



S.K.I.-I.

SHOTOKAN KARATE-DO INTERNATIONAL ITALIA

VIA PIANELL, 21 20125 MILANO TEL. E FAX: +39 02 66117244

REGOLAMENTO

PER IL GIUDIZIO ARBITRALE

CRITERI PER L'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

CORSO ARBITRI INTERNAZIONALI S.K.I.F.

TOKYO OTTOBRE 2008

G. Grosselle



S.K.I.F.
REGOLE DI GIUDIZIO ARBITRALE
(CRITERI PER L'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI)
CORSO ARBITRI TOKYO – OTTOBRE 2008

KATA

Nella valutazione dell'esecuzione dei Kata, i giudici devono far riferimento alle pubblicazioni di Kancho Kanazawa "Kata vol. 1 e vol. 2."

L'esecuzione di un kata deve essere valutata nella sua complessità, anche se si dovrebbe tener conto di alcuni dettagli per ogni singola tecnica. Fate attenzione ai seguenti punti nell'esecuzione:

- correttezza
- velocità
- potenza (kime)
- spirito

MEDIA DI VALUTAZIONE PER I PUNTI DI PENALITÀ (in linea generale):

- 1) Nessun inchino ne' all'inizio ne' alla fine del kata (- 0,1)
- 2) Aspetto non consono per karate-gi e cintura* (- 0,1)
- 3) Errato movimento dei piedi (unisce gamba destra o sinistra) sia all'inizio che alla fine (- 0,1)
- 4) Uscire con il piede dal Tatami durante l'esecuzione del Tokui Kata (- 0,1)
(l'atleta deve saper valutare lo spazio necessario, eccetto nelle eliminatorie dove i due atleti all'inizio si pongono sulla linea segnata al tappeto.



- 5) Finire in un punto diverso da quello di partenza (- 0,1)
- 6) Kiai non fatto (-0,1)
- 7) Respirazione troppo accentuata e rumore prodotto dall'hikite (rumore prodotto dal pugno che batte sulla cintura) (- 0,1)
- 8) Eccessiva azione forzata (over action) (- 0,1)
- 9) Cambio di ritmo esagerato (- 0,1)
- 10) Piccole esitazioni di movimento durante l'esecuzione del Kata (- 0,1)
- 11) Chiaro stop di un movimento durante l'esecuzione (- 0,2)
- 12) Leggera perdita di equilibrio con immediato recupero (da - 0,1 a - 0,3)
- 13) Chiara perdita di equilibrio con immediato recupero (da - 0,2 a - 0,4)
- 14) Totale perdita di equilibrio senza recupero (da - 0,3 a -0,5)
- 15) Fare un errore ma continuare immediatamente con la correzione (- 0,2)
- 16) Kata completato ma con errato ordine dei movimenti (- 0,5)
- 17) Fare un certo numero di errori chiari (-1.0)
- 18) Fermarsi durante l'esecuzione del Kata (squalifica)
- 19) Ordine del giudice di fermarsi (squalifica)
- 20) Fare un Kata diverso da quello dichiarato (squalifica)
- 21) Errori in **Kakiwake-uke, Manji-uke, juji-uke** (- 0,1) (non segue il modello SKIF)

Quando ci sono più di due errori tecnici la penalità va raddoppiata (-0,2)

Quando ci sono delle penalità, l'arbitro centrale deve radunare gli altri arbitri per controllare i punti di penalità

PUNTI DI MERITO:

Vengono riconosciuti quando le tecniche considerate difficili vengono eseguite alla perfezione. All'atleta si può riconoscere un punteggio aggiuntivo fra lo +0,1 e + 0,3



es:

- 1) Kanku-dai: doppio calcio (tobi geri)
- 2) Kankusho: il salto
- 3) Unsu: salto con mawashi-geri girato
- 4) Gankaku: il giro di Koshigamae
- 5) A tre simili difficoltà

KATA A SQUADRE

prendere nota dei seguenti punti di esecuzione.

- 1) Tutte le regole per il Kata individuale vengono applicate al Kata a squadra
- 2) Ritmo e tempo non devono essere cambiati per favorire la sincronia dei movimenti
- 3) Gli atleti non devono fare alcun segnale esterno per favorire la sincronia (es. eccessivo suono della respirazione)
- 4) Per movimenti fuori sincronia si applica una penalità fra – 0,1 e – 0,2

**per l'abbigliamento vedere pag.7 e 8*

KUMITE

IPPON:

Definizione: potenza a precisione nell'esecuzione di Tsuki, Uchi e Keri (attacchi di pugni e calci) eseguite a livello jōdan (testa) e chūdan (stomaco, dietro la schiena) o altre parti del corpo, secondo i seguenti criteri:



- 1) Corretta postura e atteggiamento
- 2) Forte spirito e Zanshin (concentrazione e determinazione)
- 3) Buone distanza e tempo
- 4) Buon angolo verso il bersaglio (ideale sarebbe 90° verso il bersaglio)

è più importante l'effettiva potenza della tecnica eseguita rispetto alla complessità della stessa tecnica in sé.

Quando è possibile dare l'ippon:

- 1) Quando l'attacco è eseguito in Deai (d'incontro o d'anticipo) es. l'avversario va incontro alla tecnica
- 2) Se l'avversario era in Mubobi (senza difesa)
- 3) Se l'avversario ha perso l'equilibrio, o dopo che è caduto
- 4) Dopo un effettivo Renzoku-waza (tecniche continue o combinazioni). Es doppio pugno, calcio pugno, e calcio-attacco ecc.

Wazaari:

Wazaari significa che la tecnica è corretta, ma un po' meno di un Ippon. Non significa esattamente il 50% di un Ippon.

Considerazioni:

Un Ippon non potrebbe mai essere dato per un calcio jōdan senza potenza o per una tecnica eseguita con angolazione di oltre 90° dal punto bersaglio. Ma è possibile dare wazaari in questi stessi casi.

Nessun punto deve essere dato per un calcio che colpisce con lo stinco alla schiena o se la gamba del calcio è afferrata da chi si difende (questo è equivalente ad assenza di Zanshin).



(Attenzione: dalla discussione fatta personalmente col M° Suzuki, ho voluto chiarire tale concetto, che è stato approvato da tutti i presenti, per una corretta interpretazione dell'assegnazione del punto. Per il calcio, “Mawashigeri alla schiena” non va dato nessun Wazaari se la tibia colpisce il fianco; non va dato nessun Wazaari se, mentre si porta il calcio, la gamba viene presa dall'avversario; ma dev'essere dato il Wazaari se il calcio colpisce la schiena con heisoku (collo del piede) e dopo aver colpito la gamba viene presa dall'avversario, e va dato l'Ippon se il calcio colpisce senza che l'avversario prenda la gamba, sempreché sia portato in modo corretto).

N.B.

1) **Yame** (stop)

La fine del match è segnata dalla campana. Anche se l'arbitro dice “yame” in ritardo, il match è oltre il tempo segnato dalla campana.

2) **Bassoku** (penalità)

L'arbitro ha tutto il diritto di assegnare penalità all'atleta in gara fino a quando egli non lascia il terreno di gara. La penalità può essere data all'atleta anche dopo la fine del match, ma solo dal capo arbitri o dal comitato di gara.

3) **Jōgai** (uscita dal tatami di gara)

Se entrambi gli atleti sono in jōgai non viene assegnato nessun punto.

Se uno è dentro e l'altro è in jōgai e l'attacco è stato fatto dalla persona che sta dentro prima dello “Yame” viene assegnato il punto e data la penalità a chi è uscito in Jōgai (Jōgai Ikkai o Nikai o Sankai).

4) **Aiuchi** (entrambi eseguono lo stesso attacco)

Nessun punto assegnato per Aiuchi. Comunque se un atleta esegue una buona tecnica mentre l'altro fa Hansoku (attacco proibito), allora viene assegnato il punto a chi ha eseguito la tecnica correttamente e la penalità all'altro.

5) **Hansoku** (azione proibita)

Quando un'azione da Hansoku viene fatta dopo l'assegnazione del punto, l'atleta perde il punto e si prende lo stesso la penalità per l'intervallo fra il punto e l'Hansoku.



6) **Zanshin** (consapevolezza – concentrazione - determinazione)

Se l'atleta volta le spalle contro l'avversario dopo una tecnica da punto, questo è considerato "mancanza di Zanshin". Il punto è cancellato e viene dato Mubobi (nessuna difesa) come penalità.

7) **Non si assegna nessun punto per le seguenti tecniche:**

- a) Tecniche eseguite andando indietro mentre viene portato l'attacco, il quale fa perdere l'equilibrio e lo Zanshin.
- b) Oizuki (pugno statico) e Okiuchi (attacco da fermo), che potrebbe avere un buon tempo, ma nessuna velocità e potenza.

8) **Contatto senza difesa**

I contatti sono proibiti e punibili con penalità. Comunque se l'avversario non ha nessuna difesa contro il contatto, il giudice può assegnare Mubobi a chi lo riceve.

9) **Contatto che provoca fuoriuscita di sangue.**

Non importa quanto buono sia l'attacco, se è stimolata la perdita di sangue, (se esce sangue) l'attaccante riceve una penalità (avvertimento per la violazione delle regole)

10) **Ferita**

L'arbitro deve osservare l'atleta ferito. Per esempio: è il giudice responsabile di sapere se il sanguinamento è causato dal presente match o da quello precedente o se è ricorrente.

11) **Tecniche non controllate**

tecniche non controllate ricevono "Chukoku" (avvertimento) o altra penalità con o senza che ci sia contatto.

12) **Codice di abbigliamento**

Gli atleti devono indossare il karate-gi con le seguenti caratteristiche. Possono essere offerti 60 sec. per "modificare" le condizioni di abbigliamento.



13) **Lunghezza delle maniche***

fra la metà del gomito e del polso (i polsi non devono essere coperti e le maniche non devono essere arrotolate).

14) **Lunghezza dei pantaloni**

a 2/3 fra lo stinco e la caviglia (i pantaloni non devono essere arrotolati).

15) **lunghezza massima della giacca**

Copertura delle anche con la cintura annodata.

16) Indicare l'atleta che viene sconfitto a causa di Hansoku per le maniche del karate-gi o per i pantaloni e assegnare la vittoria all'avversario.

17) **Sono proibiti bendaggi e nastri non necessari.**

18) **Azioni severamente proibite:**

- a) Apportare tecniche che non permettono un atterraggio sicuro
- b) Tecniche che possano mettere a rischio l'avversario
- c) Azioni e comportamento provocatorio. Se un atleta, coach o membro della commissione parla/agisce in maniera inappropriata, quell'atleta e/o tutto o in parte i membri della squadra saranno squalificati

19) I giudici devono giudicare solo cosa è effettivamente comprovabile. Il giudizio non può essere fatto solamente sul tempo, ma con la reale visione del punto di pugno/piede.

N.B.

Fujūbun (non sufficiente) è un'opinione basata su cosa è stato visto.

Mienai (non è stato possibile vedere) non è un'opinione, ma un fatto concreto.

20) è molto importante che gli atleti facciano l'inchino all'inizio e alla fine del match. Se questo non viene fatto l'arbitro centrale deve esigere che l'atleta torni sul tatami e faccia l'inchino correttamente.

21) Se l'atleta ostenta dopo un punto assegnato (per es stringe i pugni, alza le braccia al cielo, ecc) l'arbitro centrale può cancellare o rimuovere il punto come una penalità.



Yakusoku Kumite (appointment sparring)

Regole per il giudizio arbitrale

Gli atleti devono seguire fedelmente il numero delle tecniche (sistemi) del programma SKIF. Yakusoku Kumite deve essere eseguito accuratamente come un kata, comunque è necessario che i giudici osservino:

- spirito di combattimento
- vigore
- concentrazione
- la coordinazione (movimenti, potenza, spirito e respirazione) della coppia è un importante metro di giudizio. Kihaku (spirito di combattimento), Zanshin e atteggiamento devono comunque essere considerate.

Sanbon e Gohon Kumite

L'ordine di attacco deve seguire le regole della competizione. Sanbon e Gohon kumite richiedono entrambi accuratezza di base e forza di Tsuki, keru, uke postura e posizione.

Kihon Ippon kumite: altre caratteristiche corrette:

- posizione
- postura
- tecniche di offesa e difesa

Jiyu Ippon Kumite

deve tenere conto di tutti quelli sopra e in più:

- corretto Maai (distanza)
- buon tempo
- tenshin (corretta rotazione del corpo)
- Taisabaki



Punti di penalità

- 1) corretto numero di sistemi, ma non tecniche effettive (- 0,1)
- 2) buona tecnica ma leggermente diversa dal numero dei sistemi (- 0,05)
- 3) effettiva tecnica ma diverso dal numero dei sistemi (-0,1)
- 4) Tecnica cattiva e sbagliata (-02)

Il presente regolamento è stato emanato dalla S.K.I.F. per uniformare le valutazioni arbitrali nel corso delle competizioni internazionali. E' importante per gli Arbitri e per gli atleti conoscere tale regolamento al fine di evitare penalità che possono incidere sull'esito delle competizioni.

G. Grosselle