



**S.K.I.-I.**

**SHOTOKAN KARATE-DO INTERNATIONAL ITALIA**

VIA PIANELL, 21 20125 MILANO TEL. E FAX: +39 02 66117244

## **REGOLAMENTO**

### **PER IL GIUDIZIO ARBITRALE**

#### **CRITERI PER L'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI**

**CORSO ARBITRI INTERNAZIONALI S.K.I.F.**

**TOKYO OTTOBRE 2008**

**G. Grosselle**



**S.K.I.F.**  
**REGOLE DI GIUDIZIO ARBITRALE**  
**(CRITERI PER L'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI)**  
**CORSO ARBITRI TOKYO – OTTOBRE 2008**

## **KATA**

Nella valutazione dell'esecuzione dei Kata, i giudici devono far riferimento alle pubblicazioni di Kancho Kanazawa "Kata vol. 1 e vol. 2."

L'esecuzione di un kata deve essere valutata nella sua complessità, anche se si dovrebbe tener conto di alcuni dettagli per ogni singola tecnica. Fate attenzione ai seguenti punti nell'esecuzione:

- correttezza
- velocità
- potenza (kime)
- spirito

**MEDIA DI VALUTAZIONE PER I PUNTI DI PENALITÀ** (in linea generale):

- 1) Nessun inchino ne' all'inizio ne' alla fine del kata (- 0,1)
- 2) Aspetto non consono per karate-gi e cintura\* (- 0,1)
- 3) Errato movimento dei piedi (unisce gamba destra o sinistra) sia all'inizio che alla fine (- 0,1)
- 4) Uscire con il piede dal Tatami durante l'esecuzione del Tokui Kata (- 0,1)  
(l'atleta deve saper valutare lo spazio necessario, eccetto nelle eliminatorie dove i due atleti all'inizio si pongono sulla linea segnata al tappeto.



- 5) Finire in un punto diverso da quello di partenza (- 0,1)
- 6) Kiai non fatto (-0,1)
- 7) Respirazione troppo accentuata e rumore prodotto dall'hikite (rumore prodotto dal pugno che batte sulla cintura) (- 0,1)
- 8) Eccessiva azione forzata (over action) (- 0,1)
- 9) Cambio di ritmo esagerato (- 0,1)
- 10) Piccole esitazioni di movimento durante l'esecuzione del Kata (- 0,1)
- 11) Chiaro stop di un movimento durante l'esecuzione (- 0,2)
- 12) Leggera perdita di equilibrio con immediato recupero (da - 0,1 a - 0,3)
- 13) Chiara perdita di equilibrio con immediato recupero (da - 0,2 a - 0,4)
- 14) Totale perdita di equilibrio senza recupero (da - 0,3 a -0,5)
- 15) Fare un errore ma continuare immediatamente con la correzione (- 0,2)
- 16) Kata completato ma con errato ordine dei movimenti (- 0,5)
- 17) Fare un certo numero di errori chiari (-1.0)
- 18) Fermarsi durante l'esecuzione del Kata (squalifica)
- 19) Ordine del giudice di fermarsi (squalifica)
- 20) Fare un Kata diverso da quello dichiarato (squalifica)
- 21) Errori in **Kakiwake-uke, Manji-uke, juji-uke** (- 0,1) (non segue il modello SKIF)

Quando ci sono più di due errori tecnici la penalità va raddoppiata (-0,2)

Quando ci sono delle penalità, l'arbitro centrale deve radunare gli altri arbitri per controllare i punti di penalità

### **PUNTI DI MERITO:**

Vengono riconosciuti quando le tecniche considerate difficili vengono eseguite alla perfezione. All'atleta si può riconoscere un punteggio aggiuntivo fra lo +0,1 e + 0,3



es:

- 1) Kanku-dai: doppio calcio (tobi geri)
- 2) Kankusho: il salto
- 3) Unsu: salto con mawashi-geri girato
- 4) Gankaku: il giro di Koshigamae
- 5) A tre simili difficoltà

### **KATA A SQUADRE**

prendere nota dei seguenti punti di esecuzione.

- 1) Tutte le regole per il Kata individuale vengono applicate al Kata a squadra
- 2) Ritmo e tempo non devono essere cambiati per favorire la sincronia dei movimenti
- 3) Gli atleti non devono fare alcun segnale esterno per favorire la sincronia (es. eccessivo suono della respirazione)
- 4) Per movimenti fuori sincronia si applica una penalità fra – 0,1 e – 0,2

*\*per l'abbigliamento vedere pag.7 e 8*

### **KUMITE**

#### **IPPON:**

Definizione: potenza a precisione nell'esecuzione di Tsuki, Uchi e Keri (attacchi di pugni e calci) eseguite a livello jōdan (testa) e chūdan (stomaco, dietro la schiena) o altre parti del corpo, secondo i seguenti criteri:



- 1) Corretta postura e atteggiamento
- 2) Forte spirito e Zanshin (concentrazione e determinazione)
- 3) Buone distanza e tempo
- 4) Buon angolo verso il bersaglio (ideale sarebbe 90° verso il bersaglio)

è più importante l'effettiva potenza della tecnica eseguita rispetto alla complessità della stessa tecnica in sé.

### **Quando è possibile dare l'ippon:**

- 1) Quando l'attacco è eseguito in Deai (d'incontro o d'anticipo) es. l'avversario va incontro alla tecnica
- 2) Se l'avversario era in Mubobi (senza difesa)
- 3) Se l'avversario ha perso l'equilibrio, o dopo che è caduto
- 4) Dopo un effettivo Renzoku-waza (tecniche continue o combinazioni). Es doppio pugno, calcio pugno, e calcio-attacco ecc.

### **Wazaari:**

Wazaari significa che la tecnica è corretta, ma un po' meno di un Ippon. Non significa esattamente il 50% di un Ippon.

### **Considerazioni:**

Un Ippon non potrebbe mai essere dato per un calcio jōdan senza potenza o per una tecnica eseguita con angolazione di oltre 90° dal punto bersaglio. Ma è possibile dare wazaari in questi stessi casi.

Nessun punto deve essere dato per un calcio che colpisce con lo stinco alla schiena o se la gamba del calcio è afferrata da chi si difende (questo è equivalente ad assenza di Zanshin).



*(Attenzione: dalla discussione fatta personalmente col M° Suzuki, ho voluto chiarire tale concetto, che è stato approvato da tutti i presenti, per una corretta interpretazione dell'assegnazione del punto. Per il calcio, “Mawashigeri alla schiena” non va dato nessun Wazaari se la tibia colpisce il fianco; non va dato nessun Wazaari se, mentre si porta il calcio, la gamba viene presa dall'avversario; ma dev'essere dato il Wazaari se il calcio colpisce la schiena con heisoku (collo del piede) e dopo aver colpito la gamba viene presa dall'avversario, e va dato l'Ippon se il calcio colpisce senza che l'avversario prenda la gamba, sempreché sia portato in modo corretto).*

**N.B.**

1) **Yame** (stop)

La fine del match è segnata dalla campana. Anche se l'arbitro dice “yame” in ritardo, il match è oltre il tempo segnato dalla campana.

2) **Bassoku** (penalità)

L'arbitro ha tutto il diritto di assegnare penalità all'atleta in gara fino a quando egli non lascia il terreno di gara. La penalità può essere data all'atleta anche dopo la fine del match, ma solo dal capo arbitri o dal comitato di gara.

3) **Jōgai** (uscita dal tatami di gara)

Se entrambi gli atleti sono in jōgai non viene assegnato nessun punto.

Se uno è dentro e l'altro è in jōgai e l'attacco è stato fatto dalla persona che sta dentro prima dello “Yame” viene assegnato il punto e data la penalità a chi è uscito in Jōgai (Jōgai Ikkai o Nikai o Sankai).

4) **Aiuchi** (entrambi eseguono lo stesso attacco)

Nessun punto assegnato per Aiuchi. Comunque se un atleta esegue una buona tecnica mentre l'altro fa Hansoku (attacco proibito), allora viene assegnato il punto a chi ha eseguito la tecnica correttamente e la penalità all'altro.

5) **Hansoku** (azione proibita)

Quando un'azione da Hansoku viene fatta dopo l'assegnazione del punto, l'atleta perde il punto e si prende lo stesso la penalità per l'intervallo fra il punto e l'Hansoku.



6) **Zanshin** (consapevolezza – concentrazione - determinazione)

Se l'atleta volta le spalle contro l'avversario dopo una tecnica da punto, questo è considerato "mancanza di Zanshin". Il punto è cancellato e viene dato Mubobi (nessuna difesa) come penalità.

7) **Non si assegna nessun punto per le seguenti tecniche:**

- a) Tecniche eseguite andando indietro mentre viene portato l'attacco, il quale fa perdere l'equilibrio e lo Zanshin.
- b) Oizuki (pugno statico) e Okiuchi (attacco da fermo), che potrebbe avere un buon tempo, ma nessuna velocità e potenza.

8) **Contatto senza difesa**

I contatti sono proibiti e punibili con penalità. Comunque se l'avversario non ha nessuna difesa contro il contatto, il giudice può assegnare Mubobi a chi lo riceve.

9) **Contatto che provoca fuoriuscita di sangue.**

Non importa quanto buono sia l'attacco, se è stimolata la perdita di sangue, (se esce sangue) l'attaccante riceve una penalità (avvertimento per la violazione delle regole)

10) **Ferita**

L'arbitro deve osservare l'atleta ferito. Per esempio: è il giudice responsabile di sapere se il sanguinamento è causato dal presente match o da quello precedente o se è ricorrente.

11) **Tecniche non controllate**

tecniche non controllate ricevono "Chukoku" (avvertimento) o altra penalità con o senza che ci sia contatto.

12) **Codice di abbigliamento**

Gli atleti devono indossare il karate-gi con le seguenti caratteristiche. Possono essere offerti 60 sec. per "modificare" le condizioni di abbigliamento.



13) **Lunghezza delle maniche\***

fra la metà del gomito e del polso (i polsi non devono essere coperti e le maniche non devono essere arrotolate).

14) **Lunghezza dei pantaloni**

a 2/3 fra lo stinco e la caviglia (i pantaloni non devono essere arrotolati).

15) **lunghezza massima della giacca**

Copertura delle anche con la cintura annodata.

16) Indicare l'atleta che viene sconfitto a causa di Hansoku per le maniche del karate-gi o per i pantaloni e assegnare la vittoria all'avversario.

17) **Sono proibiti bendaggi e nastri non necessari.**

18) **Azioni severamente proibite:**

- a) Apportare tecniche che non permettono un atterraggio sicuro
- b) Tecniche che possano mettere a rischio l'avversario
- c) Azioni e comportamento provocatorio. Se un atleta, coach o membro della commissione parla/agisce in maniera inappropriata, quell'atleta e/o tutto o in parte i membri della squadra saranno squalificati

19) I giudici devono giudicare solo cosa è effettivamente comprovabile. Il giudizio non può essere fatto solamente sul tempo, ma con la reale visione del punto di pugno/piede.

**N.B.**

**Fujūbun** (non sufficiente) è un'opinione basata su cosa è stato visto.

**Mienai** (non è stato possibile vedere) non è un'opinione, ma un fatto concreto.

20) è molto importante che gli atleti facciano l'inchino all'inizio e alla fine del match. Se questo non viene fatto l'arbitro centrale deve esigere che l'atleta torni sul tatami e faccia l'inchino correttamente.

21) Se l'atleta ostenta dopo un punto assegnato (per es stringe i pugni, alza le braccia al cielo, ecc) l'arbitro centrale può cancellare o rimuovere il punto come una penalità.



## **Yakusoku Kumite** (appointment sparring)

### **Regole per il giudizio arbitrale**

Gli atleti devono seguire fedelmente il numero delle tecniche (sistemi) del programma SKIF. Yakusoku Kumite deve essere eseguito accuratamente come un kata, comunque è necessario che i giudici osservino:

- spirito di combattimento
- vigore
- concentrazione
- la coordinazione (movimenti, potenza, spirito e respirazione) della coppia è un importante metro di giudizio. Kihaku (spirito di combattimento), Zanshin e atteggiamento devono comunque essere considerate.

## **Sanbon e Gohon Kumite**

L'ordine di attacco deve seguire le regole della competizione. Sanbon e Gohon kumite richiedono entrambi accuratezza di base e forza di Tsuki, keru, uke postura e posizione.

### **Kihon Ippon kumite:** altre caratteristiche corrette:

- posizione
- postura
- tecniche di offesa e difesa

## **Jiyu Ippon Kumite**

**deve tenere conto di tutti quelli sopra e in più:**

- corretto Maai (distanza)
- buon tempo
- tenshin (corretta rotazione del corpo)
- Taisabaki



### **Punti di penalità**

- 1) corretto numero di sistemi, ma non tecniche effettive (- 0,1)
- 2) buona tecnica ma leggermente diversa dal numero dei sistemi (- 0,05)
- 3) effettiva tecnica ma diverso dal numero dei sistemi (-0,1)
- 4) Tecnica cattiva e sbagliata (-02)

*Il presente regolamento è stato emanato dalla S.K.I.F. per uniformare le valutazioni arbitrali nel corso delle competizioni internazionali. E' importante per gli Arbitri e per gli atleti conoscere tale regolamento al fine di evitare penalità che possono incidere sull'esito delle competizioni.*

**G. Grosselle**