

**CAMPIONATI**  
**INTERNAZIONALI**  
**DI KUMITE**

**GUIDA UFFICIALE**



# CONTENUTI

## PARTE I - SCOPO DEI CAMPIONATI

## PARTE II - REGOLAMENTO STANDARD DEI CAMPIONATI PER CATEGORIE DI PESO E OPEN

### **(A) Squadra arbitrale e responsabilità.**

- (1) Squadra arbitrale.
- (2) Responsabilità.
- (3) Comitato Esecutivo del Campionato.

### **(B) Regole per le gare di Kumite.**

- (1) Decisioni finali.
- (2) Durata dell'incontro.
- (3) Dimensioni e configurazione ufficiali del tatami di gara.
- (4) Equipaggiamento protettivo.
- (5) Incontri di Kumite e processo decisionale.
- (6) Estensioni.
- (7) Falli e richiami
- (8) Penalità.
- (9) Squalifiche.
- (10) Mancata partecipazione all'incontro.
- (11) Comitato di revisione e appello alle decisioni.

### **(C) Regole dei campionati per le categorie di peso.**

- (1) Categorie di peso ufficiali KWF.

## PARTE III - PROCEDURE UFFICIALI STANDARD DEI CAMPIONATI

### **(A) Abbigliamento e condotta.**

### **(B) Procedure ufficiali.**

- (1) Entrare e uscire dal tatami.
- (2) Procedure arbitrali.
- (3) Procedure dei giudici.

## **PARTE I - SCOPO DEI CAMPIONATI**

Gli scopi dei campionati organizzati o autorizzati dalla Kyokushin World Federation sono:

- Diffondere lo spirito e la tecnica del Kyokushin in tutto il mondo.
- Educare le vecchie e giovani generazioni alla via del Budo e sostenere la cultura e la tradizione giapponese.
- Contribuire alla società ospitando campionati ed eventi locali, regionali ed internazionali.
- Promuovere la pace nel mondo e l'amicizia universale attraverso la pratica comune del Kyokushin.

## **PARTE II - REGOLAMENTO STANDARD DEI CAMPIONATI PER CATEGORIE DI PESO E OPEN**

### **(A) Squadra arbitrale e responsabilità.**

#### **(1) Squadra arbitrale.**

##### **(a) Giudice Supremo (Saiko Shinpan-Cho)**

Il Giudice Supremo presiede il Comitato di revisione e ha l'autorità di prendere la decisione finale per tutti gli incontri. Ha la facoltà di selezionare le squadre arbitrali, decidere i gironi del campionato e prendere la decisione finale sui ricorsi.

##### **(b) Giudice Presidente (Shinpan-Cho)**

Il Giudice Presidente è un membro del Comitato di revisione e supporta il Giudice Supremo. Funge da secondo ed assume tutte le responsabilità del Giudice Supremo in sua assenza.

##### **(c) Giudice Vicepresidente (Fuku Shinpan-Cho)**

Il Giudice Vicepresidente è un membro del Comitato di revisione e supporta il Giudice Supremo e il Giudice Presidente. Il Giudice Vicepresidente assume le responsabilità del Giudice Supremo in assenza sia del Giudice Supremo che del Giudice Presidente.

##### **(d) Arbitro centrale (Shushin)**

L'Arbitro centrale dirige l'incontro sul tatami e supervisiona una squadra arbitrale composta da lui/lei e da quattro giudici d'angolo. Le responsabilità di un arbitro sono le seguenti:

1. Corretta direzione di entrata e di uscita della squadra arbitrale e degli atleti.
2. L'inizio e la fine dell'incontro.
3. Mantenere la compostezza dell'incontro e preservare la sicurezza degli atleti.
4. Valutare le chiamate e le decisioni dei giudici e rendere noto il giudizio agli spettatori.

5. Prendere decisioni chiare per i combattenti e per gli spettatori.
6. Convocare i giudici quando necessario per esaminare una decisione.
7. Deve sostenere e rispettare il potere decisionale del Giudice Supremo, che è al di sopra del suo.

(e) **Giudice d'angolo** (Fukushin)

Ogni squadra arbitrale comprende quattro giudici d'angolo, che giudicano l'incontro dai quattro angoli del tatami. Le responsabilità di un giudice d'angolo sono le seguenti:

1. Prendere decisioni chiare per i combattenti e per gli spettatori.
2. Attenersi all'autorità assoluta del Giudice Supremo.
3. Deve sostenere e rispettare il potere decisionale del Giudice Supremo, che è al di sopra del suo.

**(2) Responsabilità della squadra arbitrale.**

- (a) Provvedere alla sicurezza degli atleti.
- (b) Prendere decisioni eque ed imparziali.
- (c) Prendere decisioni chiare per i combattenti e per gli spettatori.

**(3) Comitato Esecutivo del Campionato.**

- (a) Il Comitato Esecutivo di gara è composto da un Vicepresidente ed un qualsiasi numero di membri del Comitato.
- (b) I doveri del Comitato sono di controllare che il campionato proceda regolarmente e si concluda nei tempi previsti.
- (c) Il Presidente del Comitato del Campionato e il Giudice Supremo hanno l'autorità di modificare il calendario secondo necessità, ma in tal caso si consulteranno sempre tra di loro e con il Comitato di revisione.

**(B) Regole per le gare di Kumite.**

**(1) Decisione finale.**

- (a) L'arbitro ed i giudici hanno uguale autorità nel giudicare gli incontri. Ma la decisione finale compete al Giudice Supremo.

**(2) Durata degli incontri.**

**(a) Regole ufficiali standard dei campionati KWF**

Le decisioni vengono prese nel seguente ordine:

1. Primo round: 3 minuti
2. Prima estensione: 2 minuti
3. Differenza di peso: 3 Kg o più per le categorie di peso e 10 Kg o più per la categoria open determineranno il vincitore.

4. Decisione del Comitato di Revisione (spesso il vincitore viene determinato tramite una estensione finale di due minuti).

NOTA: il Giudice Supremo può modificare la durata degli incontri a sua discrezione.

**(b) Modifiche alla durata degli incontri.**

È consuetudine impostare incontri di durata inferiore per le fasi eliminatorie di grandi eventi.

Ad esempio, dal primo turno fino al terzo si può modificare la durata degli incontri in questo modo:

1. Primo round: 2 minuti.
2. Prima estensione: 2 minuti.
3. Decisione in base al peso.
4. Estensione finale: 2 minuti.
5. Dal quarto turno fino alle finali (di solito dalle semifinali), si applicano le regole standard dei Campionati KWF.

**(3) Dimensioni e configurazione ufficiale del tatami di gara.**

**(a) Misure standard del tatami.**

1. Il tatami di gara deve misurare 9 x 9 metri quadrati.
2. L'area esterna che circonda il tatami dovrebbe essere di 12,5 x 12,5 metri quadrati. Questa area esterna deve essere preservata per la sicurezza dei combattenti.

**(b) Angoli e postazioni di partenza.**

1. Il tatami di gara deve avere un angolo rosso e un angolo bianco.
2. L'angolo bianco è a destra del tavolo della commissione e l'angolo rosso è a sinistra.
3. Le posizioni di partenza per gli atleti devono essere al centro del tatami, alla distanza di 3 metri l'una dall'altra, e ciascuna contrassegnata da una linea di un metro.

**(c) Posizioni delle sedie dei giudici.**

1. Deve esserci una sedia ad ogni angolo nell'area esterna appena fuori dal tatami per i quattro giudici d'angolo.

**(4) Equipaggiamento protettivo.**

**(a) Equipaggiamento obbligatorio.**

1. Per gli uomini sono obbligatorie le protezioni per l'inguine.
2. Per le donne sono obbligatori il paraseno e i parastinchi.

**(b) Equipaggiamento facoltativo:** tutto l'equipaggiamento deve essere conforme ai regolamenti KWF.

1. I paradenti sono facoltativi per gli uomini e per le donne.

**(c) Bendaggi e fasce.**

1. Nel caso di ferite a mani, piedi e articolazioni, è consentito usare dei bendaggi solo dopo un controllo del medico ufficiale del campionato e con il consenso del Giudice Supremo, e dopo il primo round.

**(5) Incontri di Kumite e processo decisionale.**

La vittoria viene assegnata ad uno dei due contendenti nei seguenti casi:

**(a) Punto pieno (Ippon Kachi):**

1. Affondi (tsuki), calci (keri), colpi di gomito (hiji uchi), ecc. che atterrano l'avversario per cinque secondi o più, o comportano la perdita della sua volontà di combattere per cinque secondi o più, corrispondono ad un punto pieno (ad eccezione delle tecniche considerate vietate).

**(b) Due mezzi punti (Awase Ippon Kachi):**

1. Due dichiarazioni di mezzo punto costituiscono una vittoria a punto pieno.

**(c) Mezzo punto (Waza-ari):**

1. Affondi (tsuki), calci (keri), colpi di gomito (hiji uchi), ecc. che atterrano l'avversario per meno di 5 secondi o provocano la perdita della sua volontà di combattere per meno di 5 secondi, dopo i quali lui/lei si rialza e può riprendere a combattere, corrispondono a mezzo punto (ad eccezione delle tecniche considerate vietate). Allo stesso modo, quando un avversario perde l'equilibrio pur senza cadere a causa di una tecnica dell'altro concorrente, viene assegnato mezzo punto.
2. Un mezzo punto è valido quando almeno tre dei cinque membri della squadra arbitrale prendono tale decisione.

**(d) Vittoria per decisione (Hantei Kachi):**

1. Quando non è stato ottenuto un punto di vittoria ma è stato assegnato un mezzo punto, la vittoria viene assegnata per decisione.
2. La decisione è valida quando almeno tre dei cinque giudici della squadra arbitrale prendono una tale decisione.

I criteri per il processo decisionale seguono queste priorità:

1. Danni causati.
2. Efficacia delle tecniche utilizzate.
3. Numero di tecniche utilizzate.

Se un concorrente ha ricevuto due penalità (Genten Ni) e ha anche ottenuto un Waza-ari, allora il Waza-ari è compensato da Genten Ni. Se nessuno dei contendenti ha né alcuna penalità né un mezzo punto (Waza-ari), la vittoria sarà assegnata per decisione.

Genten Ichi < Waza-ari

Genten Ni = Waza-ari.

Per poter assegnare la vittoria ad un contendente, deve esserci almeno una differenza di due penalità (vedi esempi seguenti):

Esempi:

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

(e) **Vittoria per squalifica o ritiro di un concorrente.**

#### **(6) Estensioni.**

Quando non è possibile prendere una decisione sulla base del giudizio di tre membri su cinque della squadra arbitrale, viene dichiarato un pareggio e si procede con un'estensione.

#### **(7) Falli e richiami.**

(a) Escludendo azioni intenzionali e falli gravi, i falli risultano in un richiamo (Chui).

(b) Il richiamo è valido quando almeno tre giudici su cinque prendono una tale decisione.

(c) Le seguenti azioni sono considerate falli (Hansoku):

1. Toccare anche leggermente il collo e il viso dell'avversario con una mano o un gomito. Tuttavia, sono consentite le finte al viso.
2. Calci all'inguine (Kinteki Kogeki).
3. Testate (Zu Tsuki).
4. Tecniche pericolose come colpire l'articolazione del ginocchio su attacchi diretti.
5. Attaccare un avversario che è già a terra.
6. Attaccare un avversario da dietro.
7. Afferrare o agganciare il collo dell'avversario.
8. Afferrare o trattenere l'uniforme dell'avversario (Dogi), le braccia, le gambe o i capelli.
9. Ripetute spinte intenzionali all'avversario.

10. Azioni ripetute come cadere dopo una tecnica, o altre tecniche senza contatto che suggeriscono che il contendente ha perso la volontà o la forza di competere (Kakenige).
11. Uscire spesso e intenzionalmente fuori dal quadrato di gara.
12. Non essere attivi e non eseguire alcuna tecnica.
13. Comportarsi in modi che dimostrano una scarsa attitudine alla competizione come sputare, usare un linguaggio scorretto, slacciare la cintura o svestirsi intenzionalmente.
14. Qualsiasi altra azione che gli arbitri possano considerare fallo.

### **(8) Penalità.**

- (a) Una penalità è valida quando almeno tre dei cinque membri della squadra arbitrale prendono tale decisione.
- (b) Nei casi seguenti risulta una penalità (Genten):
  1. Due richiami
  2. Fallo deliberato o grave
  3. Qualsiasi altra azione che l'arbitro consideri come un cattivo atteggiamento nei confronti della competizione.

### **(9) Squalifiche.**

- (a) Una squalifica è valida quando almeno tre dei cinque membri della squadra arbitrale prendono tale decisione.
- (b) Le seguenti azioni comportano una squalifica:
  1. Tre penalità (Genten San = Shikkaku).
  2. Mancato rispetto delle istruzioni dell'arbitro durante l'incontro.
  3. Azioni considerate come pura violenza, falli gravi intenzionali e un cattivo atteggiamento nei confronti della competizione.
  4. Fronteggiarsi uno di fronte all'altro per più di un minuto senza impegnarsi nella lotta (questo atteggiamento deve essere considerato come mancanza di volontà di combattere, ed entrambi i concorrenti saranno squalificati).
  5. Interagire con gli allenatori senza il permesso dell'arbitro, ad esempio facendosi dare da bere.
  6. Uscire dal tatami per qualsiasi motivo senza l'autorizzazione dell'arbitro.
  7. Essere in ritardo per un incontro o non presentarsi affatto.

### **(10) Mancata partecipazione all'incontro (Shiai Hoki)**

Fanno eccezione le seguenti circostanze:

1. Mancanza della capacità fisica di continuare, verificata da una visita medica del Medico Ufficiale del Campionato.
2. Grave evento imprevisto per il concorrente o per chiunque gli sia vicino, come un membro della famiglia, che avvenga immediatamente prima o durante l'incontro. Il permesso di congedarsi o di ritirarsi dal Campionato saranno

concessi previa consultazione con il Giudice Supremo e il Procuratore Ufficiale del Campionato.

A. Sulle tecniche vietate il modo di annunciare è:

1. Chui
2. Genten Ichi
3. Genten Ni
4. Genten San/Shikkaku.

B. In caso di uscita non autorizzata o di ripetute uscite dall'area di gara rifiutandosi di competere, il modo di annunciare è:

1. Jogai - Chui
2. Jogai - Genten Ichi
3. Jogai - Genten Ni
4. Jogai - Genten San/Shikkaku.

### **(11) Comitato di revisione e appello alle decisioni.**

(a) Il Comitato di revisione è composto dal Giudice Supremo, dal Giudice Presidente e dal Giudice Vicepresidente.

1. Il compito del Comitato è giudicare i ricorsi contro le decisioni prese dall'Arbitro o dalla squadra arbitrale.
2. L'arbitrato e la decisione finale spetta al Giudice Supremo.

(b) Procedura di revisione effettuata da un concorrente:

1. Quando la decisione della squadra arbitrale è altamente o chiaramente discutibile, qualsiasi concorrente può, al termine dell'incontro, fare appello al Comitato di revisione tramite il proprio allenatore.
2. La sentenza del Comitato di revisione sarà annunciata immediatamente dopo il riesame, e la decisione sarà definitiva.

(c) Procedura di revisione effettuata dal Comitato di revisione:

1. Quando la decisione della squadra arbitrale è altamente o chiaramente discutibile, il Comitato di revisione può interrompere l'incontro e rivedere la decisione (è anche possibile rivedere la decisione al termine dell'incontro).
2. La sentenza del Comitato di revisione sarà annunciata immediatamente dopo il riesame, e la decisione sarà definitiva.

### **(C) Regole per le categoria di peso.**

#### **(1) Categorie di peso:**

Di seguito sono riportate le categorie di peso KWF standard:



**(a) Divisione maschile:**

- 70 kg
- 70-75 kg
- 75-80 kg
- 80-90 kg
- + 90 kg

**(b) Divisione femminile:**

- 55 kg
- 55-60 kg
- 60-65 kg
- + 65 kg

**c) PER GLI UOMINI E DONNE TRA I 18-21 ANNI VALGONO GLI STESSI PESI.**

**(2) Pesata ufficiale.**

(a) Quando viene eseguita la pesata ufficiale il giorno del Campionato, ogni concorrente deve risultare entro il massimo limite di peso per la sua categoria o sarà automaticamente squalificato.

(b) Quando una decisione viene presa in base alla differenza di peso, la vittoria nei Campionati delle categorie di peso viene assegnata al concorrente che è più leggero di 3 kg o più.

(c) Tutti gli altri regolamenti sono conformi alle regole standard KWF per i Campionati Open Weight.

## **PARTE III - PROCEDURE UFFICIALI STANDARD DEI CAMPIONATI**

### **(A) Abbigliamento e condotta.**

#### **(1) Abbigliamento**

(a) Arbitri e Giudici devono indossare pantaloni blu scuro e camicie a mezza manica blu scuro con l'emblema KWF apposto sulla tasca a sinistra sul petto.

(b) Arbitri e Giudici devono indossare un papillon bianco.

(c) Sul tatami tutti gli Arbitri e Giudici devono essere scalzi.

#### **(2) Condotta.**

(a) Arbitri e Giudici devono mantenere un decoro appropriato dentro e fuori dal tatami ed devono rappresentare l'integrità del Kyokushin.

(b) Arbitri e Giudici devono essere onesti e imparziali nei confronti dei contendenti. Se sentono di non poter svolgere completamente ed equamente i loro doveri, devono ritirarsi.

## **(B) Procedure ufficiali.**

### **(1) Entrare e uscire dal tatami.**

#### **(a) Entrata.**

1. I quattro Giudici guidati dall'Arbitro devono entrare sul tatami dalla destra del tavolo della Commissione. Entrando sul tatami, ogni giudice deve inchinarsi pronunciando "Osu" verso il tavolo della Commissione.
2. I giudici procedono fino al lato opposto del tatami e si dispongono di fronte al tavolo della Commissione.
3. L'Arbitro si posiziona al centro del tatami e i Giudici nell'area esterna fuori dal perimetro del tatami.
4. L'Arbitro dà i comandi "Shomen ni Rei", "Mawate", "Rei", "Mawate" e "Shushin ni Rei" (i Giudici seguono i comandi dell'Arbitro e si inchinano pronunciando "Osu" dopo il comando "Rei" dell'Arbitro).
5. I giudici procedono a posizionarsi alle sedie d'angolo assegnate.

#### **(b) Uscita.**

1. Quando la squadra arbitrale termina il proprio turno, procede verso il lato opposto del tatami di fronte al tavolo della Commissione e ripete la procedura eseguita all'entrata.
2. La squadra arbitrale procede verso la sinistra del tavolo della Commissione, si ferma per inchinarsi pronunciando "Osu" verso il tavolo della Commissione ed esce dal tatami.
3. Se la squadra arbitrale che sta per entrare sostituirà una squadra uscente attualmente sul tatami, entrando sul tatami la nuova squadra si inchinerà pronunciando "Osu" verso il tavolo della Commissione e procederà verso la destra del tavolo della Commissione, con l'Arbitro al centro ed i Giudici nell'area esterna, tutti rivolti verso sinistra (lato rosso).
4. La squadra arbitrale che sta uscendo, dopo essersi inchinata procede verso la sinistra del tavolo della Commissione, con l'Arbitro al centro ed i Giudici nell'area esterna, tutti rivolti verso destra (lato bianco).
5. L'Arbitro della squadra uscente darà il comando "Otagai ni Rei" e le due squadre si inchineranno pronunciando "Osu" l'una verso l'altra.
6. La squadra che si ritira uscirà quindi dal ring come descritto sopra al punto 2.

#### **(c) Entrata degli atleti sul tatami.**

1. Quando i contendenti vengono chiamati, ciascuno di loro deve entrare sul tatami dal rispettivo angolo.

2. I contendenti staranno quindi in piedi di fronte al tavolo della Commissione nelle loro rispettive postazioni di partenza e attenderanno il comando dell'Arbitro.
3. L'Arbitro starà al centro tra i due atleti di fronte al tavolo della Commissione.

## **(2) Procedure arbitrali.**

Procedura di base per iniziare e terminare l'incontro.

- (a) "Shomen ni Rei": rivolgersi verso il tavolo della Commissione e inchinarsi.
- (b) "Shushin ni Rei": rivolgersi verso l'Arbitro e inchinarsi.
- (c) "Otagai ni Rei": rivolgersi uno di fronte all'altro e inchinarsi.
- (d) "Kamaete": assumere la posizione di combattimento (gli atleti devono stare dietro le loro linee di partenza).
- (e) "Hajime": procedere al combattimento.
- (f) Al comando dell'Arbitro "Yame" i due contendenti smetteranno di combattere e torneranno alle loro posizioni di partenza. Se necessario, l'Arbitro darà loro istruzione di aggiustarsi le uniformi.
- (g) Dopo che l'Arbitro ha chiamato una decisione, dichiarerà i seguenti comandi:
  1. "Shomen ni Rei": rivolgersi verso il tavolo principale e inchinarsi.
  2. "Shushin ni Rei": rivolgersi verso l'Arbitro e inchinarsi.
  3. "Otagai ni Rei": rivolgersi uno di fronte all'altro e inchinarsi.
  4. L'Arbitro ordina quindi agli atleti di scambiarsi una stretta di mano ed uscire.

### **\* Procedure di base durante l'incontro.**

- (a) "Yame": interrompere immediatamente l'incontro (l'arbitro si interpone tra i contendenti fermando il combattimento, e li riporta alle posizioni di partenza).
- (b) "Kamaete": assumere la posizione di combattimento.
- (c) "Zokko": riprendere il combattimento dopo essersi fermati durante l'incontro.
- (d) "Zokko": attaccare, se non c'è azione tra i contendenti.
- (e) "Jikan wo tomete kudasai": comando dato ai cronometristi per fermare il tempo. Senza questo comando, il tempo continua a scorrere.
- (f) Se e quando l'uniforme di uno dei contendenti si slaccia, l'Arbitro deve fermare il cronometro e far dirigere i contendenti alle rispettive posizioni di partenza. Quando le uniformi di entrambi i contendenti si slacciano, l'Arbitro deve indicare ad entrambi di sedersi nelle loro postazioni di partenza, rivolti verso i rispettivi angoli, e di sistemarsi le uniformi.

### **\* Procedure per le tecniche vietate.**

- (a) Quando vengono eseguite delle tecniche proibite, l'Arbitro deve interporre tra i due concorrenti e interrompere l'incontro. Quindi confermerà la decisione segnalata dai giudici con le bandierine.
  1. L'Arbitro può dare ammonizioni per tecniche proibite sulla base del giudizio di almeno tre membri su cinque della squadra arbitrale.

(b) I seguenti sono esempi di dichiarazione da parte dell'Arbitro di tecniche vietate:

1. "Ganmen ouda": colpire il viso con la mano o il gomito.
2. "Tsukami": afferrare o agganciare l'avversario.
3. "Shotei oshi": spingere l'avversario con il palmo o con il bordo delle mani.
4. "Zutsuki": colpire con la testa.
5. "Kinteki kogeki": calcio all'inguine.
6. "Kakenige": azioni ripetute come cadere dopo aver eseguito una tecnica.

(c) I seguenti sono i termini usati dell'arbitro per classificare i falli:

1. Chui: primo richiamo.
2. Genten Ichi: secondo richiamo, prima penalità.
3. Genten Ni: terzo richiamo, seconda penalità.
4. Genten San: quarto richiamo, terza penalità: Shikkaku (squalifica).

### **\* Procedure relative ai falli.**

(a) L'Arbitro riporta i due contendenti alle posizioni di partenza (l'uno verso l'altro) e chiama una tecnica vietata.

(b) I comandi iniziano indicando l'angolo del concorrente (rosso o bianco) che ha commesso la tecnica vietata, seguito dal conteggio del numero delle bandierine dei giudici, dal nome della tecnica vietata e dalla relativa classificazione.

(c) Esempi di dichiarazioni arbitrali di falli, ammonizioni e penalità:

1. "Shiro, ichi, ni, san, tsukami, chui" = bianco, 1, 2, 3, presa, 1° avvertimento.
2. "Shiro, ichi, ni, san, shi, ganmen ouda, genten ichi" = bianco, 1, 2, 3, 4, colpo al volto, secondo avvertimento uguale prima penalità.
3. "Shiro, ichi, ni, san, shi, go, kinteki kogeki, genten ni" = bianco, 1, 2, 3, 4, 5, calcio all'inguine, terzo avvertimento, seconda penalità.
4. "Shiro, ichi, ni, san, shi, go, ganmen ouda, genten san, shikkaku" = bianco, 1, 2, 3, 4, 5, colpo al volto, quarto avvertimento, terza penalità, squalifica.

### **\* Procedure per knockout e mezzi punti.**

Ad esempio "Ippon Kachi", "Awase Ippon Kachi" e "Waza-ari".

(a) In queste circostanze, prima di effettuare la chiamata l'Arbitro deve controllare le condizioni del concorrente in caso di possibili infortuni e gravi danni subiti.

(b) L'Arbitro dirige i concorrenti verso la linea di partenza (l'uno verso l'altro) ed effettua la chiamata.

(c) I comandi iniziano con l'angolo del concorrente (rosso o bianco) che ha segnato il punto, seguito dal conteggio del numero delle bandierine sollevate dai giudici, dal nome della tecnica e dal relativo punteggio.

(d) Esempi di chiamate dell'arbitro:

1. "Aka, ichi, ni, san, jodan geri, waza-ari".
2. "Shiro, ichi, ni, san, shi, chudan tsuki, waza-ari, awasete ippon".
3. "Aka, ichi, ni, san, shi, go, ushiro geri, ippon".

### **\* Procedure per le decisioni dei giudici.**

Ad esempio “Yusei Kachi” e “Hantei Kachi”.

Quando non è stato portato a segno un punto pieno chiaro, la vittoria viene assegnata per decisione.

(a) L'Arbitro deve dirigere i contendenti verso le postazioni di partenza di fronte al tavolo della Commissione (se le uniformi dei contendenti sono disfatte, prima l'Arbitro comanderà di sistemarle).

(b) L'Arbitro chiama quindi la decisione:

1. “Hantei onegaishimasu” (Giudici, per favore, preparate le vostre decisioni), pausa, e poi comanda “Hantei” (decidete).
2. I Giudici indicheranno quindi immediatamente le loro decisioni sollevando l'apposita bandiera.
3. L'Arbitro poi conterà le bandierine partendo da quella dietro di lui a destra, procedendo in senso antiorario rispetto alla sua posizione.

(c) Se la prima bandierina non corrisponde alla decisione della maggioranza (e finale), l'Arbitro conterà prima tutte le altre bandierine, prima di indicare la decisione a maggioranza.

(d) Se ci sono due bandierine di ciascun colore alzate, l'Arbitro dichiarerà la sua decisione alla fine.

(e) L'Arbitro dichiarerà verbalmente la decisione indicando il lato vincente (rosso o bianco) con la mano appropriata chiaramente sollevata.

Ad esempio:

1. “Shiro, ichi, aka, ichi, ni, hikiwake, ichi, ni, hikiwake”.
2. “Shiro, ichi, hikiwake, ichi, aka, ichi, ni, san, aka”.
3. “Hikiwake, ichi, ni, san, shi, go, hikiwake”.
4. “Aka, ichi, ni, shiro, ichi, ni, san, shiro”.
5. “Shiro, ichi, ni, aka, ichi, ni, shushin, hikiwake”.

### **(3) Procedure dei giudici.**

Durante l'incontro, i Giudici indicano la loro decisione utilizzando le bandierine e i fischietti. Sul tatami devono seguire le indicazioni dell'Arbitro.

(a) **Condotta:**

1. I Giudici devono assumere una buona postura mentre sono seduti.
2. Il fischietto deve essere tenuto in bocca per un uso immediato durante l'incontro.
3. Le bandierine devono essere tenute nella mano più vicina all'angolo rappresentato dalla bandierina (la bandiera rossa si terrà sul lato rosso e quella bianca sul lato bianco).
4. Entrambe le bandierine devono essere tenute verso il basso davanti a ciascun ginocchio, pronte per l'uso.

**(b) Procedure standard per le bandierine e per i fischietti:**

1. "Ippon Kachi" (punto pieno): la bandierina viene sollevata lateralmente oltre l'altezza della spalla e si suona forte il fischiotto.
2. "Waza-ari" (mezzo punto): la bandierina viene sollevata orizzontalmente all'altezza della spalla e si suona forte il fischiotto.
3. "Hansoku" (fallo): la bandierina viene scossa verso il basso lontano dal corpo, e il fischiotto viene suonato ripetutamente con brevi e piccoli fischi (questo fischio serve a segnalare all'Arbitro una tecnica illegale, i Giudici non fischiano quando l'Arbitro chiama la decisione).
4. "Jogai" (uscita dal tatami): la bandierina tocca il pavimento lungo la linea che delimita l'area di gara e il fischiotto viene suonato ripetutamente con brevi e piccoli fischi.
5. "Mitomezu" (non riconosciuto): le bandierine vengono sventolate orizzontalmente davanti alle ginocchia.
6. "Miezu" (non visibile): le bandierine vengono incrociate e tenute davanti al viso.
7. "Hikiwake" (parità), "Churitsu" (non chiaro): le bandierine vengono incrociate e tenute davanti alle ginocchia, e il fischiotto viene suonato con un unico forte fischio.
8. "Shiro Yusei. Hantei Kachi": il bianco vince per decisione. La bandierina bianca viene sollevata sopra la spalla e il fischiotto viene suonato forte.
9. "Aka Yusei. Hantei Kachi": il rosso vince per decisione. La bandierina rossa viene sollevata sopra la spalla e il fischiotto viene suonato forte.
10. Quando l'esito dell'incontro deve essere determinato per decisione, l'Arbitro dichiarerà "Hantei onegaishimasu", e dopo una pausa comanderà "Hantei". I Giudici indicheranno quindi immediatamente la loro decisione sollevando la bandierina appropriata.
11. I giudici devono sempre mostrare decisione usando le bandierine e fischiando con fiducia e concentrazione, utilizzando movimenti delle braccia chiari ed evidenti (non solo movimenti dei polsi).
12. Le posizioni delle bandierine devono essere mantenute fino a quando l'Arbitro riconosce chiaramente e dichiara la decisione.

## **IV - CONCLUSIONE**

Qualsiasi altra questione non contemplata in questo manuale che possa presentarsi durante il campionato, sarà discussa tra le squadre arbitrali ed il Giudice Supremo.