



## KUMITE ARTICOLO 2 DIVISA UFFICIALE

La cintura indossata dagli atleti, misurata dal nodo, non deve essere inferiore a 15 cm e non deve superare i  $\frac{3}{4}$  della coscia.

Gli atleti possono indossare uno o due elastici o fermacapelli (prima ne era consentito solo uno).

Le allenatrici possono indossare, per motivi religiosi, il medesimo copricapo approvato dalla WKF previsto per arbitri e giudici.

## ARTICOLO 3 ORGANZZAZIONE DELLE GARE

Precisazione che gli atleti squalificati per KIKEN (rinuncia) sono esclusi dalla gara per tale categoria e ciò non costituisce un impedimento alla partecipazione alla gara in un'altra categoria.

L'Art. 10 recita:

*Il KIKEN o abbandono rappresenta la decisione presa quando un Atleta o gli Atleti*

- *non si presentano al momento della chiamata*
- *non sono in grado di continuare la gara*
- *abbandonano o si ritirano per ordine dell'Arbitro. I motivi dell'abbandono possono includere lesioni non riconducibili alle azioni eseguite dall'Avversario.*

*Gli Atleti o le Squadre che non si presentano al momento della chiamata per il primo turno di combattimento, senza giustificata motivazione, vengono squalificati dalle rispettive categorie (K rosso) e non vengono inseriti in classifica. Se ciò si verifica nei turni successivi (dopo aver disputato almeno un incontro), saranno inseriti in classifica mantenendo il posto che loro compete (K nero).*

*In tutti gli altri casi di abbandono (giustificato da intervento medico, decisione arbitrale, ecc.) gli Atleti o le Squadre saranno inseriti in classifica mantenendo il posto che loro compete (K Medico o K nero).*

*Gli Atleti che vengono allontanati dal tappeto per abbigliamento inadeguato hanno un minuto di tempo per provvedere, dopo di che saranno dichiarati sconfitti (K nero), ma verranno comunque inseriti in classifica ed eventualmente recuperati.*

Per comunicare la squalifica per Kiken l'Arbitro deve puntare il dito verso la posizione iniziale dell'atleta che subisce il Kiken e dichiarare «Aka/Ao Kiken» e assegnare la vittoria (Kachi) all'avversario.

## ARTICOLO 5 DURATA DI UN INCONTRO

La durata dell'Atoshi Baraku viene estesa a 15 secondi (invece degli attuali 10).

L'ammonizione per Passività non può essere comminata quando mancano meno di 15 secondi alla fine dell'incontro.

Il grado minimo di ammonizione per le infrazioni di tipo ostruzionistico e per JOGAI commessi quando mancano meno di 15 secondi alla fine dell'incontro è HANSOKU CHUI.

Agli atleti è concesso un tempo di recupero minimo tra un incontro ed un altro corrispondente alla durata standard prevista per gli incontri della propria classe e categoria.

Nel caso in cui l'atleta debba cambiare il colore della cintura e delle protezioni la durata del tempo di recupero viene estesa a 5 minuti.

(non c'è più la distinzione tra le fasi eliminatorie ed i ripescaggi)

## ARTICOLO 7 CRITERI DECISIONALI

Introduzione del principio di - SENSU -

Nei casi in cui l'incontro termini in parità di punteggio (tutti i casi ad esclusione dello 0 a 0), la vittoria verrà assegnata automaticamente all'atleta che avrà realizzato il «primo punto di vantaggio non contrastato

## ARTICOLO 7- CRITERI DECISIONALI-

Chiarimenti su -SENSHU -

- SENSHU si può verificare con qualunque tipo di punto (Yuko–Wazari–Ippon)
- SENSHU si può verificare in qualunque momento dell'incontro.
- SENSHU si può verificare sia negli incontri individuali che in quelli a squadre.
- Se un incontro termina 0–0 (o con punteggio, ma senza SENSHU) il vincitore dovrà essere determinato facendo l'Hantei.
- L'arbitro deve comunicare il Senshu al Supervisore dell'incontro. La procedura da adottare è la seguente:
  1. L'Arbitro assegna il punto.

2. Si rivolge al Supervisore dell'Incontro e annuncia Aka (Ao) Senshu indicando col dito indice il lato dell'atleta che ha realizzato il punto.

3. Il segnapunti deve indicare il Senshu con il segno di spunta (□) scritto prima del punto assegnato:

a) SENSU con YUKO: □ ○

b) SENSU con WAZA-ARI: □ ○-○

c) SENSU con IPPON: □ ●-○

Esempi su-SENSHU -

Se, quando l'incontro viene fermato,

- Ad AKA è assegnato IPPON e ad AO YUKO: NO SENSU
- Ad entrambi viene assegnato il punto a seguito di revisione video: NO SENSU
- Ad AKA viene assegnato il punto con le bandierine e ad AO a seguito di revisione video: NO SENSU
- AKA ottiene il punto (con le bandierine o a seguito di revisione video) ed AO non realizza alcun punto: OK SENSU!

#### ARTICOLO 10 - REGOLA 10 SECONDI

*Qualora un concorrente cada, venga proiettato o messo al tappeto e non si rimetta completamente in piedi immediatamente, l'Arbitro chiamerà il medico ed inizierà a contare fino a 10. Nel contare dovrà con le dita dare rilevanza al conteggio per ogni secondo contato.*

#### ARTICOLO 12 - POTERI E DOVERI

*L'autorità dell'arbitro non è limitata alla sola area di gara, ma anche alle sue vicinanze. Le sue competenze sono di controllare il comportamento dei tecnici, di tutti gli altri concorrenti o di qualunque altro membro della squadra o del club dei concorrenti che si trovino sul parterre di gara.*

#### ARTICOLO 12 - POTERI E DOVERI

*L'Arbitro ha, a sua totale discrezione, l'autorità di interdire l'accesso al parterre di gara a quegli allenatori che non si comportino conformemente ad una condotta appropriata o che, a suo giudizio, interferiscano con la lineare conduzione dell'incontro e può ritardare la ripresa dell'incontro fintanto che quel/i tecnico/i non si sia/no adeguato/i alle sue indicazioni.*

*L'autorità dell'arbitro vale anche per gli altri membri della squadra/club presenti sul parterre di gara.*

#### ARTICOLO 13 INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN INCONTRO

La posizione di partenza degli atleti è al centro delle materassine rosse loro assegnate (non vengono più utilizzate le linee).

#### APPENDICE 3 CONTATTO ECCESSIVO ED ESAGERAZIONE

Se un concorrente finge di aver subito un contatto eccessivo e il gruppo arbitrale ritiene invece che la tecnica realizzata sia stata ben controllata e che abbia soddisfatto tutti e sei i parametri necessari all'assegnazione del punto, deve essere assegnato il punto e deve essere comminata una penalità di Categoria 2 per simulazione.

La corretta penalità per la simulazione di un infortunio che il gruppo arbitrale abbia invece considerato come un punto valido è Shikkaku.

#### APPENDICE 3 INDICAZIONE DI INFRAZIONE

Per le infrazioni di Categoria 1 i Giudici devono posizionare alla propria sinistra le bandierine incrociate con quella rossa davanti per indicare AKA e alla propria destra con quella blu davanti per indicare AO.

Questo permetterà all'Arbitro di individuare più chiaramente quale dei due concorrenti è oggetto di indicazione.



## KATA

### ARTICOLO 1 AREA DI GARA

Per la gara di kata i tappeti del kumite, che indicano il punto di partenza degli atleti, devono essere girati a formare una superficie di gara di colore uniforme

### ARTICOLO 2 DIVISA UFFICIALE

La cintura indossata dagli atleti, misurata dal nodo, non deve essere inferiore a 15 cm e non deve superare i  $\frac{3}{4}$  della coscia.

Gli atleti possono indossare uno o due elastici o fermacapelli (prima ne era consentito solo uno).

Le allenatrici possono indossare, per motivi religiosi, il medesimo copricapo approvato dalla WKF previsto per arbitri e giudici.

### ARTICOLO 3 ORGANIZZAZIONE GARA

Gli Atleti o le squadre che non si presentano sul tappeto quando chiamati saranno squalificati per Kiken dalla categoria. Squalifica per KIKEN (rinuncia) significa che gli atleti sono squalificati per quella categoria sebbene ciò non impedisca la partecipazione ad altra categoria.

### ARTICOLO 5 CRITERI DI VALUTAZIONE

Si aggiunge agli ERRORI il comportamento dell'atleta che distrae i giudici spostandosi continuamente mentre l'avversario sta eseguendo la prova.

Si aggiunge ai motivi di SQUALIFICA eseguire nel Bunkai la tecnica della sforbiciata di gambe al collo