

MODIFICHE REGOLAMENTO SPORTIVO

(ARTICOLI REGOLAMENTO SHOBU SANBON E NIHON)

APPROVATE 11/09/2024

CRITERI PER DETERMINARE UN IPPON O UN WAZA-ARI:

L' Art. 4.12 pag. 12 presente sul regolamento attualmente pubblicato e in vigore, è sostituito con il seguente:

“Nel caso in cui due tecniche valide arrivino a bersaglio contemporaneamente, la terna arbitrale dovrà assegnare il punto all'atleta che effettuando lo spostamento della propria massa corporea in avanti, esprime maggior potenza, efficacia e controllo. Non va premiato prioritariamente l'atleta che effettua l'attacco.”

Descrizione della Commissione Tecnica:

Le tecniche vanno eseguite gestendo al massimo lo squilibrio e la stabilità. Se due tecniche valide arrivano a bersaglio contemporaneamente, va assegnato il punto all'atleta che effettuando lo spostamento della propria massa corporea in avanti esprime maggior potenza, efficacia e controllo. Non va premiato prioritariamente l'atleta che effettua l'attacco. Questo consente di rivalutare l'aspetto strategico del combattimento che è diverso a seconda dell'esperienza e della maturità di ogni singolo atleta.

BERSAGLI E TECNICHE VALIDE:

L' Art. 4.13 pag. 13 presente sul regolamento attualmente pubblicato e in vigore, è eliminato.

Descrizione della Commissione Tecnica:

La promozione dei calci Chudan, che era prevista dall'art. 4.13 pag. 13 e che prevedeva di assegnare il punto anche quando questi “arrivano al bersaglio con skintouch o pur toccando un braccio tenuto aderente al corpo non utilizzato per una difesa attiva o che non soddisfano totalmente i criteri per assegnarlo (leggera perdita di efficacia per intervento dell'avversario o per ridotta buona forma)” ha ottenuto i risultati previsti e andrebbe considerata conclusa. Pertanto le tecniche di gambe Chudan andranno riconsiderate come tutte le altre, quindi assegnate se portate a segno su un bersaglio scoperto e valido, e devono avere anch'esse tutte le caratteristiche di un colpo a cui possa essere attribuito Ippon o Waza-ari.

AMMONIZIONI E PENALITA' PER CONTATTI, USCITE, AZIONI e TECNICHE PROIBITE:

L' intero Art. 6 AZIONI/TECNICHE PROIBITE, AMMONIZIONI E PENALITA' pag. 14 presente sul regolamento attualmente pubblicato e in vigore, è sostituito con il seguente.

ART. 6: AMMONIZIONI E PENALITA':

Le penalità per contatti, uscite, azioni proibite e comportamenti scorretti appartengono ad una unica categoria in cui si sommano tutte le infrazioni, la scaletta prevede un massimo di 6 infrazioni.

- ATENAI
- KEIKOKU 1
- KEIKOKU 2
- KEIKOKU 3
- HANSOKU CHUI
- HANSOKU

GESTUALITA' SPECIFICA PER TIPO DI INFRAZIONE:

Pur appartenendo ad un' unica scaletta progressiva di assegnazione, le infrazioni verranno segnalate specificandone la tipologia:

- **CONTATTO:** L'arbitro si rivolge all'atleta che ha commesso l'infrazione con il pugno chiuso corrispondente alla parte che ha offeso e con l'altra mano aperta con il palmo appoggiato sulle nocche, braccia piegate, mani all'altezza della spalla.
- **AZIONI PROIBITE E COMPORTAMENTI SCORRETTI:** L' Arbitro punta il dito indice verso il viso del trasgressore mantenendo il braccio piegato.
- **JOGAI:** L' Arbitro punta l'indice lateralmente, aprendo il braccio teso, con un'angolazione di 45° verso il bordo del tatami, dalla parte del trasgressore pronunciando "JOGAI".

SCALA UNICA DELLE AMMONIZIONI:

Alla gestualità specifica, che indica il tipo di infrazione, seguirà l'assegnazione dell'ammonizione e delle penalità:

- **ATENAI:** (richiamo) è previsto solamente per i contatti, per le azioni proibite e i comportamenti scorretti. Rimanendo nella gestualità specifica l'arbitro pronuncerà "ATENAI".
- **KEIKOKU 1:** L' Arbitro punta l'indice in basso verso il trasgressore con un'angolazione di 45°, pronuncia "KEIKOKU" e a seguire, alzando il braccio all'altezza della spalla mostra il dito indice.
- **KEIKOKU 2:** L' Arbitro punta l'indice in basso verso il trasgressore con un'angolazione di 45°, pronuncia "KEIKOKU" e a seguire, alzando il braccio all'altezza della spalla mostra il dito indice e medio.
- **KEIKOKU 3:** L' Arbitro punta l'indice in basso verso il trasgressore con un'angolazione di 45°, pronuncia "KEIKOKU" e a seguire, alzando il braccio all'altezza della spalla mostra il dito indice, il medio e l'anulare.
- **HANSOKU CHUI:** L' Arbitro punta l'indice orizzontalmente, all'altezza del petto, verso il trasgressore, pronunciando "HANSOKU CHUI".
- **HANSOKU:** L' Arbitro punta l'indice in alto verso il trasgressore con un'angolazione di 45°, pronuncia la squalifica con "HANSOKU" e di seguito assegna la vittoria dell'avversario.

Note esplicative:

- *Il primo Jogai assegna direttamente il KEIKOKU 1, eventuali altre uscite seguiranno progressivamente la scaletta fino alla quinta uscita che comporta la squalifica per HANSOKU.*
- *Tutte le penalità per contatti, azioni proibite e comportamenti possono essere assegnate progressivamente o direttamente in prima istanza in proporzione alla gravità delle infrazioni.*

6.1 CONTATTI

Sono sanzionabili le azioni relative ai contatti e agli infortuni che rientrino nelle seguenti casistiche:

- 6.1.1 tecniche portate con eccessivo contatto in rapporto al bersaglio consentito;
- 6.1.2 colpi con contatto agli arti superiori e inferiori, alle anche, alle ginocchia, al collo del piede e agli stinchi;
- 6.1.3 colpi all'inguine;
- 6.1.4 qualsiasi contatto alla gola, anche se leggero;
- 6.1.5 proiezioni eseguite senza controllo che causino danno all'avversario.
- 6.1.6 Le ammonizioni e le penalità per riferibili ai contatti possono essere assegnate anche per azioni commesse dopo lo Yame dell'arbitro centrale.

6.2 - AZIONI PROIBITE E COMPORTAMENTI SCORRETTI

Sono sanzionabili le azioni relative azioni proibite e comportamenti scorretti che rientrino nelle seguenti casistiche:

- 6.2.1 TECNICHE NON CONSENTITE E POTENZIALMENTE PERICOLOSE
- 6.2.2 MUBOBI
- 6.2.3 COMPORTAMENTI SCORRETTI

6.2.1 TECNICHE NON CONSENTITE E POTENZIALMENTE PERICOLOSE

- a) attacchi non controllati (che oltrepassino il bersaglio);

- b) tecniche consentite e controllate ma portate su bersagli non consentiti.
- c) tecniche non consentite ad esempio tecniche saltate (Yoko Tobi Geri o Tobi Uraken uchi), hiza geri, empi uchi, atama uchi, kaiten uraken, nukite zuki, ecc.
- d) afferrare, spingere, lottare (a meno che non si esegua immediatamente una tecnica);
- e) proiezioni non controllate;
- f) spazzate di gamba pericolose, spazzate col piede troppo alte sulla gamba che potrebbero causare lesioni al ginocchio, è comunque consentito spazzare o agganciare la parte bassa della gamba dell'avversario con il proprio piede/collo del piede, anche se l'azione non viene seguita da una tecnica.

6.2.2 MUBOBI

Con "Mubobi" si intende una mancanza di riguardo verso la propria incolumità e ricadono in questa casistica:

- a) combattere senza riguardo per la propria incolumità, combattere senza guardia, fermarsi durante il combattimento privi di difensiva, girare le spalle all'avversario con atteggiamento non combattivo.
- b) attacchi effettuati senza seguire il bersaglio con gli occhi;
- c) girarsi dopo un attacco al fine di attirare l'attenzione dell'arbitro ostentando il presunto punto o per sfuggire ad eventuali contrattacchi.

6.2.3 COMPORTAMENTI SCORRETTI

Rientrano in questa casistica:

- a) perdere tempo, parlare, polemizzare, criticare le decisioni arbitrali, rifiutarsi di combattere, scappare dall'avversario, lottare, interrompere ripetutamente l'incontro per contatti corpo a corpo non necessari;
- b) mancanza d'iniziativa e di combattività protratte nel tempo, l'assenza di azioni effettive e concrete nei primi 30" di combattimento assegnerà automaticamente l'ammonizione per uno o per entrambi i contendenti;
- c) Atteggiamenti antisportivi (azioni e comportamenti scortesi e incresciosi, fare gesti osceni od offensivi, imprecare, provocare o fare esternazioni non necessarie e ingiustificate);
- d) esagerare reazioni, ostentare dolore e fingere complicazioni a seguito di una tecnica; così come gli arbitri devono tutelare l'incolumità dei contendenti, allo stesso modo devono tutelare la dignità del combattimento; pertanto essi devono immediatamente sanzionare ogni comportamento che possa essere ricondotto a reazioni esagerate, lamenti inappropriate e finzione di dolore a seguito di una tecnica; nel caso in cui una tecnica sia considerata valida (oppure ammonizione), e venga riconosciuta una reazione esagerata e/o poco dignitosa da parte del contendente, gli arbitri dovranno obbligatoriamente assegnare sia il punto (o l'ammonizione) al concorrente che ha eseguito la tecnica, sia l'ammonizione all'atleta che ha commesso infrazione per esagerazione;
- e) qualsiasi comportamento che possa portare discredito al Karate (questo include i coach, i dirigenti sociali e chiunque sia riconducibile al contendente);
- f) tutte le azioni irrispettose e non necessarie sono strettamente vietate (gettare a terra i guanti, rifiutarsi di partecipare al saluto a fine combattimento, ecc.);
- g) evitare il combattimento;
- h) abbandonare l'area di gara senza autorizzazione.

6.2.4 Le ammonizioni e le penalità per eventuali azioni proibite e comportamenti scorretti potranno essere comminate anche dopo lo Yame dell'arbitro centrale e anche dopo il termine dell'incontro.

6.3 JOGAI

Con "Jogai" si intende il toccare l'esterno dell'area di gara con una qualunque parte del corpo. In caso di Jogai, l'arbitro DEVE SEMPRE IMPORRE UNA PENALITÀ, eccetto nel caso previsto al successivo punto e).

- a) E' Jogai ogni uscita effettuata prima o contestualmente al segnale "Yame". L'uscita che avvenga dopo il segnale "Yame" non potrà essere comminata.
- b) Un' uscita che avvenga contestualmente allo scadere del tempo e prima dello Yame sarà considerata

Jogai;

c) è Jogai in OGNI caso, ogni qualvolta un concorrente tocchi l'esterno dell'area di gara per effetto di una tecnica valida prima che l'arbitro annunci lo Yame (sospensione temporanea dell'incontro).

d) Non è Jogai solamente quando un concorrente viene fisicamente afferrato e spinto fuori dall'area di gara. In tal caso, non verrà imposto Jogai, bensì una penalità all'avversario che ha commesso l'infrazione.

e) E' Jogai se Aka (o Ao) mette a segno una tecnica di braccia o di gambe e poi esce immediatamente dopo. Il punto sarà comunque assegnato.

f) se Aka (o Ao) mette a segno il punto e, contestualmente o conseguentemente all'azione, Ao (o Aka) esce dall'area di gara, allora verrà assegnato punto ad Aka e Jogai ad Ao (ad esempio, nello stesso istante in cui Ao appoggia il piede all'esterno Aka va a segno con una tecnica valida, oppure Aka va a segno con un calcio Chudan e Ao per effetto della tecnica esce dall'area);

g) se Ao (o Aka), esce dal tatami dopo aver subito un punto da Aka (o Ao), il Jogai di Ao non deve essere rilevato solo nel caso in cui sia stato chiamato lo Yame prima dell'uscita.

h) Se Aka (o Ao) commette un'infrazione di contatto e immediatamente esce dall'area di gara, gli verrà comminata sia l'infrazione di contatto sia l'uscita;

Note esplicative

L' ARTICOLO 6 qui revisionato annulla, sostituisce o modifica:

- *gli articoli citati attualmente presenti sul regolamento sportivo pubblicato.*
- *le parti dell'articolo 9 pag. 8-9 relative alla gestualità che vanno in contrasto con esso e attualmente presenti sul regolamento sportivo pubblicato*
- *tutte le parti del regolamento sportivo pubblicato che vanno in contrasto con la presente revisione.*

Descrizione della Commissione Tecnica:

La precedente suddivisione delle azioni e tecniche proibite in due diverse categorie (C1 e C2) ha indotto diverse volte in errore i PdG, sfociando in reclami ufficiali. Era comunque di difficile comprensione per gli atleti delle classi di età inferiori e per i loro accompagnatori. Spesso gli atleti più giovani non riescono a comprendere fino in fondo il perché di una vittoria o di una sconfitta. Si è ritenuto utile e necessario procedere ad una semplificazione accorpando sanzioni e penalità in una unica categoria. La nuova categoria unica prevede la seguente scala di n. 6 penalità: - Atenai (Richiamo non ufficiale, per i contatti e le azioni proibite, non per le uscite); - Keikoku 1 - Keikoku 2 - Keikoku 3 - Hansoku Chui - Hansoku. Tutte le penalità per contatto o per azioni proibite possono essere assegnate progressivamente o direttamente in prima istanza in proporzione alla gravità.