

PROPOSTA NUOVO REGOLAMENTO DI KUMITE

PREMESSA

Il Presente regolamento presenta le variazioni del REGOLAMENTO ARBITRALE PER LE COMPETIZIONI DI KARATE TRADIZIONALE a cui si fa riferimento per tutto quanto qui non specificato o detto.

PRINCIPI ISPIRATORI DEL REGOLAMENTO

Il nuovo regolamento di kumite si ispira ai principi del karate tradizionale inequivocabili ed insostituibili che fanno parte integrante della cultura della nostra Federazione.

Nelle competizioni di kumite nel karate tradizionale il rispetto per l'avversario, per l'ambiente, per gli ufficiali di gara, per gli allenatori, per il pubblico, è un principio fondamentale a cui si deve conformare il comportamento di un atleta, in quanto elemento fondante di tutta la pratica di un'arte marziale come il karate tradizionale.

E' necessario semplificare il regolamento del kumite per valorizzare maggiormente la **CORRETTEZZA, il RISPETTO ed i VALORI EDUCATIVI FONDAMENTALI DEL KARATE TRADIZIONALE.**

ASSEGNAZIONE DELLE TECNICHE

Nel NUOVO REGOLAMENTO verrà assegnato IPPON o WAZAARI solo quando la tecnica efficace viene effettivamente portata a bersaglio contro un avversario.

TECNICHE AMMESSE

Sono ammesse le seguenti tecniche:

- UCHI
- ZUKI
- GERI

BERSAGLIO

Sono considerati **BERSAGLIO**:

- **JODAN:** Tutta la testa, **escluso il collo**;
- **CHUDAN:** dalla cintura sino alla linea immaginaria che unisce le ascelle sul davanti, sui fianchi e sulla schiena.

TECNICHE ED AZIONI PROIBITE

Sono proibite le tecniche qui di seguito elencate:

- SHUTO
- HAITO
- SEIRYUTO
- NUKITE
- WASHIDE
- IPPON KEN
- HIRAKEN
- KUMADE
- ENPI UCHI
- KAKATO GERI
- HITSUIGERI
- TOBIGERI

Sono proibite le azioni qui di seguito elencate:

- Colpire nei punti vitali
- Colpire gli arti superiori o inferiori (sono consentite solo azioni di parata o spazzata, purché siano immediatamente seguite da opportune tecniche. Le tecniche di spazzata dirette al ginocchio sono severamente proibite)
- Colpire all'inguine
- Colpire le articolazioni (ginocchio, gomito, caviglia, ecc)
- Afferrare, trattenere, spingere l'avversario
- Proiettare l'avversario sollevandone completamente il corpo da terra e in ogni caso proiettare l'avversario in modo pericoloso
- Comportarsi in modo non sportivo nei confronti dell'avversario con offese, gesti scorretti o altre provocazioni simili
- Comportarsi in modo poco conveniente nell'area di gara
- Ignorare, opporsi o disubbidire alle istruzioni dell'A.C.
- Ogni altra violazione alle regole di gara non specificate che possono impedire la normale conduzione della gara.
- ECCESSO DI SPIRITO AGONISTICO INCONTROLLATO : verrà sanzionato con una penalità nell'immediatezza e secondo il giudizio arbitrale.

AVVERTIMENTI E SANZIONI

In generale nelle discipline sportive il mancato rispetto del regolamento di gara comporta per l'atleta trasgressore delle sanzioni con l'attribuzione di penalità che, se ripetute, vengono cumulate tra loro fino alla squalifica dell'atleta stesso.

Ad esempio nel calcio, sport in cui i valori educativi del rispetto e dell'onestà nel comportamento sono spesso trascurati e/o scarsamente considerati in nome di fini non propriamente sportivi, il cartellino giallo con cui un giocatore viene sanzionato per violazioni del regolamento in campo anche molto diverse tra loro (togliersi la maglia dopo un goal, insultare un giocatore avversario, commettere un fallo, ecc) , se seguito da un altro cartellino giallo, a prescindere dalla tipologia della violazione del regolamento, comporta il cartellino rosso e quindi la squalifica dalla partita.

Da ciò ne consegue che, nel karate tradizionale dove i valori del rispetto dell'avversario e della correttezza sono della massima importanza, il mancato rispetto del regolamento comporterà sanzioni cumulabili fino alla squalifica dell'atleta dalla gara in corso e, laddove gravi, dalle competizioni di Campionato.

FUNZIONE DEL MEDICO DI GARA

Le funzioni principali del medico di gara sono le seguenti:

- 1) soccorrere gli atleti in caso di lesioni lievi;
- 2) decidere se è necessario l'intervento dell'ambulanza per il trasporto al pronto soccorso;
- 3) stabilire **l'entità della lesione subita** (SUPERFICIALE, MEDIA, GRAVE) da un atleta senza entrare nel merito se **il colpo** è stato leggero, medio o pesante, decisione che spetta agli arbitri presenti.

In caso di lesione grave dovrà stabilire se l'atleta danneggiato potrà proseguire la gara.

1. AVVERTIMENTO VERBALE

L'avvertimento verbale può essere dato una sola volta a prescindere dalla tipologia delle situazioni e solo nei seguenti casi :

- CONTATTO
- TSUKAMU
- MUBOBI
- MUNO
- FUKUI

2. AVVERTIMENTO VERBALE: CONTROLLO

L'avvertimento verbale "**CONTROLLO**" può essere dato una sola volta. Qualora si dovesse verificare la stessa situazione la 2° volta, l'atleta sarà sanzionato con KEIKOKU.

3. CONTATTO

Per quanto riguarda le penalità a seguito da contatto, vedasi la TABELLA sotto riportata

		SANZIONI A SEGUITO DI CONTATTO		
		Il danneggiato è colpito mentre avanza	Il danneggiato è colpito mentre è fermo	Il danneggiato è colpito mentre indietreggia
RESPONSO DEL MEDICO	Lesione superficiale	A) ASSEGNAZIONE DELLA TECNICA B) CONTROLLO <i>possibilità di sanzione all'avversario e muhi</i>	A) ASSEGNAZIONE DELLA TECNICA B) CONTROLLO C) KEIKOKU	A) CONTROLLO B) KEIKOKU C) CHUI
	Lesione di media entità ma può continuare	A) KEIKOKU B) CHUI <i>possibilità di sanzione all'avversario e muhi</i>	A) KEIKOKU B) CHUI C) HANSOKU	A) KEIKOKU B) CHUI C) HANSOKU
	Lesione grave e non può continuare	A) HANSOKU	A) HANSOKU	A) HANSOKU

In pratica gli arbitri decidono la sanzione in base all'azione e non solamente su indicazione del medico. La responsabilità degli arbitri decade dal momento in cui il medico dichiara che la lesione è superficiale, o di media entità, ma può continuare l'incontro.

Anche le diverse sanzioni non sono da intendere come scaletta automatica di valori ma delle "possibilità" che saranno decise dagli arbitri in base alle azioni (non sono mai uguali)

4. TUTTE LE TECNICHE DI CONTATTO PENALIZZATE SONO IN PROGRESSIONE

Per progressione si intende, in modo elementare, che dopo l'assegnazione di un Keikoku si passa, immediatamente e direttamente, al Chui e, quindi, all'Hansoku.

CASISTICA:

A. 1° CONTATTO = ATE **KEIKOKU IKKAI** —————→ **KEIKOKU**
2° CONTATTO = ATE **KEIKOKU NIKKAI** AWASETE **CHUI**
3° CONTATTO = ATE **KEIKOKU SANKAI** AWASETE **HANSOKU**

B. 1° CONTATTO = ATE —————→ **CHUI**
2° CONTATTO = ATE **KEIKOKU** —————→ AWASETE **HANSOKU**

C. 1° CONTATTO = ATE —————→ **KEIKOKU**
2° CONTATTO = ATE **CHUI** —————→ AWASETE **HANSOKU**

D. 1° CONTATTO = ATE → **CHUI**
2° CONTATTO = ATE **CHUI** → AWASETE **HANSOKU**

E. 1° CONTATTO = ATE → **HANSOKU**

5. **PENALITA'**

Le situazioni che comportano immediata penalità e **non prevedono avvertimento verbale** sono le seguenti:

- MODA
- KINSHI
- MUSHI
- CHUI MUSHI

6. **TUTTE LE PENALITA' SONO TRA LORO CUMULABILI**

Le PENALITÀ DA CONTATTO e quelle precedentemente indicate, cioè

KINSHI – MODA – MUSHI – CHUI MUSHI – TSUKAMU - MUBOBI - FUKEI - MUNO

sono cumulabili tra loro in progressione fino alla squalifica dell'atleta dalla competizione in corso per la specialità in cui era impegnato.

ESEMPIO 1:

- 1° PENALITA' = KEIKOKU PER TSUKAMU
- 2° PENALITA = KEIKOKU PER CHUI MUSHI , QUINDI AWASETE CHUI
- 3° PENALITA' = KEIKOKU PER CONTATTO, QUINDI AWASETE HANSOKU

ESEMPIO 2 :

- 1° PENALITA' = CHUI PER MODA
- 2° PENALITA = KEIKOKU PER KINSHI , QUINDI AWASETE HANSOKU

ESEMPIO 3:

- 1° PENALITA' = KEIKOKU PER MUBOBI
- 2° PENALITA = CHUI PER CONTATTO, QUINDI AWASETE HANSOKU

7. JOGAI - TENTO

JOGAI: uscita dell'atleta con qualunque parte del corpo che tocchi la pavimentazione al di là della linea di demarcazione esterna del quadrato di gara.

Il perimetro del quadrato di gara è paragonabile ad un confine oltre il quale c'è il vuoto e il cui superamento – in una situazione reale – comporterebbe la morte (se consideriamo le gare di Sumo, l'atleta che fuoriesce dal cerchio é come se fosse morto e di conseguenza perde l'incontro): l'atleta è tenuto ad osservare la massima attenzione ed è obbligato a gestire la sua strategia di gara considerando questo dato.

Non sarà assegnata penalità di JOGAI quando un atleta è spinto fuori dal quadrato di gara dal suo avversario oppure a seguito di azioni pericolose, di comportamenti maldestri o di tecniche e azioni proibite.

Quando due atleti escono contemporaneamente o uno di seguito all'altro dal quadrato di gara, saranno entrambi penalizzati con JOGAI.

Quando un atleta porta una tecnica mentre sta uscendo dal quadrato di gara, la tecnica, anche se valida, non sarà assegnata (wazaari o ippon); l'atleta sarà sanzionato con JOGAI.

Quando l'atleta porta una tecnica e successivamente esce dal quadrato di gara, la tecnica, se valida, gli sarà assegnata e successivamente sarà sanzionato con JOGAI.

Quando si verifica la seguente situazione di contemporaneità: tecnica valida e uscita di entrambi gli atleti dal quadrato di gara, la tecnica non sarà assegnata ed entrambi gli atleti saranno sanzionati con JOGAI.

TENTO: si verifica la situazione di TENTO quando l'atleta tocca la superficie interna del quadrato di gara con qualsiasi parte del corpo diversa dai piedi; naturalmente fa eccezione l'esecuzione volontaria di una specifica tecnica che preveda il colpo appoggiandosi a terra con altre parti del corpo. Se la tecnica non sarà ritenuta valida, l'atleta sarà sanzionato con TENTO.

La caduta dell'atleta nel quadrato di gara determinata dall'imperizia di chi cade o dalla bravura dell'avversario comporta senz'altro, in una situazione di confronto reale, un rischio per la salvaguardia dell'incolumità di chi cade. Nell'arte marziale, in una situazione reale, combattere stando a terra contro una persona che è in piedi comporta un notevole svantaggio che può determinare la sconfitta di chi é a terra fino a poterne determinare la morte. Perciò stesso gli atleti devono prestare la massima attenzione per non determinare i presupposti per trovarsi in questa situazione.

Non sarà assegnata la penalità di TENTO quando un atleta cade a causa di un'azione pericolosa, un comportamento maldestro o qualunque tipi di azione o tecniche proibite eseguite dal suo avversario.

Se un atleta cade all'interno del quadrato di gara e, prima che venga dato lo YAME da parte dell'A.C. , fuoriesce dal quadrato di gara, sarà sanzionato con TENTO e con JOGAI.

Quando un atleta cade all'interno del quadrato di gara, l' A.C. dovrà dare all'avversario il tempo necessario per portare un'eventuale tecnica valida (almeno 3 secondi); trascorso questo tempo, se c'è un "nulla di fatto", l'A.C. potrà darà lo YAME e sanzionerà l'atleta che è caduto con TENTO.

Quando due atleti cadono o contemporaneamente o uno di seguito all'altro all'interno del quadrato di gara, verranno sanzionati entrambi con TENTO.

TENTO E JOGAI sono sanzioni cumulabili solamente tra loro ma non cumulabili con tutte le altre. Le sanzioni di TENTO e JOGAI sono cumulabili tra loro in progressione.

CASISTICA:

- 3 TENTO = HANSOKU
- 3 JOGAI = HANSOKU
- 1 TENTO E 2 JOGAI = HANSOKU
- 1 JOGAI E 2 TENTO = HANSOKU

ESEMPIO DI PROCEDURA:

1° TENTO O JOGAI	————→	KEIKOKU
2° TENTO O JOGAI	————→	CHUI
3° TENTO O JOGAI	————→	HANSOKU

8. PENALITA' PER CONTATTO NEL CORSO DELLA STESSA MANIFESTAZIONE

8.1. CHUI

I CHUI DIRETTI per CONTATTO e per MODA irrogati ad un atleta vengono riportati negli eventuali altri incontri della stessa gara o nelle eventuali altre gare di tipologie diverse in cui ci sia la specialità del JIYU KUMITE a cui l'atleta partecipa. I CHUI si sommano tutti tra loro.

- a- **DUE CHUI DIRETTI** : se l'atleta viene sanzionato con due CHUI DIRETTI per CONTROLLO o per MODA nella stessa gara o in altre gare che prevedono il JIYU KUMITE, la sanzione, per somma di ammonizioni, diventa HANSOKU INDIRETTO e quindi l'atleta non potrà più gareggiare nella stessa gara dove è stato sanzionato per la seconda volta con CHUI.
- b- **TRE CHUI DIRETTI**: se l'atleta viene sanzionato con tre CHUI DIRETTI per controllo o per MODA in diverse tipologie di gare che prevedono il kumite, queste sanzioni, per somma di penalità, diventano HANSOKU DIRETTO e quindi l'atleta non potrà più gareggiare in altre specialità che prevedono il JIYU KUMITE nella manifestazione in corso.

8.2. HANSOKU PER SOMMA DI AMMONIZIONI

L'atleta sanzionato con la penalità **HANSOKU** per somma di ammonizioni nel JIYU KUMITE non potrà essere ripescato e continuare la gara/specialità; potrà invece gareggiare in altre specialità che prevedono il JIYU KUMITE (Kumite a squadre, kumite individuale, fukugo)

8.3. HANSOKU DIRETTO

Penalizzare un atleta con Hansoku diretto significa prendere atto che il colpo sferrato da un contendente nei confronti di un altro é al massimo della scala ed é quindi tale da potere compromettere parzialmente o in via definitiva le capacità motorie ed intellettive di un atleta.

Questo non é accettabile per nessuna ragione e di conseguenza é necessario prevenire questa eventualità attraverso una adeguata preparazione fisica e psicologica degli atleti (CAPACITA' DI CONTROLLO E AUTOCONTROLLO).

Da ciò deriva la responsabilità degli istruttori e degli allenatori nel fare gareggiare atleti adeguatamente preparati sotto ogni aspetto.

Compito della nostra Federazione attraverso i responsabili delle competizioni a diversi livelli, é quindi quello di prevenire situazioni derivanti da comportamenti eticamente e sportivamente scorretti attraverso una adeguata formazione degli Istruttori e dei Maestri, ma soprattutto attraverso l'applicazione di un **regolamento chiaro, inequivocabile e indiscutibile**, che deve diventare patrimonio di tutti.

L'applicazione di un regolamento, infatti, non deve essere subito dai competitori e dai preparatori come un atto di imperio da parte del corpo arbitrale, ma come uno strumento normativo per una adeguata preparazione alle gare oltre che uno strumento educativo e formativo per gli atleti ad ogni livello.

Fatte salve queste premesse, **SI DISPONE QUANTO SEGUE:**

1. L'atleta sanzionato con **HANSOKU DIRETTO non potrà più gareggiare nella manifestazione in corso** in alcuna specialità che preveda il JIYU KUMITE (kumite individuale, a squadre, fukugo).

2. Se un atleta viene sanzionato con **due HANSOKU DIRETTI in due diverse manifestazioni nello stesso anno** (Campionati Federali, quadrangolari, gare ad invito, amichevoli, svoltesi sotto l'egida delle FIKTA), **sarà squalificato per un anno a partire** dalla data della manifestazione in cui sta gareggiando (esempio: se un atleta viene sanzionato con il 2° HANSOKU diretto ai Campionati Italiani Assoluti 2016, non potrà gareggiare fino ai Campionati Italiani 2017 compresi).

Se un atleta é recidivo, la Commissione Superiore potrà reiterare la sanzione prolungando il periodo di squalifica a sua discrezione, considerando tutto quanto é necessario.

9. VITTORIA PER SQUALIFICA DELL'AVVERSARIO

Un atleta che **vince un incontro per squalifica dell'avversario per HANSOKU DIRETTO** per contatto, si potrà trovare nelle seguenti condizioni:

CASO DI 1 HANSOKU DIRETTO

1. Nel caso in cui il colpo subito sia stato giudicato GRAVE dal medico, per proseguire la gara dovrà avere l'autorizzazione medica;
2. Nel caso in cui l'HANSOKU DIRETTO sia stato assegnato non tanto per la gravità del colpo subito ma per la modalità in cui è stato portato(MODA), non avrà bisogno dell'autorizzazione medica per proseguire.

CASO DI 2 HANSOKU DIRETTI

- quando lo stesso atleta abbia superato il turno per 2 volte nella stessa manifestazione a causa di HANSOKU DIRETTO del suo avversario, si dovrà procedere come segue:
- qualora **entrambi gli HANSOKU DIRETTI** siano stati assegnati a causa di colpi ritenuti GRAVI dal medico, **l'atleta non potrà più proseguire qualunque** tipo di gara nella manifestazione in corso;
- se **entrambi gli HANSOKU DIRETTI** sono stati subiti non per un colpo ritenuto GRAVE ma per le modalità con cui il colpo è stato portato dall'avversario, l'atleta che li ha subiti **potrà continuare a gareggiare** senza autorizzazione medica.

10. SHIKKAKU

L'atleta che subisce la sanzione di SHIKKAKU sarà squalificato per due anni da tutte le competizioni federali ad ogni livello. Se l'atleta è recidivo, la Commissione Superiore Federale può decidere di prolungare il periodo di squalifica. A discrezione della Commissione Superiore Federale, anche il Tecnico responsabile potrà essere squalificato per un periodo che verrà stabilito dalla Commissione stessa.

11. RESPONSABILITA' DEGLI ALLENATORI, DEGLI ISTRUTTORI E DEI RESPONSABILI DI SOCIETA'

E' compito di Maestri, Istruttori, allenatori preparare adeguatamente gli atleti per una competizione, attraverso la trasmissione dei valori educativi e formativi fondanti del karate tradizionale nonché con la responsabilizzazione di tutti gli atleti rispetto al potenziale danno che si può creare attraverso una pratica agonistica esasperata e fine a se stessa.

La Commissione Superiore federale vigilerà quindi attentamente sui casi di atleti recidivi nel subire gravi sanzioni, oppure sui casi di atleti della stessa società che incorrono in gravi sanzioni ripetutamente, e provvederà a sanzionare oltre agli atleti, anche i Tecnici Responsabili di Società.

In particolare La Commissione Superiore federale potrà, valutati i casi e a sua discrezione, squalificare i tecnici Responsabili di Società e le Società stesse qualora uno o più atleti della stessa società incorrano ripetutamente nella sanzione di HANSOKU DIRETTO.

12. CONCLUSIONI

Per qualunque situazione non contemplata nel presente regolamento o in quello precedente, si farà riferimento al buon senso; in caso di controversia, si farà riferimento al Presidente della Commissione Nazionale Arbitri o alla persona da lui delegata.

La Commissione Nazionale Arbitri

Il Presidente
Giorgio Gazich

