

REGOLAMENTO PRO

(aggiornato al 26/03/2024)

KUMITE

Atleti ammessi Kumite PRO

- atleti maggiorenni regolarmente iscritti alla WUKF ITALIA
- atleti con certificato medico agonistico e idoneità sportiva per contatto pieno
- grado minimo 1°Dan
- atleti con comprovata partecipazione a più gare di livello nazionale categoria kumite

Atleti ammessi Kumite SEMI PRO

- atleti con età minima 14 anni regolarmente iscritti alla WUKF ITALIA
- atleti con certificato medico agonistico e idoneità sportiva per contatto pieno
- atleti praticanti discipline di Karate e/o Karate Combat

Protezioni e abbigliamento

- sospensorio
- guanti 4oz per PRO e 6 oz per SEMI PRO, bianchi o rossi
- paradenti per PRO
- caschetto (tipo boxe) nero per SEMI PRO
- paratibie e parapiedi in unico pezzo a calzare, bianchi o rossi
- paraseno (solo donne)
- pantaloni del Karategi (Zubon) bianchi, consentito marchio dello sponsor tecnico logo WUKF ITALIA e ricamo cognome atleta
- cintura (Obi) rossa o blu, consentita la cintura nera al detentore del titolo ITALIANO
- canotta aderente rossa o blu (sole Donne), consentito marchio dello sponsor tecnico
- logo WUKF ITALIA e ricamo cognome atleta

Categorie di peso

- PESI PAGLIA 52 Kg
- PESI MOSCA 57 Kg
- PESI GALLO 62 Kg
- PESI PIUMA 67 Kg
- PESI LEGGERI 72 Kg
- PESI WELTER 77 Kg
- PESI MEDI 83 Kg
- PESI MASSIMI 93 Kg

I pesi sono da considerarsi come limite massimo, esempio: atleta di 67 Kg = peso piuma
atleta di 67,1 Kg = peso leggero



WUKF ITALIA ASD
CF 91056470486

Via Alfredo Catalani n° 9D – 50050 Cerreto Guidi (FI)
segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

Ufficiali di gara

Le competizioni sono dirette da una pool arbitrale composta da:

- Un Direttore di gara
- Tre giudici di sedia
- Un kansa

La pool arbitrale è gestita da un Supervisore designato tra i membri della Commissione Arbitrale WUKF ITALIA, che è responsabile della conduzione della gara ed a cui devono essere presentate eventuali proteste durante lo svolgimento della stessa.

La divisa dei giudici di sedia, del Kansa e del Superisopre è quella di cui al regolamento WUKF. Il Direttore di gara invece indossa pantaloni e t-shirt/polo della WUKF ITALIA e sale sul tatami a piedi nudi. Il Direttore di gara indossa guanti in lattice per evitare il contatto con eventuale sangue degli atleti e non deve indossare alcun oggetto potenzialmente lesivo (orologio, anelli, bracciali, ecc.)

Campo di gara

- pannello tipo Tatami spessore minimo 2 cm
- campo di gara di forma circolare del diametro di 8 metri
- diametro totale Tatami 10 metri
- il tatami può essere montato su un palco che non superi 1 metro di altezza e non sia inferiore ai 12x12 metri di dimensione
- i colori consentiti sono bianco (area di gara) e rosso (perimetro area di gara)

Tempo di gara

La gara si svolge in 3 round di 3 minuti ciascuno con una pausa tra essi di 1 minuto.

Per gli incontri di prestigio si possono concordare con gli atleti e la commissione tecnica 2 round aggiuntivi. In caso di parità la commissione arbitrale può richiedere, in accordo con la commissione tecnica ed i coach, un round supplementare.

Assegnazione punti

Tre giudici segnano i punti dei contendenti in base alle tecniche di qualità andate a segno, superiorità tecnica e tattica, togliendo invece punti per regole infrante.

I giudici assegnano 10 punti per ogni round a chi si è aggiudicato la ripresa, l'altro atleta riceve dai 7 agli 8 punti.

In caso di pareggio vengono assegnati 9 punti ad ogni atleta.

I punti sono inviati 15 secondi dopo la fine del round all'arbitro centrale e dopo l'ultimo round, il kansa somma i punteggi per decretare il vincitore. Il Direttore di gara decreta il vincitore.

Tecniche consentite

Sono consentite:

- tutte le tecniche presenti nel regolamento del kumite tradizionale
- i pugni mawashi tsuki (circolari) e Ura tsuki (montante)
- i calci ai polpacci intesi come De Ashi Barai
- il clinch a 2 mani come strategia di difesa



WUKF ITALIA ASD
CF 91056470486

Via Alfredo Catalani n° 9D – 50050 Cerreto Guidi (FI)
segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

- colpire l'avversario dopo uno sbilanciamento e mentre è a terra solo con tecniche di mano e solo in quanto proseguo di un'azione.
- tutti i calci al busto e alla testa compresi i calci saltati (tobi-geri)

Tecniche e comportamenti vietati

E' vietato:

- Sputare, morsicare e usare linguaggio scurrile.
- Colpire l'avversario con testate, tecniche a mano aperta.
- Accecare con le dita
- Colpire l'inguine, la colonna vertebrale e la parte posteriore della testa
- Fare leve, tenere con una mano in modo continuativo e colpire con l'altra.
- Voltare le spalle all'avversario per fuggire.
- Cadere deliberatamente.
- Colpire dopo il "Yame" dell'arbitro.
- Uscire deliberatamente dall'area di gara.
- Colpire dopo il suono del gong o con l'avversario fuori dal campo di gara.
- Spingere e spingere deliberatamente l'avversario fuori dal campo di gara
- Scappare in continuazione senza contrastare l'avversario;
- Qualsiasi azione antisportiva e ingiuriosa verso l'avversario, gli ufficiali di gara ed il pubblico.
- E' Vietato l'uso dei gomiti.
- Vietata ogni tecnica di sbilanciamento se non seguita da altre tecniche
- Vietato fare clinch ad una mano per portare un pugno al viso.
- Vietato colpire l'avversario con le ginocchia
- Vietato colpire le gambe con i calci (low kick)

Penalità

I giudici sottraggano 1 punto dal totale per un'infrazione «normale» delle regole comunicato dall'arbitro centrale (vedi tecniche e comportamenti vietati).

Il 3° JOGAI viene penalizzato « CHUI » dall'Arbitro e viene detratto 1 punto dal punteggio dei giudici, mentre il 4° JOGAI viene penalizzato con « HANSOKU » e l'avversario è dichiarato vincitore del round.

Il JOGAI non viene assegnato quando il concorrente viene spinto fisicamente.

Nel caso in cui venga assegnato un HANSOKU a un concorrente, il punteggio per questo round è « 7 » per il Concorrente Penalizzato e « 10 » per il suo Avversario. Nel caso di 2 Round consecutivi persi per HANSOKU, l'avversario è dichiarato VINCITORE.

SHIKKAKU può essere imposto direttamente quando un atleta non obbedisce agli ordini dell'Arbitro, agisce con cattiveria o commette un atto che danneggia il prestigio e l'onore della WUKF ITALIA.

Quando un concorrente viene conteggiato, viene detratto 1 punto dal suo punteggio; se viene contato 3 volte nello stesso round, viene dichiarato KIKEN e il suo avversario dichiarato VINCITORE.

Un atleta è considerato a terra quando una parte qualsiasi del suo corpo, diversa dai piedi, tocca il pavimento.



WUKF ITALIA ASD

CF 91056470486

Via Alfredo Catalani n° 9D – 50050 Cerreto Guidi (FI)

segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

Se un atleta non è in grado di proseguire o di rialzarsi al termine del conteggio di 10 secondi l'avversario è dichiarato VINCITORE. Questo tempo è considerato come il tempo massimo in cui l'atleta attaccante può completare l'attacco e quello a terra può contrattaccare.

Svolgimento della gara

Ad ogni incontro gli atleti sono presentati e fanno il loro ingresso 1 alla volta con il proprio coach e un eventuale secondo. Durante l'ingresso gli atleti hanno diritto ad una musica di accompagnamento concordata preventivamente con l'organizzazione.

Gli atleti salgono sul tatami solo su chiamata dell'arbitro centrale; una volta saliti sul tatami gli atleti, l'arbitro centrale comanda il saluto tra gli atleti.

Al via (HAJIME) parte il tempo del round, a 30 secondi dalla fine del round si udisce un segnale acustico e l'arbitro centrale dichiara ATOSHI BARAKU. Al termine dei 3 minuti l'Arbitro centrale dichiara lo YAME e gli atleti, dopo il saluto, escano dal campo di gara per la pausa di 1 minuto.

L'arbitro ed il dottore sono le uniche persone autorizzate a interrompere un incontro.

Un atleta può arrendersi al suo avversario battendo continuamente la mano su qualsiasi area del pavimento o arrendendosi verbalmente all'arbitro.

Il coach di un atleta può richiedere la fine dell'incontro all'arbitro, gettando l'asciugamano sul pavimento ai piedi dell'arbitro.

Le tecniche possono essere fatte sia in piedi che durante la lotta a terra/clinching.

Nella lotta a terra sono permessi bloccaggi alle articolazioni.

Nel caso in cui il Direttore di Gara non segnali un Atenai a seguito di una azione potenzialmente pericolosa, il Supervisore di gara può interrompere l'incontro e chiedere la correzione dell'errore amministrativo.

Nel caso in cui un atleta subisca un infortunio provocato dall'avversario a seguito di una azione penalizzabile con Atenai e il Medico decreti l'impossibilità di poter continuare a combattere, la vittoria dell'incontro viene assegnata all'atleta infortunato

Nel caso in cui un atleta subisca un infortunio fortuito non attribuibile all'avversario e il Medico decreti l'impossibilità di poter continuare a combattere, l'atleta infortunato viene dichiarato perdente

Il tempo dei singoli round viene gestito dal kansa e segnalato tramite apposita campana o altro idoneo avvisatore acustico. Il kansa, con il Supervisore, ha il compito di raccogliere i verdetti dei tre giudici di sedia, verificare la correttezza dei punteggi aggiuntivi dati e riferire al Direttore di Gara il vincitore dell'incontro.

Dopo avere sentito il kansa, il Direttore di Gara decreta il vincitore.



WUKF ITALIA ASD
CF 91056470486

Via Alfredo Catalani n° 9D – 50050 Cerreto Guidi (FI)
segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

Atleti ammessi

Sono ammessi alla competizione:

- Atleti da Cadets a Veterans secondo la classificazione riportata nel regolamento WUKF
- Atleti di ogni stile (ALL STYLES)
- Atleti con certificato medico agonistico e idoneità sportiva
- Atleti con comprovata partecipazione a più gare di livello nazionale e/o internazionale nella specialità kata

La competizione si svolge con distinzione di genere maschile o femminile. Non sono eseguite classificazioni in funzione dell'età o del grado.

Modalità di svolgimento

Gli atleti devono eseguire due kata:

- un tokui kata tra quelli riportati nel regolamento WUKF
- un kata free style

La competizione deve avvenire su un Tatami di spessore 2 cm e dimensioni minime tali da consentire l'esecuzione dei kata (almeno 8x8 m).

La competizione è diretta da una pool di 5 giudici (1 arbitro centrale e 4 arbitri disposti agli angoli) e due presidenti di giuria. La competizione è supervisionata da un membro della Commissione Arbitrale WUKF ITALIA; eventuali chiarimenti e/o proteste devono essere rivolte esclusivamente al Supervisore.

La divisa arbitrale è quella riportata nel regolamento WUKF,

All'arbitro centrale è affidato il compito di dirigere gli incontri, compreso i saluti, l'hantei, il fukonshin shugo in caso che lui o uno o più arbitri ne facciano richiesta per valutare errori o altro.

Il sistema di valutazione del kata è a punteggio, come riportato nei paragrafi seguenti, che sarà registrato dalla Presidenza di giuria.

La vittoria è attribuita all'atleta con il punteggio più alto ottenuto dalla sommatoria dei due turni ed è decretata dall'arbitro centrale al termine delle operazioni della Presidenza di giuria.

Nel caso di parità di punteggio, gli atleti eseguano un tokui kata diverso da quello eseguito nel primo turno; il vincitore è decretato mediante l'utilizzo di bandierine (rossa per AKA e bianca per SHIRO).

Il kata free style deve essere eseguito in un tempo massimo di 3 minuti; la Presidenza di giuria utilizza un cronometro che viene avviato a partire dalla prima tecnica eseguita dall'atleta ed è fermato alla fine dell'esecuzione.

I giudici valutano la prestazione degli Atleti sulla base di tre criteri:

- 1) Prestazione Tecnica
- 2) Prestazione Atletica
- 3) Budo



WUKF ITALIA ASD
CF 91056470486

Via Alfredo Catalani n° 9D – 50050 Cerreto Guidi (FI)
segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

La prestazione è valutata dal saluto iniziale al saluto finale del kata.

Presentazione del kata

All'inizio di ogni turno gli Atleti si dispongano allineati all'esterno dell'area di gara di fronte agli arbitri; l'arbitro centrale comanda i due saluti (SHOMEN NI REI e OTAGAI NI REI), dopodichè gli atleti escano dall'area di gara.

La Presidenza di giuria chiama l'alteta che deve eseguire la prova e indicha a quello successivo di prepararsi.

Dopo essere entrato sul tatami e svolto il saluto di rito, l'atleta pronuncia in modo chiaro il nome del kata che esegue. L'arbitro centrale ripete il nome del kata ad alta voce in modo che sia udito dall'atleta e dalla Presidenza di Giuria che provvede a registrarlo. Nel caso in cui l'arbitro centrale ripeta un nome diverso da quello detto dall'atleta, quest'ultimo deve comunicarlo alla pool arbitrale, pena la squalifica.

L'atleta inizia la sua prestazione e al termine torna alla sua posizione originale, anche se non previsto dall'embusen. Una volta attribuito il punteggio effettua il saluto alla pool arbitrale e si dispone nuovamente all'esterno dell'area di gara.

Esecuzione del kata

Il primo Kata eseguito deve essere un Tokui Kata di un qualsiasi stile, riportato nell'elenco allgato al regolamento WUKF; il Kata non deve essere necessariamente dello stesso stile praticato dall'atleta.

Il kata freestyle deve presentare una novità, non deve richiamare Kata già esistenti e non deve essere un mix di parti sequenziali di questi.

Il Kata freestyle deve:

- contenere competenze tecniche e fisiche
- dimostrare attinenza con il karate, eseguito nel suo rispetto dei valori fondamentali e non può essere uno spettacolo teatrale
- essere realistico come combattimento e mostrare concentrazione, potenza e potenziale impatto in ogni tecnica
- dimostrare forza, potenza e velocità oltre a grazia, ritmo ed equilibrio.

Squalifica

L'alteta viene squalificato se:

- dichiara un Kata diverso da quello dichiarato all'arbitro centrale
- non esegue il saluto all'inizio e/o alla fine del kata
- effettua pause evidenti o si ferma durante l'esecuzione
- interferisce con la funzione della pool arbitrale o della Presidenza di giuria
- fa cadere la cintura o altri oggetti durante la prova
- superare il tempo di 3 minuti nell'esecuzione del kata freestyle o un lasso di tempo consono al tokui kata eseguito
- non segue le istruzioni della pool arbitrale o ha comportamenti illeciti
- esegue tecniche non codificate o esegue in modo errato il kata



WUKF ITALIA ASD
CF 91056470486

Via Alfredo Catalani n° 9D – 50050 Cerreto Guidi (FI)
segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

La squalifica, decisa a maggioranza dalla pool arbitrale e sentito il parere del Supervisore, può essere data anche dopo che la Presidenza di giuria ha registrato il punteggio per il relativo turno e comunque fino a quando gli atleti non sono stati premiati.

Errori di esecuzione

Sono considerati errori che comportano una riduzione del punteggio assegnato:

- piccola perdita di equilibrio.
- esecuzione di un movimento non corretto o incompleto.
- eseguire un movimento asincrono (eseguire una tecnica prima di aver concluso il movimento di transizione)
- i segnali acustici, quelli teatrali, la respirazione inappropriata
- perdita di tempo, inclusa la marcia prolungata, gli inchini eccessivi o le pause prolungate prima o dopo la prova.

Criteri base di valutazione

Durante ogni esecuzione la performance sarà giudicata secondo elementi essenziali e specifici e quanto accordato dal regolamento.

I seguenti elementi base devono apparire in ogni esecuzione:

- sequenza delle tecniche e direzione dei movimenti, compresa la loro completa esecuzione
- semplificazione dei movimenti o adozione di movimenti non codificati per aumentare la velocità di esecuzione delle tecniche
- controllo dell'energia.
- controllo di tensione e contrazione
- controllo di velocità e ritmo
- comprensione della tecnica e del kata nel suo complesso
- coordinazione
- stabilità ed equilibrio
- pause
- kiai
- corretta respirazione.
- concentrazione
- spirito e correttezza
- zanshin



WUKF ITALIA ASD
CF 91056470486

Via Alfredo Catalani n° 9D – 50050 Cerreto Guidi (FI)
segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

In sintesi la pool arbitrale valuta attentamente:

- Tecnica: kihon, stile/scuola, equilibrio dinamico, stabilità
- Potenza: forza, velocità, efficacia
- Kime: contrazione isometrica, assenza di fusioni
- Ritmo: significato
- Espressività: capacità di trasmettere, assenza di atteggiamenti

Inoltre:

- considera i punti importanti specifici e il grado di difficoltà del kata eseguito
- considera che il kata è un combattimento e lo valorizza in quanto tale
- considera che un kata con coefficiente di difficoltà maggiore ma più carente (secondo gli elementi di valutazione base e di maestria, prestazione, ecc.) non può essere valutato superiore a un kata con coefficiente di difficoltà minore ma eseguito con criteri superiori. La scelta del kata è a descrizione dell'atleta che se ne accolla il rischio
- considera la padronanza delle tecniche da parte dell'atleta
- considera l'atteggiamenti di Budo che non deve essere una rappresentazione teatrale

Attribuzione punteggi

La pool arbitrale valuta separatamente:

- la prestazione tecnica (PT), con un punteggio da 3.0 a 8.0 e incrementi di 0.2
- la prestazione atletica (PA), con un punteggio da 3.0 a 8.0 e incrementi di 0.2
- il budo (B), con un punteggio da 3.0 a 4.0 e incrementi di 0.2

Le singole prestazioni saranno ponderate utilizzando i seguenti coefficienti:

- 0.50 per la prestazione tecnica
- 0.25 per la prestazione atletica
- 0,10 per il budo

Il punteggio 0.0 nella prestazione tecnica, nella prestazione atletica o nel budo comporta la squalifica dell'atleta.

I giudici saranno dotati di smartphone collegato al PC della Presidenza di giuria. Dopo ogni esecuzione del kata, l'arbitro centrale chiamerà l'hantei ed i giudici invieranno i loro punteggi al PC, suddivisi per:

- 1) Prestazione tecnica
- 2) Prestazione atletica
- 3) Budo



WUKF ITALIA ASD
CF 91056470486

Via Alfredo Catalani n° 9D – 50050 Cerreto Guidi (FI)
segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it

I voti dati dai giudici saranno proiettati sullo schermo della Presidenza di Giuria; quest'ultima, al termini della votazione, pronuncerà a voce alta il punteggio ponderato del turno.

Dei 5 punteggi ponderati saranno scartati il più basso ed il più alto. I tre valori restanti saranno sommati e andranno a costituire il totale parziale del turno.

I due totali parziali di turno saranno sommati alla fine della competizione ed il loro valore sarà utilizzato per decretare il vincitore.

Modello di calcolo del punteggio:

- $G_{i,PT}$ punteggio del giudice i^{mo} per la prestazione tecnica, con i da 1 a 5
- $G_{i,PA}$ punteggio del giudice i^{mo} per la prestazione atletica, con i da 1 a 5
- $G_{i,B}$ punteggio del giudice i^{mo} per il budo, con i da 1 a 5
- P_j punteggio ponderato, con $j=1,2$ (turno)
- P_{tot} punteggio totale dei due turni

$$G_{ij,PT} = PT_{ij} \times 0.50$$

$$G_{ij,PA} = PA_{ij} \times 0.15$$

$$G_{ij,B} = B_{ij} \times 0.10$$

$$G_{ij} = G_{ij,PT} + G_{ij,PA} + G_{ij,B}$$

$$P_j = \sum_{i=1}^5 G_{ij} - \max(G_{ij}) - \min(G_{ij})$$

$$P_{tot} = \sum_{j=1}^2 P_j$$

Il punteggio sarà calcolato da apposita applicazione installata sul PC della Presidenza di giuria ed i risultati saranno memorizzati su apposito database in modo da permettere il controllo da parte del Supervisore arbitrale in caso di contestazione.

Il Comitato Karate PRO WUKF ITALIA ASD

(M.to Angelo Scutari)



WUKF ITALIA ASD

CF 91056470486

Via Alfredo Catalani n° 9D – 50050 Cerreto Guidi (FI)

segreteria@wukf-italia.it – www.wukf-italia.it