



Federazione Ticinese Karate-Do

Regolamento di gara e arbitraggio

Federazione Ticinese Karate-do (FTK)

Cambiamenti regolamento

Adottato: 08 settembre 2012

Modifica:

Indice

Capitolo 1: L'area di gara per la competizione di Kumite	1
Capitolo 2: Abbigliamento ufficiale	3
Capitolo 3: Organizzazione della competizione di Karate	5
Capitolo 4: Giuria arbitrale	6
Capitolo 5: Durata del combattimento	7
Capitolo 6: Punteggio	8
Capitolo 7: Criteri per la decisione	10
Capitolo 8: Comportamenti proibiti	12
Capitolo 9: Penalità	13
Capitolo 10: Infortuni e incidenti durante una competizione	14
Capitolo 11: Proteste ufficiali	15
Capitolo 12: Poteri e doveri	16
Consiglio degli arbitri	16
Controllori dell'area di gara	16
Arbitro centrale (Shushin)	16
Arbitro o Giudice di sedia (Fukushin)	17
Arbitrator / Supervisore Arbitrale (KANSA)	17
Supervisore dei punti	17
Capitolo 13: Avvio, sospensione e fine di un combattimento	18
Capitolo 14: Modifiche	20

Capitolo 15: Area di gara per le competizioni di KATA	21
Capitolo 16: Abbigliamento ufficiale	22
Capitolo 17: Organizzazione di una gara di KATA	23
Capitolo 18: Giuria arbitrale	24
Capitolo 19: Valutazione	25
Capitolo 20: Criteri di decisione	26
Capitolo 21: Operazioni di gara	28
Gare a sistema KO-HAKU	28
Sistema dei punti	28
Sistema della somma dei punti nel Kata a squadre	29
Appendice: Terminologia di gara	31

Capitolo 1 : L'area di gara per la competizione di Kumite

1. L'area di combattimento (Tatami) deve essere piana e priva di ostacoli.
2. L'area di combattimento deve essere un quadrato, con i lati di 8 metri (misurati dall'esterno) con un'aggiunta di almeno 1 metro su tutti i lati come area di sicurezza.
3. Deve essere tracciata una linea di mezzo metro, posta parallelamente a due metri dal bordo dell'area di gara, per segnalare la posizione dell'arbitro centrale (Shushin) per l'avvio del combattimento (Hajime).
4. Devono essere tracciate due linee parallele lunghe 1 metro ciascuna, poste specularmente ognuna a due metri dal centro dell'area di competizione, una a destra e una a sinistra rispetto alla linea dell'arbitro centrale (Shushin) per segnalare la posizione degli atleti che gareggiano.
5. Gli arbitri (Fukushin) siedono nell'area di sicurezza ai quattro angoli dell'area di gara.
6. Il Kansa (supervisore arbitrale) siede fuori dell'area di sicurezza, dietro e alla destra o alla sinistra dell'arbitro centrale (Shushin).
7. Il supervisore dei punti (se previsto) siede al tavolo ufficiale dell'arbitraggio, fra il segnapunti ed il segnatempo.
8. Attorno all'area di gara, a un metro fuori dal perimetro di sicurezza, può sostare il coach.
9. Il Coach deve stare dal lato dell'atleta in gara. È consentito un solo coach e nessun altro può intervenire o sostare attorno al perimetro di gara.
10. L'arbitro centrale (Shushin) può allontanare chiunque non ammesso dal regolamento.
11. Gli atleti non possono sostare intorno al perimetro di gara ma nell'area a loro assegnata. Soltanto per gli atleti che gareggiano nello stesso turno, è permesso stare seduti in modo corretto vicino al perimetro di gara, ma lontano almeno due metri dall'area di sicurezza e alle spalle dei coach, senza creare confusione e senza parlare, poiché un comportamento scorretto può danneggiare lo svolgimento della gara impedendo agli atleti di sentire gli avvertimenti e gli ordini dell'arbitro centrale.
12. Il coach deve indossare la tuta o la giacca distintiva della nazione o del club di appartenenza e può suggerire e incitare l'atleta in gara mantenendo un comportamento corretto secondo l'etica del karate-do. Può eventualmente sollevare reclamo al tavolo della giuria soltanto sulla corretta applicazione del presente regolamento o sulle valutazioni se ritenute errate. Avute le spiegazioni del suo reclamo non potrà opporsi al giudizio degli arbitri e dovrà accettare la decisione. Qualunque atteggiamento offensivo nei confronti degli arbitri o degli atleti in gara, verrà punito con l'espulsione del coach da tutte le competizioni successive e dalla manifestazione stessa.

Federazione Ticinese Karate-Do

13. Non ci devono essere cartelloni pubblicitari, pareti, colonne o altro materiale entro un metro oltre il perimetro dell'area di sicurezza.
14. Se vengono usati materassini questi non dovrebbero scivolare al contatto della superficie del pavimento e devono avere un basso coefficiente di frizione sulla superficie. Non devono essere spessi come i materassini di judo, dato che impediscono i movimenti del karate. L'arbitro centrale (Shushin) deve assicurarsi che questi materassini non si stacchino durante le competizioni, poiché le aperture sono causa di ferimenti degli atleti e costituiscono un rischio.

Capitolo 2: Abbigliamento ufficiale

1. Gli atleti e i loro coaches devono indossare l'uniforme ufficiale come qui definito (Karategi o tuta ginnica con le insegne della Nazionale o del club di appartenenza).
2. Il "Consiglio" degli Arbitri può radiare chiunque non rispetti questo regolamento.
3. Arbitri e giudici devono indossare la divisa ufficiale decisa dal "Consiglio" arbitrale. Questa divisa deve essere indossata in tutte le competizioni e i corsi.
4. La divisa ufficiale deve essere:
 - Una giacca blu marine
 - Camicia bianca con maniche lunghe
 - Cravatta ufficiale indossata senza fermacravatta
 - Pantaloni grigio senza risvolti
5. Gli arbitri e giudici donna possono indossare ferma capelli
6. Gli atleti devono indossare un karategi bianco senza marchi, senza nastri, scudetti o targhette varie (soprattutto metalliche). Può essere indossato solo l'emblema FTK e/o l'emblema della propria federazione di appartenenza. Questo deve essere sulla parte sinistra della giacca all'altezza del petto. Sul GI può essere mostrata solo la marca del karategi. Questa deve essere posizionata in punti normalmente accettati, per esempio in fondo a destra sulla giacca del GI o all'altezza della cintola dei pantaloni. In aggiunta, un numero identificativo, fornito dall'organizzazione dovrebbe essere indossato sul retro della giacca. Un atleta può indossare una cintura rossa o un laccio rosso insieme alla propria cintura, quando ci sono due contendenti che gareggiano allo stesso tempo.
7. Senza essere in contraddizione con il paragrafo precedente, la Commissione esecutiva può autorizzare l'esibizione di segni speciali o marche di sponsor approvati che non siano vistosi e/o poco consoni all'etica del karate-do.
8. La giacca, quando è stretta attorno alla vita dalla cintura, deve essere lunga tanto da coprire i fianchi, ma non deve essere più di tre quarti lunga fra il fianco ed il ginocchio. Le atlete donne possono indossare una maglietta bianca sotto la giacca del karategi.
9. La lunghezza minima delle maniche della giacca non deve essere più lunga della linea del polso e non deve essere più corta della metà dell'avambraccio. Le maniche della giacca non possono essere arrotolate.
10. I pantaloni devono essere lunghi sufficientemente da coprire almeno due terzi della tibia e non possono essere arrotolati.

Federazione Ticinese Karate-Do

11. Gli atleti devono tenere i loro capelli puliti e tagliati ad una lunghezza tale da non impedire il regolare svolgimento dell'incontro. Non sono ammessi HACHIMAKI (nastri/fasce per capelli). L'arbitro dovrebbe tener conto di atleti con capelli troppo lunghi e/o non puliti, il Consiglio arbitrale può allontanare l'atleta dalla competizione.
12. Nel KUMITE sono proibiti i capelli sciolti, e lo stesso i fermagli per capelli.
13. Nel KATA è permesso un discreto ferma capelli. Per le donne è ammesso un ferma capelli elastico o in stoffa purché sia discreto e di dimensioni ridotte, finalizzato esclusivamente a fermare i capelli
14. Non sono ammessi copricapi, veli, foulard o quant'altro copra il viso e il collo anche parzialmente. Pur nel rispetto delle motivazioni e tradizioni religiose di tutti i partecipanti, in questa competizione si richiama il rispetto per l'etica del karate-do che prevede l'uguaglianza di abbigliamento e comportamento fra tutti gli atleti ed esula dalle diverse appartenenze religiose, etniche o sociali.
15. Gli atleti devono avere le unghie corte e non devono indossare anelli o oggetti metallici che potrebbero danneggiare il loro avversario. L'uso di apparecchio metallico può essere approvato dall'arbitro e dal medico ufficiale e gli atleti accettano la piena responsabilità per qualsiasi incidente.
16. Nel kumite tutti gli atleti devono indossare i guantini ufficiali approvati dalla FTK
17. L'uso del paradenti è facoltativo ma l'atleta si assume la responsabilità per eventuali incidenti.
18. E' permesso il para-inguine, mentre è proibito il para-tibia.
19. Sono proibiti gli occhiali. Possono essere indossate lenti a contatto morbide a rischio dell'atleta
20. E' proibito indossare abbigliamento o equipaggiamento non autorizzato.
21. Le donne possono indossare protezioni aggiuntive, autorizzate, come il para-seno.
22. Tutto l'equipaggiamento protettivo deve essere autorizzato dalla FTK
23. L'arbitro, su suggerimento del medico ufficiale, può approvare l'uso di bende, imbottiture o sostegni causa di un precedente ferimento.
24. Se un atleta giunge nell'area di competizione vestito nella maniera inopportuna e non conforme con il presente regolamento, non sarà immediatamente squalificato, ma avrà un minuto di tempo per rimediare alle inosservanze del regolamento ed adeguarsi a quanto prescritto.

Capitolo 3: Organizzazione della competizione di Karate

1. Un torneo di Karate può comprendere competizioni di kumite e/o kata. La competizione di kumite può essere inoltre divisa in kumite a squadra (IPPON SHOBU) e kumite individuale (IPPON-HAN SHOBU o IPPON SHOBU). La competizione individuale può essere inoltre divisa in categoria di peso e/o categorie open. La divisione del peso è articolata infine in più categorie.
2. Alla Commissione tecnica spetterà in gara specificare il tipo di kumite.
3. Nessun atleta può essere sostituito da un altro in una gara individuale.
4. L'atleta singolo o la squadra che non si presenta quando chiamato riceverà il KIKEN (rinuncia al diritto di gareggiare) da quella categoria.
5. Nelle competizioni a squadra, ciascun team deve avere un numero dispari di atleti. La squadra maschile comprende sette atleti, con cinque che competono a turno. La squadra femminile comprende quattro membri con tre atlete che gareggiano a turno. La squadra maschile deve avere un minimo di cinque atleti per iniziare il primo combattimento, essi possono continuare nei successivi combattimenti con quattro o tre membri se i membri della squadra non sono in grado di continuare a combattere. Le squadre femminili devono avere tre membri che iniziano il primo combattimento, esse possono continuare nei successivi combattimenti con due membri se un membro della squadra non è in grado di continuare a combattere. I combattenti sono tutti membri della squadra. Non ci sono riserve fisse. Prima di ciascun combattimento, un rappresentante per squadra deve consegnare al tavolo di giuria una scheda ufficiale che definisca il nome e l'ordine di combattimento dei membri della squadra. Il loro ordine di combattimento può essere cambiato per ciascun round, avendo provveduto a notificare prima il nuovo ordine, ma una volta notificato, non può essere cambiato fino alla fine di quello stesso round. Una squadra sarà squalificata se qualcuno dei suoi membri o il suo coach cambiano la composizione della squadra o l'ordine di combattimento senza aver notificato il cambio prima del round.

Capitolo 4: Giuria arbitrale

1. In ogni competizione la giuria arbitrale dovrebbe consistere in un arbitro centrale (SHUSHIN), quattro giudici o arbitri di sedia (FUKUSHIN), e un arbitrator (KANSA).
2. In aggiunta, per facilitare le operazioni di gara dovrebbero essere nominati un buon numero di segnatempo, annunciatori, segnapunti e supervisore del punteggio.
3. All'inizio di una competizione di Kumite, l'arbitro centrale (Shushin) sta in piedi sul margine esterno dell'area di competizione. Alla destra e alla sinistra dell'arbitro centrale si trovano i giudici (Fukushin). Alla sinistra dell'arbitro centrale stanno i giudici numeri 1 e 2, e sulla sua destra stanno i giudici numeri 3 e 4.
4. Dopo il normale scambio degli inchini fra i contendenti e il corpo arbitrale, l'arbitro (Shushin) fa un passo indietro, i giudici (Fukushin) e l'arbitrator (Kansa) si girano indietro, ed insieme fanno l'inchino. Successivamente ognuno prende la propria posizione.
5. Al momento del cambio dell'intero corpo arbitrale, gli ufficiali che stanno per uscire fanno un passo avanti, girano attorno e si pongono di fronte al gruppo entrante. Si fanno il saluto l'un l'altro, sul comando dell'arbitro centrale entrante e in una linea (rivolti nella stessa direzione) lasciano l'area di gara. Quando cambia un solo giudice, il giudice entrante si dirige verso il giudice uscente, si fanno il saluto l'un l'altro e cambiano posizione.

Capitolo 5: Durata del combattimento

1. La durata del combattimento di kumite è definita in due minuti effettivi per tutte le categorie, maschile, femminile, seniores e veterani (sia individuale che a squadra). Solo per il kumite individuale maschile senior, il match finale è portato a 5 minuti e 6 Wazari (Sanbon-Shobu).
2. Il conteggio del tempo del combattimento inizia quando l'arbitro dà il segnale di partenza, e si ferma tutte le volte che l'arbitro dichiara lo Yame.
3. Colui che tiene il tempo deve dare un segnale chiaro con un colpo di gong o cicalino, per indicare 30 secondi dalla fine e con due colpi di gong o cicalino per indicare la fine del combattimento.

Capitolo 6: Punteggio

1. I punti sono i seguenti:
 - a) Ippon (2 Wazari)
 - b) Wazari
2. Un Ippon è assegnato quando una tecnica è eseguita secondo i seguenti criteri:
 - a) Buona forma
 - b) Atteggiamento sportivo
 - c) Applicazione potente
 - d) Corretta impostazione, consapevolezza e determinazione (Zanshin)
 - e) Tempo di reazione e corretta distanza e angolazione
3. Un IPPON può essere assegnato nei seguenti, casi nonostante l'esecuzione della tecnica possa non essere pienamente efficace:
 - a) Un contendente attacca avendo eseguito un DE-AI sull'attacco dell'avversario
 - b) Un attacco simultaneo eseguito in modo da far perdere l'equilibrio all'avversario
 - c) Un'efficiente esecuzione di tecniche come tsuki e/o keri, spazzata (Nage)
 - d) Un attacco eseguito verso l'avversario che è in uno stato di perdita di spirito combattivo (MUBOBI)
4. Gli attacchi sono limitati alle aree di testa, viso, collo, petto, addome e dorso
5. Una tecnica efficace realizzata allo stesso tempo in cui è stato dato il segnale di fine combattimento è considerata valida. Una tecnica anche se efficace, realizzata dopo un ordine di sospensione o che non si ferma dopo lo stop del combattimento, non deve essere assegnata e dovrebbe risultare come una penalità imposta al contendente.
6. Nessuna tecnica, anche se realizzata correttamente, sarà segnata se viene realizzata quando due contendenti si trovano fuori dell'area di gara. Comunque, se uno dei combattenti realizza una tecnica efficace mentre si trova ancora dentro l'area di competizione e prima che l'arbitro decreti lo YAME, quella tecnica sarà segnata.
7. Colpi simultanei, tecniche efficaci eseguite da entrambi i contendenti (AIUCHI) non devono essere segnati
8. E' ammesso afferrare l'avversario per atterrarlo solo se nel corso del combattimento i due contendenti si trovano corpo a corpo e viene usata una sola tecnica che sorprende l'avversario e lo proietta a terra, purché venga conclusa subito con una genuina tecnica di karate.
9. Per ragioni di sicurezza, i colpi alla testa, al viso, al collo, devono essere sempre controllati; non è permesso trattenere l'avversario né trattenere il karategi per portare una tecnica; non è permesso lanciarsi pericolosamente verso l'avversario

Federazione Ticinese Karate-Do

senza controllo e senza rispettare la forma e l'etica del kumite; non è permesso dire parole, fare gesti o espressioni per provocare l'avversario. Questi atteggiamenti sono proibiti e incorrono in avvertimenti o penalità. Eccezione sono le spazzate di gamba tipiche del Karate, che non richiedono che l'avversario sia tenuto mentre viene eseguita la spazzata, come DEASHI-BARAI, KOUCHI GARI, KANI- BASAMI ecc ... Dopo che è stata eseguita la spazzata o l'atterramento l'arbitro concederà all'atleta 2 o 3 secondi per tentare di mettere la tecnica da punto.

10. Una tecnica con "buona forma" si dice che abbia le caratteristiche che conferiscono una probabile efficacia entro il quadro del concetto di Karate tradizionale.
11. L'atteggiamento sportivo è una componente di buona forma e rimanda ad un atteggiamento non malizioso di grande concentrazione evidente durante la realizzazione delle tecniche da punteggio.
12. Vigorosa Applicazione definisce la potenza e la velocità della tecnica tangibile che permetterà di avere successo.
13. Consapevolezza (ZANSHIN) è quel criterio molto spesso non considerato quando si valuta un punto. È lo stato di un impegno continuato in cui l'atleta mantiene una totale concentrazione, osservazione, e consapevolezza della potenzialità del contrattacco dell'avversario. Non gira la testa indietro durante l'esecuzione della tecnica e rimane rivolto verso l'avversario anche dopo l'attacco.
14. Buon tempo significa eseguire una tecnica nel momento in cui questa ha il massimo del suo potenziale effetto
15. Una corretta distanza allo stesso modo significa eseguire una tecnica alla distanza precisa quando essa ha il suo massimo effetto potenziale. Perciò se la tecnica è eseguita su un avversario che si sta muovendo rapidamente indietro, il potenziale effetto di essa si riduce
16. Le tecniche che colpiscono sotto la cintura, potrebbero essere assegnate, purché sopra la zona pubica. Collo e gola sono considerati zone valide. Non è permesso nessun contatto alla gola o al viso, comunque si può assegnare un punto su una tecnica eseguita appropriatamente controllata anche se tocca leggermente senza produrre danno. Se dal contatto al viso, naso, bocca, esce sangue, l'atleta deve essere subito squalificato.
17. Una tecnica, che colpisce alle scapole, può essere assegnata. La parte delle spalle che non è da considerare da punto, è la giuntura della parte alta dell'osso del braccio con la scapola e la clavicola
18. La campana segna tempo indica la fine della possibilità di assegnare punti in quell'incontro, anche quando l'Arbitro inavvertitamente potrebbe non aver dato l'alt. Quando la campana suona non significa che non debbano essere assegnate penalità. Le penalità possono essere imposte dal gruppo dei giudici sul punto dove gli avversari lasciano l'area dopo la conclusione di un attacco. Penalità possono essere imposte dopo, ma solo dopo il consiglio degli arbitri.
19. Aiuchi sono rari. Non solo due tecniche devono essere eseguite simultaneamente, ma l'attacco deve avere tecniche valide, ciascuna con buona forma. Il giudice non deve chiudere come Aiuchi, una situazione ove solo uno degli attacchi simultanei è da punto. Questo non è Aiuchi

Capitolo 7: Criteri per la decisione

1. In un incontro individuale, se c'è un pareggio, si può combattere con un prolungamento dell'incontro di non oltre due minuti (Enchosen). Un Enchosen è un'estensione del combattimento e tutti i punti, penalità e avvertimenti assegnati nel combattimento iniziale sono riportati dietro.
2. Alla fine di un prolungamento (Enchosen), si può determinare il vincitore per il numero più alto di punti. Se ci troviamo nuovamente di fronte ad un pareggio, si procederà a un nuovo combattimento (Sai-Shiai). Niente del precedente combattimento viene portato dietro. Se nel combattimento nessuno dei due atleti guadagna un punto, o il punteggio è pari, alla fine dello Sai-Shiai, la decisione sarà determinata dal voto finale del gruppo arbitrale (Hantei). È obbligatoria una decisione in favore di uno o dell'altro atleta. La decisione è presa sulla base delle seguenti condizioni:
 - a) L'attitudine, lo spirito di combattimento e la forza dimostrata dai contendenti
 - b) La superiorità dell'attacco e delle tecniche mostrate
 - c) Chi dei contendenti ha avuto più iniziativa
3. Nel combattimento a squadra, non ci sarà estensione del tempo (Enchosen), nel caso di pareggio.
4. La squadra vincitrice è quella che ha più vittorie. Le due squadre potrebbero ottenere lo stesso numero di vittorie; in quel caso fanno stato le seguenti indicazioni:
 - a) La squadra vincitrice dovrebbe essere quella con il maggior numero di Ippon. Tutte le vittorie ottenute per mezzo di un contendente Hansoko-make o Shikkaku-make saranno contate come Ippon Kachi. Un Ippon Kachi avrà priorità fra un Ippon Kachi ottenuto con due Wazari Kachi. Le squadre potrebbero avere lo stesso numero di IPPON
 - b) La squadra vincitrice dovrebbe essere quella con il più alto numero di Wazari cumulati, solo di combattimenti vincenti.
 - c) Esempio:

Shiro	Aka (vittoria)	Shiro	Aka (vittoria)
ww	w	w	i
w	ww	ww	-
w	-	w	w
-	w	-	
w	ww	-	w

Federazione Ticinese Karate-Do

- d) Se il punteggio è uguale, ciascuna squadra dovrebbe scegliere 1 combattente per combattere nuovamente.. La squadra vincente dovrebbe essere decisa da chi vince quel combattimento.
 - e) Se quel combattimento finisse in pareggio, allora si dovrebbe combattere per Enchosen con tutti i punti ottenuti per ciascun combattimento.
5. Quando la decisione di un combattimento viene determinata dal voto (Hantei), l'Arbitro Centrale (Shushin) si recherà verso il perimetro dell'area di gara e chiamerà l'Hantei, seguito da due colpetti di fischietto. I giudici indicheranno le loro opinioni attraverso le bandierine e l'arbitro darà un breve segnale col fischietto e poi ritorna alla sua posizione e annuncia la decisione.
6. Nel caso in cui si verifichi un pareggio, l'arbitro centrale annuncerà un pareggio (Hikiwake) e inizia l'Enchosen se applicabile.
7. Solo per le gare di kumite e solo nel corso del combattimento, il giudizio dell'arbitro centrale (Shushin) vale 2 punti, in considerazione della elevata esperienza e della migliore posizione sul tatami per vedere e valutare le tecniche. Il giudizio degli arbitri di sedia (Fukushin) vale sempre 1 punto. Ciò al fine di dirimere eventuali controversie nelle decisioni arbitrali. Si ritiene però opportuno che il Shushin non abusi di tale facoltà e si rimetta sempre al giudizio degli arbitri di sedia (Fukushin). Nel caso si trovasse nella necessità di dover decidere applicando i 2 punti che possono determinare l'esito di un combattimento, dovrà consultare il Kansa prima di decidere. Ogni abuso comporterà la sostituzione dell'arbitro (Shushin), così come ogni palese favoritismo nei giudizi degli arbitri di sedia (Fukushin) comporteranno la loro sostituzione. Ciò nello spirito e nell'etica del Karate-do dove l'onore e il rispetto sono valori più alti di qualunque vittoria o sconfitta. (Solo il rispetto per gli altri può portare al rispetto di noi stessi)

Capitolo 8: Comportamenti proibiti

1. Tecniche che arrecano un contatto eccessivo, con attenzione al punto dell'area attaccata
2. Tecniche che comportano un contatto non controllato alla gola o al viso
3. Attacchi a braccia o gambe, inguine, giunture o collo del piede
4. Attacchi sul volto o tecniche a mano aperta
5. Tecniche pericolose o proibite, che potrebbero causare danneggiamento
6. Ripetute uscite dall'area di competizione Jogai
7. Combattimento sfuggente inteso come per impedire all'avversario di portare la propria tecnica da punto o girare le spalle all'avversario (Mubobi)
8. Afferrare e tentare di gettare a terra, senza prima fare un attacco genuino, eccetto quando l'avversario ha cercato di afferrare o gettare a terra per primo, e tentare tecniche dove il punto centrale è sopra il livello dell'anca
9. Prese non necessarie, lotta, cadute, senza aver tentato una presa di caduta
10. Tecniche, che per la loro natura, non possono essere controllate per la sicurezza dell'avversario e il pericolo dell'attacco non controllato, sia che siano a terra o no.
11. Attacchi con la testa, ginocchia o gomiti
12. Prese o offese esagerate
13. Parlare, provocare l'avversario, mancanza di rispetto nei confronti dell'arbitro, scortesie verso i giudici, o altre mancanze di etichetta. In caso di una competizione a squadra, se un componente si trova in una delle condizioni sopra esposte per cui risulti in Shikkaku, la squadra sarà squalificata

Capitolo 9: Penalità

1. Avvertimento (CHUKOKU)
2. Solo per Sanbon Shobu. Può essere imposto per un'infrazione minore concomitante, o in prima istanza per una infrazione minore.
3. Richiamo (KEIKOKU)
4. Per infrazioni minori dove è stato precedentemente dato lo Chukoku in quel combattimento, anche se può essere imposto direttamente per una seria infrazione o in Ippon shobu, che però non merita Hasoku-chui o Hansoku.
5. Ammonimento (HANSOKU-CHUI)
6. Solitamente si impone questa penalità per un'infrazione per la quale è già stato dato un KEIKOKU nello stesso combattimento, ma può essere assegnata direttamente per una seria infrazione che però non merita HANSOKU. L'HANSOKU-CHUI determina l'assegnazione di un WAZAARI all'avversario.
7. Ammonimento grave (HANSOKU)
8. Questa penalità si impone a seguito di un'infrazione molto seria o quando è già stato dato l'HANSOKU-CHUI. Questa determina la squalifica dell'atleta. L'atleta offeso riceverà un IPPON-GACHI in più.
9. Squalifica (SHIKKAKU)
10. E' la squalifica da quel torneo, competizione, o gara. Per definire il limite dello SHIKKAKU, si deve riunire il Consiglio degli Arbitri. Si può invocare lo SHIKKAKU quando un atleta non obbedisce all'ordine dell'arbitro, agisce in maniera maligna o commette un'azione che danneggia il prestigio e l'onore del Karate-Do, o quando commette azioni che violano le regole e lo spirito del torneo. Se un membro della squadra riceve uno SHIKKAKU, l'avversario riceverà un IPPON-GACHI in più.
11. Una penalità può essere direttamente imposta per un'infrazione delle regole, ma una volta data, il ripetersi di quel tipo di infrazione deve essere accompagnato da un aumento della penalità imposta. Non è possibile, per esempio, dare un avvertimento o una penalità per eccessivo contatto e poi dare un altro avvertimento per una seconda volta
12. Uno SHIKKAKU può essere imposto direttamente, senza avvertimenti o cose del genere. Non è necessario che l'atleta faccia qualcosa per meritarsi questa penalità, è sufficiente che il suo coach o un membro della squadra che non sta combattendo si comporti in modo tale da violare il prestigio e l'onore del Karate-do. Se l'arbitro crede che un atleta abbia agito in maniera scorretta, anche se non sono state apportate offese di tipo fisico, la penalità corretta è SHIKKAKU e non HANSOKU. Si deve fare un annuncio pubblico di SHIKKAKU

Capitolo 10: Infortuni e incidenti durante una competizione

1. KIKEN o perdita per confisca se data per decisione, quando un atleta omette di presentarsi quando chiamato, è incapace di continuare, abbandona il combattimento, o è ritirato su ordine dell'arbitro. Le basi per un abbandono potrebbero includere una ferita non imputabile all'azione dell'avversario.
2. Se due avversari si feriscono l'un l'altro, o sono sofferenti per le ferite riportate nel precedente combattimento, e sono dichiarati dal medico del torneo impossibilitati continuare, il combattimento è assegnato all'atleta che ha accumulato più punti. Se il punteggio è uguale, allora sarà il voto degli arbitri (HANTEI).
3. Un atleta ferito che è stato dichiarato dal medico di gara non idoneo a combattere, non può combattere ancora in quella competizione.
4. Un atleta ferito che vince il combattimento attraverso la squalifica dovuta a una ferita, non può combattere ancora in quella competizione, senza il permesso del medico, se è ferito, egli potrebbe vincere un secondo combattimento per squalifica, ma è immediatamente ritirato dalle altre competizioni di kumite in quel torneo.
5. Quando un atleta è ferito, l'arbitro deve immediatamente bloccare il combattimento e chiamare un dottore. Solo il dottore è autorizzato a diagnosticare e a curare la ferita.
6. Quando il medico dichiara l'atleta non in grado di combattere, deve essere fatta una registrazione sulla monitoring card degli atleti. L'entità dell'idoneità deve essere resa chiara agli altri arbitri.
7. L'arbitro dovrebbe chiamare il medico quando un atleta è ferito e necessita di trattamento medici.
8. In un combattimento a squadre, se un membro della squadra dovesse ricevere un KIKEN, l'altro dovrebbe ricevere un ulteriore IPPON-GACHI.

Capitolo 11 : Proteste ufficiali

1. Nessuno dovrebbe contestare un giudizio al Consiglio arbitrale
2. Se una procedura arbitrale appare contravvenire al regolamento, il presidente della Federazione o della rappresentativa ufficiale della squadra o dell'atleta, è l'unica persona a cui è permesso di fare una protesta per l'arbitraggio. La giuria di appello è compresa dalla commissione del torneo, e il Consiglio degli Arbitri rivedrà le circostanze che hanno portato alla decisione di protesta.

Capitolo 12: Poteri e doveri

Consiglio degli arbitri

1. Garantire la corretta preparazione per ciascun torneo in collaborazione con il comitato organizzatore, con attenzione alla predisposizione dell'area da combattimento, la preparazione e l'impiego di tutto l'equipaggiamento e le necessarie facilitazioni, le operazioni e supervisione di gara, sicurezza, ecc ...
2. Nominare e organizzare i controllori di gara alle loro rispettive aree, nominare l'Arbitro centrale e agire secondo le indicazioni così come richiesto dal report dei controllori di area di gara.
3. Supervisionare e coordinare ogni azione dell'arbitraggio ufficiale.
4. Nominare il sostituto ufficiale dove questo sia richiesto.
5. Valutare il giudizio finale su argomenti di natura tecnica che possono insorgere durante un incontro di gara e per il quale non ci sono indicazioni sul regolamento.

Controllori dell'area di gara

6. Delegare, nominare e supervisionare Arbitri e Giudici di gara, per tutte le gare nell'area sotto il loro controllo.
7. Supervisionare il comportamento dell'arbitro e del giudice di gara nella loro area, e assicurare che i nominati siano capaci del compito loro affidato.
8. Organizzare gli arbitri ad arrestare la gara quando l'Arbitro Centrale segnala una contravvenzione del regolamento di gara.

Arbitro centrale (Shushin)

9. Condurre gare, compreso l'annuncio dell'avvio, la sospensione, e la fine della gara stessa, e assegnare i punti.
10. Spiegare al controllore dell'area di gara, ai Giudici di sedia (Fukushin), o alla Giuria, se necessario, le basi per poter formulare giudizi.
11. Impartire penalità e avvertimenti, prima, durante o dopo un combattimento
12. Ottenere e agire sotto il parere dei giudici
13. Annunciare il prolungamento di un combattimento
14. Annunciare il responso del pannello arbitrale (HANTEI) e annunciare il risultato
15. Annunciare il vincitore
16. L'autorità dell'arbitro non è limitata solamente all'area di competizione, ma anche a tutto il perimetro immediato
17. L'arbitro C. dovrebbe dare tutti i comandi e fornire gli annunci

Federazione Ticinese Karate-Do

18. Valutare il reclamo assieme all'Arbitrator (Kansa) e riunire gli Arbitri di sedia (Fukushin) per prendere una decisione. Nel caso il reclamo sia ritenuto corretto per un errore arbitrale, può essere cambiato il giudizio o presa una decisione alternativa favorevole alla corretta applicazione del regolamento.

Arbitro o Giudice di sedia (Fukushin)

19. Assistere l'arbitro con il segnale delle bandierine bianche e rosse
20. Esercitare il diritto di voto su una decisione che deve essere presa
21. I Giudici dovrebbero osservare attentamente le azioni di chi sta combattendo e segnalare con il fischietto e la bandierina all'Arbitro C. un'opinione nei seguenti casi:
 - a) quando si rileva un punto (un fischio lungo e bandierina Aka o Shiro)
 - b) quando uno dei combattenti ha eseguito una tecnica o ha fatto qualcosa di proibito (tre brevi fischi e rotazione in alto della bandierina Aka o Shiro)
 - c) quando nota un infortunio o un malore in uno dei contendenti (tre brevi fischi e indicazione verso l'atleta scuotendo la bandierina Aka o Shiro)
 - d) quando in un combattimento uno dei due contendenti è uscito fuori dell'area di gara (Jogai) (due brevi fischi e indicazione verso la linea del Jogai scuotendo la bandierina Aka o Shiro)
 - e) quando è ritenuto opportuno richiamare l'attenzione dell'arbitro (tre o quattro brevi fischi scuotendo le bandierine unite in alto)

Arbitrator / Supervisore Arbitrale (KANSA)

22. L'Arbitrator (KANSA) assisterà chi controlla l'area di combattimento e l'arbitro nel supervisionare il match o il combattimento nel suo svolgimento. Nel caso in cui le decisioni dell'Arbitro e/o dei Giudici non fossero in accordo con il regolamento di gara, l'Arbitrator informerà l'Arbitro C. di interrompere la gara o il combattimento e correggerà l'irregolarità. Le decisioni prese riguardo alla gara o al combattimento diventano documento ufficiale soggetto all'approvazione dell'Arbitrator.

Supervisore dei punti

23. Il supervisore dei punti (se previsto) conserverà un registro separato dei punti assegnati dall'Arbitro Centrale (Shushin) e contemporaneamente farà da supervisore dei segnapunti e dei segnatepo designati
24. All'Hantei l'arbitro Centrale e i giudici hanno un voto ciascuno. Come già spiegato in un articolo precedente, l'arbitro (Shushin) per la sua posizione e angolazione può vedere più correttamente le tecniche nel corso del combattimento e, previo consulto con il Kansa, far valere i due voti di cui ha facoltà, ma solo nel corso del combattimento per l'assegnazione dei punti. Tale facoltà però non può essere esercitata all'Hantei.
25. Il giudice deve solo segnare cosa ognuno effettivamente ha visto. Se essi non sono sicuri di una tecnica segnata nella zona punti, essi devono segnare che non l'hanno vista (MIENAI).

Capitolo 13: Avvio, sospensione e fine di un combattimento

1. I termini e la gestualità da usare dall'Arbitro e dai Giudici di gara nelle operazioni di gara sono specificati nella Appendice I
2. L'arbitro centrale, e i Giudici di gara devono occupare le loro postazioni indicate e di seguito eseguire un inchino fra i contendenti: l'Arbitro centrale, annuncerà lo "SHOBU IPPON HAJIME" e il combattimento prenderà l'avvio.
3. L'Arbitro centrale, fermerà il combattimento annunciando lo YAME. Se necessario, ordinerà ai contendenti di riprendere le loro posizioni iniziali (MOTO NO ICHI)
4. L'Arbitro centrale, ritornerà alla sua posizione e i giudici indicheranno la loro opinione attraverso le bandierine. Nel caso di un punto che deve essere assegnato l'Arbitro identifica il contendente (AKA o SHIRO), l'area attaccata (CHUDAN o JODAN), la tecnica oggetto di punto (TSUKI, UCHI, o KERI) e successivamente assegna il punto emerso usando la gestualità prescritta.
5. L'Arbitro poi fa ripartire il combattimento chiamando lo "TSUZUKETE HAJIME".
6. Quando un contendente ha ottenuto un IPPON (sia in combattimento individuale che in squadra) durante un combattimento, l'Arbitro chiamerà lo YAME e ordina ai contendenti di tornare alla loro linea di partenza. Il vincitore è poi dichiarato e indicato dall'Arbitro che alza la mano dalla parte del vincitore e dichiara "SHIRO (AKA) NO KACHI il combattimento termina in quel momento.
7. Quando il tempo è terminato e i contendenti non hanno ottenuto un IPPON (sia in squadra che nell'individuale) oppure il punteggio è pari, o non sono stati assegnati punti, l'Arbitro centrale, chiamerà lo YAME e tornerà alla sua posizione. Muovendosi sul perimetro di gara l'Arbitro comunicherà una decisione. In caso di pareggio annuncerà HIKIWAKE e l'inizio dell'ENCHO-SEN dove applicabile.
8. Quando ci si ritrova in una delle seguenti situazioni, l'Arbitro centrale, chiamerà lo YAME fermando temporaneamente il combattimento:
 - a) quando uno dei due o tutti e due i contendenti si trovano fuori dell'area di combattimento
 - b) quando l'Arbitro ordina ai contendenti di riordinare il karategi o l'assetto delle protezioni
 - c) quando l'Arbitro considera che sono state contravvenute delle regole
 - d) quando l'Arbitro considera che uno o entrambi i contendenti non possono continuare il combattimento o perchè sono feriti, hanno malori, o per altre cause. Dopo aver ascoltato l'opinione del medico di gara, l'Arbitro deciderà se il combattimento debba essere continuato
 - e) quando un contendente afferra l'avversario o lo proietta a terra senza eseguire immediatamente una tecnica.
 - f) quando uno o entrambi dei contendenti sono gettati a terra e non eseguono una tecnica immediata

Federazione Ticinese Karate-Do

- g) quando uno o entrambi i contendenti escono con i piedi al termine di una caduta o tentano di iniziare a lottare
 - h) quando tre giudici danno lo stesso segnale, o indicano un punto per lo stesso contendente
9. Quando inizia un combattimento. L'Arbitro centrale, prima chiama i contendenti alla loro linea di partenza. Se un contendente entra nell'area prima del tempo, deve essere redarguito. Prima di entrare nell'area i contendenti chiamati alla linea di partenza devono fare un inchino a piedi uniti, un cenno troppo breve è segno di scortesia. I contendenti devono combattere in maniera corretta l'uno contro l'altro, ogni gesto o cenno di scortesia deve essere redarguito.
10. Quando si riprende un combattimento, l'arbitro deve controllare che entrambi i contendenti siano dietro le loro linee e posti in maniera appropriata. I contendenti che saltano o che si agitano continuamente, devono essere fermati prima che il combattimento riprenda. L'Arbitro deve far riprendere in combattimento con il minimo ritardo.

Capitolo 14: Modifiche

1. Solo la Commissione Tecnica nella sede ufficiale e con l'approvazione dei 2/3 dei membri può alterare o modificare queste regole.

Capitolo 15: Area di gara per le competizioni di KATA

1. L'area di competizione deve essere piana e priva di ostacoli e deve essere di una dimensione sufficiente da permettere l'esecuzione ininterrotta di un KATA.
2. Parallelamente alla linea del perimetro posta di fronte al tavolo della Giuria e di fronte all'Arbitro Centrale (Sushin), a due metri di distanza dalla linea del perimetro di gara, saranno tracciate due linee di un metro poste a distanza fra loro di due metri dal bordo interno di entrambe, per posizionare i due atleti che competono nella gara di kata con sistema KO HAKU. Al centro dell'area di gara verranno poste due linee incrociate di un metro ciascuna, dove si posizionerà l'atleta che eseguirà il kata individuale con sistema a punteggio.
3. Per una corretta esecuzione di un KATA si richiede una superficie liscia e stabile. Solitamente può andar bene la superficie non scivolosa dell'area da KUMITE.
4. Gli atleti si posizioneranno sempre rivolti verso l'arbitro centrale.

Capitolo 16: Abbigliamento ufficiale

1. Contendenti e Arbitri devono indossare "uniformi" ufficiali come sono state definite agli articoli precedenti del regolamento di KUMITE.
2. Qualsiasi persona che non si uniforma con il presente regolamento può essere radiato.
3. La giacca del KARATE-GI non si dovrebbe spostare durante l'esecuzione di un KATA.
4. I contendenti che si presentano con un abbigliamento non corretto avranno a disposizione un minuto per rimediare all'inconveniente.

Capitolo 17: Organizzazione di una gara di KATA

1. Una competizione di KATA può prendere la forma di Kata individuale e a squadra. Il kata a squadra consiste in una squadra composta da tre persone. Ciascuna squadra deve essere esclusivamente maschile o femminile, ma potrebbe essere anche mista se approvata dalla Commissione di Gara. La competizione di KATA individuale consiste in una esibizione individuale in categorie separate maschili e femminili, ma può essere anche mista se approvata dalla Commissione di Gara
2. I Kata nelle eliminatorie (SHITEI) sono scelti dalla CT
3. I Kata nelle finali (TOKUI) sono scelti dall'atleta.

Capitolo 18: Giuria arbitrale

1. La giuria arbitrale designata dal Consiglio degli Arbitri e dal Controllore dell'area di gara è formata da cinque o sette arbitri e può includere un Arbitrator per ciascuna gara.
2. In aggiunta, possono essere previsti un segnapunti e un "annunciatore"
3. Il capo arbitri di KATA si siede sul perimetro dell'area di competizione rivolto verso i contendenti. Gli altri quattro giudici sederanno agli angoli dell'area, (altri due giudici possono sedersi ai lati di sinistra e di destra). In una competizione di KATA, l'arbitro Centrale può assumere il ruolo di Abitrator.

Capitolo 19: Valutazione

1. Una competizione di KATA può consistere in una gara KO-HAKU a coppie e/o in un sistema di valutazione a punteggio. I contendenti di KATA saranno selezionati fino a otto o sedici atleti per la fase finale. Le gare eliminatorie possono essere eseguite con KATA obbligatori con il sistema KO-HAKU

Capitolo 20: Criteri di decisione

1. Il KATA deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali che esso contiene. Nella valutazione dell'esecuzione degli atleti o della squadra i giudici devono porre attenzione verso:
 - a) una dimostrazione realistica del significato del KATA
 - b) una comprensione delle tecniche usate (BUNKAI)
 - c) buon tempo, ritmo, velocità, equilibrio, e concentrazione di potenza (KIME)
 - d) uso corretto e appropriato della respirazione come un sostegno al KIME
 - e) una corretta messa a fuoco dell'attenzione (CHAKUGAN) e di concentrazione una corretta posizione con una adeguata tensione nelle gambe e l'adesione dei piedi sulla superficie
 - f) adeguata tensione dell'addome (HARA) e nessun movimento delle anche in su e in giù (alzare e abbassare) durante l'esecuzione dei movimenti
 - g) corretta forma (KIHON) dello stile che viene dimostrato
 - h) Corretto ENBUSEN con ritorno a fine kata sulla linea di partenza (gli arbitri devono valutare oltre all'insieme di quanto sopra, anche se l'atleta o la squadra ritornano al punto di partenza o al massimo con 30/50 cm. di distanza. Una distanza superiore indica una non corretta esecuzione della forma Kihon del kata e deve essere penalizzato.
 - i) l'esecuzione dovrebbe essere valutata alla vista della scelta di altri punti. Il parametro di giudizio per ogni arbitro è il primo atleta o squadra che compete, i punteggi successivi dovranno essere assegnati in più, in meno, o uguali (solo in casi eccezionali) rispetto al primo. Anche se un arbitro sbaglia punteggio nel primo giudizio, quelli successivi dovranno essere uniformati sempre a quel punteggio
 - j) in un KATA a squadra dev'essere valutata la sincronia oltre alla corretta esecuzione del kata come già detto precedentemente, senza che gli aspetti esteriori "teatrali" (come il modo di entrare della squadra sul tatami) siano un fattore aggiuntivo
 - k) Un contendente che varia il KATA, che si ferma durante l'esecuzione del KATA, o che esegue il KATA in una maniera diversa da ciò che ha annunciato, sarà squalificato.
2. Il KATA non è una danza o una esibizione teatrale. Deve aderire ai valori e ai principi tradizionali. Deve essere realistico nei termini del combattimento e mostrare concentrazione, potenza, e il potenziale impatto nelle sue tecniche. Deve dimostrare forza, potenza e velocità, oltre che grazia ritmo ed equilibrio
3. Nel KATA a squadra, tutti e tre i membri della squadra devono iniziare il KATA rivolti nella stessa direzione e verso il Capo Arbitri
4. I membri della squadra devono dimostrare competenza in tutti gli aspetti della esibizione del KATA oltre che la sincronia dei movimenti

Federazione Ticinese Karate-Do

5. I comandi di inizio e di fine dell'esibizione, il battere i piedi, muovere il petto, le braccia o il karate-gi, e inspirazioni non appropriate, sono tutti esempi di segnali e possono essere presi in considerazione dai giudici una volta che si giunge a una decisione.

Capitolo 21 : Operazioni di gara

6. Una competizione di KATA può essere compresa fra confronti secondo il sistema del KO-HAKU e confronti secondo il sistema della somma dei punti. Nella fase di eliminatorie si può usare il sistema del KO-HAKU fino alla selezione di 8 o 16 atleti per la fase di semifinale e finale. Nella gara finale sarà usato il sistema della somma dei punti.

Gare a sistema KO-HAKU

1. All'inizio di ciascuna competizione, i due contendenti, uno indossando una cintura rossa, si posizioneranno sulla riga del perimetro di gara rivolti verso gli arbitri. L'Arbitro Centrale estrae il KATA obbligatorio e annuncia ai contendenti il nome del KATA
2. Dopo la conclusione dell'esibizione dei KATA obbligatori l'Arbitro Centrale richiamerà per la decisione (HANTEI) fischierà 2 volte e tutti gli arbitri, compreso l'Arbitro Centrale, alzeranno le loro bandierine allo stesso tempo, per la decisione.
3. L'arbitro Centrale farà ancora un breve fischio quindi le bandierine possono essere abbassate.
4. L'arbitro Centrale formulerà la decisione sulla base del fatto che tutti, giudici e Arbitro Centrale, hanno un voto.
5. In caso di pareggio, i contendenti devono confrontarsi nuovamente con un altro KATA obbligatorio
6. L'arbitro Centrale chiama i giudici per segnalare quando un contendente varia, si ferma a metà dell'esecuzione del KATA o esegue un KATA diverso da quello annunciato. Il contendente può essere squalificato. I giudici possono rivolgersi all'arbitro Centrale per segnalare un errore che potrebbe non essere stato visto con tre brevi fischi e sollevando la bandierina dell'atleta che ha sbagliato. L'arbitro Centrale chiamerà i giudici SHUGO per prendere una decisione.

Sistema dei punti

7. Il contendente chiamato, si presenta sul posto segnato nell'area di competizione e immediatamente annuncia il nome del KATA che sta per eseguire. L'arbitro ripete il nome del KATA. Il contendente poi parte ed esegue il suo KATA. Alla fine il contendente torna indietro al posto assegnato ed aspetta la decisione del pannello arbitrale
8. L'Arbitro C. chiamerà per la decisione (HANTEI) e fischia due volte con il fischietto e tutti i giudici alzeranno il proprio cartellino con la mano destra e mostrando il punto al tavolo dei punteggi
9. Dopo che i punti sono stati registrati, lo staff del tavolo di giuria annuncerà tutti i punti. L'Arbitro C. fischierà brevemente un'altra volta quindi i cartellini possono essere abbassati
10. Dopo aver udito dal tavolo della giuria la somma dei punti l'Arbitro centrale annuncerà il punteggio finale al contendente
11. L'Arbitro C. può richiamare i Giudici quando nota che un contendente ha commesso significative irregolarità durante l'esecuzione del KATA, oppure ha eseguito un KATA diverso da quello annunciato che può portare alla squalifica. Un giudice può inoltre segnalare un suo richiamo quando nota situazioni simili.
12. Il punto più alto e il punto più basso sono eliminati dai punti indicati dai 5 o 7 arbitri e giudici, dunque i 3 o 5 punti rimasti vengono sommati in un unico punteggio per il contendente

Federazione Ticinese Karate-Do

13. In caso di uno stesso punteggio (es. 1) fra due contendenti, prima si controlla e si valuta il punto più basso fra i restanti 3 o 5 punti che ciascun contendente ha; vince il contendente che ha il più alto dei punti più bassi rimasti. Se anche i loro punti più bassi rimasti sono uguali, allora si valuta il punto più alto dei punti più alti rimasti (es. 2). Nel caso in cui anche questi siano uguali (es. 3), si ripete il KATA.

14. Esempio 1

15. AKA : (6.7 **6.8** **7.0** **7.1** 7.2) Tot. = **20.9**

16. SHIRO : (6.6 **6.9** **7.0** **7.0** 7.1) Tot. = **20.9**

17. Come si può vedere, togliendo il più alto e il più basso gli atleti hanno lo stesso punteggio.

18. AKA : (6.7 **6.8** **7.0** **7.1** 7.2) Tot. = **20.9**

19. SHIRO : (6.6 **6.9** **7.0** **7.0** 7.1) Tot. = **20.9 (Vittoria)**

20. Come si può vedere, il più alto dei punteggi più bassi rimasti fra i due atleti è il 6,9 di Shiro, perciò vince SHIRO.

21. Esempio 2

22. AKA : (6.7 **6.8** **6.9** **7.1** 7.2) Tot. = **20.8**

23. SHIRO : (6.6 **6.8** **7.0** **7.0** 7.1) Tot. = **20.8**

24. Come si può vedere, togliendo il più alto e il più basso gli atleti hanno lo stesso punteggio ed anche i punteggi più bassi rimasti fra i due atleti è uguale.

25. AKA : (6.7 **6.8** **6.9** **7.1** 7.2) Tot. = **20.8 (Vittoria)**

26. SHIRO : (6.6 **6.8** **7.0** **7.0** 7.1) Tot. = **20.8**

27. Come si può vedere, il più alto dei punteggi più alti rimasti fra i due atleti è 7.1 di Aka, perciò vince AKA.

28. Esempio 3

29. AKA : (6.7 **6.8** **6.9** **7.1** 7.2) Tot. = **20.8**

30. SHIRO : (6.6 **6.8** **6.9** **7.1** 7.1) Tot. = **20.8**

31. Come si può vedere, togliendo il più alto e il più basso gli atleti hanno lo stesso punteggio ed anche i punteggi più bassi e più alti rimasti fra i due atleti sono uguali. In questo caso si ripete il Kata; può essere richiesto di eseguire un kata diverso.

Sistema della somma dei punti nel Kata a squadre

32. Nella competizione del kata a squadre, sia maschile che femminile, sono previsti due TOKUI KATA con sistema della somma dei punti di entrambi i kata eseguiti

14. Tutte le squadre dovranno eseguire un primo Tokui Kata che verrà giudicato da ognuno degli arbitri con un punteggio. Dal punteggio sarà sempre tolto quello più alto e quello più basso come per il kata individuale e verrà considerato il totale rimasto;

15. Tutte le squadre dovranno eseguire un secondo Tokui Kata diverso dal precedente che verrà giudicato da ognuno degli arbitri con un punteggio. Dal punteggio sarà sempre tolto quello più alto e quello più basso come per il kata individuale e verrà considerato il totale rimasto;

16. La somma dei totali rimasti dei due kata, decreterà il punteggio finale e il vincitore.

Federazione Ticinese Karate-Do

17. Nel caso in cui la somma dei due totali sia uguale fra due squadre, le stesse dovranno eseguire nuovamente un Tokui Kata che può essere uguale a uno di quelli già fatti, dal punteggio ottenuto sarà sempre tolto il più alto e il più basso.
18. Se anche in questo caso vi fosse parità nel punteggio finale, verrà applicata la formula di cui agli esempi 1 - 2 - 3 del kata individuale.

Appendice: Terminologia di gara

Shobu hajime

19. Inizio della gara o del combattimento. Dopo l'annuncio l'arbitro fa un passo indietro.

Ato shibaraku

20. Un po' più di tempo ancora. Un segnale udibile sarà dato dal segnapunti 30 secondi prima dell'effettivo termine del combattimento e l'arbitro annuncerà Ato shibaraku.

Yame

21. Stop. Interruzione o fine di un combattimento. L'arbitro fa un movimento verso il basso con la sua mano.

Moto noichi

22. Posizione originale. I contendenti e l'arbitro tornano alle loro posizioni di partenza.

Tsuzukete

23. Combattere. Ripresa del combattimento ordinato quando viene apportata una tecnica non corretta.

Tsuzukete hajime

24. Riprese del combattimento. L'arbitro in posizione con una gamba più in avanti rispetto all'altra, dice Tsuzukete tendendo le braccia con i palmi delle mani rivolti verso i contendenti. Appena dice hajime porta all'indietro le mani aperte e poi le riporta rapidamente l'una verso l'altra e allo stesso tempo si ritira all'indietro.

Shugo

25. Chiamata dei giudici. L'arbitro centrale chiama i giudici di sedia per le discussioni sulle decisioni prese, per delle raccomandazioni o per la fine del combattimento.

Hantei

26. Decisione. L'arbitro centrale chiama i giudici di sedia per la decisione. Dopo un breve fischio, i giudici mostrano i loro voti o segnalano la loro decisione con le bandierine. Anche l'arbitro centrale indica la propria decisione.

Hikiwake

27. Pareggio. In caso che dal Hantei emerga un pareggio, l'arbitro centrale incrocia la braccia e poi le stende mostrando i palmi delle mani in avanti.

Torimasen

28. Tecnica non accettabile. L'arbitro centrale incrocia le braccia poi fa un movimento secco con i palmi delle mani verso il basso.

Aiuchi

29. Tecniche portate contemporaneamente. Nessun punto può essere assegnato a nessuno dei due contendenti. L'arbitro centrale unisce i pugni davanti alla sua testa.

Federazione Ticinese Karate-Do

Aka (Shiro) no kachi

30. Vittoria rossa (bianca). L'arbitro centrale alza il braccio in maniera obliqua dalla parte del vincitore.

Aka (Shiro) Ippon

31. Punto rosso (bianco), che non è un IPPON. L'arbitro stende il braccio verso il basso a 45° dalla parte di chi ha conseguito il punto.

Wazaari

32. Mezzo punto rosso (bianco), che non è un IPPON. L'arbitro stende il braccio verso il basso a 45° dalla parte di chi ha conseguito il punto.

Chukoku

33. Primo avvertimento senza penalità (Sanbon Shobu)

Keikoku

34. Richiamo senza penalità. L'arbitro centrale punta il suo dito a 45° verso il basso nella direzione di chi ha commesso il fallo.

Hansoku-chui

35. Richiamo con penalità. L'arbitro centrale punta l'indice orizzontalmente nella direzione di chi ha commesso il fallo e assegna il Wazaari all'avversario.

Hansoku

36. Fallo con squalifica. L'arbitro centrale punta il dito indice verso l'alto a 45° nella direzione di chi ha commesso il fallo e annuncia la vittoria dell'avversario.

Jogai

37. Uscita dall'area di gara. L'arbitro centrale punta il dito indice verso la parte di chi attacca per indicare ai giudici che il contendente è uscito dall'area di gara (Tatami).

Shikkaku

38. Squalifica e allontanamento dall'area di gara. L'arbitro centrale punta il dito a 45° nella direzione dell'attaccante poi fa un cenno verso l'uscita e indietro con l'annuncio di AKA (SHIRO) SHIKKAKU. Poi annuncia la vittoria per l'avversario.

Kiken

39. Rinuncia. L'arbitro centrale punta il dito verso il basso a 45° nella direzione della linea di partenza del contendente.

Mubobi

40. Mancanza di spirito combattivo. Quando un atleta evita il combattimento, gira le spalle all'avversario, oppure gira sul tatami per sfuggire all'avversario o per mantenere il punto di vantaggio. L'arbitro centrale punta il dito verso l'atleta e infligge il Mubobi.

Hansoku

Ippon Shobu

1° volta: Aka (Shiro) Keikoku

2° volta: Aka (Shiro) Hansoku chui - Shiro (Aka) Wazaari

3° volta: Aka (Shiro) Hansoku - Shiro (Aka) No kachi

Federazione Ticinese Karate-Do

Ippon-Han Shobu

- 1° volta: Aka (Shiro) Keikoku
- 2° volta: Aka (Shiro) Hansoku chui - Shiro (Aka) Wazaari
- 3° volta: Aka (Shiro) Hansoku - Shiro (Aka) No kachi

Sanbon Shobu

- 1° volta: Aka (Shiro) Chukoku
- 2° volta: Aka (Shiro) Keikoku - Shiro (Aka) Wazaari
- 3° volta: Aka (Shiro) Hansoku chui - Shiro (Aka) Ippon
- 4° volta: Aka (Shiro) Hansoku - Shiro (Aka) No kachi

Jogai

Ippon Shobu

- 1° volta: Aka (Shiro) Jogai Ikkai
- 2° volta: Aka (Shiro) Jogai Nikai - Shiro (Aka) Wazaari
- 3° volta: Aka (Shiro) Jogai Sankai - Shiro (Aka) No kachi

Ippon-Han Shobu

- 1° volta: Aka (Shiro) Jogai Ikkai
- 2° volta: Aka (Shiro) Jogai Nikai - Shiro (Aka) Wazaari
- 3° volta: Aka (Shiro) Jogai Sankai - Shiro (Aka) No kachi

Sanbon Shobu

- 1° volta: Aka (Shiro) Jogai Ikkai
- 2° volta: Aka (Shiro) Jogai Nikai - Shiro (Aka) Wazaari
- 3° volta: Aka (Shiro) Jogai Sankai - Shiro (Aka) Ippon
- 4° volta: Aka (Shiro) Hansoku - Shiro (Aka) No kachi

Mubobi

Ippon Shobu

- 1° volta: Aka (Shiro) Mubobi Ikkai
- 2° volta: Aka (Shiro) Mubobi Nikai - Shiro (Aka) Wazaari
- 3° volta: Aka (Shiro) Mubobi Sankai - Shiro (Aka) No kachi

Ippon-Han Shobu

- 1° volta: Aka (Shiro) Mubobi Ikkai
- 2° volta: Aka (Shiro) Mubobi Nikai - Shiro (Aka) Wazaari
- 3° volta: Aka (Shiro) Mubobi Sankai - Shiro (Aka) No kachi

Federazione Ticinese Karate-Do

Sanbon Shobu

1° volta: Aka (Shiro) Mubobi Ikkai

2° volta: Aka (Shiro) Mubobi Nikai - Shiro (Aka) Wazaari

3° volta: Aka (Shiro) Mubobi Sankai - Shiro (Aka) Ippon

4° volta: Aka (Shiro) Mubobi Yonkai - Shiro (Aka) No kachi

Note:

Ikkai: Termine giapponese per indicare "prima volta"

Nikai: Termine giapponese per indicare "seconda volta"

Sankai: Termine giapponese per indicare "terza volta"

Yonkai: Termine giapponese per indicare "quarta volta"