



**REGOLAMENTO ARBITRAGGIO**

Sistema: IPPON HAN SHOBU (2 minuti)

FINALI

Sistema: SAMBON SHOBU (5 minuti)

**IPPON HAN SHOBU**

Per questo torneo, la S.K.I.F. ha adottato un nuovo sistema chiamato IPPON HAN SHOBU per le competizioni di kumite individuale, (tre wazaari, un ippon più un wazaari o nel caso di due ippon).

**ENCHO - SEN (estensione) E SAI - SHIAI (ripetizione dell'incontro)**

**ENCHO - SEN**

Incontro che si tiene dopo una competizione finita in parità (HIKIWAKE), tutti i WAZAARI, HANSOKU, JOGAI e MUBOBI dello scontro precedente saranno considerati al momento della decisione del vincitore.

**SAI SHIAI**

Tutti i punteggi precedenti saranno annullati e la competizione sarà considerata come un nuovo incontro. Alla fine è necessario stabilire un vincitore, sia per decisione dell'arbitro centrale (SHUSHIN), che per consenso dei giudici laterali (FUKUSHIN).

**IN MERITO AL PAREGGIO (HIKIWAKE) NEI KUMITE A SQUADRA**

Nel caso di HIKIWAKE (pareggio) durante i kumite a squadra, sarà ritenuta vincitrice la squadra con il maggior numero di IPPON-KACHI.

Tutte le vittorie conseguite per HANSOKU-MAKE o SHIKKAKU-MAKE dell'avversario verranno considerate come IPPON-KACHI.

Il punteggio degli incontri conclusi con una sconfitta non sarà considerato; tra un IPPON KACHI e un due WAZAARI-KACHI la priorità sarà data allo IPPON-KACHI.

Nel caso di pareggio con eguale numero di IPPON-KACHI, si terrà un incontro fra due rappresentanti delle due squadre, attraverso il quale sarà stabilito il vincitore.

Eventuali chiarimenti o commenti saranno discussi durante le riunioni degli arbitri.



## S.K.I. - I. (Shotokan Karate Do International Italia)

### NOTA:

IKKAI = prima volta

NIKAI = seconda volta

SANKAI = terza volta

YONKAI = quarta volta

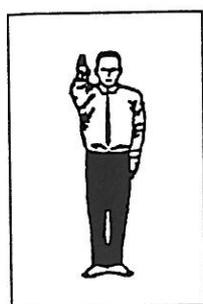
### CONTROLLO DEL PESO

In vista dell'adempimento del nuovo regolamento menzionato sopra e come forma di lealtà verso ogni partecipante, il controllo del peso sarà effettuato al momento della iscrizione alla gara o prima che il partecipante entri sul tatami per l'incontro.

### CONTROLLO DELL'ETA'

Il controllo dell'età per le categorie JUNIORES e VETERANI sarà effettuato durante le iscrizioni alla gara: ogni partecipante dovrà esibire un valido documento di identità o il passaporto. Saranno ammessi alle categorie suddette coloro che al momento della registrazione avranno raggiunto l'età richiesta per poterne fare parte.

## Gestualità dell'arbitro (SHUSHIN)



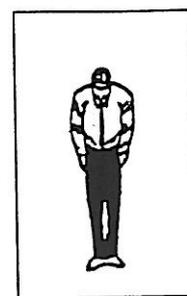
SHOMENI



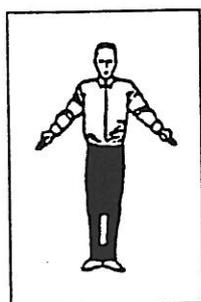
REI



OTAGAI



REI.

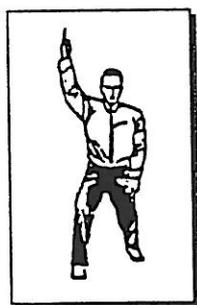


NAKAE  
( un passo avanti )



IPPON SHOBU  
IPPON HAN SHOBU

\* Il comando hajime all'inizio del kumite viene dato dalla stazione eretta, con le mani lungo i fianchi, preceduto dalla dicitura **SHOBU IPPON HAN** oppure: **SHOBU IPPON**



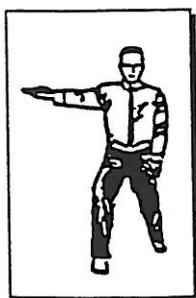
YAME  
( senza punto )



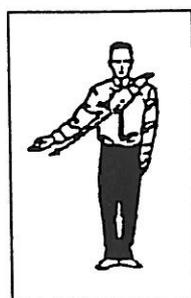
TORIMASEN  
( nulla di fatto )



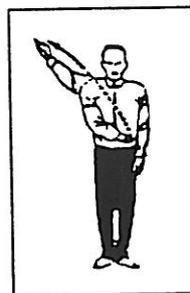
TSUZUKETE - HAJIME



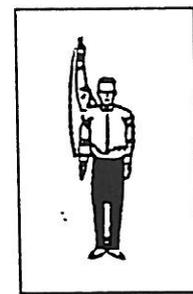
YAME  
( segnare il punto )



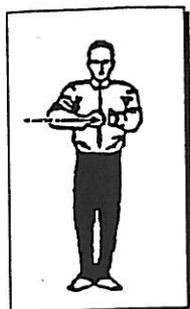
AKA - WAZAARI



AKA - NO KACHI  
( dopo 3 wazaari )



IPPON  
( netto )



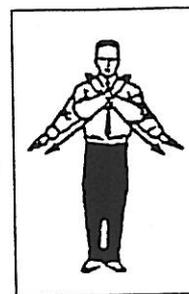
**AKA - HAYAI**  
( prima rosso )



**AKA - WAZAARI**



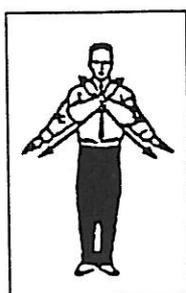
**UKETERU**  
( colpo sul braccio )



**TORIMASEN**  
( nulla di fatto )



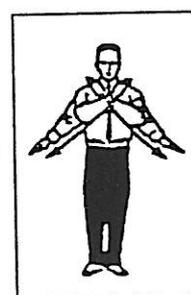
**NUKETERU**  
( fuori alto )



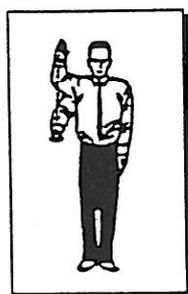
**TORIMASEN**  
( nulla di fatto )



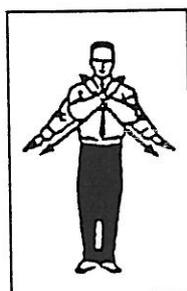
**NUKETERU**  
( fuori basso )



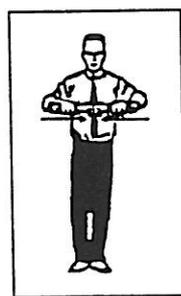
**TORIMASEN**  
( nulla di fatto )



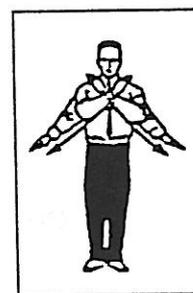
**YOWAI**  
( colpo lento )



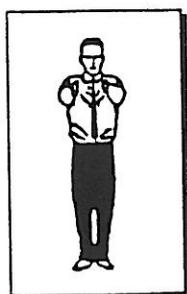
**TORIMASEN**  
( nulla di fatto )



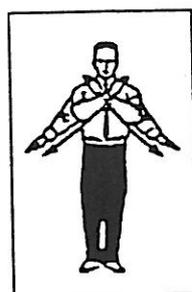
**AIUCHI**  
( colpo contemporaneo )



**TORIMASEN**  
( nulla di fatto )



**MAAI**  
( colpo distante )

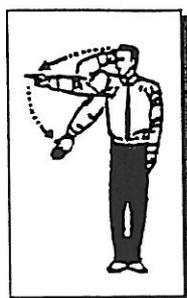


**TORIMASEN**  
( nulla di fatto )



**SUZUKETE - HAJIME**

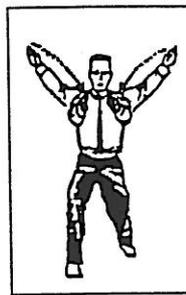
## Jogai



AKA - JOGAI  
(uscita dal tatami)



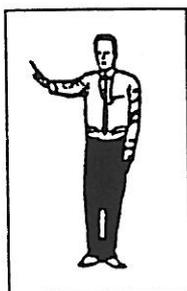
IKKAI  
(1° uscita)



SUZUKETE - HAJIME



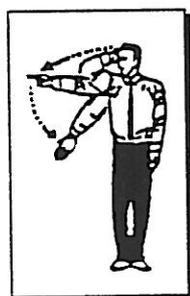
AKA - JOGAI



NIKAI  
(seconda uscita)



SHIRO - WAZAARI



AKA - JOGAI



SANKAI  
(terza uscita)



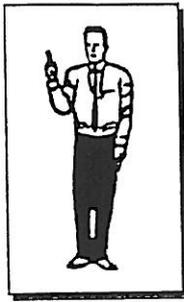
SHIRO - NO KACHI

### Finali Internazionali: SAMBON SHOBU

( 5 minuti effettivi - 6 wazaari o tre ippon )

1° Jogai	Ikkai	Aka - Avvertimento
2° Jogai	Nikai	Aka - Shiro wazaari
3° Jogai	Sankai	Aka - Shiro wazaari
4° Jogai	Yonkai	Aka - Shiro No Kachi

## Mubobi



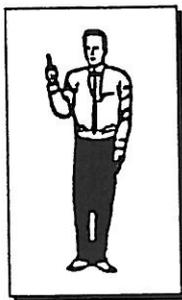
**AKA - MUBOBI**  
( incapacità di difendersi,  
non accetta il combattimento )



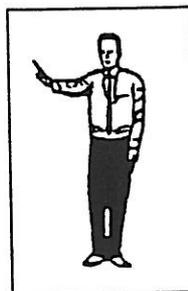
**IKKAI**  
( prima volta )



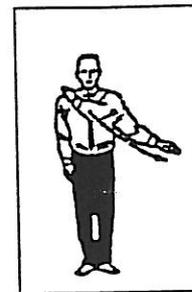
**SUZUKETE - HAJIME**



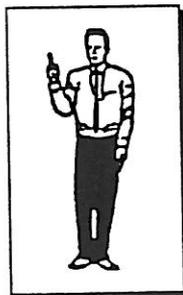
**AKA - MUBOBI**



**NIKAI**  
( seconda volta )



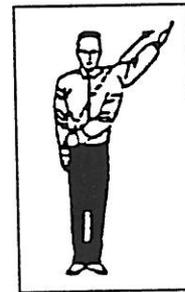
**SHIRO - WAZAARI**



**AKA - MUBOBI**



**SANKAI**  
( terza volta )

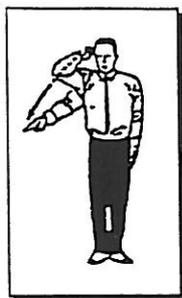


**SHIRO - NO KACHI**

### Finali Internazionali: **SAMBON SHOBU**

( 5 minuti effettivi - 6 wazaari o tre ippon )

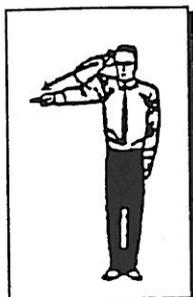
1° Mubobi	Ikkai	Aka	- Avvertimento
2° Mubobi	Nikai	Aka	- Shiro wazaari
3° Mubobi	Sankai	Aka	- Shiro wazaari
4° Mubobi	Yonkai	Aka	- Shiro No Kachi



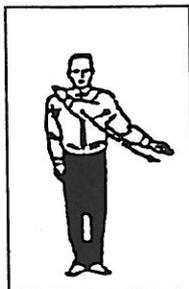
AKA - HANSOKU KEIKOKU  
( tecnica scorretta o pericolosa )



TSUZUKETE - HAJIME



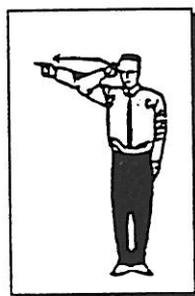
AKA - HANSOKU CHUI  
( seconda volta )



SHIRO - WAZAARI



TSUZUKETE - HAJIME



AKA - HANSOKU  
( terza volta )



SHIKKAKU



SHIRO - NO KACHI

( in questo caso, per il comportamento scorretto, shikkaku è più umiliante )

- (1) **HANSOKU:** se un colpo senza controllo causa la fuoriuscita di sangue, si applica la squalifica immediata
- (2) **HANSOKU:** se il colpo inferto presenta pericolosità, si può applicare un HANSOKU CHUI, con WAZAARI alla parte lesa

**(SI PUO' VINCERE SOLO 2 VOLTE PER HANSOKU)**

**Finali Internazionali: SAMBON SHOBU**

( 5 minuti effettivi - 6 wazaari o tre ippon )

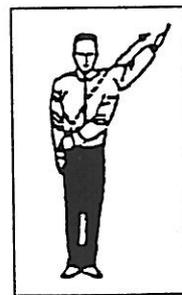
1° Aka - Hansoku	Chukoku	Avvertimento
2° Aka - Hansoku	Keikoku	Shiro - wazaari
3° Aka - Hansoku	Chui	Shiro - wazaari
4° Aka - Hansoku	Shikkaku	Shiro - No Kachi



**YAME - SORE MATE**  
( fine del tempo )



**HANTEI**  
( uscire un passo dal tatami )



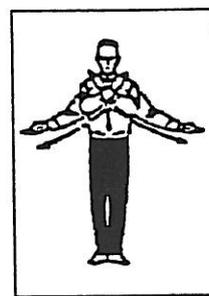
**SHIRO - NO KACHI**  
( rientrare nel tatami )



**YAME - SORE MATE**



**HANTEI**



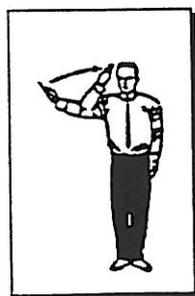
**HIKIWAKE**  
( pareggio )



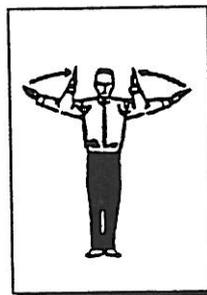
**AKA - KIKEN**  
( manca avversario )



**SHIRO - NO KACHI**



**FUKUSHIN**  
( chiamare un giudice laterale )



**FUKUSHIN SHUGO**  
( chiamare tutti i giudici laterali )

HIKIWAKE → ENCHO SEN (incontro supplementare di due minuti), tutti i WAZAARI, JOGAI, MUBOBI, HANSOKU del precedente incontro saranno conteggiati; se nell'ENCHO SEN permane la parità (HIKIWAKE) si terrà una nuova gara (SAI SHIAI) tutti i punteggi verranno cancellati e la gara verrà considerata come un nuovo incontro

**GERARCHIA:**

1. Commissione Arbitrale
2. Commissario
3. Arbitro
4. Giudice

**TERMINOLOGIA USATA DALL'ARBITRO "SHUSHIN"**

1. AWASETE IPPON	Termine della gara "di 2 Wazaari"	25. SANKAI	Terzo Jogai o Mubobi
2. AKA	Rosso	26. SAI SHIAI	Reincontro
3. AIUCHI	Contemporaneamente	27. SHIRO	Bianco
4. ATO SHIBARAKU	Ultimi 30 secondi	28. SHOMENI	Saluto verso il pubblico
5. CHUI	Ammonizione e Wazaari all'avvers.	29. SHIKKAKU	Squalifica
6. CHUKOKU	Primo avvertimento di Hansoku solo nel Sanbon Shobu	30. SHUSHIN	Arbitro centrale
7. ENCHO SEN	Ancora due (2) minuti	31. SHOBU IPPON	Kumite a squadra
8. EMBUSEN	Punto di partenza	32. SHOBU IPPON HAN	Kumite individuale
9. FUKUSHIN	Giudice di sedia laterale	33. SOREMADE	Termine della gara
10. FUKUSHIN SHUGO	Chiama i Giudici	34. TORIMASEN	Niente di fatto
11. IPPON	2,5 Punti nel Kumite	35. TSUZUKETE	Continuare
12. IKKAI	Primo Jogai o Mubobi	36. UKETERU	Colpito al braccio ecc.
13. JOGAI	Uscita dall'area di competizione	37. WAZAARI	Un (1) punto
14. JIKAN	Ferma il tempo	38. YOWAI	Colpo debole o morbido
15. MAAI	Colpo distante	39. YONKAI	Quarto Jogai o Mubobi solo nel Sanbon Shobu
16. MUBOBI	Mancanza di spirito combattivo	40. YAME	Ferma - Stop
17. MIENAI	Non ho visto	41. KEIKOKU	Avviso
18. MOTO NO ICHI	Ritornare sul posto	42. KIKEN NI YORI	Si ritira dalla gara o non si presenta
19. NAKAE	Invito ad entrare nell'area di competizione		
20. NUKETERU	Colpo uscito fuori		
21. NIKAI	Secondo Jogai o Mubobi		
22. NO KACHI	Vincente		
23. OTAGAI	Saluto fra atleti		
24. REI	Saluto		

**PER LA GESTUALITÀ DELL'ARBITRO E  
DEL GIUDICE, FARE RIFERIMENTO ALLE  
TAVOLE NOMINATE:**

**"REGOLE DELLA COMPETIZIONE"**

## I \* REGOLE PER LA COMPETIZIONE

MODIFICATA DAL CAMP. MONDIALE 2000 ( INDONESIA )

### Articolo 5: ( Arbitro Giudice e Commissario )

1. Una gara di Kumite è seguita dai seguenti Arbitri:  
1 (uno) Arbitro SHUSHIN ( centrale )  
4 (quattro) Giudici FUKUSHIN ( di sedia )  
che sono nominati precedentemente.
2. Una gara di Kata è seguita dai seguenti Arbitri:  
1 (uno) Arbitro SHUSHIN ( centrale )  
6 (sei) o 4 (quattro) Giudici FUKUSHIN ( di sedia )  
che sono nominati precedentemente.
3. Per poter superpresiedere la competizione, è designato un Commissario.  
Nella gara di Kata, il Commissario può essere sostituito dall'Arbitro Shushin

### Articolo 6: ( Comportamento di gara in Kumite )

1. L'arbitro ( SHUSHIN ) dichiara l'inizio del combattimento annunciando " SHOBU IPPON HAN - HAJIME ", senza nessun gesto.
2. L'Arbitro ( SHUSHIN ) dichiara la fine del combattimento annunciando "SORE MADE". I contendenti devono immediatamente arrestare il combattimento e ritornare sulla posizione loro assegnata ad attendere la decisione arbitrale.  
All'Arbitro centrale è riservato tutto il potere concernente l'andamento della gara e due bandierine (punti) a differenza dei Giudici di sedia che hanno un solo punto.

### Articolo 7:

#### ( Durata della gara di Kumite e valore dei punteggi )

1. Di regola la durata di un combattimento di Kumite è di 2 (due) minuti effettivi.
2. Un prolungamento della gara in caso di parità è dato da " ENCHO - SEN " 2 (due) minuti per una sola volta.  
Durante l'ENCHO - SEN, vengono sommati i Wazaari e le penalità dell'incontro precedente.
3. Se il risultato dopo un prolungamento è ancora pari, la ripetizione della gara ( SAI - SHIAI ) è data per altri due (2) minuti, come un nuovo incontro.  
Giudicando quest'ultima ripetizione dovrà essere compiuto dall'Arbitro e dai Giudici, ogni possibile sforzo per stabilire il vincitore, per decisione Arbitrale o per generale consenso dei Giudici.
4. Il tempo assegnato ad ogni combattimento "2 (due) minuti" inizia con la dichiarazione di "SHOBU IPPON HAN - HAJIME", o "SHOBU IPPON - HAJIME" dell' Arbitro, escludendo ogni pausa effettuata durante il combattimento stesso.  
**L'IPPON vale due punti e mezzo in qualsiasi competizione.**  
in caso di pareggio, durante l'ENCHO SEN o SAI SHIAI, vince l'IPPON anche senza precedenti Wazaari (come Ippon Shobu).

### Articolo 8: ( Decisioni nel Kumite )

1. Una decisione di vittoria è presa per ogni contendente tenendo conto solo degli IPPON e dei WAZAARI in cui i contendenti sono incorsi.  
Ritiri dalla gara per contusioni ed altri motivi non imputabili ai contendenti stessi, determinano una perdita per abbandono.
2. Gli attacchi devono essere controllati e limitati alle aree seguenti:
  - (a) Testa
  - (b) Collo
  - (c) Torace
  - (d) Addome
  - (e) Schiena

### Articolo 9: ( Criteri per determinare un IPPON nel Kumite )

1. Un IPPON è assegnato quando una tecnica è accuratamente ed effettivamente eseguita nelle aree designate dell'avversario, il quale non accenna difesa.  
L'esecuzione di una tecnica portata contemporaneamente alla chiamata di fine gara è considerata valida.

## S.K.I. - I.



### Regolamento da adottare nelle gare di Kata e Kumite

#### **KATA: Eliminatorie a bandierine**

#### **( Decisioni a bandierine nei Kata )**

1. Nel KO - AKU (rosso contro bianco), l'Arbitro centrale richiede le decisioni dei soli giudici di sedia, valuta le proprie considerando che valgono un solo punto, e, dopo aver fatto abbassare le bandierine, emette il giudizio dichiarando il vincente.
2. L'Arbitro, giudica i segni di PARI come valutazione (**affermazione**), da considerare come la bandierina bianca o rossa.

**ESEMPIO:** due bandierine rosse - due bandierine pari il risultato è **PARI o ROSSO** praticamente per dare una vittoria si devono avere tre pareri dello stesso colore **BIANCO o ROSSO** compreso la valutazione dell'Arbitro centrale che associa la sua bandierina (1 punto) dopo l'hantei. Tutte le altre situazioni sono di pareggio.

3. Nel metodo a punti, il punteggio più alto ed il più basso vengono scartati dal totale indicato dai 5 Giudici/Arbitro, i rimanenti tre risultati addizionati, daranno il totale raggiunto dal concorrente. In caso di pareggio si valuta il punteggio più alto dei tre risultati rimanenti se è ancora pari dovranno ripetere il Kata.
4. Quando un solo giudice agita la bandierina o richiama l'Arbitro centrale per far notare un errore di un contendente, verrà chiamato ( lui solo ) a cospetto del centrale ed il centrale deciderà se è il caso di radunare gli altri giudici di sedia.

#### **HAN SHOBU IPPON: Tre wazaari /un ippon e un wazaari**

#### **( Tempi da rispettare nella gara di Kumite e valore dei punteggi a bandierine )**

1. Di regola la durata di un combattimento di Kumite è di 2 (due) minuti effettivi.
2. Un prolungamento della gara in caso di pareggio è dato da " ENCHO - SEN " 2 (due) minuti per una sola volta.  
Durante l'ENCHO - SEN, vengono sommati i Wazaari e le penalità dell'incontro precedente. Il parere dell'Arbitro centrale vale due punti
3. Se il risultato dopo un prolungamento è ancora pari, la ripetizione della gara ( SAI - SHIAI ) è data per altri due (2) minuti, come **NUOVO INCONTRO**.  
Giudicando quest'ultima ripetizione dovrà essere compiuto dall'Arbitro e dai Giudici, ogni possibile sforzo per stabilire il vincitore, per decisione Arbitrale o per generale consenso dei Giudici. In questo caso, come da regola:  
**NON SI DEVE DARE PAREGGIO,**  
questo vale sia per l'Arbitro centrale che per i giudici di sedia  
l'Arbitro centrale solo nel verdetto del SAI SHIAI vale un punto