

**REGOLE**  
**CAMPIONATI**  
**DI KUMITE**

**CATEGORIE**  
**BAMBINI - JUNIOR**



## **REGOLE PER LE COMPETIZIONI**

CATEGORIE: BAMBINI-JUNIOR

L'età dei partecipanti per ogni categoria sarà:

BAMBINI: 12-13 ANNI

BAMBINI: 14-15 ANNI

JUNIOR: 16-17 ANNI

## **REGOLE GENERALI**

1. Tutti gli atleti devono indossare un Gi bianco pulito.
2. Un contendente indosserà una cintura rossa accanto alla propria, l'altro indosserà solo la sua cintura.
3. Le unghie delle mani e dei piedi devono essere corte.

## **PROTEZIONI OBBLIGATORIE**

### **BAMBINI (12-13 ANNI)**

- OBBLIGATORI: CASCO, GUANTI, CORPETTO, PARASTINCHI
- FACOLTATIVI: GINOCCHIERE, PARADENTI

### **BAMBINI E JUNIOR (14-15 E 16-17 ANNI)**

- OBBLIGATORI: CASCO, GUANTI, PARASTINCHI E CONCHIGLIA (RAGAZZI)
- CORPETTO/PARASENO PER RAGAZZE
- FACOLTATIVI: GINOCCHIERE, PARADENTI

Tutte le protezioni da utilizzare nei campionati ufficiali saranno omologate e approvato dalla KWF.

In nessun caso sarà consentito di partecipare con altre protezioni.

Ogni atleta dovrà indossare le proprie protezioni.

Nel caso in cui un atleta si dovesse ferire o infortunare, l'uso di bende o altro materiale di protezione deve essere revisionato dal medico ufficiale della competizione o dal Giudice Supremo. Qualunque sia la decisione, questa sarà definitiva ed obbligatoria per gli atleti.

## PROTEZIONI DA USARE NELLE COMPETIZIONI



CORPETTO



PARATIBIE



CASCO



GUANTI (DAI 12 AI 13 ANNI)



PARASENO



GUANTI (DAI 14 AI 17 ANNI)

Altri tipi di protezioni saranno consentite se offrono lo stesso livello di protezione.

## **CATEGORIE DI PESO MASCHILI**

### **BAMBINI (12-13 anni)**

-40kg -50kg +50kg

### **BAMBINI (14-15 anni)**

-55 kg -65 kg +65 kg

### **JUNIOR (16-17 anni)**

-60kg -70kg -80kg +80kg

## **CATEGORIE DI PESO FEMMINILI**

### **BAMBINE (12-13 anni)**

-45kg +45kg

### **BAMBINE (14-15 anni)**

-50kg +50kg

### **JUNIOR (16-17 anni)**

-50kg -60kg +60kg

## **ARBITRO E GIUDICI**

1. Tutti gli incontri devono prevedere un minimo di 4 giudici d'angolo e un arbitro centrale. L'arbitro centrale dirigerà l'incontro e darà gli ordini.
2. Quando viene presa una decisione nella competizione, l'arbitro ed i giudici daranno ciascuno un solo voto.
3. La squadra arbitrale e il Comitato di revisione avranno la stessa autorità sull'incontro, ma la decisione finale spetterà al Giudice Supremo.

## **KUMITE**

### **Regole di base:**

- Durata degli incontri:

BAMBINI 12-13 ANNI: 2 minuti con decisione obbligatoria.

BAMBINI 14-15 ANNI: 2 minuti + estensione di 1.5' in caso di hikiwake, con decisione obbligatoria.

JUNIOR: 2 minuti / 2 minuti / peso (3 kg) / 1 minuto con decisione obbligatoria.



Nella categoria Junior, la differenza di peso è di 3 kg o più. Se la differenza di peso è inferiore a 3 kg, verrà effettuata un'ulteriore estensione di un minuto con decisione finale obbligatoria.

- L'Organizzatore del campionato e il Giudice Supremo possono modificare le durate degli incontri.

- In tutte le categorie, verrà dichiarato un vincitore ogni volta che viene assegnato un Ippon o due Waza-ari (mezzi punti).

Nota: due mezzi punti (Waza-ari) equivalgono a un Ippon.

## **ESTENSIONI (Enchosen)**

E' possibile avere estensioni solo nelle categorie BAMBINI 14-15 anni e JUNIOR 16-17 anni.

## **TEMPO**

La durata dell'incontro inizierà ad essere calcolata dal momento in cui l'arbitro dice "Hajime".

## **VITTORIA PER IPPON**

1. Un colpo di pugno (tsuki) o una tecnica di gamba (keri) o di gomito (hiji) ecc. che un contendente esegue su un'area riconosciuta del corpo e che atterra l'avversario (ad eccezione delle tecniche che sono considerate falli). Una tecnica viene considerata IPPON se il contendente che la subisce perde la volontà di continuare a combattere entro 5 secondi o più.

L'IPPON sarà valido se 3 membri su 5 della squadra arbitrale prenderanno tale decisione.

2. Nel caso in cui uno degli atleti perde la volontà di continuare a combattere, l'altro contendente sarà dichiarato vincitore per IPPON.

## **MEZZO PUNTO (WAZA-ARI)**

Un Waza-ari può venire assegnato nei seguenti casi e sempre a discrezione dell'arbitro:

1. Escludendo le tecniche che sono considerate falli, qualsiasi colpo eseguito con pugno, gamba o gomito, che risulti efficace sull'altro contendente. O anche che lo atterri per un periodo inferiore a 5 secondi prima che si rialzi, o che gli faccia perdere la volontà di continuare l'incontro.

Un Waza-ari può venire assegnato anche nel caso in cui un contendente perda l'equilibrio dopo aver ricevuto un colpo (pugno o calcio). Due Waza-ari costituiscono un Ippon.

2. Quando uno dei contendenti porta a segno una tecnica di gamba (ad altezza jodan) che rispetti requisiti quali corretto atteggiamento, applicazione, controllo sufficiente, zanshin, tempismo o anche distanza, in base ai criteri di valutazione della squadra arbitrale può venire assegnato un Waza-ari. Anche un contatto leggero sul caschetto può essere considerato Waza-ari.

## **VITTORIA PER HANTEI**

Se non è stato possibile assegnare un Ippon o dei Waza-ari, la vittoria sarà data per decisione arbitrale. La decisione sarà valida se almeno 3 membri su 5 della squadra arbitrale prendono tale decisione risultando in maggioranza.

I criteri per prendere tale decisione avranno la seguente priorità:

1. L'efficacia delle tecniche.
2. L'esecuzione di combinazioni e la variazione delle tecniche di pugni e di gambe.
3. Tattiche e strategie di combattimento.
4. Numero di tecniche eseguite.
5. Se uno dei concorrenti ha due penalità (Genten Ni) e un Waza-ari, il Waza-ari sarà annullato dal Genten Ni.
6. Nel caso in cui nessuno dei due atleti abbia un mezzo punto o delle penalità, la vittoria sarà assegnata con decisione arbitrale.
7. Verrà assegnata la vittoria ogni volta che si verifica una squalifica o se uno dei contendenti si ritira dalla competizione.

La vittoria di un può essere assegnata se tra i due contendenti c'è una differenza di due falli.

Esempi:

<b>SHIRO</b>	<b>AKA</b>	<b>RISULTATO POSSIBILE</b>
NESSUN PUNTEGGIO	CHUI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
NESSUN PUNTEGGIO	GENTEN ICHI	SHIRO
CHUI	GENTEN ICHI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI	SHIRO
GENTEN ICHI	GENTEN NI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
NESSUN PUNTEGGIO	GENTEN ICHI/WAZA-ARI	AKA
NESSUN PUNTEGGIO	GENTEN NI/WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI/WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
GENTEN ICHI	GENTEN NI/WAZA-ARI	AKA

## **FALLI (HANSOKU)**

Le seguenti azioni saranno considerate falli:

- Tecniche dirette senza controllo o dirette al viso, ad esempio Jodan Mae Geri, Uchi Kakato, Jodan Yoko Geri, Tobi Geri Jodan, Jodan Ushiro Mawashi Geri.
- Contatto al viso o al collo, anche lieve con mani, pugni o gomiti.
- Nelle categorie bambini 12-13 anni non sono ammesse tecniche Gedan, ad esempio Gedan Mawashi Geri.
- Attaccare con i pugni in aree non consentite, ad esempio dare un pugno volutamente alle braccia.
- Tecniche all'inguine (Kin-Geri)
- Colpire con la testa.
- Attaccare l'avversario quando è a terra.
- Attacchi alla colonna vertebrale.
- Afferrare ripetutamente il collo o il corpo dell'avversario.
- Afferrare i pantaloni o le maniche dell'uniforme (Dogi).
- Spingere con i pugni o con le mani.
- Azioni ripetute come cadere a terra, alterare l'esecuzione delle tecniche (Kakenige).
- Uscire ripetutamente dall'area di combattimento (Jogai).
- Attacchi frontali diretti alle articolazioni e al ginocchio.
- Qualsiasi altra azione che secondo i criteri della squadra arbitrale venga considerata fallo.

La conseguenza di un fallo sarà un richiamo (Chui). Due richiami comporteranno una penalità ufficiale (Genten Ichi). Tre richiami comporteranno una seconda penalità (Genten Ni). Quattro richiami comporteranno una terza penalità (Genten San) e ne conseguirà una immediata squalifica.

## **GENTEN**

Le seguenti situazioni comporteranno una penalità:

- Due falli.
- Falli deliberati.
- Qualsiasi altra azione considerata cattivo atteggiamento dall'Arbitro Centrale durante l'incontro.

## **SQUALIFICA (SHIKKAKU)**

Le seguenti situazioni comporteranno una squalifica:

- Tre falli (Genten San = Shikkaku).
- Non obbedire agli ordini e non seguire le istruzioni dell'Arbitro durante l'incontro.
- Azioni violente, atteggiamenti scorretti.
- Se un contendente non mostra alcuna volontà di combattere per un minuto e non esegue alcuna tecnica sarà squalificato.
- Gli atleti che arrivano in ritardo e non sono presenti quando l'incontro sta per iniziare saranno squalificati.

Un'incapacità fisica che può verificarsi durante la competizione può consentire ad un atleta di ritirarsi, dopo che il suo infortunio è stato esaminato dal medico ufficiale della competizione. Questa decisione sarà definitiva.

## **INCIDENTI**

Se uno dei contendenti si infortuna ma il medico gli permette di continuare a combattere, e il contendente si rifiuta di combattere, tale contendente perderà l'incontro.

In caso di infortuni che possono verificarsi durante la competizione, che siano dichiarati casuali e non provocati dall'avversario, l'atleta infortunato non continuerà a combattere e perderà l'incontro.

In caso di infortuni che possono verificarsi durante la competizione, che siano dichiarati casuali e non provocati dall'avversario, se entrambi gli atleti sono infortunati colui che si rifiuta di continuare sarà dichiarato perdente.

In ogni caso, la KWF o qualunque membro del Consiglio di questa Organizzazione non saranno responsabili di qualsiasi incidente o infortunio che possa verificarsi in qualsiasi competizione organizzata dalla KWF.

È esclusiva responsabilità degli atleti stipulare un'assicurazione individuale prima dell'inizio degli incontri.

Qualsiasi altra questione non contemplata in questo manuale che possa presentarsi durante il campionato, sarà discussa dal Capo Arbitro e dal Giudice Supremo e la decisione sarà definitiva.