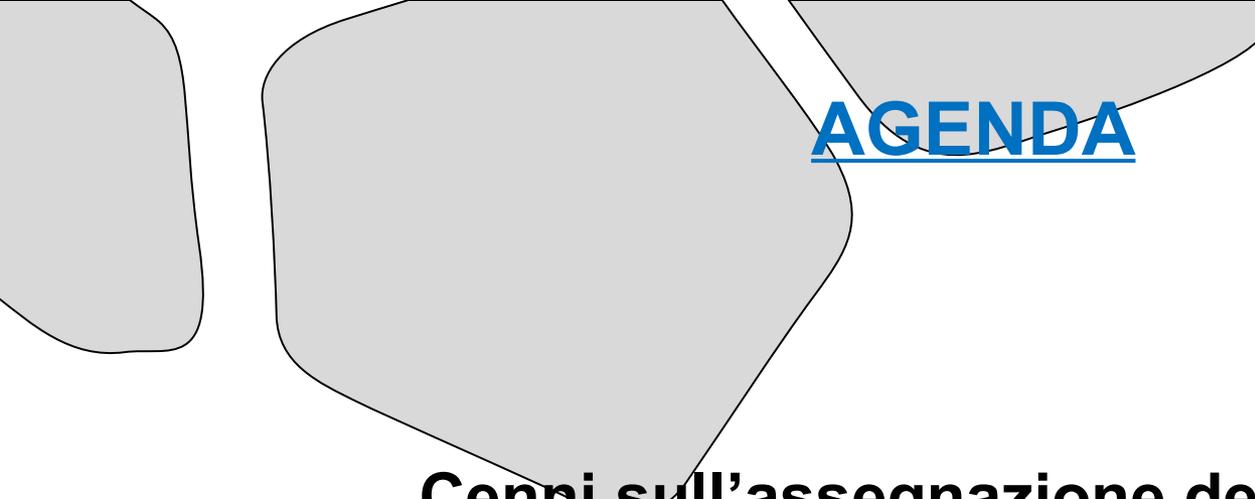




Punteggi
Penalità
Gestualità

Regolamento d'arbitraggio WKF 2022



AGENDA

**Cenni sull'assegnazione dei punteggi
+
Gestualità**

**Cenni sull'assegnazione delle penalità
+
Gestualità**

Punteggi

I punti sono i seguenti:

- a) IPPON Tre punti
- b) WAZA-ARI Due punti
- c) YUKO Un punto

Terminologia	Criteri Tecnici
IPPON (3 punti) assegnato per:	<ol style="list-style-type: none">1. Calci Jodan, intendendosi con Jodan viso, testa e collo.2. Qualsiasi tecnica utile per il punteggio portata su un Atleta proiettato, caduto per proprio conto, o che altrimenti si trovi a terra.
WAZA-ARI (2 punti) assegnato per:	<ol style="list-style-type: none">1. Calci Chudan, intendendosi con Chudan addome, petto, schiena e fianchi.
YUKO (1 punto) assegnato per:	<ol style="list-style-type: none">1. Ogni colpo (tsuki) portato a una delle sette aree bersaglio.2. Ogni colpo (uchi) portato a una delle sette aree bersaglio.

Gli attacchi sono limitati alle seguenti aree:

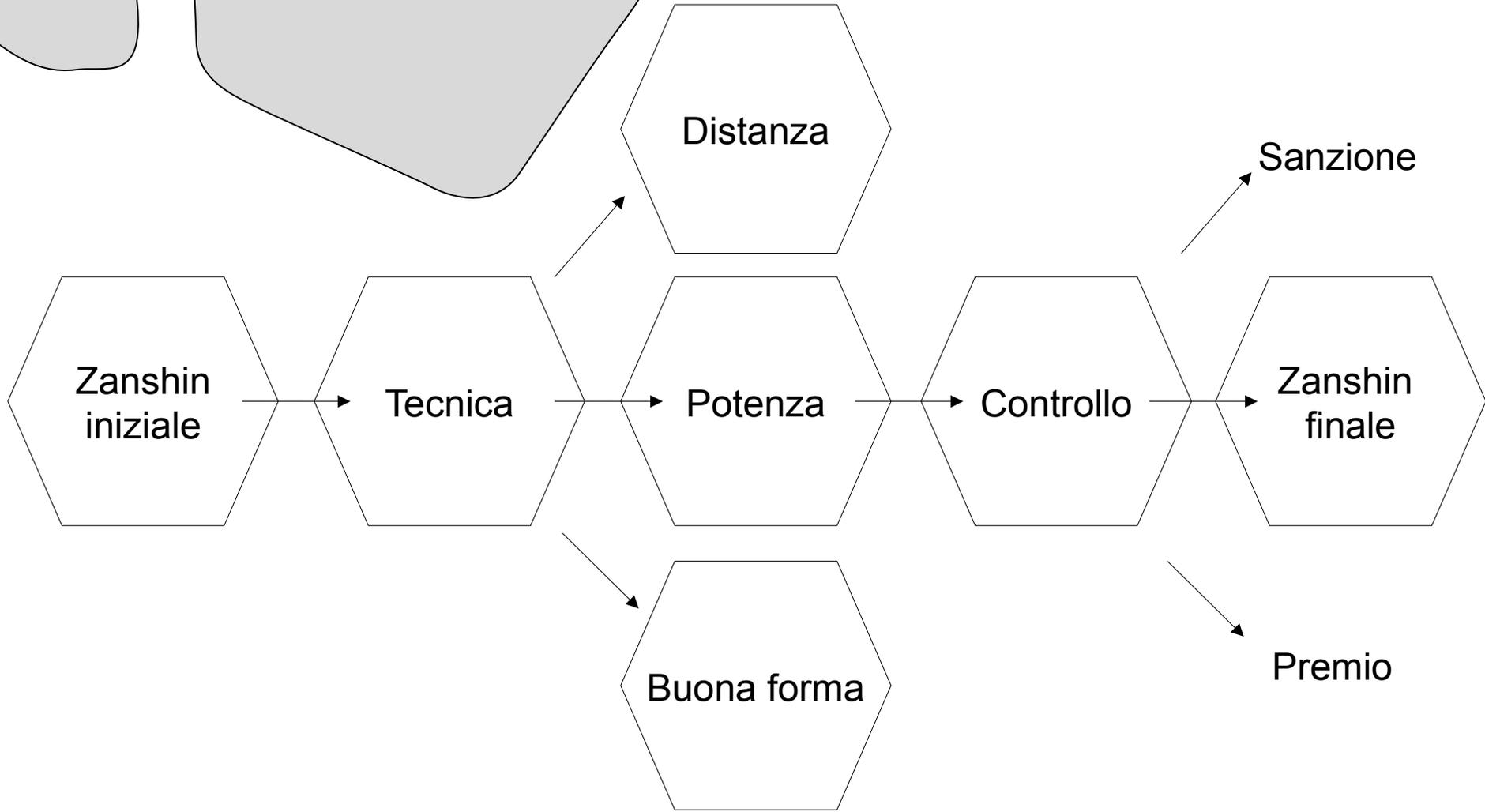
Testa, Viso, Collo, Addome, Petto, Schiena, Fianco

Punteggi

I punti vengono assegnati per tecniche eseguite sulle aree bersaglio in conformità ai seguenti criteri:

- a) **Buona Forma:** una tecnica eseguita con "Buona Forma", secondo il concetto tradizionale del Karate, è considerata efficace.
- b) **Atteggiamento Sportivo:** si indica un comportamento privo di malizia, di grande concentrazione durante l'esecuzione della tecnica valida per il punteggio.
- c) **Applicazione Vigorosa (Potenza):** definisce la potenza e la velocità della tecnica e la volontà concreta che la tecnica vada a segno.
- d) **Consapevolezza (Zanshin):** si tratta della condizione d'impegno continuo nel quale colui che gareggia mantiene la totale concentrazione, l'osservazione e la consapevolezza della possibilità che l'avversario sferrì il contrattacco.
- e) **Corretta Scelta di Tempo (Timing):** si riferisce a quell'istante temporale in cui si riesce a mettere in atto una tecnica nel momento in cui questa può avere l'effetto potenzialmente più efficace
- f) **Distanza Corretta:** significa eseguire una tecnica alla precisa distanza in cui avrà il massimo effetto potenziale.

Punteggi



conclusiva

Fase preparatoria

Fase esecutiva

Fase

Criteri decisionali

All'Atleta viene assegnata la vittoria nei seguenti casi:

- ha riportato un netto vantaggio di otto punti sull'avversario;
- alla fine del combattimento ha realizzato il maggior numero di punti;
- ha lo stesso numero di punti dell'avversario ma gli è stato assegnato un vantaggio per aver effettuato il primo punto incontrastato (SENSHU);
- ha ottenuto il giudizio favorevole all'HANTEI;
- al suo avversario è stato imposto HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN.

Hantei: nelle gare individuali, se il combattimento termina senza punti o in parità, e nessuno degli Atleti ha ottenuto il “vantaggio per il primo punto non contrastato”, la decisione a favore di uno dei due Atleti è obbligatoria, e deve essere assunta sulla base dei seguenti criteri:

- Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati;
- la superiorità delle tecniche e tattiche evidenziate;
- il maggior numero di azioni iniziate.

Criteri decisionali

Hantei – Procedura di valutazione

Quando l'esito di un combattimento si decide ai voti (HANTEI), l'Arbitro esce dall'area di gara e annuncia "HANTEI"; il comando sarà seguito da un duplice suono del fischietto. I Giudici indicano la loro decisione mediante le bandierine in dotazione, mentre l'Arbitro indica il proprio voto sollevando il braccio verso l'Atleta prescelto. L'Arbitro emette un breve suono con il fischietto, torna alla sua posizione iniziale, annuncia la decisione ed indica il vincitore con la prescritta gestualità.

Criteri decisionali

Se l'Atleta al quale è stato assegnato il SENSHU riceve un richiamo di Categoria 2 per aver evitato il combattimento attraverso i seguenti comportamenti:

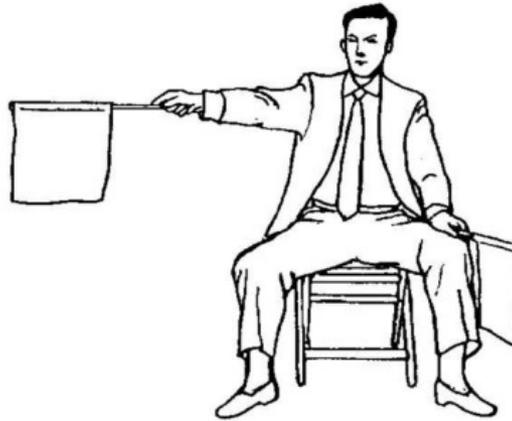
uscire dall'area di gara, scappare, trattenere, spingere, lottare o fermarsi petto contro petto,

quando rimangono meno di 15 secondi al termine del combattimento – questi perderà automaticamente questo vantaggio. l'Arbitro segnalerà il tipo di infrazione commessa dall'Atleta al fine di richiedere il supporto dei Giudici. Qualora ottenga il supporto di almeno due bandierine, comminerà il prescritto avvertimento di Categoria 2, seguito dal gesto del SENSHU e poi da quello dell'annullamento (TORIMASEN). Allo stesso tempo annuncerà “AKA/AO SENSHU TORIMASEN”.

Gestualità



Yuko



Wazari

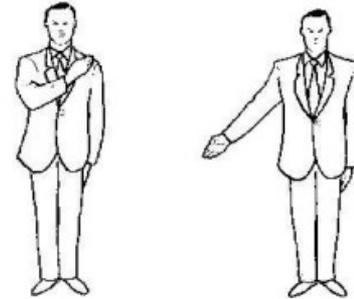


Ippon

Gestualità

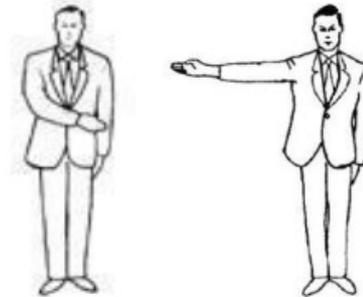
YUKO (1 punto)

L'Arbitro distende il braccio verso il basso a 45 gradi in direzione del concorrente a cui viene assegnato 1 punto



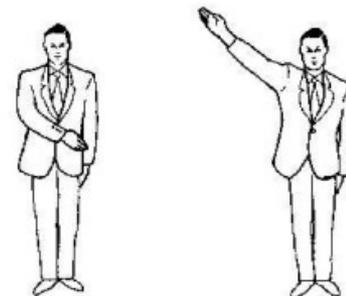
WAZA-ARI (2 Punti)

L'Arbitro distende il braccio all'altezza della spalla in direzione dell'Atleta cui vengono assegnati i 2 punti.



IPPON (3 punti)

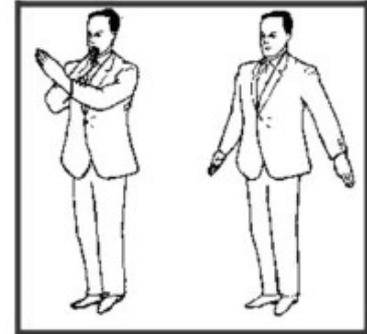
L'Arbitro distende il braccio verso l'alto a 45 gradi in direzione il lato dell'Atleta a cui vengono assegnati i 3 punti.



Gestualità

TORIMASEN / ANNULLAMENTO DELLA DECISIONE

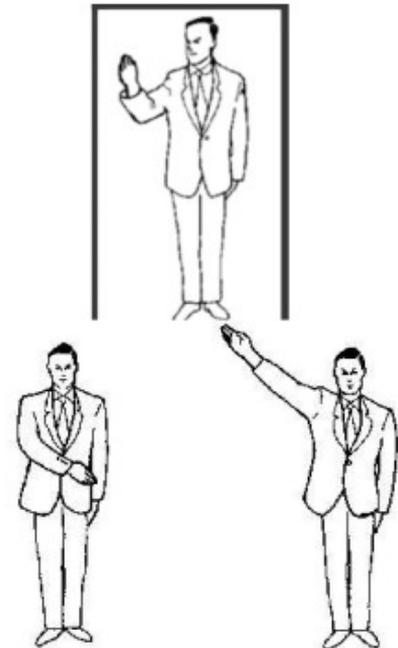
Quando viene erroneamente assegnato un punto, un avvertimento o una penalità, l'Arbitro si gira verso l'Atleta, annuncia "AKA" o "AO", incrocia le braccia, poi le allarga con i palmi delle mani rivolti verso il basso, ad indicare che l'ultima decisione è stata annullata.



SENSHU (Vantaggio per primo punto non contrastato)

NO KACHI (Vittoria)

Al termine dell'incontro, annunciando "AKA (o AO), no Kachi", l'Arbitro distende il braccio verso l'alto a 45 gradi in direzione del vincitore.



Comportamenti proibiti

Ci sono due categorie di comportamenti proibiti: la Categoria 1 e la Categoria 2.

CATEGORIA 1

1. Le tecniche che hanno un contatto eccessivo, in considerazione dell'area attaccata, e le tecniche che hanno un contatto con la gola.
2. Attacchi alle braccia o alle gambe, all'inguine, alle articolazioni o al collo del piede.
3. Attacchi al viso con tecniche a mano aperta.
4. Tecniche di proiezione pericolose o vietate.

Comportamenti proibiti

CATEGORIA 2

1. Simulare o esagerare lesioni.
2. Uscite dall'area di gara (JOGAI) non causate dall'avversario.
3. Comportamenti che mettono a repentaglio se stessi, che espongono l'Atleta a lesioni da parte dell'Avversario, o comportamenti caratterizzati da inadeguate misure di auto-protezione (MUBOBI).
4. Evitare il combattimento per ostacolare la messa a segno di punti da parte dell'Avversario.
5. Passività – non ingaggiare il combattimento (non può essere assegnata negli ultimi 15 secondi dell'incontro).
6. Trattenere, spingere, lottare o fermarsi petto contro petto, senza tentare una proiezione o un'altra tecnica.
7. Afferrare l'avversario con entrambe le mani per qualsiasi ragione che non sia eseguire una proiezione afferrando la gamba con cui l'avversario ha sferrato un calcio.
8. Afferrare il braccio o il karate-gi dell'avversario con una mano senza tentare immediatamente una proiezione o una tecnica da punto.
9. Tecniche che per loro natura non possono essere controllate e costituiscono un rischio per la sicurezza dell'avversario, e attacchi pericolosi e incontrollati.
10. Attacchi simulati con la testa, le ginocchia o i gomiti.
11. Parlare o provocare l'avversario, non obbedire agli ordini dell'Arbitro, porre in essere comportamenti scortesi nei confronti degli Arbitri o commettere altre violazioni dell'etichetta.

Comportamenti proibiti

Il Karate agonistico è una disciplina sportiva e, perciò, alcune delle tecniche più pericolose sono proibite e tutte le tecniche devono essere controllate. Gli Atleti adulti, allenati, possono assorbire colpi relativamente forti sulle regioni coperte da muscolatura, come l'addome, ma rimane il fatto che la testa, il viso, il collo, l'inguine e le articolazioni sono punti particolarmente esposti alle lesioni. Pertanto, qualsiasi tecnica che provochi una lesione deve essere sanzionata, a meno che questa non sia stata causata dallo stesso Atleta che l'ha subita. Gli Atleti devono eseguire tutte le tecniche mantenendo il controllo e la buona forma. In caso contrario, sono sanzionati con un richiamo o una penalità, qualunque sia la tecnica usata impropriamente.

- **Juniors e Seniors:** leggeri contatti controllati (skin touch) a testa viso e collo (non alla gola)
- **Cadetti:** nessun contatto di pugno a testa, viso e collo, skin touch per tecniche di calcio jodan
- **Esordienti:** nessun contatto

La gola rappresenta una zona particolarmente vulnerabile e anche il più leggero contatto è sanzionato con richiami o penalità, a meno che la responsabilità sia da attribuire all'Atleta che l'ha subito (Mubobi)

Comportamenti proibiti

Simulazione ed esagerazione

Gli Atleti che mostrano una reazione eccessiva per un lieve contatto, per fare in modo che i Giudici puniscano il loro Avversario, ad esempio tenersi la faccia e barcollare, o cadere senza motivo, saranno immediatamente sanzionati.

- Simulare una lesione che non esiste rappresenta una violazione grave del Regolamento. L'Atleta che simula una lesione viene penalizzato con lo SHIKKAKU; questo avviene, ad esempio, quando atti come il cadere e il rotolarsi sul pavimento non sono giustificati dalla presenza di un infortunio riscontrato dal Medico Ufficiale.
- Esagerare l'effetto di una lesione rappresenta un comportamento meno grave ma viene comunque considerato un comportamento inaccettabile e quindi il primo caso di esagerazione viene sanzionato con un avvertimento minimo di HANSOKU CHUI. Esagerazioni più gravi come barcollare, cadere, rialzarsi e cadere di nuovo e così via, vengono penalizzati direttamente con HANSOKU in considerazione della gravità della violazione.

Comportamenti proibiti

Proiezioni

Le tecniche di proiezione sono di due tipi. Le "tradizionali" tecniche di spazzata, come ashi barai, ko uchi gari, ecc., in cui l'Avversario viene fatto cadere perché perde l'equilibrio o viene proiettato a terra senza essere prima afferrato, e le proiezioni in cui l'avversario deve essere afferrato o trattenuto durante l'esecuzione della tecnica. L'unico caso in cui la proiezione può essere eseguita trattenendo l'avversario con entrambe le mani è una proiezione a seguito della presa della gamba dell'avversario che stava eseguendo un calcio. Il fulcro della proiezione non deve essere sopra il livello dell'anca e l'Avversario deve essere trattenuto durante tutta l'azione per consentire una caduta sicura. Sono espressamente vietate le proiezioni sopra le spalle, come seoi nage, kata guruma, ecc. e le cosiddette proiezioni "sacrificio", come tomoe nage, sumi gaeshi, ecc.

Comportamenti proibiti

E' altresì proibito afferrare l'avversario sotto la vita, alzarlo e proiettarlo, ovvero afferrargli le gambe dal basso. Se un Atleta si infortuna per effetto di una tecnica di proiezione, il Gruppo Arbitrale valuterà se comminare una sanzione.

L'Atleta può afferrare il braccio o il karate-gi dell'avversario con una mano allo scopo di eseguire una proiezione o una tecnica diretta – ma non può continuare a trattenere per eseguire tecniche in serie. Trattenere con una mano è consentito quando si esegue immediatamente una tecnica da punto o una proiezione, o per fermare una caduta. Trattenere con due mani è consentito solo se si afferra la gamba, con la quale l'avversario ha sferrato un calcio, con lo scopo di eseguire una proiezione.

Comportamenti proibiti

Jogai

JOGAI si riferisce alla situazione in cui il piede dell'Atleta, o qualsiasi altra parte del corpo, tocca il suolo fuori dall'area di gara. Un'eccezione si ha quando l'Atleta viene fisicamente spinto o proiettato fuori dall'area di gara dall'Avversario. Da notare che un avvertimento deve essere comminato per il primo caso di JOGAI. La definizione di JOGAI non è più "uscite ripetute", ma semplicemente "uscita non provocata dall'Avversario". In ogni caso, se mancano meno di 15 secondi alla fine del combattimento, l'Arbitro commina all'autore della violazione come minimo un HANSOKU CHUI.

Comportamenti proibiti

Se un Atleta esegue una tecnica valida ed esce dall'area di gara prima che l'Arbitro chiami "Yame", gli verrà assegnato il punto e non gli verrà comminato un avvertimento per il Jogai. Se la tecnica non è valida, l'uscita verrà considerata come un Jogai.

Se AO esce immediatamente dopo un attacco valido di AKA, lo "Yame" si considera chiamato sul punto di AKA e l'uscita di AO non verrà sanzionata.

Se AO esce contemporaneamente alla tecnica valida di AKA (con AKA all'interno dell'area), ad AKA verrà assegnato il punto e ad AO verrà comminato un avvertimento per il Jogai.

Comportamenti proibiti

Evitare il combattimento

È importante capire che “evitare il combattimento” si riferisce a una situazione in cui l’Atleta cerca di evitare che l’Avversario porti a segno una tecnica, con comportamenti scorretti come la perdita di tempo. L’Atleta che continua a indietreggiare costantemente senza contrattaccare efficacemente, che effettua trattenute immotivate o che deliberatamente esce dall’area di gara per non consentire all’Avversario di mettere a segno un punto deve essere sanzionato con un richiamo o una penalità. Ciò si verifica spesso nei secondi finali di un combattimento.

Se l’infrazione avviene quando mancano 15 secondi o più dalla fine del combattimento, e l’Atleta non ha precedenti avvertimenti di Categoria 2, l’Arbitro commina CHUKOKU.

Se c’è stato un precedente richiamo di Categoria 2, l’Arbitro commina KEIKOKU.

Tuttavia, se mancano meno di 15 secondi alla fine del combattimento, l’Arbitro commina direttamente HANSOKU CHUI (sia che ci sia stata, o meno, una precedente ammonizione di KEIKOKU di Categoria 2).

Se l’Atleta ha già HANSOKU CHUI di Categoria 2, l’Arbitro penalizza l’Atleta con HANSOKU e assegna la vittoria all’Avversario. L’Arbitro deve assicurarsi che il comportamento dell’Atleta non rappresenti una misura difensiva di fronte a un attacco pericoloso dell’Avversario; in questo caso l’Atleta in fase d’attacco viene ammonito o penalizzato

Comportamenti proibiti

Passività

La PASSIVITÀ si riferisce a situazioni in cui entrambi gli Atleti non tentano di effettuare tecniche per un periodo di tempo prolungato.

La Passività non può essere comminata a quell'atleta che si è precedentemente portato in vantaggio, che sia per punti o per SENSU.

Comportamenti proibiti

Mubobi

Un esempio di MUBOBI si ha quando l'Atleta sferra un attacco senza curarsi della sicurezza personale. Alcuni Atleti si lanciano in attacchi eccessivamente profondi, e sono pertanto incapaci di parare i contrattacchi dell'avversario. Questi attacchi aperti costituiscono esempi di Mubobi e non sono validi ai fini del punteggio. Come mossa tattica teatrale, alcuni Atleti si voltano immediatamente esibendo un atteggiamento di dominio per dimostrare di aver messo a segno un punto. In quel momento abbassano la guardia e perdono la consapevolezza dell'Avversario. Lo scopo è quello di attirare l'attenzione dell'Arbitro sulla loro tecnica. Si tratta anche di una chiara azione di Mubobi. Se l'Atleta subisce un contatto eccessivo e/o subisce una ferita e la responsabilità ricade su di lui, l'Arbitro assegna un richiamo di Categoria 2 o una penalità e non commina alcuna sanzione all' Avversario.

Avvertimenti e penalità

CHUKOKU: È l'avvertimento imposto per l'infrazione minore di Categoria 1 e Categoria 2.

KEIKOKU: È l'avvertimento imposto per la seconda infrazione realizzata nell'ambito della stessa categoria o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: È l'avvertimento (“avviso di squalifica”) che viene generalmente imposto in caso di infrazioni per le quali, nello stesso combattimento, sia già stato comminato KEIKOKU, anche se può essere imposto direttamente in caso di violazioni più gravi che non meritino HANSOKU.

Avvertimenti e penalità

HANSOKU: È la squalifica che viene comminata per una infrazione molto grave o quando è già stato comminato HANSOKU CHUI. Negli incontri a Squadre, il punteggio dell'Atleta squalificato viene azzerato e quello dell'avversario viene portato ad otto punti.

SHIKKAKU: È la squalifica dall'intero torneo, compresa qualsiasi ulteriore competizione (Kumite/Kata) o gara (Individuale o a Squadre) a cui possa essere iscritto l'Atleta che se ne renda responsabile. SHIKKAKU può essere comminato quando un Atleta non obbedisce agli ordini dell'Arbitro, agisce con malizia, o commette un atto che lede il prestigio e l'onore del Karate, o quando si considerano altre azioni che violino le regole e lo spirito della gara. Negli incontri a Squadre, il punteggio dell'Atleta penalizzato viene azzerato e quello dell'avversario viene portato ad otto punti.

Gestualità

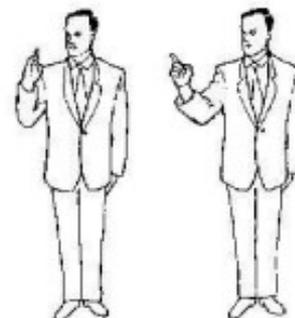
INFRAZIONE DI CATEGORIA 1 (senza un gesto ulteriore per CHUKOKU)

L'Arbitro incrocia le mani aperte all'altezza del petto.



INFRAZIONE DI CATEGORIA 2 (senza un gesto ulteriore per CHUKOKU)

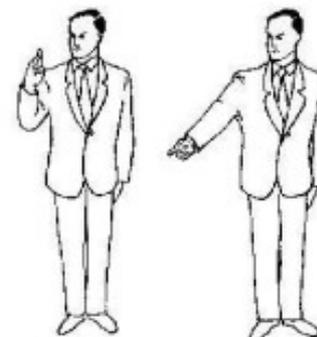
L'Arbitro punta con il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione.



KEIKOKU

"Avvertimento".

L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice in basso a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione.

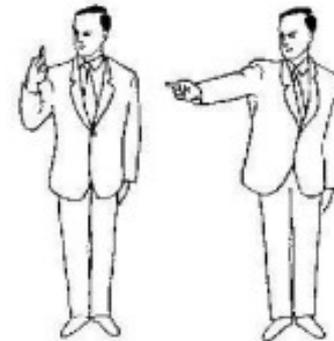


Gestualità

HANSOKU CHUI

"Avvertimento per la Squalifica".

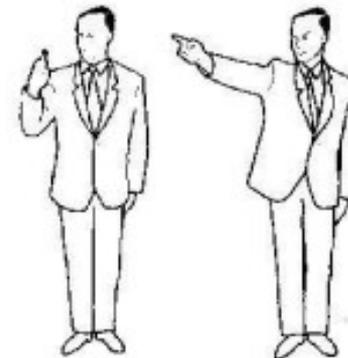
L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2 poi punta l'indice orizzontalmente nella direzione di chi ha commesso l'infrazione.



HANSOKU

"Squalifica"

L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2 quindi punta l'indice in alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione e assegna la vittoria all'avversario.



Gestualità

INFRAZIONE

Richiamo per infrazione. La relativa bandiera viene agitata in senso circolare e viene dato il segnale di Categoria 1 o 2



INFRAZIONE DI CATEGORIA 1

Le bandiere vengono incrociate e distese verso AKA (AO), in considerazione di chi ha commesso l'infrazione



Gestualità

INFRAZIONE DI CATEGORIA 2

il Giudice punta la bandiera con il braccio piegato.



Gestualità

JOGAI

Il Giudice tocca il tappeto con la bandiera corrispondente.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



Gestualità

PASSIVITA'

L'Arbitro ruota un pugno intorno all'altro davanti al petto per indicare un'infrazione di Categoria 2.



AFFRONTARE VERBALMENTE O DERIDERE L'AVVERSARIO E ATTEGGIAMENTI ANTISPORITIVI

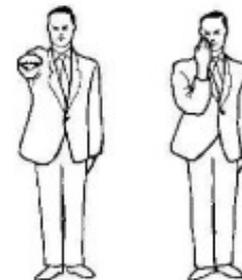
L'Arbitro porta l'indice alle labbra per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2



SHUGO

"Chiamata dei Giudici "

L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per proporre lo Shikkaku.



Gestualità

CONTATTO ECCESSIVO

L'Arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo o un'altra infrazione di Categoria 1



ESAGERARE UNA LESIONE

L'Arbitro porta entrambe le mani al viso per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



SIMULARE UNA LESIONE

L'Arbitro porta entrambe le mani al lato del suo viso
Per indicare un'infrazione di Categoria 2.

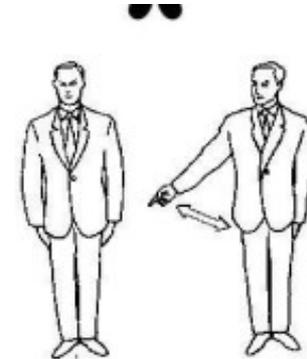


Gestualità

JOGAI

"Uscita dall'area di gara"

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con l'indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione.



MUBOBI (Autolesionismo)

L'Arbitro si tocca il viso poi rivolge la mano verso l'esterno, la muove lateralmente di fronte al viso per indicare ai Giudici che l'Atleta ha mancato di riguardo alla sua incolumità.



EVITARE IL COMBATTIMENTO

L'Arbitro fa un movimento circolare con l'indice rivolto in basso per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



Gestualità

SPINGERE, AFFERRARE, O STARE PETTO CONTRO PETTO SENZA TENTARE IMMEDIATAMENTE UNA TECNICA O UNA PROIEZIONE

L'Arbitro tiene entrambi i pugni chiusi all'altezza delle spalle o spinge in avanti con le mani aperte per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



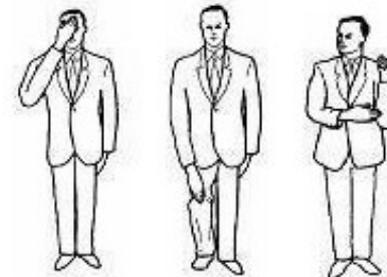
ATTACCHI PERICOLOSI E INCONTROLLATI

L'Arbitro porta il pugno chiuso al lato della testa per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



ATTACCHI SIMULATI CON LA TESTA, LE GINOCCHIA, O I GOMITI

L'Arbitro si tocca la fronte, il ginocchio o il gomito con la mano aperta per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



Gestualità

KIKEN

"Rinuncia"

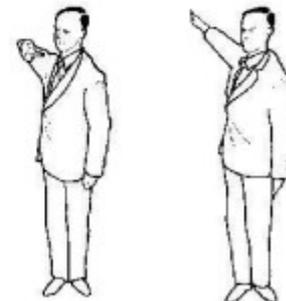
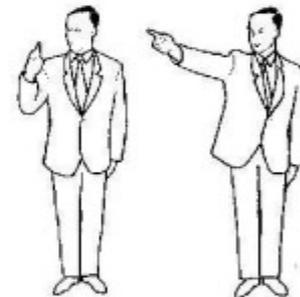
L'Arbitro punta l'indice verso l'Atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.



SHIKKAKU

"Squalifica, allontanamento dall'area".

L'Arbitro prima punta l'indice in alto e a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione; poi punta l'indice all'indietro annunciando "AKA (AO) Shikkaku". Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.

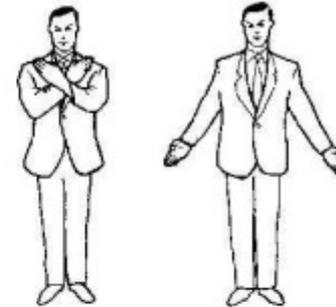


Gestualità

HIKIWAKE

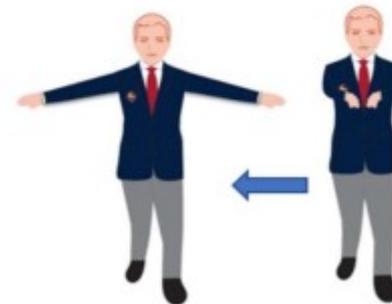
"Parità" (solamente per gli incontri a Squadre).

In caso di parità o quando nessun Atleta ha ottenuto punti, l'Arbitro prima incrocia le braccia davanti al petto e poi le distende mostrando il palmo delle mani.



WAKARETE

L'Arbitro si muove verso gli Atleti per separarli dal clinch o dallo stare petto contro petto. (Il movimento è lo stesso di quello che si usa per far tornare gli Atleti nella posizione di partenza sul tappeto)



Poteri

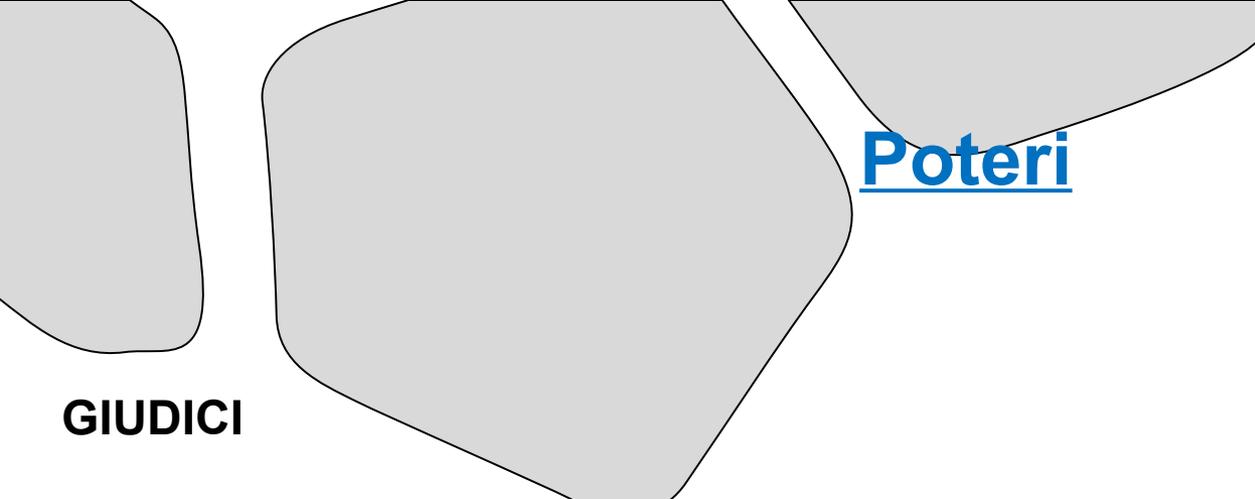
ARBITRI

I poteri dell'Arbitro ("SHUSHIN") sono i seguenti:

1. Dirigere il combattimento, annunciandone l'inizio, la sospensione e la fine.
2. Assegnare i punti in base alle decisioni dei Giudici.
3. Interrompere il combattimento quando si nota un infortunio, un malore, o che comunque l'Atleta non è in grado di continuare il combattimento.
4. Interrompere il combattimento se a suo giudizio è stata commessa un'infrazione, o per garantire la sicurezza degli Atleti.
5. Interrompere l'incontro quando due o più Giudici indicano un punto o Jogai.
6. Segnalare infrazioni riscontrate (compreso JOGAI) e richiedere il supporto dei Giudici.
7. Chiedere la conferma del verdetto ai Giudici nei casi in cui a suo parere ci siano i motivi per riconsiderare il giudizio espresso in merito ad un avvertimento o ad una penalità.
8. Chiamare i Giudici (SHUGO) e consultarsi con loro qualora intenda proporre la squalifica per Shikkaku.

Poteri

9. Spiegare al Commissario di Tappeto, alla Commissione Arbitrale o alla Giuria d'Appello, se necessario, le ragioni delle proprie decisioni.
10. Imporre avvertimenti e penalità basandosi sulle indicazioni dei Giudici.
11. Annunciare e dare inizio al combattimento di spareggio, quando ciò è richiesto, negli incontri a Squadre.
12. Dirigere la votazione del Gruppo Arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato.
13. Risolvere le parità.
14. Annunciare il vincitore.
15. L'autorità dell'Arbitro non è confinata solo all'area di gara, ma si estende anche al suo immediato perimetro. È tenuto a controllare la condotta degli Allenatori, degli Atleti, e di ogni altro membro della loro delegazione, presenti sul parterre
16. Dare tutti i comandi e fare tutti gli annunci.



Poteri

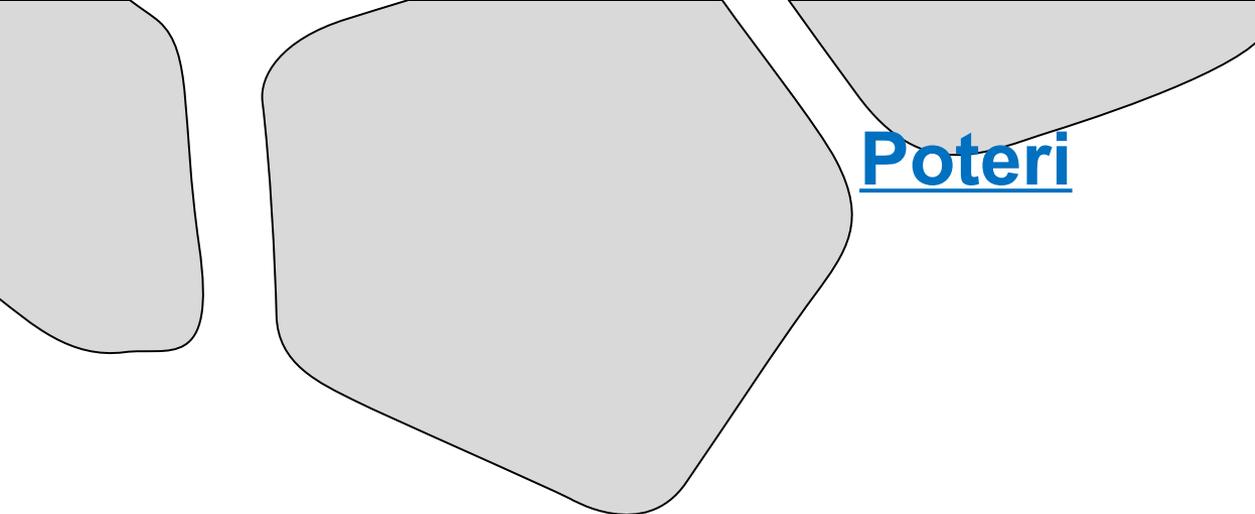
GIUDICI

I poteri dei Giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti:

1. Segnalare punti, e Jogai di loro iniziativa.
2. Esprimere il proprio giudizio sugli avvertimenti e sulle penalità proposti dall'Arbitro.
3. Esprimere il proprio voto su ogni decisione da prendere.

I Giudici devono osservare attentamente le azioni degli Atleti e segnalare la loro opinione all'Arbitro nei seguenti casi:

- a) Quando viene messo a segno un punto;
- b) Quando entrambi o uno degli Atleti sono usciti dall'area di gara (JOGAI);
- c) Quando l'Arbitro gli chiede di esprimere un giudizio su ogni altra infrazione.



Poteri

SUPERVISORE DEL COMBATTIMENTO

Il Supervisore del Combattimento (KANSA) assiste il Commissario di Tappeto sorvegliando il combattimento in corso di svolgimento. Se le decisioni dell'Arbitro e/o dei Giudici non dovessero essere conformi al Regolamento di gara, il Supervisore del Combattimento solleverà immediatamente la bandiera rossa e userà il fischietto. Il Commissario di Tappeto chiederà all'Arbitro di interrompere il combattimento e di rimediare all'irregolarità.

Poteri

SUPERVISORE DEL COMBATTIMENTO

Il Supervisore del Combattimento (KANSA) assiste il Commissario di Tappeto sorvegliando il combattimento in corso di svolgimento. Se le decisioni dell'Arbitro e/o dei Giudici non dovessero essere conformi al Regolamento di gara, il Supervisore del Combattimento solleverà immediatamente la bandiera rossa e userà il fischietto. Il Commissario di Tappeto chiederà all'Arbitro di interrompere il combattimento e di rimediare all'irregolarità.

Prima dell'inizio del combattimento egli deve assicurarsi che le protezioni ed il Karate_x0002_gi degli Atleti siano conformi al Regolamento di gara WKF. Anche se l'organizzazione ha già effettuato un controllo dell'equipaggiamento prima che l'Atleta entri nell'area di gara, è comunque responsabilità del Kansa assicurarsi che esso sia conforme al Regolamento. Il Supervisore del Combattimento non ruoterà durante gli incontri a squadre.

Poteri

Nelle situazioni seguenti il Kansa solleverà la bandiera rossa e userà il fischietto:

- L'Arbitro dimentica di assegnare il Senshu.
- L'Arbitro dimentica di annullare il Senshu.
- L'Arbitro assegna un punto all'Atleta sbagliato.
- L'Arbitro assegna un avvertimento/penalità all'Atleta sbagliato.
- L'Arbitro assegna un punto a un Atleta e un'esagerazione di Cat. 2 all'altro.
- L'Arbitro assegna un punto a un Atleta e Mubobi all'altro.
- L'Arbitro assegna un punto per una tecnica eseguita dopo lo Yame o a tempo scaduto.
- L'Arbitro assegna un punto realizzato da un Atleta mentre si trova all'esterno dell'area di gara.
- L'Arbitro assegna un avvertimento o una penalità per passività durante l'Atoshi Baraku.
- L'Arbitro assegna un avvertimento o una penalità di Cat. 2 sbagliati durante l'Atoshi Baraku.

Poteri

- L'Arbitro non interrompe il combattimento in presenza di due o più bandiere che indichino punto o Jogai per lo stesso Atleta.
- L'Arbitro non interrompe il combattimento a seguito della richiesta di Riesame Video da parte di un Allenatore.
- L'Arbitro non segue la maggioranza delle bandiere.
- L'Arbitro non richiede l'intervento del medico in una situazione che richiede l'applicazione della regola dei 10 secondi.
- L'Arbitro annuncia Hantei/Hikiwake ma è stato assegnato il Senshu.
- Uno o più giudici tengono le bandiere nelle mani sbagliate.
- Il tabellone segnapunti non indica le informazioni corrette.
- La tecnica richiesta dall'Allenatore è stata eseguita dopo lo Yame o a tempo scaduto.

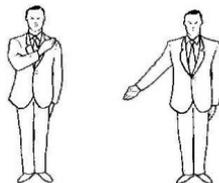
Gestualità per i presidenti di giuria

I presidenti di giuria devono riconoscere la seguente gestualità:

Per il punteggio:

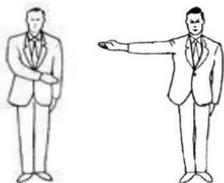
YUKO (1 punto)

L'Arbitro distende il braccio verso il basso a 45 gradi in direzione del concorrente a cui viene assegnato 1 punto



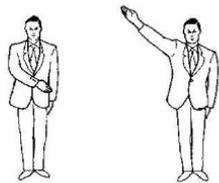
WAZA-ARI (2 Punti)

L'Arbitro distende il braccio all'altezza della spalla in direzione dell'Atleta cui vengono assegnati 2 punti.



IPPON (3 punti)

L'Arbitro distende il braccio verso l'alto a 45 gradi in direzione il lato dell'Atleta a cui vengono assegnati 3 punti.



TORIMASEN / ANNULLAMENTO DELLA DECISIONE

Quando viene erroneamente assegnato un punto, un avvertimento o una penalità, l'Arbitro si gira verso l'Atleta, annuncia "AKA" o "AO", incrocia le braccia, poi le allarga con i palmi delle mani rivolti verso il basso, ad indicare che l'ultima decisione è stata annullata.



SENSHU (Vantaggio per primo punto non contrastato)



NO KACHI (Vittoria)

Al termine dell'incontro, annunciando "AKA (o AO), no Kachi", l'Arbitro distende il braccio verso l'alto a 45 gradi in direzione del vincitore.



Gestualità per i presidenti di giuria

Per le infrazioni:

INFRAZIONE DI CATEGORIA 1 (senza un gesto ulteriore per CHUKOKU)

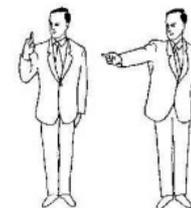
L'Arbitro incrocia le mani aperte all'altezza del petto.



HANSOKU CHUI

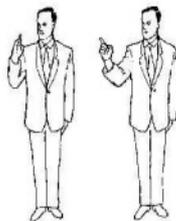
"Avvertimento per la Squalifica".

L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2 poi punta l'indice orizzontalmente nella direzione di chi ha commesso l'infrazione.



INFRAZIONE DI CATEGORIA 2 (senza un gesto ulteriore per CHUKOKU)

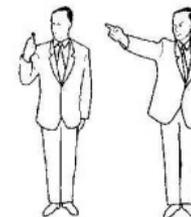
L'Arbitro punta con il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione.



HANSOKU

"Squalifica"

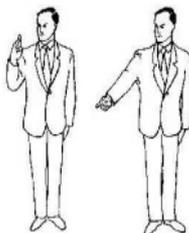
L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2 quindi punta l'indice in alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione e assegna la vittoria all'avversario.



KEIKOKU

"Avvertimento".

L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice in basso a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione.



Gestualità per i presidenti di giuria

Altre gestualità:

KIKEN

"Rinuncia"

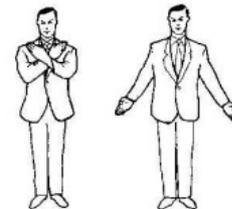
L'Arbitro punta l'indice verso l'Atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.



HIKIWAKE

"Parità" (solamente per gli incontri a Squadre).

In caso di parità o quando nessun Atleta ha ottenuto punti, l'Arbitro prima incrocia le braccia davanti al petto e poi le distende mostrando il palmo delle mani.



SHIKKAKU

"Squalifica, allontanamento dall'area".

L'Arbitro prima punta l'indice in alto e a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione; poi punta l'indice all'indietro annunciando "AKA (AO) Shikkaku". Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.

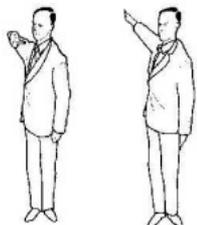
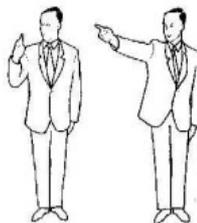


Tabella dei punti e delle penalità

●---○	IPPON	Tre punti
○---○	WAZA-ARI	Due punti
○	YUKO	Un punto
✓	SENSHU	Vantaggio per primo punto non contrastato
□	KACHI	Vincitore
X	MAKE	Perdente
△	HIKIWAKE	Parità
C1W	Fallo di Categoria 1 — Chukoku	Avvertimento
C1K	Fallo di Categoria 1 — Keikoku	Avvertimento
C1HC	Fallo di Categoria 1 — Hansoku Chui	Preavviso di Squalifica
C1H	Fallo di Categoria 1 — Hansoku	Squalifica
C2W	Fallo di Categoria 2 — Chukoku	Avvertimento
C2K	Fallo di Categoria 2 — Keikoku	Avvertimento
C2HC	Fallo di Categoria 2 — Hansoku Chui	Preavviso di Squalifica
C2H	Fallo di Categoria 2 — Hansoku	Squalifica
KK	KIKEN	Rinuncia
S	SHIKKAKU	Squalifica grave