

## **Modifiche al Regolamento d'Arbitraggio 2009 Proposta per la Coppa Italia**

### **Premessa**

Il seguente documento vuol essere solamente una guida per le principali modifiche e non deve essere assolutamente considerato come un documento sostitutivo della lettura approfondita del Regolamento.

## **KUMITE**

### **Articolo 2 – Divisa ufficiale**

Gli Arbitri devono indossare pantaloni di colore grigio tra medio e chiaro. Un range di colori è consultabile all'appendice 11 del regolamento.

I nastri, le collane ed altri elementi decorativi sui capelli degli Atleti sono vietati.

È permesso soltanto un elastico discreto o un nastro di colore discreto.

I Cadetti devono indossare il corpetto. **OK**

### **Articolo 5 - Durata di un combattimento**

La durata di un combattimento è di 3 minuti per la Classe Seniores Maschile, Squadre e Individuali, e di 4 minuti per i combattimenti dell'ultimo turno dei Ricuperi e di Finale. La durata di un combattimento è di 2 minuti per la Classe Seniores Femminile, Squadre e Individuali, e di 3 minuti per i combattimenti dell'ultimo turno dei Ricuperi e di Finale.

**In Italia questa norma vale anche per la Semifinale. Questo sistema è usato durante la finale Nazionale non quella Regionale.**

Per le Classi EsoB e Cadetti la durata di un combattimento è di 2 minuti.

**NO, TEMPO 2 MINUTI per tutte le categorie.**

Per facilitare il lavoro degli Arbitri concernente la penalizzazione di Categoria 2 (RIGUARDO LA PERDITA DI TEMPO NEGLI ULTIMI 10 SECONDI) , l'avvertimento di 30 secondi "Atoshibaraku" viene effettuato quando mancano 10 secondi. **OK**

### **Articolo 6 – Punti **TUTTO OK****

I punti possono essere semplificati nel modo seguente:

Sanbon è assegnato ai calci Jodan e ad ogni tecnica effettuata su un avversario proiettato o caduto. Nihon è assegnato ai calci Chudan. Ippon è assegnato ai pugni (Tsuki e Uchi) Jodan o Chudan. Per le Classi Cadetti e Juniores non è consentito il Contatto Jodan con le tecniche di pugno, neanche un contatto leggero (contatto epidermico). Invece, un contatto leggero (contatto epidermico) è tollerato per le tecniche di calcio Jodan. La distanza per assegnare i punti è aumentata fino a 10 cm dal viso, dalla testa o dal collo. Questa distanza continua ad essere di 5 cm. per gli Over 18.

Spiegazione: la distanza di una tecnica negli ESOB e CADETTI per poter assegnare un punto è aumentata fino a 10 cm. PUGNO: non è ammesso il contatto. Il contatto è sempre penalità. La distanza sarà quindi da qualche millimetro a 10 cm.

CALCIO: è ammesso un tocco leggero. La distanza sarà quindi da tocco leggero a 10 cm

Nei SENIORES e JUNIORES cioè sopra i 18 anni, la distanza è di 5 cm. PUGNO: non è ammesso il contatto. Il contatto annulla la tecnica. La distanza sarà quindi da qualche millimetro a 5 cm.

CALCIO: è ammesso un tocco leggero. La distanza sarà quindi da tocco leggero a 5 cm

SAMBON: Calcio jodan

Ogni tecnica portata dopo una proiezione o avversario caduto

Spiegazione: I calci jodan vengono definiti come al viso, alla testa, al collo

Ogni tecnica punto che è portata su un avversario che è stato lecitamente proiettato, è caduto da solo o è scivolato a terra

NIHON: Calci chudan

Spiegazione: I calci chudan vengono definiti come all'addome, al petto, alla schiena, ai fianchi

IPPON: Pugno o uchi chudan o jodan

Spiegazione: Ogni pugno (tsuki) portato su ogni delle 7 zone punti comprese schiena, nuca, collo  
Ogni colpo (uchi) portato su ogni delle 7 zone punti comprese schiena, nuca, collo

Spiegazione:

Per ragioni di sicurezza, proiezioni dove l'avversario è afferrato sotto la vita, proiettato senza tenerlo, o proiettato pericolosamente, o dove il fulcro è sopra il livello delle anche, sono proibite e incorrerà in una ammonizione o penalità. Eccezione sono le convenzionali spazzate di karate le quali non richiedono che l'avversario sia tenuto mentre si sta eseguendo la spazzata così come de ashi barai, ko uchi gari, kani waza. Dopo che la proiezione è stata eseguita l'arbitro consentirà al concorrente 2 secondi nei quali tentare una tecnica punto.

Quando un concorrente è proiettato secondo le regole, è spazzato, cade o scivola e l'avversario esegue una tecnica ritenuta valida, il punto sarà SANBON

### **Articolo 7 - Criteri di Decisione**

L'Encho Sen è sostituito dal Sai Shiai, ovvero un combattimento completamente nuovo della durata di 1 minuto. Tutti i punti e tutte le penalità precedenti sono cancellati dal tabellone. L'Atleta che avrà ottenuto un maggior punteggio sarà il vincitore; in caso di parità, la decisione sarà presa per Hantei.

**In Italia, se al termine del Sai Shiai persiste la parità, tutto ciò che l'Atleta ha ottenuto nel combattimento regolare viene preso in considerazione per assegnare la vittoria, in base ai criteri del Regolamento. L'Arbitro Centrale non vota. ok**

Spiegazione:

Il sai shiai in Italia, è un combattimento di 1 minuto dove le penalità del precedente combattimento vengono cancellate ma non il punteggio, il quale viene momentaneamente messo da parte. Durante questo combattimento vengono dati i punti su tutte le tecniche ritenute valide (anche WKF). L'Atleta che avrà ottenuto un maggior punteggio sarà il vincitore. Se i due atleti pareggiano, i punti del sai shiai e del combattimento precedente si sommano, e si vanno a vedere quanti sanbon, nihon o ippon sono stati fatti come nel regolamento precedente

### **Articolo 8 ed Appendice 3 - Comportamenti Vietati. ok**

Al primo caso di esagerazione di un contatto, l'Atleta è penalizzato con Keikoku ed Ippon per l'avversario; altri casi più severi possono essere penalizzati con Hansoku Chui o direttamente con Hansoku. È importante distinguere tra l'esagerazione da contatto o da ferita ed il simulare una ferita inesistente. In questo caso la penalità da infliggere deve essere Shikkaku.

Proiezioni pericolose:

E' assolutamente vietato afferrare l'avversario sotto la vita e sollevarlo o proiettarlo o tirare le gambe dal basso. Tutte le infrazioni di proiezioni, che siano causa o no di una ferita, sono penalizzate con una Sanzione di Categoria 1.

L'Atleta che evita il combattimento o lascia passare il tempo per impedire al suo avversario di segnare punti riceve una Sanzione di Categoria 2.

### **Articolo 10 - Ferite ed Incidenti in Competizione ok**

Nel caso in cui sia stato avviato il cronometro dei 10 secondi, l'Atleta sarà esaminato dal Medico. Nel caso di ferite moderate o nel caso che non ci siano ferite, saranno applicate le Sanzioni corrispondenti. Quando l'Arbitro supportato dai Giudici decide di assegnare un Mubobi a seguito di una lesione subita dall'Atleta che, a proprio discapito e con un comportamento passivo, ha messo in pericolo la propria incolumità, non può più comminare la penalità di Contatto all'Avversario che ha effettuato la tecnica incriminata.

Nelle Classi Esob e Cadetti l'Arbitro non può più limitarsi ad annullare la tecnica per contatto epidermico, ma deve fermare il Combattimento e sanzionare l'Atleta che ha effettuato la tecnica incriminata.

Spiegazione:

In Italia i 10 secondi si fanno partire quando un atleta subisce un colpo alla testa, viso, collo che lo fa cadere per perdita di conoscenza oppure per un colpo molto forte al corpo e che comunque e solo l'arbitro ritiene sia da 10 secondi. Dopo che il medico ha fatto la diagnosi in cui non ci siano ferite che giustifino la caduta, il concorrente caduto riceverà un HANSOKU perchè ha esagerato

### **Articolo 12 ed Appendice 3 - ok**

Quando l'Arbitro annuncia "Yame" non segnala con il braccio piegato dal lato del corcorrente, i Giudici dopo aver segnalato la loro decisione, abbassano le bandierine ed attendono il ritorno dell'Arbitro al proprio posto. L'Arbitro tornato al suo posto quindi, segnala la motivazione per cui ha fermato l'incontro ed i Giudici, a loro volta, segnalano la propria opinione. L'Arbitro assegna quanto deciso dalla maggioranza.

Le maggioranze sono da considerare come dalla tabella già in uso

Il Mienai non è più utilizzato dai Giudici. Il Giudice che ritiene di non essere nella posizione idonea a vedere perfettamente il punto sta fermo con le bandierine anche dopo lo Yame dell'Arbitro.

Gli Arbitri non possono più chiedere ai Giudici la riconsiderazione.

Il tempo consentito per tentare una proiezione o portare a segno una tecnica dopo una proiezione è ridotto a 2 secondi.

Gli Atleti che trattengono, spingono, bloccano, o rimangono torace contro torace senza tentare una proiezione o un'altra tecnica ricevono una penalità di Categoria 2.

**In Italia gli Atleti che palesemente rifiutano il combattimento (cioè, non attaccano, indietreggiano, assumono un atteggiamento esageratamente difensivo e simili) per un periodo di tempo superiore ai 15 secondi sono sanzionati con una penalità di Categoria 2.**

## KATA

Le Competizioni di Kata sono officiate da Cinque Giudici. **ok**

Per le competizioni a Squadre, il Bunkai viene effettuato nell'ultimo turno dei Ricuperi ed in Finale.

**In Italia il Bunkai viene effettuato anche in semifinale. no**

All'Hantei, il Giudice Centrale fa rimanere alzate le bandierine dei Giudici almeno per cinque secondi.

In Italia negli ESOB è stata aggiunta nella tabella dei criteri di decisione anche la POTENZA **ok**

\* \* \* \* \*