLETI DEVONO INDOSSARE IL KARATEGI E LA CINTURA DELLO STESSO COLORE.
- LA CINTURA DA INDOSSARE E' ROSSA PER LA SQUADRA AKA PRIMA CHIAMATA CHE SI POSIZIONA ALLA DESTRA DEL TAVOLO DI GIURIA , E BLU PER LA SECONDA SQUADRA CHE SI POSIZIONA ALLA SINISTRA DEL TAVOLO DI GIURIA.
- VALGONO TUTTE LE REGOLE DEL KATA INDIVIDUALE SIA PER L'ESECUZIONE CHE PER IL GIUDIZIO ARBITRALE.
- IL TATAMI DEVE ESSERE COMUNQUE DI MISURA SUFFICIENTE PER L'ESECUZIONE COMPLETA DEL KATA A SQUADRA.
- GLI ATLETI COMPONENTI LA SQUADRA DEVONO ESEGUIRE SIMULTANEAMENTE LO STESSO KATA ANNUNCIATO DAL VERTICE.
- IN CASO DI SPAREGGIO, LE SQUADRE ESEGUONO IL KATA UNA ALLA VOLTA E POSSONO ESEGUIRE UN TOKUI KATA ANCHE GIA' ESEGUITO IN PRECEDENZA.

REGOLAMENTO DI GARA KUMITE INTERSTILE

- Il regolamento di gara per il kumite è il regolamento adottato dalla F.I.K.K. e D.A. - W.U.K.
- Fatto il saluto fra gli Arbitri alla prima pool della giornata, non si eseguiranno più cerimonie di saluto per tutta la durata della gara di kumite.
- Sul tatami si possono presentare solo e soltanto gli Atleti chiamati ed identificati.
- Solo e soltanto il Coach identificato con il relativo Pass ed in tenuta ginnica (scarpe ginniche, tuta sociale o maglietta sociale), può parlare con il proprio Atleta , Arbitri se interpellato (Capo Gara, Capo arbitri e Capo tatami, Pres. di Giuria dietro autorizzazione).
- Il giudizio del **Medico di gara** , dopo consultazione con l'Arbitro Centrale di turno ed il Capo Arbitri , è valido ed insindacabile per qualsiasi decisione sul proseguimento di un atleta infortunato; l'Atleta ritenuto " **non più idoneo** " a combattere non sarà piu' idoneo per tutta la manifestazione e per nessun motivo potrà ripartecipare per quel giorno in qualunque categoria.
- Atleti squalificati per " **shikkaku** " non sono più in grado di ripresentarsi nella stessa giornata dell'evento, sarà successivamente sanzionato dalla Commissione Nazionale Uff. di Gara.
- Atleti sanzionati per abbandono " **kiken** " in una categoria, possono presentarsi, se previsto, ad una ulteriore categoria di gara.
- Atleti sanzionati per " **mubobi** " , atteggiamento non conforme alla propria incolumità e sicurezza, per eccessiva rinuncia al confronto tecnico, per uscite volontarie consecutive, sarà richiamato il proprio Coach ed avvisato di una possibile sconfitta prima della fine del kumite.
- Presentarsi in modo inadeguato o in ritardo dopo tre chiamate nel tempo max di 1 minuto, determina la sconfitta dell'atleta " **no kachi** ".
- Comportamenti non corretti da parte dell'atleta o da chiunque sia , possono fare incorrere a provvedimenti sia disciplinari che penali, fino all'intervento delle forze di Polizia.
- Ad ogni passaggio di turno dell'Atleta , il proprio **Coach è tenuto alla verifica** dell'esatta posizione per il turno successivo del proprio Atleta. Non si accettano reclami per eventuali errori di scambio Identità degli stessi, tantomeno inserimenti dello stesso nella pool.
- Gli Atleti sono obbligati a presentarsi secondo lo spirito sportivo del karate-do ; in tenuta da combattimento, con accessori omologati al combattimento, pulito secondo le norme igienico - sanitarie senza indossare oggetti metallici , fasce in testa, calzini, etc. Le t-shirt sono ammesse in tutte le categorie femminili; nelle categorie maschili fino ai 14 anni (speranze).

KUMITE SHOBU SANBON

ASSEGNAZIONE PUNTEGGI

JODAN ZUKI o CHUDAN ZUKI = **IPPON**

CHUDAN GERI = **IPPON**

CHUDAN GERI o CHUDAN ZUKI SULLA SCHIENA = **IPPON**

JODAN ZUKI – JODAN GERI SULLA NUCA E LA TESTA (con avversario girato) = **NIHON**

JODAN GERI SUL VISO = **NIHON**

PROIEZIONE TOTALE CON CHIUSURA TECNICA VALIDA = **SANBON**

SPAZZATA DI ASHIBARAI E CHIUSURA TECNICA = PRENDE IL PUNTO IN BASE ALLA CHIUSURA TECNICA IN BASE AI PUNTI SOPRA CITATI : 1, 2 ,3, 4, 5.

- VITTORIA AL RAGGIUNGIMENTO DI MAX 9 PUNTI.

categorie - (cadetti - juniores - seniores).

- VITTORIA AL RAGGIUNGIMENTO DI MAX 4 PUNTI.

categorie - (pulcini - bambini - ragazzi - speranze - master - veterani - silver - gold).

- VITTORIA PRIMA DEL TEMPO - **GAP TECNICO** : " NO KACHI " :

al punteggio di 7-0 (cadetti - juniores - seniores)

al punteggio di 3-0 (pulcini - bambini - ragazzi - speranze - master - veterani - silver - gold)

- **In caso di parità alla fine del tempo regolamentare** : " HIKIWAKE "

Il kumite viene resettato del tutto - si da inizio ad una nuova fase:

ENCHOSEN = prima tecnica a buon fine viene assegnata la vittoria " no kachi ".

TEMPO NO STOP (anche durante l'intervallo del kumite).

- tempo enchosen 1 minuto per :

➤ cadetti - juniores - seniores

- tempo enchosen 30 secondi per :

➤ pulcini - bambini - ragazzi - speranze - master - veterani - silver - gold

- **ulteriore situazione di parità dopo l'Enchosen alla fine del tempo prolungato** :

- si va per decisione Arbitrale di " HANTEI ". L'Arbitro Centrale si posiziona a bordo tatami, dichiara alla pool " hantei " e dopo un fischio prolungato col fischietto, gli Arbitri agli angoli decretano simultaneamente il proprio giudizio per alzata di banderina. Il Centrale assegna la vittoria per maggioranza. In situazione di Parita' il Centrale si aggiunge al colore che ritiene opportuno. Non puo' esistere ulteriore parità.

PENALITA' - CATEGORIA 1 (CONTATTO - LESIONI)

- In caso di contatto all'opponente, la penalità sarà giudicata in base alla gravità del caso tenendo conto dove è necessario dell'intervento ed il giudizio del Medico di Gara.

- **Skin Touch** - Tutte le Tecniche devono essere nella misura di contatto max 0,5 cm o <.

Anche in presenza del Caschetto il controllo deve essere max 0,5 cm o <.

- Gli attacchi sono liberi per tutte le categorie in assoluto controllo.

SCALA DELLE PENALITA' A CONTATTO - LESIONI :

- 1° RICHIAMO o CONTATTO **LIEVE** = RICHIAMO - ATENAI.
- 2° RICHIAMO o CONTATTO **DURO** = KEIKOKU - IPPON ALL' OPPONENTE.
- 3° RICHIAMO o CONTATTO **FORTE** = CHUI - NIHON ALL'OPPONENTE.
- 4° RICHIAMO o FULL CONTACT = **K.O.** = HANSOKU e VITTORIA ALL' OPPONENTE.

PENALITA' - CATEGORIA 2 (ATTITUDINE NON CONFORME e JOGAI)

- Assumere comportamenti ed atteggiamenti non conformi alla pratica sportiva del karate.
- Rinunciando a combattere sul tatami per più di 30 sec.
- Interagire con persone non autorizzate al di fuori del tatami.
- Uscire in modo volontario dal tatami di gara. (**JOGAI INTENZIONALE**)
- Contestare decisioni arbitrali.
- Girare continuamente sul tatami .
- Correre continuamente sul tatami.
- Rendersi vulnerabile e pericoloso per la propria incolumità.
- Uscire dal tatami o dal quadrato di gara senza essere autorizzato.

- 1° RICHIAMO PER ATTITUDINE NON CONFORME = RICHIAMO - AMMONITO.
- 2° RICHIAMO PER ATTITUDINE NON CONFORME = KEIKOKU - AMMONITO.
- 3° RICHIAMO PER ATTITUDINE NON CONFORME = H.CHUI - AMMONITO.
- 4° RICHIAMO PER ATTITUDINE NON CONFORME = HANSOKU e VITTORIA ALL'OPPONENTE.

- 1° RICHIAMO PER JOGAI = RICHIAMO - AMMONITO.
- 2° RICHIAMO PER JOGAI = KEIKOKU - AMMONITO.
- 3° RICHIAMO PER JOGAI = CHUI - AMMONITO.
- 4° RICHIAMO PER JOGAI = HANSOKU e VITTORIA ALL'OPPONENTE.

- LE PENALITA' DI CATEGORIA 2 SONO CUMULABILI TRA LORO. NON VENGONO ASSEGNATI PUNTEGGI ALL'ATLETA OPPONENTE IN QUANTO TRATTASI DI SANZIONI E NON ASSEGNAZIONI DI PUNTEGGIO.

- SI ASSEGNA DIRETTAMENTE LA VITTORIA ALLA 4° AMMONIZIONE SANZIONATA.

DURATA DEGLI INCONTRI ED USCITE con PENALITA'

➤ PULCINI – BAMBINI – RAGAZZI – SPERANZE – MASTER - VETERANI - SILVER - GOLD: (4 POINTS – 3 a 0 - K.O.)

- DURATA KUMITE 1 MINUTO ;
- Enchosen + 30 sec.(TIME no stop); ulteriore parita' = hantei.
- 1° jogai richiamo – 2° jogai richiamo - 3° jogai vittoria all'opponente.

➤ CADETTI – JUNIORES – SENIORES : (9 PUNTI – 7 a 0 - K.O.)

- DURATA KUMITE 2 MINUTI ;
- Enchosen + 1 min.(TIME no stop); ulteriore parita' = hantei.
- 1° jogai richiamo – 2° jogai richiamo - 3° jogai richiamo – 4° jogai vittoria all'opponente.

PROTEZIONI

- ◇ **PULCINI – BAMBINI – RAGAZZI – SPERANZE:** Obbligatorio l'uso del corpetto, conchiglia, guantini omologati karate e caschetto completo , l'uso di paratibia e parapiede facoltativo. Caschetto con griglia o visiera completa si puo' abolire il paradenti.
- ◇ **CADETTI - JUNIORES - SENIORES - MASTERS - VETERANI - SILVER - GOLD :** Obbligatorio l'uso di paradenti, paratibia e parapiedi, paraseno per le donne e conchiglia per uomini; corpetto a pelle consigliato per uomini. Caschetto obbligatorio fino alla categoria CADETTI (minore età) ; L'uso del caschetto è permesso anche alla categoria JUNIORES. In presenza di Caschetto con griglia o visiera completa si puo' abolire il paradenti.
- ◇ **JUNIORES-SENIORES-MASTERS-VETERANI-SILVER-GOLD:** Caschetto e corpetto a pelle (sotto Karategi) omologato sono permessi e consigliati. Protezioni come altre categorie.

AREE BERSAGLIO AMMESSE - KUMITE

- **TESTA - VISO - COLLO - NUCA - GOLA = JODAN**
 - Genera Nihon (2 punti) - controllo massimo skin touch
- **PETTO - ADDOME - SCHIENA - SCAPOLE - FIANCHI = CHUDAN**
 - Genera Ippon (1 punto) - controllo massimo

SQUILIBRIO e PROIEZIONI AMMESSE - KUMITE

- **SQUILIBRIO CON = ASHI BARI**
- **OKURI ASHI BARAI, O SOTO GARI, HARAI TSURIKOMI ASHI**
- **PRESA DI GERI E PROIEZIONE FRONTALE CON ACCOMPAGNAMENTO A TERRA DELL'AVVERSARIO E CHIUSURA TECNICA .**

COMPORTAMENTI ed AZIONI PROIBITE - KUMITE

Assumere attitudini non conformi allo sport ed al karate.

E' vietato parlare con il pubblico e con persone non interessate nell'area di gara quantomeno sul quadrato di gara (tatami) durante il match.

E' vietato discutere sulle decisioni arbitrali ed avvicinarsi ai tavoli della giuria senza permesso pena la squalifica dal torneo.

E' vietato l'uso delle lenti a contatto semi-rigide o gas permeabili , occhiali , protesi dentarie mobili e fisse : nelle categorie con l'utilizzo del caschetto completo è possibile usare delle protesi dentarie fisse sotto propria responsabilità o di chi ne fa le veci se minore. Gli occhiali per le categorie PULCINI – BAMBINI – RAGAZZI – SPERANZE possono essere indossati con caschetto completo, sotto responsabilità di chi fa le veci del minore.

E' vietato l'uso di oggetti metallici sul corpo e nei capelli ; per i capelli utilizzare laccetti elastici o di cotone. La t-shirt e' permessa a tutte le categorie sotto i 14 anni ed a tutte le categorie femminili.

E' severemente vietato abbandonare il quadrato di gara durante la durata del kumite se non per intervento speciale con il medico di gara.

▪ INTERVENTO MEDICO DI GARA :

Il medico di gara può intervenire sul tatami durante il match per un tempo massimo di 1 minuto;

se è richiesto l'intervento medico oltre 1 minuto si può prolungare per un tempo massimo di 2 minuti fuori tatami, sempre nell'area di gara o postazione ambulanza;

qualora l'intervento si protragga per un totale di 3 minuti , bisogna assegnare un giudizio Arbitrale dietro parere insindacabile ed incontestabile del medico di gara.

➤ Tenere sempre conto di :

- **Skin Touch** - tutte le tecniche devono essere portate al bersaglio ad un massimo di 0,5 cm o meno , lieve contatto ,anche sul caschetto. Non è ammesso il contatto eccessivo al caschetto in nessun modo - pena la valutazione di penalità fino alla squalifica.

- **Zanshin** - prima , durante e dopo il kumite quindi non è ammesso nessun comportamento non consone alla lealtà sportiva sia fuori che dentro il quadrato di gara.

- **Timing** - il giusto tempo per ogni performance tecnica, la mancanza di ciò può verificare un richiamo Arbitrale per le conseguenze avute per il tempo non corretto su una esecuzione.

ATTACCHI CHE NON PRODUCONO PUNTEGGI

- ATTACCHI SOTTO LA CINTURA (DALLA ZONA PUBICA IN GIU')
- ATTACCHI RIPETUTI IN MODO DISORDINATO ED IN STATO CONFUSIONALE
- ATTACCHI CON POSIZIONE NON CONFORME
- ATTACCHI SULLA PARTE OMERO SCAPOLARE FRONTALE E LATERALE
- ATTACCHI A MANI APERTE O CON DITA
- ATTACCHI CON IL GOMITO
- ATTACCHI CON IL GINOCCHIO
- ATTACCHI STRATTONANDO IL GI DELL'AVVERSARIO
- ATTACCHI AFFERANDO CON DUE MANI IL GI DELL'AVVERSARIO
- ATTACCHI CON LA POSIZIONE IN SITUAZIONE DI JOGAI
- ATTACCHI UN ISTANTE DOPO LO "YAME"
- ATTACCHI DI ZUKI CON LA SCHIENA GIRATA
- ATTACCHI CON CALCI VOLANTI " TOBI GERI"
- PROIEZIONE SENZA ACCOMPAGNAMENTO
- PROIEZIONE SENZA CHIUSURA TECNICA
- SPAZZATE RIPETUTE O VIOLENTE PROVOCANDO INTERVENTO MEDICO
- AGGANCIO INTERNO GAMBA PROVOCANDO CADUTA DELL'AVVERSARIO
- VIETATO PROIEZIONI SOPRA LE SPALLE (SEOI NAGE - KATA GURUMA - MOROTE NAGE - O GOSHI) etc.
- VIETATO AFFERRARE LE GAMBE DAL BASSO E PROIETTARE

Dove si ritiene opportuno i sopracitati attacchi potrebbero essere sanzionati con penalità.

SQUADRE KUMITE

- ATLETI PER SQUADRA 3 + 1(Riserva).
- MINIMO 2 di Atleti PER SQUADRA PER POTER DARE VITA AL MATCH.
- DURATA DI OGNI MATCH (individuale) 2 MINUTI.
- PUNTEGGI E PENALITA' COME REGOLAMENTO KUMITE INDIVIDUALE.
- VINCE LA SQUADRA CHE HA VINTO PIU' MATCHES Individuali :
(2 a 1 - 3 a 0 - 2 a 0 - 1 a 0)
- IN SITUAZIONI DI PARITA' : (0 a 0 - 1 a 1 - 3 a 3)
VINCE LA SQUADRA CON MAGGIORI PUNTI ASSEGNATI.
(conteggio dei punteggi assegnati ad ogni match individuale - somma totale)
- IN SITUAZIONE DI ULTERIORE PARITA', SI ESEGUE UN ULTERIORE EXTRA MATCH di 2 MINUTI PER POTERE ASSEGNARE LA VITTORIA AD UNA DELLE SQUADRE CONTENDENTI.
(si interpellano i coachs per presentare un atleta per squadra ed eseguire un extra match).
- ULTERIORE PARITA' DOPO L'EXTRA MATCH SI VA PER HANTEI.

REGOLAMENTO ARBITRI F.I.K.K e D.A.

- Il corpo Arbitri ed I Presidenti di Giuria insieme formano il corpo degli Uff. di Gara.
 - Gli Arbitri ed I Presidenti di Giuria godono di pari diritti e dignita' dei colleghi con rispetto delle gerarchie nel seguente modo :
 - Assistenti ai tavoli (Ruolo di riserva e di tamponamento per esigenza temporanea).
 - Aspiranti Arbitri - Aspiranti Presidenti di Giuria.
 - Arbitri Regionali - Presidenti di Giuria Regionali.
 - Arbitri Nazionali - Presidenti di Giuria Nazionali.
 - Arbitri Internazionali - Presidenti di Giuria Internazionali.
 - Resp. Nazionale Arbitri - Resp. Nazionale Presidenti di Giuria.
 - Resp. Nazionale Uff. di Gara - Coordinatore Federale.
 - Presidenza Nazionale.
 - Gli Arbitri devono presenziare rigorosamente in divisa federale nel seguente modo:
 - SCARPE NERE CLASSICHE A TINTA UNITA
 - CALZINI SCURI
 - PANTALONI (GONNA) GRIGIO SCURO
 - CINTA NERA CLASSICA NON VISTOSA
 - CAMICIA BIANCA TINTA UNITA
 - GIACCA BLU SCURO (2 o 3 bottoni) TINTA UNITA CON RELATIVO DISTINTIVO FEDERALE
 - CRAVATTA O FOULARD IN DOTAZIONE
 - PASS CON FOTO PERSONALE IN DOTAZIONE (NECESSARIO PER L'ACCESSO ALL'AREA DI GARA)
 - FISCHIETTO PERSONALE
 - CARTA E PENNA PROPRIA PER APPUNTI
 - CAPELLI E BARBA IN ORDINE
 - IGIENICAMENTE PRESENTABILE
-  Requisiti minimi per esercitare il ruolo di Arbitro :
- CITTADINANZA NAZIONALE
 - ETA' COMPRESA TRA I 18 ED I 65 ANNI
 - CERTIFICATO PENALE NULLO
 - LICENZA DI SCUOLA MEDIA INFERIORE
 - TESSERAMENTO IN REGOLA
 - NULLAOSTA DELL'ORGANO COMPETENTE PER ESERCITARE LA FUNZIONE
 - NON AVER SUBITO SQUALIFICHE SPORTIVE SUPERIORE AD ANNI DUE .

IL RESPONSABILE NAZIONALE DEGLI ARBITRI

Il Resp. Nazionale degli Arbitri nominato dal Presidente Nazionale Federale, svolge il compito di Vigilanza e di Formazione degli Arbitri Regionali , Nazionali, Internazionali.

Il Resp. Nazionale Arbitri è colui che dirige ed assegna gli Arbitri dei quadrati di gara.

Il Resp. Nazionale degli Arbitri verifica il corretto svolgimento del compito dei colleghi.

Il Resp. Nazionale degli Arbitri sentito il Resp. Nazionale dei Presidenti di Giuria, decide in concomitanza la sistemazione dei Quadrati di gara.

L'ARBITRO

L'arbitro è colui che insieme ai colleghi, si posiziona sul Quadrato di gara, svolgendo il ruolo di giudice sull'esecuzione degli atleti.

L'Arbitro risponde al Capo Tatami (ove è presente) del proprio operato.

L'Arbitro in sinergia con i colleghi assegnati ,conduce nel pieno delle proprie facoltà il ruolo di giudice nel Tatami di competenza.

COMPITI STRAORDINARI ed ORDINARI Degli ARBITRO

L'Arbitro può chiedere di fermare il proprio quadrato di gara, rivolgendosi al Presidente di Giuria:

- per incongruità di regolamento ed il non rispetto di regole di Gara.
- per eccesso di negligenza Arbitrale di qualche collega.
- per eccesso di scorrettezza di atleti che vanno ad inficiare il corretto svolgimento della gara
- per eccesso di scorrettezza di coaches che vanno ad inficiare il corretto svolgimento della gara.

- ❖ Il Presidente di Giuria, si alza in piedi e con il proprio fischietto lancia 3 fischi di 2 secondi cadauno, alzando la mano destra, richiamando l'attenzione del quadrato di gara dichiarando lo sto; Il Presidente di Giuria può chiedere l'intervento del:
 - Il Capo Tatami.
 - Il Capo Gara.
 - Il Coordinatore Federale.
 - Il manager di Gara.
 - Il Resp. Nazionale Arbitri o Il Resp. Nazionale Pres. di Giuria.

- ✓ Che gli Arbitri tengano le Bandierine nel modo e nel verso giusto per colore :
 - gli Arbitri di spalle al Tavolo di Giuria mano DX banderina Rossa (AKA).
 - gli Arbitri fronte al Tavolo di Giuria mano SX banderina Rossa (AKA).
- ✓ Che il Centrale annunci i kata e Segni il punteggio in modo chiaro e scandito.

SVOLGIMENTO DELLE GARE

○ Tipo di gara e suddivisioni all'interno della competizione :

- gara di kata individuale
- gara di kata a squadre
- gran champion kata (ove previsto)
- gara di kumite individuale
- gara di kumite a squadre
- gran champion kumite (ove previsto)
- gare sperimentali

❖ le stesse potrebbero prevedere categorie per diversamente abili.

➤ ogni gara è suddivisa per categorie di età - grado e sesso.

TIPO DI REGOLAMENTO KATA .

Ogni manifestazione può essere arbitrata con un regolamento come segue, in base alle esigenze di personale e spazi :

➤ KATA

- 1) Sistema a bandierine a 5 Arbitri (flags system)
- 2) Sistema a banderine a 3 Arbitri (flags system)
- 3) Sistema con tabulati manuali a punteggio con decimali da 6,00 a 9,00. (points system)

TIPO DI REGOLAMENTO KUMITE .

Ogni manifestazione può essere arbitrata con un regolamento come segue, in base alle esigenze di personale e spazi :

➤ KUMITE

- 1) Sistema a bandierine a 5 Arbitri (flags system)
- 2) Sistema a banderine a 3 Arbitri (flags system)
- 3) Sistema a specchio a 2 Arbitri (mirror system)
- 4) Sistema misto a specchio e banderine a 4 Arbitri (mixed system)

TIPI di MANIFESTAZIONI da ARBITRARE

○ Le Manifestazioni si suddividono in :

- Campionati Mondiali
- Campionati Europei
- Campionati Nazionali
- Campionati Regionali
- Campionati Provinciali (ove presvisto)
- Trofei Internazionali
- Trofei Nazionali
- Trofei Regionali
- Memorial

ARBITRAGGIO a 5 - flags system - KUMITE

▪ OGNI ARBITRO HA IL POTERE DECISIONALE DI PARI DIRITTO E DIGNITA' 1/1.

UNA BANDIERINA ROSSA : NON PUO' ESSERE PUNTO O PENALITA' (SOLO JOGAI)
UNA BANDIERINA BLU : NON PUO' ESSERE PUNTO O PENALITA' (SOLO JOGAI)
UNA BANDIERINA ROSSA ED IL CENTRALE PENSA LO STESSO - E' ROSSO PUNTO O PENALITA'.
UNA BANDIERINA BLU ED IL CENTRALE PENSA LO STESSO - E' BLU PUNTO O PENALITA'
DUE BANDIERINE ROSSE : E' ASSOLUTAMENTE PUNTO O PENALITA' ROSSO
DUE BANDIERINE BLU : E' ASSOLUTAMENTE PUNTO O PENALITA' BLU
UNA BANDIERINA ROSSA E UNA BANDIERINA BLU : IL CENTRALE PUO' DARE HIKIWAKE , OPPURE SE SI ASSOCIA AL PENSIERO PER ROSSO O BLU PUO' ASSEGNARE UN PUNTEGGIO.
DUE BANDIERINE ROSSE O DUE BLU UNA SEGNA IPPON ED UN ALTRA SEGNA SAN BON - VIENE ASSEGNATO IL PUNTEGGIO PIU' BASSO .
IL JOGAI VIENE SEGNATO SEMPRE CON LA PUNTA DELLA BANDIERINA VERSO IL BASSO LATERALE.
L'HANTEI VIENE ASSEGNATO CON L'ALZATA SIMULTANEA DELLE BANDIERINE.
L'ARBITRO CENTRALE E' TENUTO AD ASSEGNARE IL GIUDIZIO DI MAGGIORANZA DEI COLLEGHI - IN CASO DI GRANDE INCERTEZZA SI PUO' CHIEDERE DI RIVEDERE IL GIUDIZIO DATO.

ARBITRAGGIO A SPECCHIO - KUMITE

- 1 TAVOLO CON 2 PRESIDENTI DI GIURIA E 1 ASSISTENTE DI TAVOLO
- 2 ARBITRI OGNI TATAMI.
- FACOLTATIVO CON IL SUPPORTO DI DUE ARBITRI AI LATI CON BANDIERINE DEL COLORE DEL LATO DI COMPETENZA .

- 1 ARBITRO CENTRALE DIREZIONE DELL'INCONTRO SPALLE O FRONTE AL TAVOLO DI GIURIA
- 1 ARBITRO A SPECCHIO FRONTE O SPALLE AL TAVOLO DI GIURIA.

OPPURE IN SUPPORTO (SE PREVISTO)

- 1 ARBITRO ALLA DESTRA DEL TAVOLO DI GIURIA.
- 1 ARBITRO ALLA SINISTRA DEL TAVOLO DI GIURIA

- L'ARBITRO CENTRALE DI TURNO SI PONE DI SPALLE O DI FRONTE AL TAVOLO DI GIURIA
- IN PRESENZA DI 2 ARBITRI DI SUPPORTO AI LATI , SIA DI SPALLE AL TAVOLO DI GIURIA O DI FRONTE , ASSUMONO UNA POSIZIONE NON IN LINEA FRONTALE AL CENTRALE, MA IN POSIZIONE ANGOLARE.
 - GLI ARBITRI RUOTANO IN BASE ALLE DISPOSIZIONI DEL CAPO ARBITRI DI GARA.
 - L'ARBITRO CENTRALE DIRIGE L'INCONTRO.
 - **L'ARBITRO A SPECCHIO** SUPPORTA IL CENTRALE CON SEGNALAZIONI BREVI ED ACCANTO AL CORPO ; INOLTRE CONTROLLA IL CORRETTO MODO DI PRESENTAZIONE O MENO DEGLI ATLETI, DANDO L' OK DELLA REGOLARITA' DEGLI STESSI PER L'INIZIO DEL KUMITE.
 - GLI STESSI ALLA FINE DEL MATCH , VERIFICANO CHE L'ATLETA CHE HA VINTO DIA IL PROPRIO NOME E COGNOME AL TAVOLO DI GIURIA GARANTENDO LA CORRETTA FORMAZIONE DELL'AVANZAMENTO DELLA POOL.
 - **OGNI ARBITRO HA IL POTERE DECISIONALE DI PARI DIRITTO E DIGNITA' 1/1.**

REGOLAMENTO PRESIDENTI DI GIURIA F.I.K.K e D.A.

- I Presidenti di Giuria insieme agli Arbitri formano il corpo degli Uff. di Gara.
 - I Presidenti di Giuria godono di pari diritti e dignita' dei colleghi Arbitri con rispetto delle gerarchie nel seguente modo :
 - Assistenti ai tavoli (Ruolo di riserva e di tamponamento per esigenza temporanea).
 - Aspiranti Arbitri - Aspiranti Presidenti di Giuria.
 - Arbitri Regionali - Presidenti di Giuria Regionali.
 - Arbitri Nazionali - Presidenti di Giuria Nazionali.
 - Arbitri Internazionali - Presidenti di Giuria Internazionali.
 - Resp. Nazionale Arbitri - Resp. Nazionale Presidenti di Giuria.
 - Resp. Nazionale Uff. di Gara - Coordinatore Federale.
 - Presidenza Nazionale.
 - I Presidenti di Giuria devono presenziare rigorosamente in divisa federale nel seguente modo:
 - SCARPE NERE CLASSICHE A TINTA UNITA
 - CALZINI SCURI
 - PANTALONI (GONNA) GRIGIO SCURO
 - CINTA NERA CLASSICA NON VISTOSA
 - CAMICIA BIANCA TINTA UNITA
 - GIACCA BLU SCURO (2 o 3 bottoni) TINTAUNITA CON RELATIVO DISTINTIVO FEDERALE
 - CRAVATTA O FOULARD IN DOTAZIONE
 - PASS CON FOTO PERSONALE IN DOTAZIONE (NECESSARIO PER L'ACCESSO ALL'AREA DI GARA)
 - FISCHIETTO PERSONALE
 - CARTA E PENNA PROPRIA PER APPUNTI
 - CAPELLI E BARBA IN ORDINE
 - IGIENICAMENTE PRESENTABILE
-  Requisiti minimi per esercitare il ruolo di Presidente di Giuria :
- CITTADINANZA NAZIONALE
 - ETA' COMPRESA TRA I 18 ED I 65 ANNI
 - CERTIFICATO PENALE NULLO
 - LICENZA DI SCUOLA MEDIA INFERIORE
 - TESSERAMENTO IN REGOLA
 - NULLAOSTA DELL'ORGANO COMPETENTE PER ESERCITARE LA FUNZIONE
 - NON AVER SUBITO SQUALIFICHE SPORTIVE SUPERIORE AD ANNI DUE .

IL RESPONSABILE NAZIONALE DEI PRESIDENTI DI GIURIA

Il Resp. Nazionale dei Presidenti di Giuria nominato dal Presidente Nazionale Federale, svolge il compito di Vigilanza e di Formazione dei Presidenti di Giuria Regionali , Nazionali, Internazionali.

Il Resp. Nazionale dei Presidenti di Giuria e' colui che dirige l'Area di gara, coadiuvato da colleghi ed aspiranti Pres. di Giuria ed Aiutanti di Tavolo.

Il Resp. Nazionale dei Presidenti di Giuria assegna ai Quadrati di gara i vari Presidenti con addetti ai lavori per lo svolgimento della gara.

Il Resp. Nazionale dei Presidenti di Giuria verifica la corretta compilazione dei tabulati di gara prima dello smistamento degli stessi.

Il Resp. Nazionale dei Presidenti di Giuria sentito il Resp. Nazionale degli Arbitri insieme decidono la sistemazione dei Quadrati di gara.

IL PRESIDENTE DI GIURIA

Il Presidente di Giuria e' colui che dirige il Quadrato di gara, coadiuvato da colleghi ed aspiranti Pres. di Giuria ed Aiutanti di Tavolo.

Il Presidente di Giuria coordina l'attività del Tatami di competenza durante la competizione.

Il Presidente di Giuria risponde al Capo Tatami (ove è presente) del proprio operato.

Il Presidente di Giuria, in sinergia con gli Arbitri assegnati ,conduce nel pieno delle proprie facoltà il Tatami di competenza.

Il Presidente di Giuria e' responsabile del controllo per il corretto svolgimento dell' Area di competenza :

- Tavolo di Giuria, posizionato a bordo tatami, che comanda il verso della competizione.
- Tavolo di Giuria in ordine e a norma per procedere alla competizione.
- Verifica del numero o lettera del tavolo assegnato.
- Controllo delle sedie ed il loro Numero del tatami di competenza.
- Verifica del Numero di Bandierine o Tabulati punti per l' esecuzione dei Kata e dei Kumite.
- Tabellone elettronico segna punti del Kumite che sia funzionale con riserva di carica.
- Microfono in dotazione funzionale e con batterie di riserva (ove previsto).
- Verifica dei Tabulati di Gara e penne; controllo degli stessi assegnati.
- Verifica della presenza di un regolamento Federale con eventuali deroghe del giorno.
- Presentarsi al Coordinatore Federale per come procedere al lavoro durante la gara.
- Verifica all'inizio di ogni Pool (In mancanza del Capo Tatami) del numero di arbitri.
- Verifica degli Arbitri di Riserva di Area e di Aspiranti od Aiutanti al Tavolo.
- Come Responsabile di Tavolo , tenere sempre come posto a sedere il lato Destro.

COMPITI STRAORDINARI ed ORDINARI DEL PRESIDENTE DI GIURIA

Il Presidente di Giuria può fermare il proprio quadrato di gara:

- per incongruità di regolamento e il non rispetto di regole di Gara.
 - per eccesso di negligenza Arbitrale.
 - per mancanza del Numero Arbitri o P.d.G o Aspiranti o Assistenti per il corretto svolgimento.
 - per richiesta di intervento delle forze di Polizia.
- ❖ Il Presidente di Giuria si alza in piedi e con il proprio fischiello lancia 3 fischi di 2 secondi cadauno, alzando la mano destra, richiamando l'attenzione del quadrato di gara dichiarando lo stop.

Il Presidente di Giuria può chiedere l'intervento del:

- Il Capo Tatami.
- Il Capo Gara.
- Il Coordinatore Federale.
- Il manager di Gara.
- Il Resp. Nazionale Arbitri o Il Resp. Nazionale Pres. di Giuria.

Il Presidente di Giuria regola l'attività del Tatami curandosi:

- ✓ Che AKA (Rosso) sia sempre alla sua Destra.
- ✓ Che gli Arbitri tengano le Bandierine nel modo e nel verso giusto per colore :
 - gli Arbitri di spalle al Tavolo di Giuria mano DX bandierina Rossa (AKA).
 - gli Arbitri fronte al Tavolo di Giuria mano SX bandierina Rossa (AKA).
- ✓ Che il Centrale annunci i kata e Segni il punteggio in modo chiaro e scandito.
- ✓ Che L'area di gara sia correttamente divisa tra Tatami - Tavolo - area di gara.
- ✓ Che l'area di sicurezza sia rispettata e sia a norma.

IL PRESIDENTE DI GIURIA - CONSEGNA DEI TABULATI COMPILATI

- ❖ Il Presidente di Giuria finita la Pool, sigla il tabulato e fa recapitare lo stesso per brevi mani, al Coordinatore Federale specificando la classifica di arrivo degli Atleti con le relative società di appartenenza annesse.
- ❖ Il Presidente di Giuria finisce il suo compito alla fine della manifestazione.
- **QUALORA SI RISCONTRASSE UN ERRORE DI AVANZAMENTO DI TURNO DEGLI ATLETI , SCAMBIO DI IDENTITA' FRA AKA E AO (SHIRO) E VI SI RISCONTRA UN DOLO , SARANNO PUNITI CON SANZIONI DISCIPLINARI COLORO CHE HANNO PROVOCATO IL PROBLEMA.**
NEL CASO CHE I COLPEVOLI SIANO L'ATLETA, IL COACH O LA SOCIETA' DI APPARTENENZA GLI STESSI SARANNO SQUALIFICATI DALLA POOL.
SE L'ERRORE O DOLO E' PROVOCATO DAL CORPO DEGLI UFF. di GARA SI RIAZZERA LA POOL E SI RIPARTE CON IL PRIMO MATCH SIA CHE SI TRATTI DI UNA COMPETIZIONE DI KATA CHE DI KUMITE.

SVOLGIMENTO DELLE GARE

○ Tipo di gara e suddivisioni all'interno della competizione :

- gara di kata individuale
- gara di kata a squadre
- gran champion kata (ove previsto)
- gara di kumite individuale
- gara di kumite a squadre
- gran champion kumite (ove previsto)
- gare sperimentali

❖ le stesse potrebbero prevedere categorie per diversamente abili.

➤ ogni gara e' suddivisa per categorie di eta' - grado e sesso.

TIPO DI REGOLAMENTO KATA .

Ogni manifestazione puo' essere arbitrata con un regolamento come segue, in base alle esigenze di personale e spazi :

➤ KATA

- 1) Sistema a bandierine a 5 Arbitri (flags system)
- 2) Sistema a banderine a 3 Arbitri (flags system)
- 3) Sistema con tabulati manuali a punteggio con decimali da 6,00 a 9,00. (points system)

TIPO DI REGOLAMENTO KUMITE .

Ogni manifestazione puo' essere arbitrata con un regolamento come segue, in base alle esigenze di personale e spazi :

➤ KUMITE

- 1) Sistema a bandierine a 5 Arbitri (flags system)
- 2) Sistema a banderine a 3 Arbitri (flags system)
- 3) Sistema a specchio a 2 Arbitri (mirror system)
- 4) Sistema misto a specchio e banderine a 4 Arbitri (mixed system)

COMPILAZIONE DEI TABULATI DI GIURIA SISTEMA KATA A BANDERINE E KUMITE.

- I tabulati di gara sia per i kata che per i kumite sono tutti con eliminazione diretta fino allo scontro finale per 1° e 2° posto, con semifinale per 3° e 4° posto.
- i tabulati di gara vengono compilati in ogni loro parte sia all'inizio che alla fine della poule.
- il tabulato di gara scorre in senso orizzontale per le eliminazioni dirette.
- il tabulato di gara viene compilato in senso verticale per il posizionamento degli atleti o delle squadre, tenendo in considerazione il tabulato diviso in 2 parti orizzontalmente per scorrimento degli atleti per non incontrarsi prima delle fasi finali in base al numero degli stessi delle stesse società'.
- **il primo** atleta scritto dei due nel match e' sempre l'atleta **AKA**.
- la compilazione degli atleti viene alternata tra gli appartenenti delle società' , facendo in modo che non si scontrino atleti della stessa società prima della semifinale.
- nella compilazione bisogna rispettare con buon senso gli ospiti, in particolar modo gli stranieri se trattasi di una competizione internazionale.
- il tabulato scorre in avanti quando tutti gli spazi sono occupati per l'avanzamento.

ASSEGNAZIONE PUNTEGGI INDIVIDUALI VALIDI PER CLASSIFICA FINALE SOCIETA'

- ATLETA 1° Classificato = 10 punti
- ATLETA 2° Classificato = 7 punti
- ATLETA 3° Classificato = 5 punti
- ATLETA 4° Classificato = 3 punti

La somma dei punteggi delle gare individuali e a squadre, determina la classifica per società':

- classifica di kata
- classifica di kumite
- classifica per società'

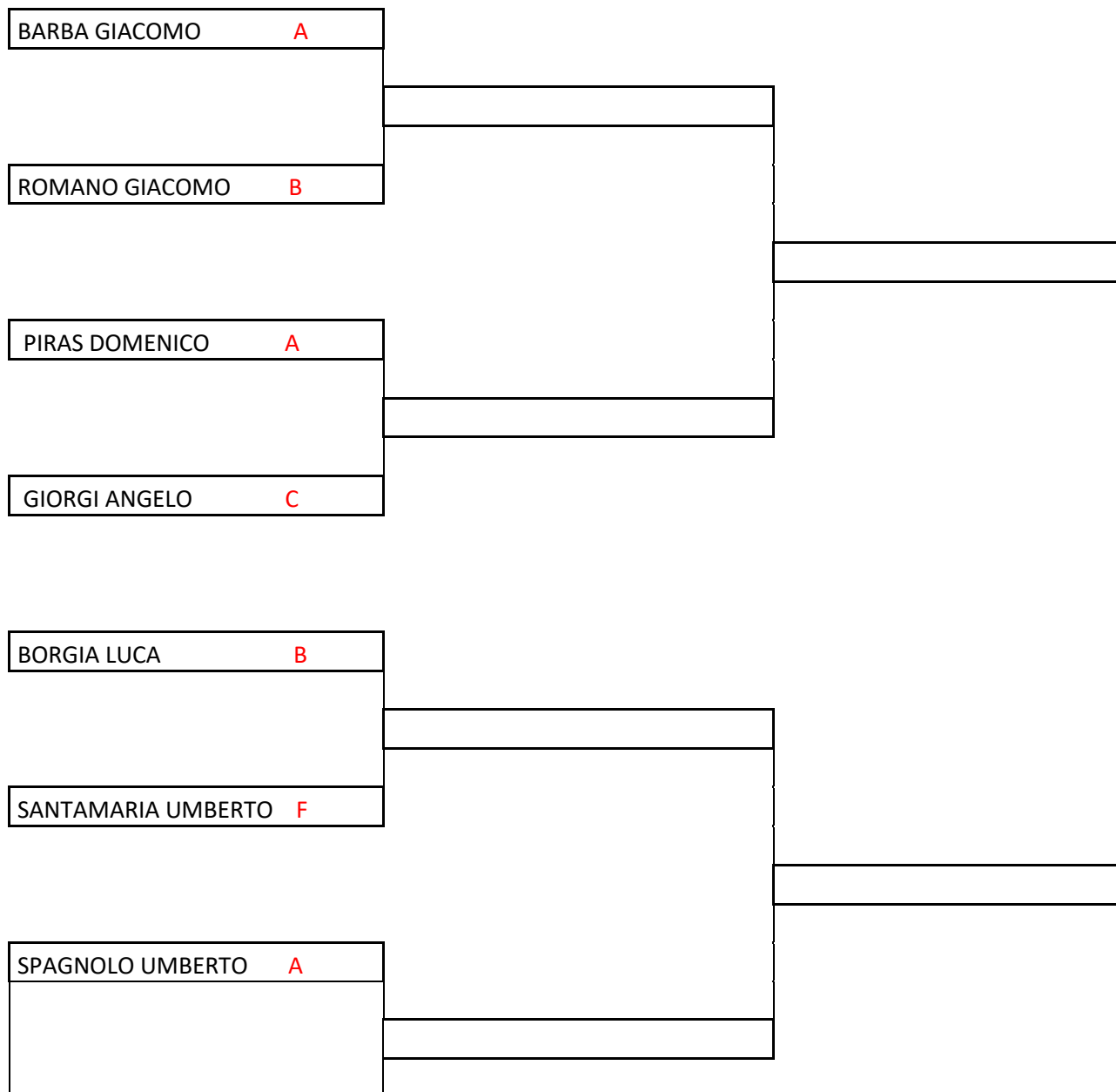
ACCOPPIAMENTI TABULATI DI GARA

➤ ACCOPPIAMENTI ERRATI 7 ATLETI

BARBA GIACOMO A			
BORGIA LUCA A			
PIRAS GIANNI D			
GIORGI ANGELO D			
SPAGNOLO UMBERTO C			
ROMANO GIACOMO C			
SANTAMARIA UMBERTO F			

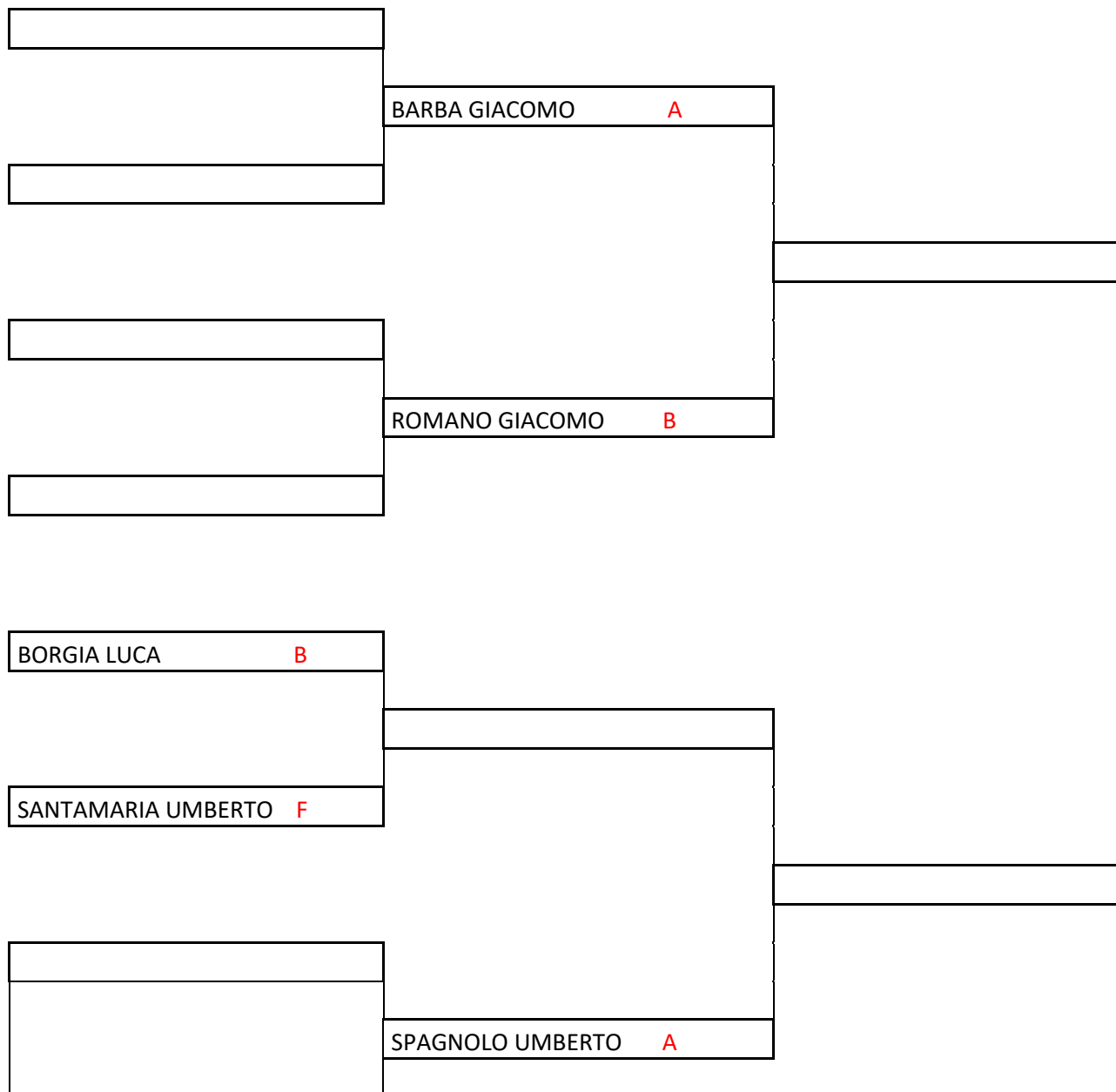
➤ ACCOPPIAMENTI CORRETTI 7 ATLETI

➤ 3 ATLETI SOCIETA' **A** - 2 ATLETI SOCIETA' **B** - 1 ATLETA SOCIETA' **C** - 1 ATLETA SOCIETA' **F** .



➤ ACCOPPIAMENTI CORRETTI 5 ATLETI

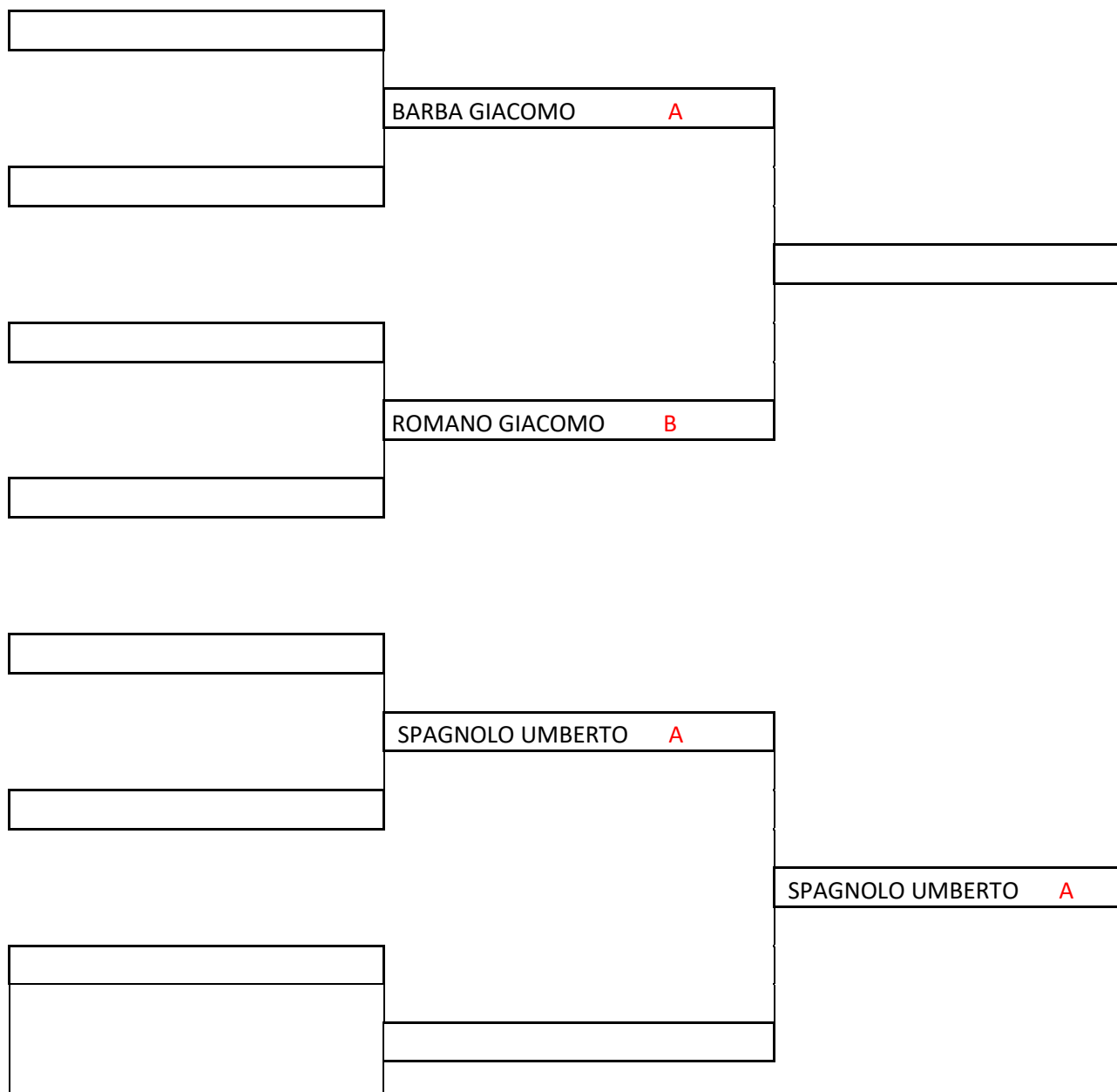
➤ 2 ATLETI SOCIETA' **A** - 2 ATLETI SOCIETA' **B** - 1 ATLETA SOCIETA' **C** - 1 ATLETA SOCIETA' **F** .



➤ GLI ATLETI **A** E GLI ATLETI **B** IN QUESTO MODO NON SI INCOTRERANNO PRIMA DELLA FINALE.

➤ **ACCOPPIAMENTI CORRETTI**

➤ **2 ATLETI SOCIETA' **A** - 1 ATLETI SOCIETA' **B****



➤ **CON 3 ATLETI DI CUI 2 DELLA SOCIETA' **A** , 1 ATLETA **A** PASSA IL TURNO.**

➤ **ACCOPIAMENTI CORRETTI**

➤ **4 ATLETI SOCIETA' A - 2 ATLETI SOCIETA' B - 1 ATLETA SOCIETA' C - 1 ATLETA SOCIETA' F .**

BARBA GIACOMO A			
ROMANO GIACOMO B			
PIRAS DOMENICO A			
GIORGI ANGELO C			
BORGIA LUCA A			
SANTAMARIA UMBERTO F			
SPAGNOLO UMBERTO A			
MARCIANO GIUSEPPE B			

➤ **I 4 ATLETI SOCIETA' A VANNO DISPOSTI 1 PER MATCH DIVISI 2 NELLA PARTE ALTA E 2 NELLA PARTE BASSA DEL TABELLONE ; I 2 ATLETI B VANNO DISPOSTI ALL'OPPOSTO, ATLETI C ED F - UNO NELLA PARTE ALTA ED UNO NELLA PARTE BASSA DEL TABELLONE.**

SISTEMA A PUNTEGGIO (points system) - VALUTAZIONE KATA

- I punteggi vengono assegnati manualmente con votazione che va dal 6,00 al 9,00.
- I punteggi vengono alzati dagli arbitri dopo un breve fischio dell'arbitro centrale a fine di ogni esecuzione del kata di un atleta.
- I punteggi vengono letti in senso orario a partire dalla sinistra a finire con il punteggio del centrale.
- La valutazione puo' essere accettata solo e soltanto se tra il minimo ed il massimo punteggio valutato da ciascun Arbitro non supera la differenza di 0,5 decimi di punto.
Nel caso in cui si verifichi la discrepanza sopra citata, il Presidente di Giuria si alza in piedi, e con il proprio fischietto lancia 3 brevi fischi di 2 secondi cadauno gesticolando incrociando le braccia con le mani verso l'alto , verso la Pool Arbitrale, chiedendo di riesaminare la decisione di valutazione.
- Qualora si verifichi ulteriormente la discrepanza per la seconda volta, il Presidente di Giuria si rialza in piedi e con il proprio fischietto lancia 3 brevi fischi di 2 secondi cadauno alzando la mano destra, richiamando l'attenzione del quadrato di gara dichiarando lo stop.
Si provvede alla sostituzione dell'arbitro che insistentemente ha segnato il punteggio creando il gap di 0,5 decimi di punto.

7,4	7,7	7,9	8,0	7,7	valutazione da rifare
7,4	7,7	7,9	7,2	7,7	valutazione da rifare
7,4	7,7	7,9	7,6	7,7	valutazione corretta

- Alla trascrizione delle valutazioni sui tabelloni a punteggio si provvede allo scarto del punteggio piu' alto ed il punteggio piu' basso, lasciando i 3 punteggi centrali per la somma aritmetica degli stessi formando il punteggio dell'atleta che ha eseguito il kata.

7,4	7,7	7,9	7,6	7,7	i punteggi rossi da scartare risultato tot. 23
------------	------------	------------	------------	------------	---

- Qualora trattasi di sistema arbitrale a punteggio con 3 arbitri, i punteggi trascritti direttamente sul tabellone di gara vengono sommati aritmeticamente senza alcuno scarto essendo solo e soltanto 3 valutazioni

7,7 7,6 7,8

somma aritmetica tot. 23,1

- La classifica della pool viene stilata dal punteggio più alto (vincitore) al punteggio al più basso dalle risultanti delle singole somme aritmetiche.
- Nel caso ci troviamo di fronte ad una parità tra 2 atleti classificati nei primi 4 posti, si procede allo spareggio per 2° e 3° posto con ulteriore esecuzione di tokui kata tra gli atleti, eseguendo i kata con il regolamento dei kata individuali, con giudizio a bandierine ad Hantei (tutti gli Arbitri della poule alzano contemporaneamente le bandierine):

24,2 23,8 23,8 22 - class. primi 4 ma spareggio per 2° e 3° posto

- Nel caso ci troviamo di fronte ad una parità tra 3 atleti classificati nei primi 4 posti, si procede agli spareggi con ulteriore esecuzione di tokui kata tra gli atleti, eseguendo i kata con il regolamento dei kata individuali, con giudizio a punteggio:

23,8 23,8 23,8 23,4 class. primi 4 ma spareggio per 1°- 2°- 3° posto

- I tipi di gara a punteggio possono essere di 2 tipi:

- ✓ sistema ad una pool con una unica esecuzione di kata con mono punteggio.
- ✓ sistema a due pool con 2 esecuzioni di kata con la somma aritmetica dei risultati netti ottenuti:

22,6 primo kata - 23,1 secondo giro kata = 45,7 punteggio per classifica finale.

F.I.K.K e D.A. - LISTA KATA

- I KATA SONO DIVISI PER GRADO E STILI
- IN OGNI CATEGORIA ORDINARIA SI POSSONO ESEGUIRE I KATA DI GRADO INFERIORE
- NELLE CATEGORIE ACCORPATE L'ATLETA DI GRADO INFERIORE PUO' ESEGUIRE UN KATA SUPERIORE

SHOTOKAN

➤ BIANCA – GIALLA

T1 – TAIKYOKU SHO DAN

T2 – TAIKYOKU NI DAN

T3 – TAIKYOKU SAN DAN

H1 – HEIAN SHO DAN

H2 – HEIAN NI DAN

➤ ARANCIO – VERDE

H3 – HEIAN SAN DAN

H4 – HEIAN YO DAN

H5 – HEIAN GO DAN

➤ BLU – MARRONE

TK1 – TEKKI SHO DAN

BD – BASSAI DAI

KA – KANKU DAI

JI – JION

EM – EMPI

➤ NERA

HN – HANGETSU

JT – JITTE

BS – BASSAI SHO

KU – KANKU SHO

TK2 – TEKKI NI DAN

TK3 – TEKKI SAN DAN

JN – JI IN

CH – CHINTE

NJ – NIJUSHIHO

SO – SOCHIN

MY – MEIKYO

GK – GANKAKU

UN – UNSU

GO – GOJUSHIHO SHO

GD – GOJUSHIHO DAI

WA – WANKAN

SHITO RYU

➤ **BIANCA – GIALLA**

P1 – PINAN SHODAN

P2 – PINAN NI DAN

P3 – PINAN SAN DAN

➤ **ARANCIO – VERDE**

P4 – PINAN YO DAN

P5 – PINAN GO DAN

MR – MATSUMORA ROHAI

JU – JUROKU

SH – SHINSEI

➤ **BLU – MARRONE**

MA – MATSUKASE

TO – TOMARI NO WANSU

SE – SEINCHIN

BD – BASSAI DAI

SA – SAIFA

KD – KOSOKUN DAI

JI – JION

SI – SEIPAI

SS – SISOCHIN



BS – BASSAI SHO

SO – SOCHIN

TB – TOMARI BASSAI

MB – MATSUMORA BASSAI

SK – SHIHO KOSUKUN

CH – CHINTO

CI – CHINTEI

NI – NISHEISHI

GO – GOJUSHIO

UN – UNSHU

SE – SEISAN

AO – AOYAGI

NP – NIPAPO

SA – SANSEIRU

SH – SHISOCHIN

KU – KURUKUNFA

SU – SUPARINPEI

PA – PACHU

HE – HEIKU

PI – PAIKU

AN – HANNAN

CT – CHANTANYARA KUSHYANKU

MI – MIOJYO

JT – JITTE

PA – PAPOREN

SP – SHINPA

HA – HAFFA

HO – HANANKO

GOJU RYU – GOJU AMERICA

➤ BIANCA

TJ – TAIKYOKU JODAN

TC – TAIKYOKU CHUDAN

TG – TAIKYOKU GEDAN

TC – TAIKIOKU CIRCLE PALM

TF – TAIKIOKU FAN OUK

TL – TAIKIOKU LOW ARC

TS – TAIKIOKU SOTO UKE

➤ GIALLA

TK – TAIKIOKU KAKIE UKE

TM – TAIKIOKU MAWASHIUKE

GE – GEKISAI DAI ICHI

EM – TAIKIOKU ENPI GO

TS – TAIKIOKU SOFT

TC – TAIKIOKU CONSOLIDATION

EM – EMPARI

➤ ARANCIO – VERDE

IM – IMPARI

OD – ONDIBI

GK – GEKISAI DAI NI

SN – SANCHIN

ST – TAIKIOKU SISTEM

SA – SAIFA

YA – YANTSU

CH – CHIN CHOI

GH – GESAKO SHO

GS – GESAKO DI

➤ **BLU – MARRONE**

AR – ABORU

SN – SEIENCHIN

SE – SENSERU

EH – ENPI-HA

HS – HANGETSU

LO – LOHAI

HI – HIDERA

➤ **NERA**

CN – CENTUMA

AI – ASOIA

AD – AODA

SH – SHISOCHIN

SI – SEIPAI

SE – SEISAN

KA – KANKAKU

YA – YAMA DERA

HE – HEBI

KR – KURURUNFA

SP – SUPARINPEI

WADO RYU

➤ BIANCA – GIALLA

P1 – PINAN NI DAN

P2 – PINAN SHO DAN

➤ ARANCIO – VERDE

P3 – PINAN SAN DAN

P4 – PINAN YO DAN

P5 – PINAN GO DAN

➤ BLU – MARRONE

KU – KUSHANKU

NA – NAIHANCHI

SE – SEISHAN

CH – CHINTO

JI – JION

➤ NERA

JT – JITTE

NI – NISEISHI

BA – BASSAI

WA – WANCHU

RO – ROHAI



F.I.K.K. e D.A.

Federazione Italiana Karate e Kick Boxing

Discipline Associate

MODULO RICHIESTA ESAMI DI GRADO O QUALIFICA

REGIONE _____ **A.S.D.** _____

IL SOTTOSCRITTO/A _____

NATO/A IL _____ **A** _____

ETA' _____ **PROFESSIONE** _____

CHIEDE

- DI ESSERE ESAMINATO PER LA SESSIONE DEL _____
- DI AVERE VERSATO LA QUOTA ESAME DI € _____

**E DI ESSERE PER L'ANNO IN CORSO, IN REGOLA CON L'AFFILIAZIONE FEDERALE,
DI ESSERE ASSICURATO CON LA PROPRIA ASSOCIAZIONE SPORTIVA
E DI ESSERE IDONEO/A ALLO SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ SPORTIVA.**

**INOLTRE MI ATTENGO FIN D'ORA AL GIUDIZIO DELLA COMMISSIONE
SULLA VALUTAZIONE DELLA MIA IDONEITÀ O MENO PER L'AQUISIZIONE
DEL GRADO O DELLA QUALIFICA DA ME RICHIESTA.**

_____, li, _____

Firma
(o chi fa le veci del minore)



F.I.K.K. e D.A.

FEDERAZIONE ITALIANA KARATE KICK BOXING e DISCIPLINE ASSOCIATE

Prot. Regione

Cognome Nome

professione età data inizio attività

disciplina stile

passaggio di qualifica da a

KIHON: ; =

KATA: ; =

KUMITE: ; =

; =

; =

; =

; =

; =

Totale:

Valutazioni decimali da 1 a 10 idoneità con media punti 6

NOTE:

Dopo aver eseguito le prove teoriche e pratiche il candidato risulta

☐ **IDONEO** ☐ **NON IDONEO** al TITOLO di

La Commissione

li,





F.I.K.K. e D.A.

FEDERAZIONE ITALIANA KARATE KICK BOXING e DISCIPLINE ASSOCIATE

Prot. Regione

Cognome Nome

professione età data inizio attività

disciplina stile

passaggio di grado da a

KIHON: ; =

KATA: ; =

KUMITE: ; =

; =

; =

; =

; =

; =

Totale:

Valutazioni decimali da 1 a 10 idoneità con media punti 6

NOTE:

Dopo aver eseguito le prove teoriche e pratiche il candidato risulta

☐ **IDONEO** ☐ **NON IDONEO** al GRADO di

li,

La Commissione





F.I.K.K. e D.A.

FEDERAZIONE ITALIANA KARATE KICK BOXING e DISCIPLINE ASSOCIATE

Prot. Regione

Cognome Nome

professione età data inizio attività

disciplina stile

passaggio di Uff. di Gara da a

QUIZ: ; =

QUIZ: ; =

; =

; =

; =

; =

; =

; =

Totale:

Valutazioni decimali da 1 a 10 idoneità con media punti 6

NOTE:

Dopo aver eseguito le prove teoriche e pratiche il candidato risulta

☐ **IDONEO** ☐ **NON IDONEO** al TITOLO di

La Commissione

li,



ESAME ALLENATORE REGIONALE

“ STILE SHOTOKAN ”

- **TECNICHE : UCHI – UKE - GERI**

- OI ZUKI	AGE UKE	MAE GERI
- GYAKU ZUKI	SOTO UKE	YOKO GERI
- NUKITE	UCHI UKE	MAWASHI GERI
- URAKEN	GEDAN BARAI	MIKAZUKI GERI
- SHUTO	SHUTO UKE	FUMIKOMI GERI
- EMPI	JUJI UKE	USHIRO GERI

(Le sopraelencate Tecniche possono essere eseguite sia dx che sx in diverse direzioni – spiegazione fisiologica delle stesse)

- **KATA :**

- TAIKYOKU SHO DAN	HEIAN SHO DAN	TEKKI SHO DAN
- TAIKYOKU NI DAN	HEIAN NI DAN	BASSAI DAI
- TAIKYOKU SAN DAN	HEIAN SAN DAN	KANKUDAI
- TAIKYOKU YO DAN	HEIAN YO DAN	JION
- TAIKYOKU GO DAN	HEIAN GO DAN	EMPI

(2 kata a scelta dal candidato; 2 a scelta dalla commissione)

- **KUMITE :**

- KIHON IPPON KUMITE
- KIHON GOHON KUMITE
- JIYU IPPON KUMITE

(Eseguiti con i cinque attacchi di base : oizuki jodan – oizuki chudan – maegeri – yokogeri – mawashigeri)

- **TEORIA :**

- ARGOMENTI VARI SUL KARATE – DO
- CENNI STORICI
- POSIZIONI DEL KARATE
- ARMI DEL KARATE
- FASI DELL' ALLENAMENTO
- COMPITI E DOVERI DELL' ALLENATORE REGIONALE
- NOZIONI DI ANATOMIA E FISIOLOGIA APPLICATA AL KARATE

ESAME ISTRUTTORE

“STILE SHOTOKAN”

- **TECNICHE :**

- | | | |
|-------------------|--------------------|---------------------|
| - OI ZUKI | AGE UKE | MOROTE ZUKI (tipi) |
| - GYAKU ZUKI | SOTO UKE | MOROTE UKE (tipi) |
| - SANBON ZUKI | UCHI UKE | AWASE UKE (tipi) |
| - HEIKO ZUKI | GEDAN BARAI | TE NAGASHI UKE |
| - YAMA ZUKI | JUJI UKE | TATE SHUTO UKE |
| - URA ZUKI | SHUTO UKE | HIJI SURI UKE |
| - YOKO ZUKI | TEISHO UKE | IPPON KEN |
| - KAGI ZUKI | HAISHO UKE | SERYUTO |
| - NUKITE UCHI | OTOSHI UKE | NAKADAKAKEN |
| - SHUTO UCHI | KEITO UKE | AITO UCHI |
| - EMPI UCHI | OSAE UKE | |
| - KEITO UCHI | NIHON NUKITE | |
| | | |
| - REN GERI | KIZAMI GERI (tipi) | MAE /MAWASHI HITSUI |
| - USHIRO GERI | HARAI ASHI BARAI | FUMIKOMI GERI |
| - URAMAWASHI GERI | NAMI GAESHI | KAKATO GERI |

(Le sopra elencate tecniche possono essere eseguite sx e dx , in diverse direzioni)

- **KATA :**

TAIKYOKU SHO DAN	HEIAN SHO DAN	TEKKI SHO DAN	HANGETSU
TAIKYOKU NI DAN	HEIAN NI DAN	BASSAI DAI	JITTE
TAIKYOKU SAN DAN	HEIAN SAN DAN	KANKU DAI	NIJUSHIO
	HEIAN YO DAN	JION	BASSAI SHO
	HEIAN GO DAN	EMPI	

(2 kata a scelta dal candidato; 2 a scelta dalla commissione)

- **KUMITE :**

- JIYU IPPON KUMITE (attacchi + 2 contrattacchi – dichiara livello)
- JIYU KUMITE (combinazioni + studio del zanshin,timing,skintouch)
- WAZA (almeno 12 combinazioni UCHI – UKE – ASHI – NAGE – DEAI - ATEMI)

- **TEORIA :**

- **ARGOMENTI VARI SUL KARATE – DO**
- **CENNI STORICI**
- **POSIZIONI DEL KARATE**
- **ARMI DEL KARATE**
- **FASI DI ALLENAMENTO E METODOLOGIA**
- **COMPITI E DOVERI DELL'ISTRUTTORE**
- **NOZIONI DI PSICOLOGIA E PEDAGOGIA PER L'INSEGNAMENTO**
- **NOZIONI DI ANATOMIA**
- **NOZIONI DI FISIOLOGIA APPLICATA ALLE TECNICHE**
- **NOZIONI DI ARBITRAGGIO**

ESAME MAESTRO

“STILE SHOTOKAN”

- **TECNICHE :**

- | | | |
|-------------------|--------------------|---------------------|
| - OI ZUKI | AGE UKE | MOROTE UCCI (tipi) |
| - GYAKU ZUKI | SOTO UKE | MOROTE UKE (tipi) |
| - SANBON ZUKI | UCHI UKE | AWASE UKE (tipi) |
| - HEIKO ZUKI | GEDAN BARAI | TE NAGASHI UKE |
| - YAMA ZUKI | JUJI UKE | TATE SHUTO UKE |
| - URA ZUKI | SHUTO UKE | HIJI SURI UKE |
| - YOKO ZUKI | TEISHO UKE | IPPON KEN |
| - KAGI ZUKI | HAISHO UKE | SERYUTO |
| - NUKITE | OTOSHI UKE | KUMADE |
| - SHUTO UCHI | KEITO UKE | WASHIDE |
| - EMPI UCHI | OSAE UKE | KAKUTO |
| - HIRAKEN | TEISHO | YOHNON - NIHON |
| - KEITO UCHI | AITO UCHI | NAKADAKAKEN |
| | | |
| - REN GERI | KIZAMI GERI (tipi) | MAE HITTOSUI |
| - USHIRO GERI | HARAI ASHI BARAI | MAWASHI HITTOSUI |
| - URAMAWASHI GERI | YOKO GERI | MAWASHI GERI |
| - KAKATO GERI | FUMIKOMI GERI | USHIRO MAWASHI GERI |

(Le sopra elencate tecniche possono essere eseguite sx e dx , in diverse direzioni)

- **KATA :**

TAIKYOKU SHO DAN
TAIKYOKU NI DAN
TAIKYOKU SAN DAN

KANKU DAI
KANKU SHO

HEIAN SHO DAN
HEIAN NI DAN
HEIAN SAN DAN
HEIAN YO DAN
HEIAN GO DAN

JION
EMPI
JITTE
HANGETSU
NIJUSHIO

TEKKI SHO DAN
TEKKI NI DAN

SOCHIN
GANKAKU

BASSAI DAI
BASSAI SHO

UNSU
GOJUSHIHO SHO

(2 kata a scelta dal candidato; 2 a scelta dalla commissione).

- **KUMITE :**

- **JIYU KUMITE (combinazioni + studio del zanshin,timing,skintouch)**
- **WAZA (almeno 12 combinazioni UCCI – UKE – ASHI – NAGE – DEAI - ATEMI)**

- **TEORIA :**

- **ARGOMENTI VARI SUL KARATE – DO**
- **CENNI STORICI DEL KARATE**
- **POSIZIONI DEL KARATE**
- **ARMI DEL KARATE**
- **FASI DI ALLENAMENTO E METODOLOGIA**
- **PREPARAZIONE E PROGRAMMAZIONE AGONISTICA.**
- **ALLENAMENTO NON AGONISTICO**
- **COMPITI E DOVERI DEL MAESTRO**
- **NOZIONI DI PSICOLOGIA E PEDAGOGIA PER L’INSEGNAMENTO**
- **NOZIONI DI ANATOMIA AL MOVIMENTO**
- **NOZIONI DI FISIOLOGIA APPLICATA AL KARATE**
- **NOZIONI DI BIOMECCANICA APPLICATA AL KARATE**
- **NOZIONI DI DIETOLOGIA NELLO SPORT (NELLO SPECIFICO IL KARATE).**
- **NOZIONI DI ARBITRAGGIO**

ESAME MAESTRO D'ARMI

(CORTE E LUNGHE) – Almeno 3 tipi.

- **TECNICHE :**

- **SERIE DI TECNICHE ESEGUITE CON PARATE E COLPI;**
- **SPIEGAZIONE DELLE ESECUZIONI**
- **APPLICAZIONI DELLE STESSE**

- **KATA :**

- **2 KATA 1 PROPEDEUTICO ED 1 SUPERIORE PER ARMA.**

- **KUMITE APPLICATO :**

- **LIBERO, ALMENO 5 COMBINAZIONI ESEGUITE PER ARMA.**

- **TEORIA :**

- **CENNI STORICI DEL KOBUDO.**
- **POSIZIONI VARIE CON IL KOBUDO.**
- **PUNTI DELL'ARMA E PADRONANZA DELLA STESSA.**
- **NOZIONI DI MECCANICA E FISICA VETTORIALE DELL'ARMA.**
- **NOZIONI DI PSICOLOGIA E PEDAGOGIA PER L'INSEGNAMENTO.**
- **NOZIONI DI FISIOLOGIA APPLICATA ALL'USO DEL KOBUDO.**

1° DAN

KIHON : (4 x)

- OI ZUKI (AV - IND)
- GYAKU ZUKI (AV - IND)
- SANBON ZUKI (AV - IND)

- URAKEN (AV - IND)
- URAKEN- GYAKU ZUKI - URAKEN (AV - IND)

- AGEUKE - SOTOUKE - GEDANBARAI - GYAKUZUKI (AV)
- SOTOUKE - YOKOEMPI (KIBA DACHI) -URAKEN - GYAKUZUKI (IND)
- UCHIUKE - KIZAMI ZUKI - GYAKUZUKI (AV)
- GEDANBARAI - URAKEN - GYAKUZUKI (IND)
- JUJIUKE GEDAN - URAKEN- GYAKUZUKI (AV)
- JUJIUKE SHUTO JODAN -SHUTO UCHI JODAN - GYAKU NUKITE (IND)

- SHUTOUKE - GYAKU NUKITE - SHUTOUCHI - GYAKU URA SHUTOUCHI (AV)
- SHUTOUKE - GYAKU NUKITE - KEITOUCHI - GYAKU JODAN YOHNON NUKITE(IND)
- MAE AGE EMPI – MAWASHI EMPI – OTOSHI EMPI 3 Passi - (1 volta) (AV - IND)

- REN MAEGERI (Jodan keage - chudan kekomi)(AV - IND - MAWATE) x 2
- KIZAMI MAEGERI - MAWASHIGERI (C.G.) (AV)(MAWATE)x 2
- KIZAMI MAWASHIGERI - MAWASHIGERI (C.G.) (IND) x2

- MAEGERI YOKOGERI (C.G.) (AV - MAWATE)
- MAEGERI MAWASHIGERI (C.G.) (IND - MAWATE)
- MAEGERI ASHIBARAI (C.G.) (AV - MAWATE)
- SAN BON GERI (C.G) (IND - MAWATE)
- YOKO GERI KekomI (KIBA DACHI)(AV -IND)

- **SHIHO :**
 - GYAKUZUKI
 - URAKEN
 - EMPI (1°)
 - GERI (1°)(C.G.)

KATA :

- BASSAI DAI - KANKUDAI - JION (1 TOKUI)

- 2 TOKUI KATA DEI PRECEDENTI FINO 1° KYU

KUMITE :

- JIYU KUMITE
- TOKUI WAZA (UCCI)

2° DAN

KIHON : (4 X)

- OI ZUKI - GYAKU ZUKI (AV - IND)
- OI ZUKI - GYAKU ZUKI - URA ZUKI (AV - IND)
- OIZUKI - GYAKU KENTSUI (AV - IND)
- OI ZUKI - GYAKU NAKADAKAKEN (AV - IND)
- SANBON ZUKI (AV - IND)
- YAMA ZUKI - YAMA HEIKO IPPONKEN (ZENKUTSU DACHI) (AV - IND)

- URAKEN- GYAKU ZUKI - AGE EMPI (AV - IND)

- AGEUKE - SOTOUKE - GEDANBARAI - GYAKUZUKI (AV)
- SOTOUKE - YOKOEMPI (KIBA DACHI) -URAKEN - GYAKUZUKI (IND)
- UCCIUKE - KIZAMI ZUKI - GYAKUZUKI - HIRAKEN (AV)
- GEDANBARAI - URAKEN - GYAKUZUKI - SERYUTO (IND)
- JUJIUKE GEDAN - URAKEN- GYAKUZUKI - MAWASHI EMPI (AV)
- JUJIUKE SHUTO JODAN -SHUTOUCCI JODAN - GYAKU NUKITE (IND)

- SHUTOUKE - GYAKU NUKITE - SHUTOUCCI - GYAKU URA SHUTOUCCI (AV)
- SHUTOUKE - GYAKU NUKITE - KEITOUCCI - GYAKU JODAN YOHNON NUKITE (IND)
- MAE AGE EMPI – YOKO EMPI (KIBA DACHI) – OTOSHI EMPI (AV - IND) 3 PASSI

- REN MAEGERI (C.G.) (Jodan keage - chudan kekomi)(AV - IND - MAWATE) x 2
- KIZAMI MAEGERI - MAWASHIGERI (C.G.) - GYAKUZUKI (AV)(MAWATE)
- KIZAMI MAWASHIGERI - MAWASHIGERI (C.G.) (IND)

- MAEGERI - MIKAZUKIGERI (C.G.) (AV - IND - MAWATE) 2 VOLTE
- SAN BON GERI + USHIRO GERI (C.G) (AV - IND - MAWATE) 1 VOLTA
- ASHIBARAI - URAMAWASHI GERI (C.G.) (AV - IND - MAWATE) 2 VOLTE
- USHIRO GERI - URAKEN - GYAKUZUKI (AV - IND - MAWATE)2 VOLTE

- MAEGERI YOKOGERI (S.G.) (AV - IND - MAWATE) X 4
- MAEGERI MAWASHIGERI (S.G) (AV - IND - MAWATE) X4
- MAEGERI ASHIBARAI (S.G.) (AV - IND - MAWATE) X4
- YOKOGERI KEAGE (KIBA DACHI) X4

- **SHIHO :**
 - TATESHUTO GYAKUZUKI
 - URAKEN GYAKUZUKI
 - EMPI (2°)
 - GERI (2°)(S.G.)

KATA : (1 TOKUI)

- EMPI - HANGETSU - JITTE

- 2 TOKUI KATA DEI PRECEDENTI FINO A 1° DAN

KUMITE :

- JIYU KUMITE
- TOKUI WAZA (UCCI – UKE)

3°DAN

KIHON : (4 X)

- OI ZUKI - GYAKU ZUKI - URA ZUKI (AV - IND)
- GOHON ZUKI (AV -IND)
- OI ZUKI -(ROTAZ. DORSALE) - USCHIRO KENTSUI (KIBA DACHI) - YOKO ZUKI (KIBA DACHI) 2 VOLTE (AV - IND)
- URAKEN- GYAKU ZUKI - MAWASHI EMPI (AV - IND)
- YAMA ZUKI - YAMA HEIKO IPPONKEN (ZENKUTSU DACHI) (AV)(MAWATE)
- YAMA TEISHO (SANCHIN DACHI)(DOPPIOPASSO) (IND)

- AGEUKE - SOTOUKE - GEDANBARAI - GYAKUZUKI (AV)
- SOTOUKE - YOKOEMPI (KIBA DACHI) -URAKEN - GYAKUZUKI(IND)
- UCCIUKE - KIZAMI ZUKI - GYAKUZUKI - KUMADE (AV)
- GEDANBARAI - URAKEN - GYAKUZUKI - SERYUTO (IND)
- JUJIUKE GEDAN - JUJIUKE SHUTO JODAN - HEIKO ZUKI (AV) MAWATE
- JUJIUKE GEDAN - JUJIUKE SHUTO JODAN - RYO OSAE TEISHO - TATESHUTO - OI ZUKI (IND) 2 VOLTE

- SHUTOUKE - GYAKU NUKITE - SHUTOUCCI - GYAKU URA SHUTOUCCI - KEITO UCCI - NIHON (AV -MAWATE)
- MAE AGE EMPI – GYAKU MAWASHI EMPI – OTOSHI EMPI (ZENKUTSU DACHI) (IND)

- MAEGERI - JUNZUKI (ZENKUTSU DACHI) (AV - IND)(MAWATE)
- MAEGERI - OIZUKI - GYAKU KAGI ZUKI (NEKO ASHI DACHI) (AV - MAWATE)
- MAEGERI - OI NUKITE - GYAKU URA TATE SHUTO (NEKO ASHI DACHI) (IND)

- SAN BON GERI + USHIRO GERI (C.G) (AV - IND - MAWATE) 1 VOLTA
- ASHIBARAI - URAMAWASHI GERI (C.G.) (AV - MAWATE)
- MAWASHIGERI - KAKATO GERI FUMIKOMI (C.G.) (IND - MAWATE)
- USHIROGERI - MAEGERI - JUNZUKI (AV -MAWATE - IND) 2 VOLTE

- MIKAZUKIGERI - SOKUTO FUMIKOMI (S.G.) (AV - MAWATE)
- MAEGERI - YOKOGERI (S.G.) (IND - MAWATE)
- MAEGERI - MAWASHIGERI (S.G) (AV - MAWATE)
- MAEGERI - ASHIBARAI (S.G.) (IND - MAWATE)

- YOKO GERI KEAGE - YOKO GERI KEKOMI (S.G.) (KIBA DACHI) (AV - IND - MAWATE)2 VOLTE

- **SHIHO :**
 - TATE SHUTOUKE GYAKUZUKI TATE UCCI
 - EMPI (3°)
 - GERI (2°) (S.G.)
 - UKE (2°) (4 + 4)
 - SHUTO (DIAGONALE)

KATA : (1 TOKUI)

- BASSAI SHO - KANKUSHO - GANKAKU

- 2 TOKUI KATA DEI PRECEDENTI

KUMITE :

- JIYU KUMITE
- TOKUI WAZA (UCCI – UKE – ASHI)

4°DAN

KIHON : (4 X)

- OI ZUKI - GYAKU ZUKI - URA ZUKI - KENTSUI OTOSHI (AV - IND)
- OI ZUKI -(ROTAZ. DORSALE) USHIRO KENTSUI (KIBA DACHI) - YOKO ZUKI (KIBA DACHI) OTOSHI EMPI (2 VOLTE) (AV -(MAWATE) IND)
- URAKEN- GYAKU ZUKI - MAWASHI EMPI - GYAKU URAZUKI - OSAE TATE SHUTO (AV)(MAWATE)
- YAMA ZUKI - YAMA HEIKO IPPONKEN (ZENKUTSU DACHI) (IND)
- (SANCHIN DACHI) YAMA TEISHO (DOPPIO PASSO) YAMA TATESHUTO (DOPPIO PASSO)YAMA ZUKI (DOPPIO PASSO) (AV - IND MAWATE) X1

- AGEUKE - SOTOUKE - GEDANBARAI - GYAKUZUKI - WASHIDE (AV)
- SOTOUKE - YOKOEMPI (RACCOLTA - KIBA DACHI) -URAKEN - GYAKU HIRAKEN (IND)
- UCCIUKE - KIZAMI ZUKI - GYAKUZUKI - KUMADE (AV)
- GEDANBARAI - URAKEN - GYAKUZUKI - SERYUTO (IND)
- JUJIUKE GEDAN - JUJIUKE SHUTO JODAN -YAMA HEIKO ZUKI (ZENKUTSU DACHI) (AV) (MAWATE)
- JUJIUKE SHUTO JODAN - YAMA TEISHO(SANCHIN DACHI)-- -> (ZENKUTSU DACHI) YAMA NAKADAKAKEN. (IND) 2 VOLTE

- SHUTOUKE - GYAKU NUKITE - SHUTOUCCI - GYAKU URA SHUTOUCCI - KEITO UCCI - NIHON (AV- MAWATE)
- MAE AGE EMPI – MAWASHI EMPI – OTOSHI EMPI - 2 VOLTE (IND)

- MAEGERI - JUN ZUKI (ZENKUTSU DACHI) (AV - IND)
- MAEGERI - OI ZUKI - GYAKU KAGI ZUKI (NEKO ASHI DACHI) (AV - MAWATE)
- MAEGERI - OI NUKITE - GYAKU URA TATE SHUTO (NEKO ASHI DACHI) (IND)
- KIZAMI MAWASHIGERI - MAWASHIGERI (C.G.) - URAZUKI - GYAKUZUKI (AV - IND)2VOLTE

- SAN BON GERI (S.G.) + USHIRO GERI (C.G) (AV - IND - MAWATE) 1 VOLTA
- ASHIBARAI - URAMAWASHI GERI (C.G.) (AV - MAWATE)
- MAWASHIGERI - KAKATO GERI FUMIKOMI (S.G.) (IND)

- MIKAZUKIGERI - SOKUTO FUMIKOMI (S.G.) (AV - MAWATE)
- MAWASHIGERI - URAMAWASHI GERI (S.G) (IND)
- MAEGERI - ASHIBARAI (S.G.) (AV - MAWATE)
- URA MAWASHI GERI - USHIRO GERI (C.G.) (IND)2 VOLTE

- (KIBA DACHI KAMAE) YOKO GERI KEAGE - YOKO GERI KEKOMI (S.G.) (AV - IND - MAWATE)
- (KIBA DACHI KAMAE) MIKAZUKIGERI - USCHIRO GERI (C.G.) (AV - IND - MAWATE)2 VOLTE

- **SHIHO :**
 - TATESHUTOUKE GYAKUZUKI KOKO UCCI
 - EMPI (3°)
 - GERI (2°) (S.G.)
 - UKE (3°) (4 + 4)
 - SHUTO (DIAGONALE)
 - YAMA (1° HEIKO)

KATA : (1 TOKUI)

- NIJUSHIO - SOCHIN - GOJU SHIO SHO - UNSU

- 2 TOKUI KATA DEI PRECEDENTI FINO A 3° DAN

KUMITE :

- JIYU KUMITE
- TOKUI WAZA (UCCI – UKE – ASHI – NAGE – DEAI)

5° DAN

KIHOH : (4X)(AV - IND) LIBERA ESECUZIONE.

- GOHON ZUKI.
- AGEUKE - SOTOUKE - GEDANBARAI - UCCI UKE - KIZAMI ZUKI (S.B.) - GYAKUZUKI.
- SHUTO UKE - GYAKU NUKITE - SHUTO UCCI - GYAKU URA SHUTOUCCI - KEITOUCCI - GYAKU NIHON - SERYUTO.
- UCCIUKE - KIZAMI ZUKI (S.B.) - GYAKUZUKI - HIRAKEN - GYAKU KAKUTO - TEI SHO GEDAN (S.B.) - WASHIDE JOD.
- AGE EMPI - GYAKU MAWASHI EMPI - OTOSHI EMPI - USHIRO YOKO EMPI (KIBA DACHI) - USHIRO EMPI (KOKUTSU D.)

- MAEGERI - YOKOGERI - MAWASHIGERI (S.G.)
- MAEGERI - YOKOGERI - MAWASHIGERI (C.G.)
- ASHI BARAI - URAMAWASHI GERI (S.G.)
- ASHI BARAI - URAMAWASHI GERI (C.G.)
- ASHI BARAI - USHIRO GERI (C.G.)
- ASHI BARAI - USHIRO MAWASHI GERI (C.G.)
- TOKUI TOBI GERI
- TOKUI KIZAMI GERI (3 COMBINAZIONI)

❖ SCELTA IN BASE ALLE POSSIBILITA' DEL CANDIDATO STESSA GAMBA O CAMBIO GAMBA

➤ **SHIHO :**

- EMPI(1°)(2°) (3°)
- GERI(1°) (2°)
- UKE - COMBINAZIONI VARIE
- UCCI - COMBINAZIONI (HIRAKEN-KOKO-KUMADE-WASHIDE)
- SHUTO - COMBINAZIONI (UCCI - URA-HAI -TATE)
- YAMA (1° HEIKO)(2° MOROTE)

KATA :

➤ 2 TOKUI KATA TRA :

- TEKKI NI DAN
- TEKKI SAN DAN
- CHINTE
- WANKAN
- GOJUSHIO DAI

➤ 2 KATA DEI PRECEDENTI A SCELTA FINO A 4° DAN.

KUMITE :

- TOKUI WAZA (UCCI – UKE – ASHI – NAGE – DEAI - ATEMI)
- JIYU KUMITE

TERMINOLOGIA

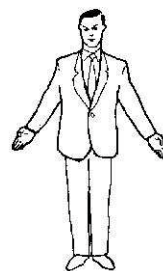
NAKAI	Atleti prendere posto per l'inizio	L'arbitro invita gli atleti a prendere posto per l'inizio.
SHOBU HAJIME	Inizio dell'incontro	Dopo l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.
ATOSHI BARAKU	Segnala che l'incontro sta per terminare	Il cronometrista indica con un segnale acustico che mancano 30 secondi al termine dell'incontro e l'Arbitro annuncia "Atoshi Baraku".
YAME	Stop	Interruzione o fine dell'incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro muove il braccio verso il basso.
MOTO NO ICHI	Posizione originaria	Gli Atleti e l'Arbitro tornano alle loro posizioni originarie.
TSUZUKETE	Combattere	Ordine di continuare il combattimento dopo un'interruzione non autorizzata.
TSUZUKETE HAJIME	Continuare il combattimento - Iniziare	L'Arbitro assume una posizione avanzata. Mentre dice "Tsuzukete" distende le braccia, i palmi delle mani verso l'esterno in direzione degli Atleti. Mentre dice "Hajime" ruota i palmi delle mani e porta le mani rapidamente l'una verso l'altra. Immediatamente dopo fa un passo indietro
SHUGO	Chiamata dei Giudici	L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per proporre Shikkaku.
HANTEI	Decisione	L'Arbitro chiede la decisione (del Gruppo Arbitrale) alla fine di un combattimento terminato in parità. Dopo un breve suono col fischietto, i Giudici esprimono il loro voto con le bandierine mentre l'Arbitro indica il suo voto sollevando il braccio
HIKIWAKE	Parità	In caso di parità, l'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende con i palmi delle mani rivolti in avanti.
AKA (AO) NO KACHI	Rosso (Blu) vince	L'Arbitro solleva obliquamente il braccio dalla parte del vincitore.
AKA (AO) IPPON	Il Rosso (Blu) fa un punto	L'Arbitro solleva il braccio di 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato 1 punto.
AKA (AO) NIHON	Il Rosso (Blu) fa due punti	L'Arbitro distende il braccio a livello della spalla dalla parte di chi ha realizzato i 2 punti.
AKA (AO) SANBON	Il Rosso (Blu) fa tre punti	L'Arbitro distende il braccio verso l'alto a 45 gradi sopra la spalla dalla parte di chi ha realizzato 3 punti.

CHUKOKU	Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2.
KEIKOKU	Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice verso il basso a 45 gradi in direzione del responsabile.
HANSOKU-CHUI	Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice orizzontalmente verso il responsabile.
HANSOKU	Squalifica	L'Arbitro indica una infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta il dito indice in alto a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione, e annuncia la vittoria dell'avversario.
JOGAI	Uscita dall'area di gara non causata dall'avversario	L'Arbitro punta il dito indice verso l'esterno dalla parte di chi ha commesso il fallo, per indicare ai Giudici che il concorrente è uscito dall'area.
SHIKKAKU	Squalifica "Lasciare l'area di gara"	L'Arbitro punta l'indice prima in alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione, poi indica fuori e indietro con l'annuncio "AKA (AO) Shikkaku!" Quindi assegna la vittoria all'avversario.
TORIMASEN	Annullamento	Il punto o la decisione vengono annullati. L'Arbitro o il Giudice 1 (Kata) incrociano le mani/bandierine e poi le allontanano con un movimento verso il basso.
KIKEN	Rinuncia	Per il Kumite l'Arbitro punta l'indice in basso a 45 gradi in direzione dell'Atleta o della Squadra. Nel Kata il Giudice 1 fa lo stesso gesto usando la bandierina.
MUBOBI	Mettersi in pericolo – Autolesionismo.	L'Arbitro si tocca il volto e poi voltando la mano verso l'esterno, la muove lateralmente per indicare ai Giudici che l'Atleta si è reso responsabile di autolesionismo.
MA-HAI	Tecnica distante lontana dal bersaglio	L'Arbitro porta le braccia all'altezza dell'addome indicando che la tecnica non è andata a segno.
UKETE-MASU	Attacco bloccato o Attacco afferrato	L'Arbitro afferra il braccio indicando tecnica bloccata o afferrata.
YOWAI	Tecnica debole	L'Arbitro fa un movimento con il palmo della mano rivolto verso il basso.

GESTI E SEGNALI DELL'ARBITRO

NAKAI

Atleti prendere posto per l'inizio



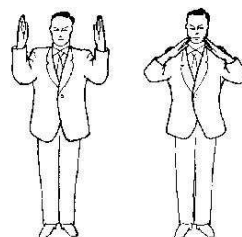
SHOMEN-NI-REI

L'Arbitro distende in avanti le braccia con i palmi rivolti in avanti.



OTAGAI-NI-REI

L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi.



SHOBU HAJIME

"Inizia il combattimento"

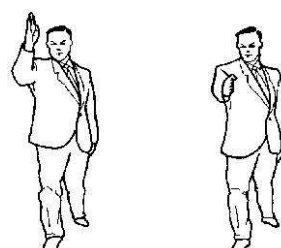
Dopo aver dato l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.



YAME

"Stop"

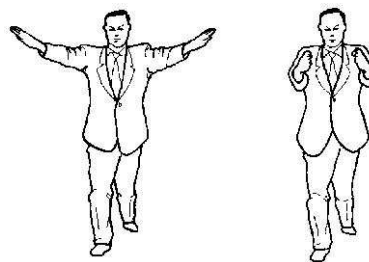
Interruzione o fine del combattimento o incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro fa un movimento di taglio con la mano verso il basso



TSUZUKETE HAJIME

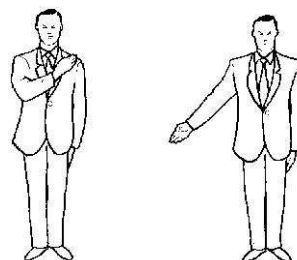
“Riprendere il combattimento - Inizio”

Mentre dice “Tsuzukete” con un piede in avanti, l’Arbitro distende le braccia con i palmi delle mani rivolti verso gli Atleti. Mentre dice “Hajime” ruota i palmi delle mani e li porta rapidamente l’uno verso l’altro; immediatamente dopo fa un passo indietro.



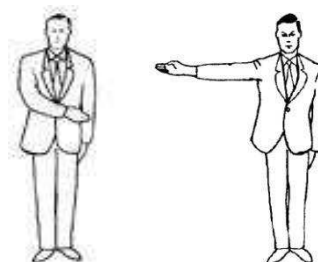
IPPON (1 punto)

L’Arbitro distende il braccio verso il basso a 45 gradi in direzione del concorrente a cui viene assegnato 1 punto



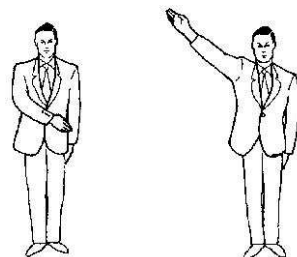
NIHON (2 Punti)

L’Arbitro distende il braccio all’altezza della spalla^{ti} in direzione dell’Atleta cui vengono assegnati i 2 pun



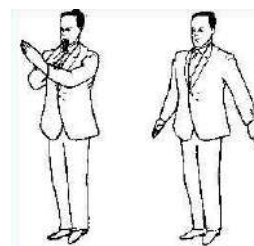
SANBON (3 punti)

L’Arbitro distende il braccio verso l’alto a 45 gradi in direzione il lato dell’Atleta a cui vengono assegnati i 3 punti.



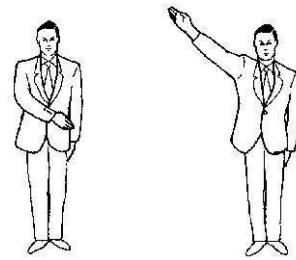
TORIMASEN / ANNULLAMENTO DELLA DECISIONE OPPURE NULLA DI FATTO

Quando viene erroneamente assegnato un punto, un avvertimento o una penalità, l’Arbitro si gira verso l’Atleta, annuncia “AKA” o “AO”, incrocia le braccia, poi le allarga con i palmi delle mani rivolti verso il basso, ad indicare che l’ultima decisione è stata annullata.



NO KACHI (Vittoria)

Al termine dell' incontro, annunciando "AKA (o AO), no Kachi", l'Arbitro distende il braccio verso l'alto a 45 gradi in direzione del vincitore.



KIKEN

"Rinuncia"

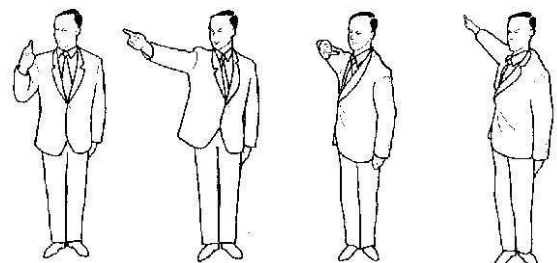
L'Arbitro punta l'indice verso l'Atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.



SHIKKAKU

"Squalifica, allontanamento dall'area".

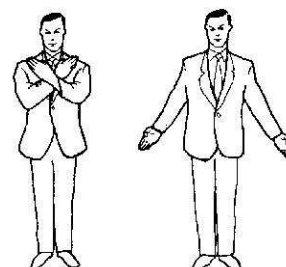
L'Arbitro prima punta l'indice in alto e a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione; poi punta l'indice all'indietro annunciando "AKA (AO) Shikkaku". Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.



HIKIWAKE

"Parità".

In caso di parità o quando nessun Atleta ha ottenuto punti, l'Arbitro prima incrocia le braccia davanti al petto e poi le distende mostrando il palmo delle mani.



INFRAZIONE DI CATEGORIA 1

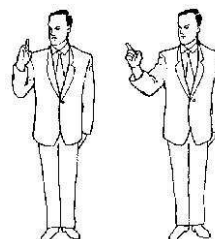
L'Arbitro incrocia le mani aperte all'altezza del petto rivolto verso l'atleta da penalizzare.



INFRAZIONE DI CATEGORIA 2

(senza un gesto ulteriore per CHUKOKU - MUBOBI)

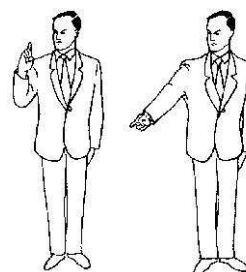
L'Arbitro punta con il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione.



KEIKOKU

"Avvertimento".

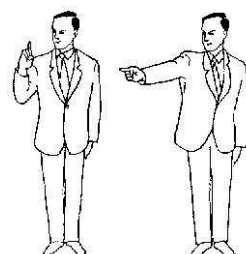
L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice in basso a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione.



HANSOKU CHUI

"Avvertimento per la Squalifica".

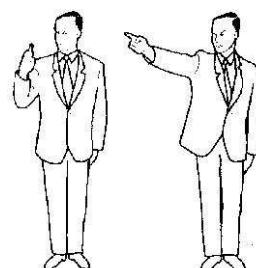
L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2 poi punta l'indice orizzontalmente nella direzione di chi ha commesso l'infrazione.



HANSOKU

"Squalifica"

L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2 quindi punta l'indice in alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione e assegna la vittoria all'avversario.



PASSIVITÀ

L'Arbitro ruota un pugno intorno all'altro davanti al petto per indicare un'infrazione di Categoria 2.



CONTATTO ECCESSIVO

L'Arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo o un'altra infrazione di Categoria 1



SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONI

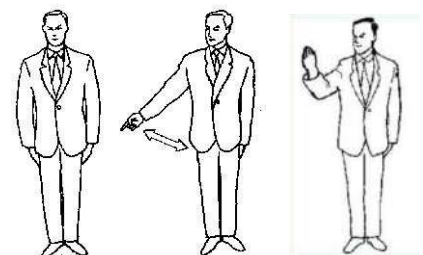
L'Arbitro porta entrambe le mani al volto per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



JOGAI

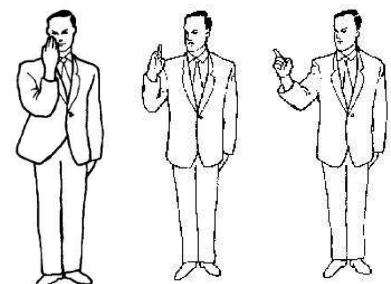
“Uscita dall'area di gara”

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con l'indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione, indicando il numero di uscita.



MUBOBI (Autolesionismo)

L'Arbitro si tocca il viso poi rivolge la mano verso l'esterno, la muove lateralmente di fronte al viso per indicare ai Giudici che l'Atleta ha mancato di riguardo alla sua incolumità.



MA-HAI

“Tecnica distante lontana dal bersaglio”

L'Arbitro porta le braccia all'altezza dell'addome indicando che la tecnica non è andata a segno.



UKETE-MASU

“Attacco bloccato o Attacco afferrato”

L'Arbitro afferra il braccio indicando tecnica bloccata o afferrata



YOWAI

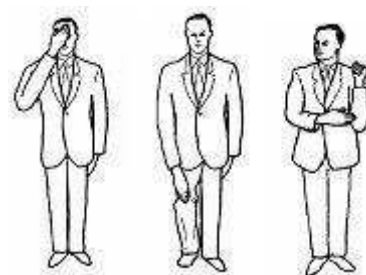
“Tecnica debole”

L'Arbitro fa un movimento con il palmo della mano rivolto verso il basso.



ATTACCHI SIMULATI CON LA TESTA, LE GINOCCHIA, O I GOMITI

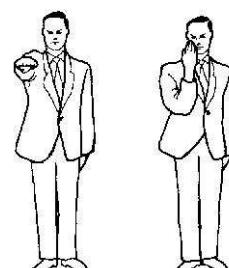
L'Arbitro si tocca la fronte, il ginocchio o il gomito con la mano aperta per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 1 o 2



SHUGO

“Chiamata dei Giudici ”

L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per proporre lo Shikkaku.

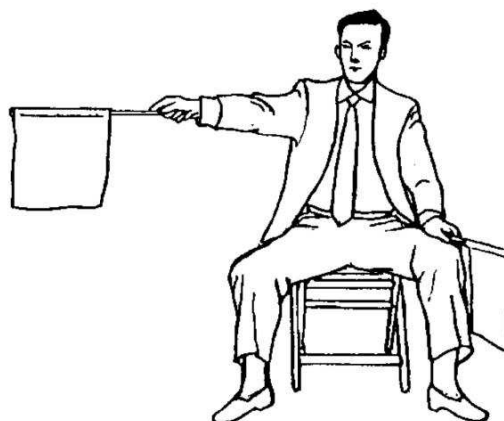


SEGNALI CON LE BANDIERINE

IPPON



NIHON



SANBON



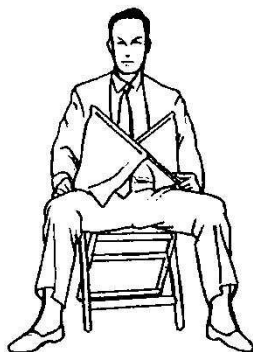
INFRAZIONE

Richiamo per infrazione. La relativa bandiera viene agitata in senso circolare e viene dato il segnale di Categoria 1 o 2



INFRAZIONE DI CATEGORIA 1

Le bandiere vengono incrociate e distese verso AKA (AO), in considerazione di chi ha commesso l'infrazione



INFRAZIONE DI CATEGORIA 2

il Giudice punta la bandiera con il braccio piegato.



JOGAI

Il Giudice tocca il tappeto con la bandiera corrispondente.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



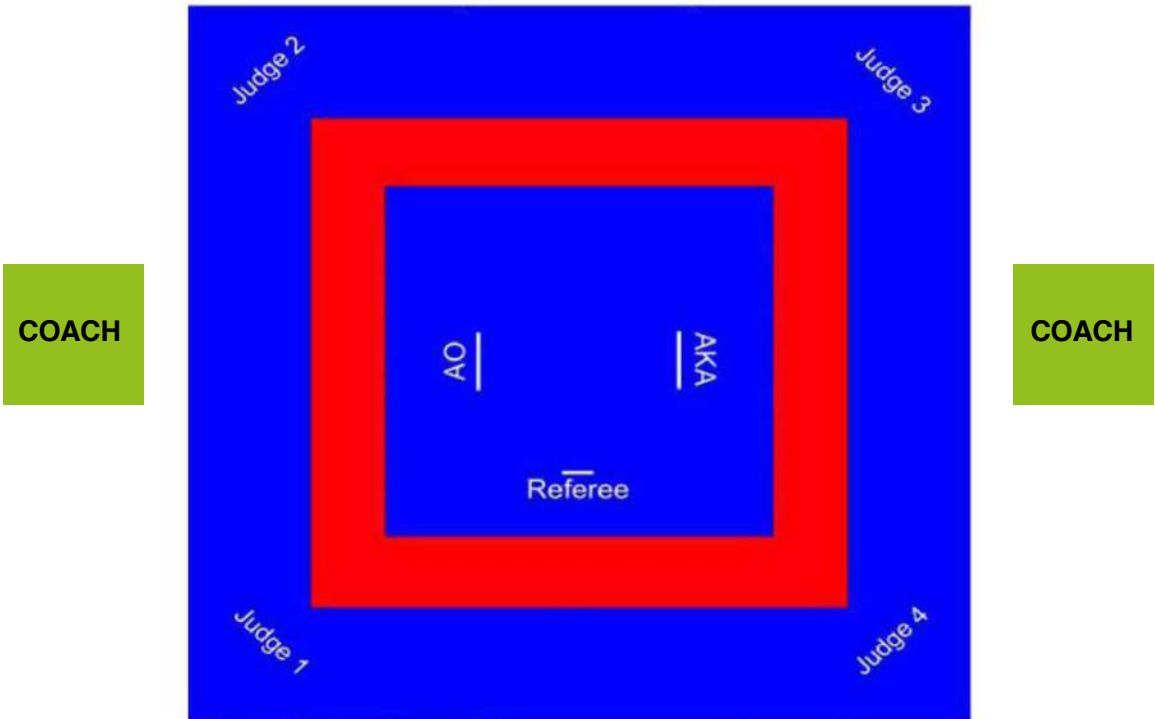
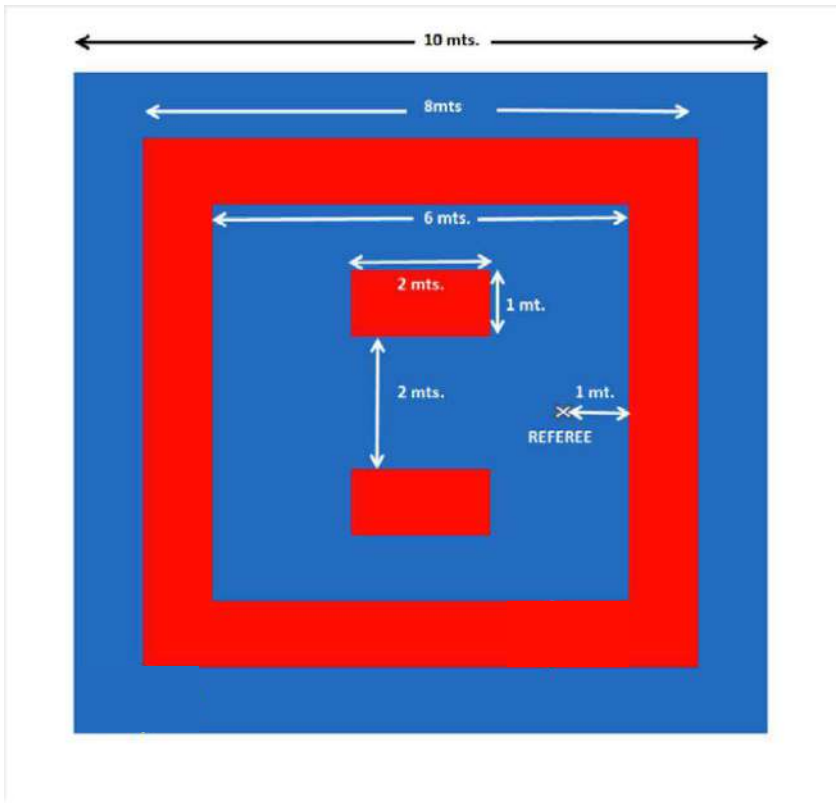
HANSOKU



TABELLA DEI GIUDIZI

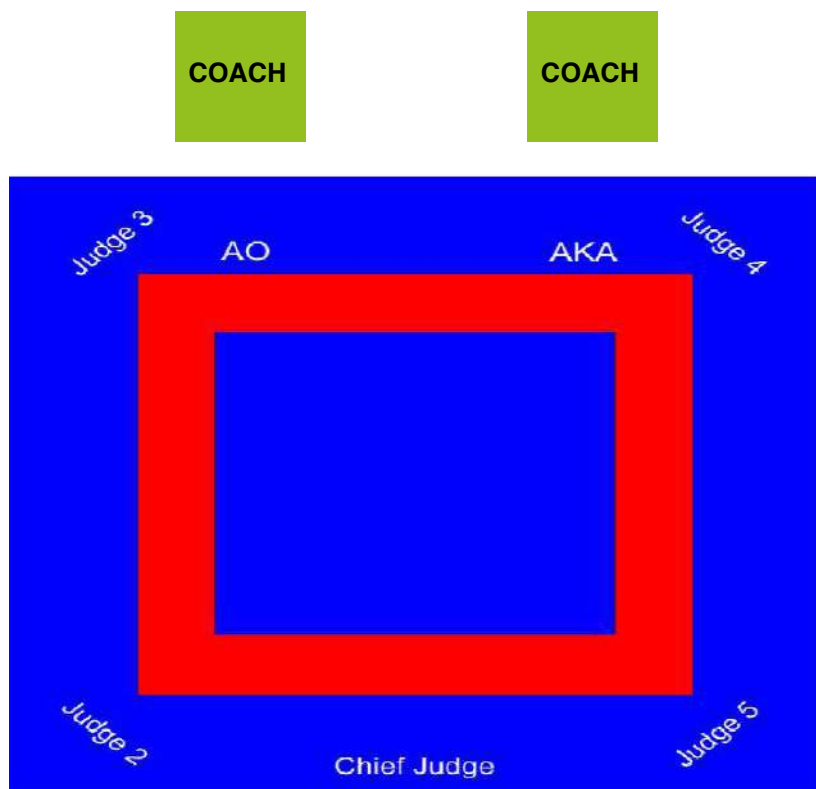
● ● ●	SANBON	Tre punti
● ●	NIHON	Due punti
●	IPPON	Un punto
■	KACHI	Vincitore
X	MAKE	Perdente
△	HIKIWAKE	Parità
C1R	Fallo di Categoria 1 — Richiamo	Avvertimento
C1K	Fallo di Categoria 1 — Keikoku	Avvertimento (penalità Ippon)
C1HC	Fallo di Categoria 1 — Hansoku Chui	Avvertimento (penalità Nihon)
C1H	Fallo di Categoria 1 — Hansoku	Squalifica
C2R	Fallo di Categoria 2 — Richiamo	Richiamo
C2K	Fallo di Categoria 2 — Richiamo	Richiamo
C2HC	Fallo di Categoria 2 — Richiamo	Richiamo
C2H	Fallo di Categoria 2 — Squalifica	Squalifica
K	KIKEN	Rinuncia
S	SHIKKAKU	Squalifica grave
JR	Fallo di Categoria 2 — Richiamo	Richiamo
JK	Fallo di Categoria 2 — Richiamo	Richiamo
JHC	Fallo di Categoria 2 — Richiamo	Richiamo
JH	Fallo di Categoria 2 — Squalifica	Squalifica

QUADRATI DI GARA KUMITE



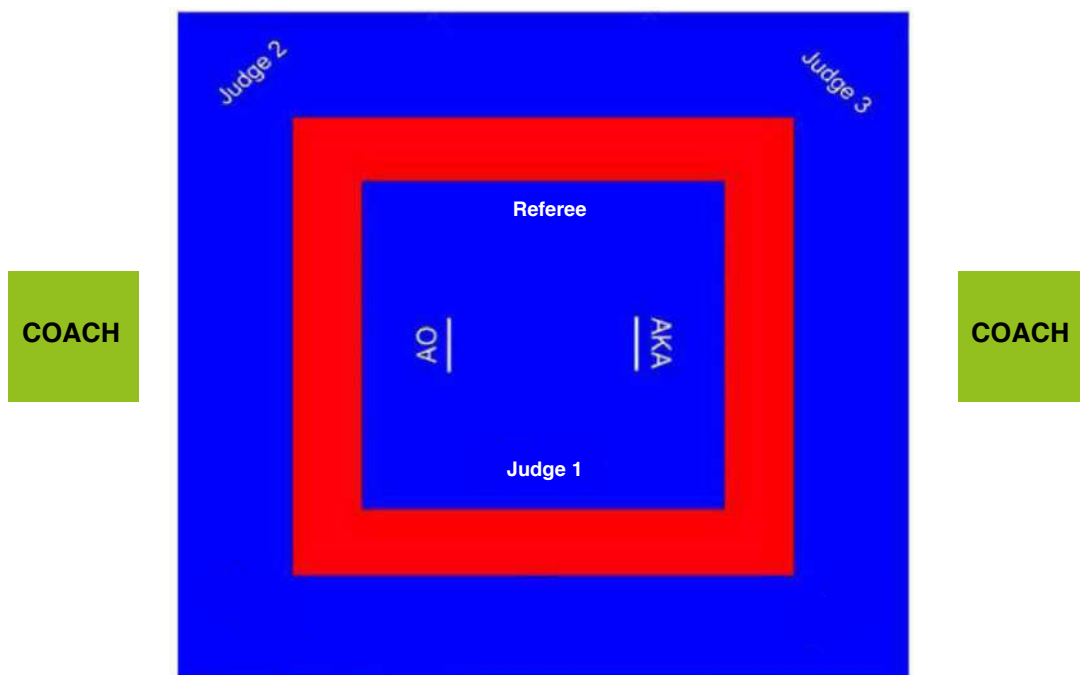
TAVOLO DI GIURIA

QUADRATI DI GARA KATA



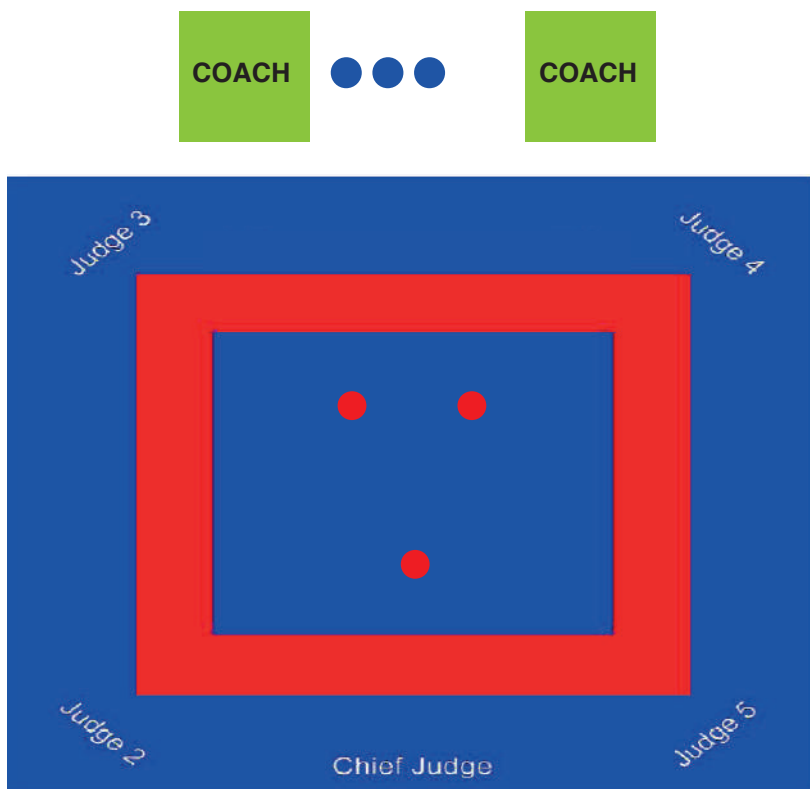
TAVOLO DI GIURIA

QUADRATI DI GARA KUMITE - ARBITRAGGIO A SPECCHIO

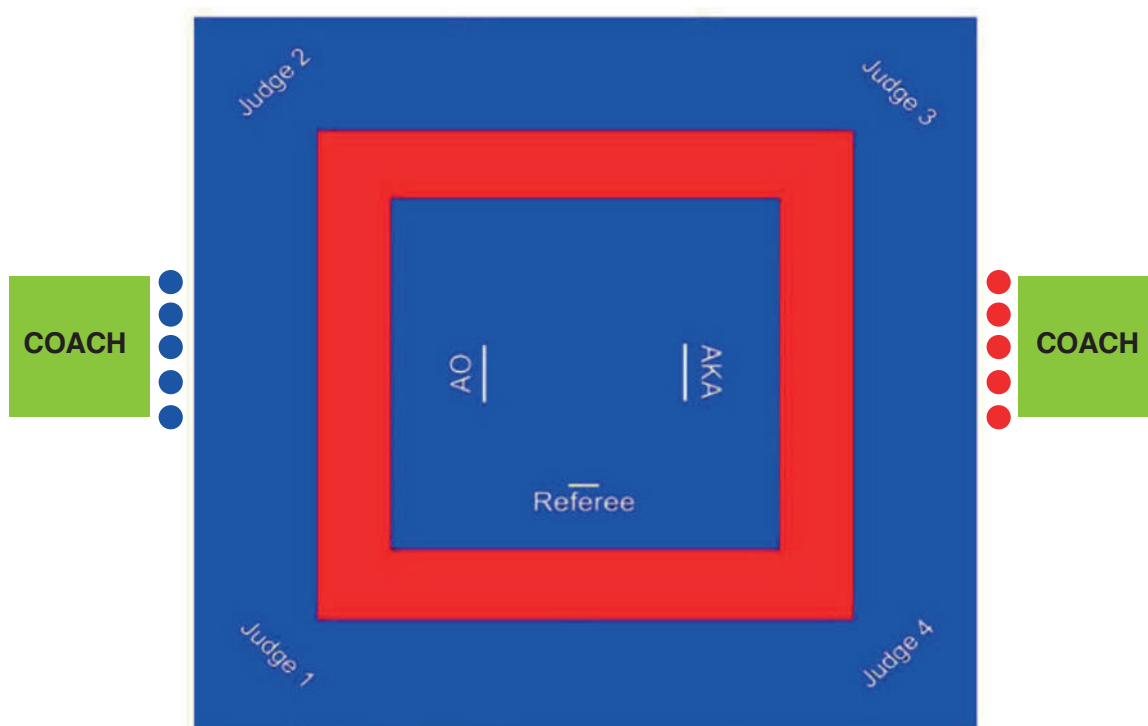


TAVOLO DI GIURIA

QUADRATI DI GARA KATA e KUMITE A SQUADRA



TAVOLO DI GIURIA



TAVOLO DI GIURIA